

И  
Г  
Р  
О

# МАШИНА

БАНАНОВЫЙ ТРОН  
ДЛЯ  
ДИКТАТОРА



Разбор  
редактора  
карт для Tropico

ЖУРНАЛ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ

№ 10(49) 2001

## ПОБЕДА над больк

вскрытие  
**МАХ РАУНЕ**  
Emperor и  
Independence  
War 2

## Корневой МИР

Когда  
встречаются  
Myth и StarCraft

## На ВОЙНЕ ка на ВОЙНЕ

Виртуальная армия  
Operation Flashpoint

## Безопасный КОНТАКТ

Атака на компьютер  
через Интернет

**16**  
в разработке

**14**  
вердикт

**СОЗДАЙ СВОЙ  
МИР!**  
Конструкторы  
виртуальных миров

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 >





Товар сертифицирован. Intel, Intel Inside Logo и Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.

## НОВЫЙ excimer™ home elite

Найдено решение для самых требовательных к производительности и возможностям компьютера пользователей. Мы предлагаем новинку К домашний компьютер ЭКСИМЕР™ Home Elite на базе процессора Intel® Pentium® 4. Современная архитектура процессора Intel® Pentium® 4, позволяет полностью реализовать его мультимедийные возможности: полноэкранное, "живое" видео, реалистичная графика, новые возможности работы в Internet. Процессор Intel® Pentium® 4 предлагает великолепную производительность для поддержки приложений настоящего и будущего, а наличие CD-ROM (DVD-ROM опционально), мощной графической системы и аудио с поддержкой Dolby Digital позволят Вам по достоинству оценить возможности самых современных цифровых технологий. Эксимер™ Home Elite - это качество, надежность и совместимость, свойственные продукции одной из ведущих компаний российской компьютерной индустрии.



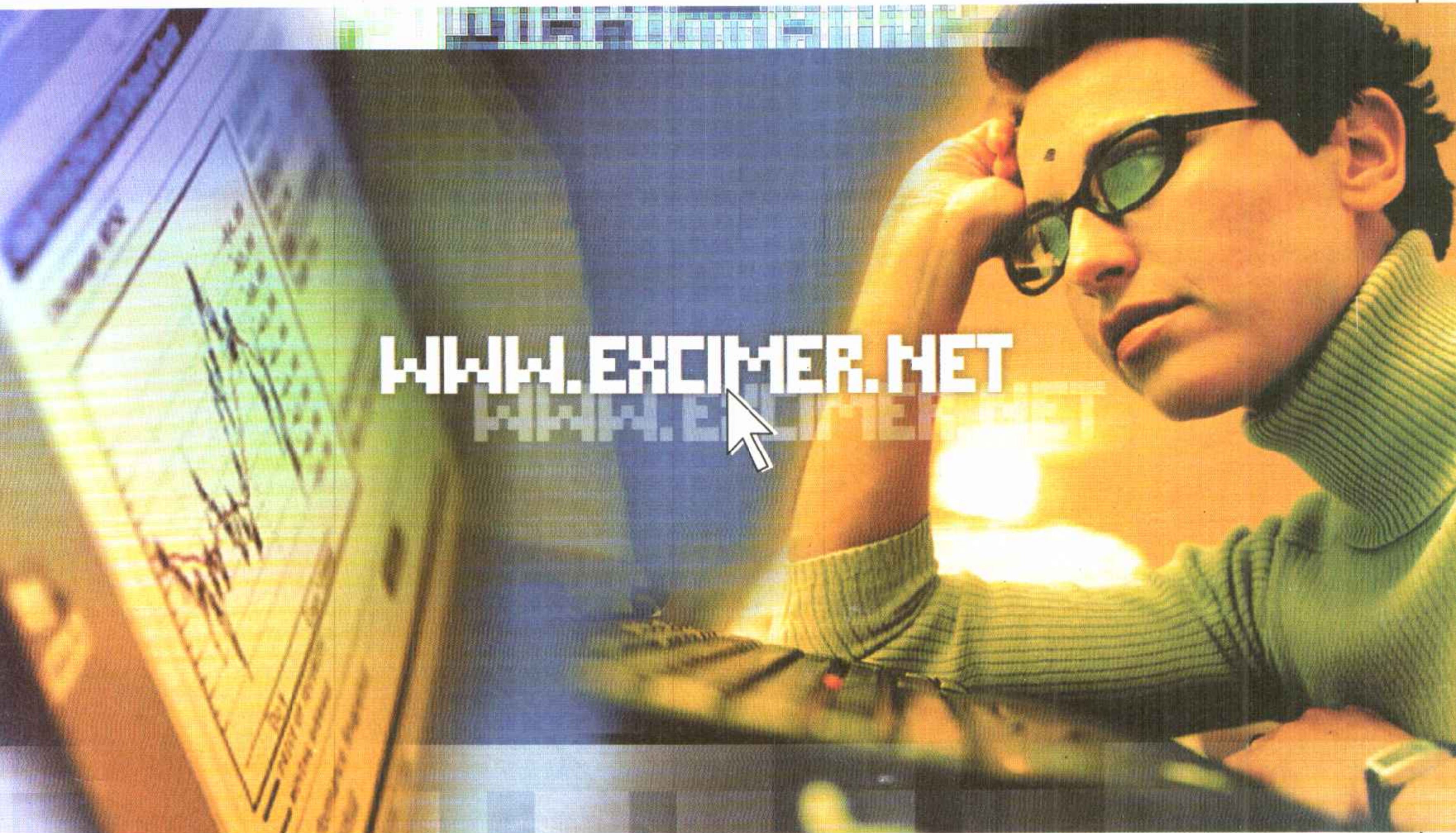
**Компьютеры Эксимер теперь можно купить в Internet!**  
 Вся линейка компьютеров Эксимер доступна для online-покупки в интернет-магазинах [www.dostavka.ru](http://www.dostavka.ru) и [www.megashop.ru](http://www.megashop.ru). Оформив заявку, Вы в течение максимум двух дней получите свой заказ прямо домой или в офис. Доставка по Москве - бесплатно, о цене и сроках доставки в другие города Вы можете узнать, связавшись с менеджерами интернет-магазинов.  
**Покупайте через интернет - это выгодно, удобно и доступно!**

**Розничные продажи компьютерной техники Эксимер в Москве:**  
**Инел-М:** тел. (095) 485-5955, 485-5963;  
**М-ВИДЕО:** (095) 921-0353  
**Техносила:** (095) 777-8-777

**Дистрибутор компьютерной техники Эксимер - компания Инлайн:** (095) 742-6436, 941-6161, 576-6436.



# Эксимер - мера успеха



## Компьютеры excimer™ Work

Компьютеры ЭКСИМЕР™-Work 13w43 на базе процессора Intel® Pentium® 4 знаменуют собой новый уровень производительности настольных персональных компьютеров. Усовершенствованные системы визуализации данных и интеллектуальные приложения для бизнеса ставят перед процессором весьма сложные задачи. Бизнес сегодня работает не только с электронными таблицами и почтой. В сложных PowerPoint-презентациях используются реалистичные фотоизображения, анимационные эффекты, для организации конференций в сети необходима также видео- и аудиоинформация. С компьютерами ЭКСИМЕР™-Work 13w43 на базе процессора Intel® Pentium® 4 пользователи могут полностью реализовать преимущества действительно многоуровневого и многозадачного окружения.



**Компьютеры ЭКСИМЕР:  
всегда в центре внимания**

**Единая информационная служба: (095) 742-3614.**

**Корпоративные продажи и региональные дилеры (\*-работает сервис-центр):**

**г.Москва**

Инел-М: (095) 485-5955, 485-5963  
Инел-2000: (095) 725-8585  
Прайм Инжиниринг: (095) 777-3482/83  
Салоны.Сети.Сервис.Три С: (095)932-8433  
ALT: (4162) 445256  
Школа-Инфо: (0732) 588880  
Ньюлайн\*: (095) 513-1362, 513-1363  
Информ Плюс\*: (0942) 517254, 317654  
Лазурь: (81837) 32531, 32331

**г.Благовещенск**

**г.Воронеж**

**г.Королев**

**г.Кострома**

**г.Котлас**

**г.Красноярск**

**г.Мурманск**

**г.Нижневартовск**

**г.Рязань**

**г.Ставрополь**

**г.Тула**

**г.Уфа**

**г.Якутск**

Антарес\*: (3912) 231515,239821

NetSL: (8152) 458988

Мультикомпсервис: (3466) 149804

Копланд\*: (0912) 761779, 282303

Профи-М\*: (8652) 944091

Кибернетика\*: (0872) 431863, 318851

Бит (3472) 741041, 230736

Терминал Компани: (4112) 445030



**excimer**

<http://www.excimer.net>



такого вы еще не видели



ожидайте осенью

**SIRTECH**

[www.sir-tech.com](http://www.sir-tech.com)

**Бука**<sup>®</sup>

BUKA ENTERTAINMENT

[www.buka.ru](http://www.buka.ru)



# ИГРОМАНИЯ

**П**риветствую! Полагаю, многие из вас обратили внимание, что формат "Мании" увеличился. Мы подросли на три сантиметра. На первый взгляд, это может показаться мелочью. Казалось бы, ну чего там: сантиметром больше, сантиметром меньше... Признаться, я сам поначалу придерживался такого же мнения. Иными словами, ничего против не имел (больше — не меньше, понятное дело), но и особых восторгов не испытывал. Однако в ходе подготовки номера обнаружилось, что вместимость страниц чудодейственным образом возросла на четверть. Статьи, раньше по определению занимавшие три страницы, стали прекрасно уместиться на двух с половиной, пятистраничные — укладываться в четыре, и так далее.

Среди прочего, именно благодаря этому в номер вместились интереснейшие материалы "Электронный террор" и "Majestic: паранойя живет в Интернете", которые я искренне рекомендую вам посмотреть. Первая из названных статей посвящена Искусственному Разуму и окружающим его слухам и пересудам. Надеюсь, статья окончательно расставит все необходимые точки и запятые над буквами "и" и "i". Вторая рассказывает о необычайном онлайн-новом проекте Majestic. Как игра, Majestic для России не слишком актуален, однако более чем любопытен сам по себе. Возможно, это — новый жанр. Возможно, нет. Вам судить.

Продолжая тему увеличения формата журнала, отмечу, что мы планируем также и наращивание количества страниц. Однако не рискну пока точно прогнозировать, когда это состоится. Мы движемся по порядку: улучшение качества печати, формат, страничный объем и так далее. И, раз уж зашел разговор, рекомендую вам начать почаще заглядывать на наш сайт. Он, как вы знаете, находится по адресу [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru) и наконец-то начинает выходить из стадии закулисного программирования и подготовки. На сайте сейчас действует примерно четверть от того, что будет вскорости. Вскорости — это действительно скоро. Возможно, к моменту, когда номер поступит в продажу. Захаживайте, рекомендую. Уже — рекомендую.

О нововведениях в номере. Вообще говоря, те или иные улучшения и изменения происходят в каждой "Мании", однако далеко не все из них настолько значительны, чтобы говорить о них отдельно. Нынешние, в принципе, не то чтобы из ряда вон, но упоминания стоят. Во-первых, планируется пуск на воду рубрики, в которой будут отслеживаться наиболее ожидаемые компьютерно-игровые блокбастеры. Мы начали с Warcraft III, который, как

вы видите, лег в основу обложки и дизайна компакт-диска, а продолжим... Продолжим тем, что со следующего номера рубрика уже будет с собственным дизайном, получит окончательное название и законченную форму. Пожелания приветствуются.

Во-вторых, компакт "Мании" открывается вступительным роликом, который совсем иного плана, нежели предыдущие. Если вам понравится, то мы продолжим в том же духе.

В-третьих, мы публикуем рассказ "Корневой мир". Специально ради него создана литературная рубрика "Перекресток миров", которая не является постоянной и станет появляться в номере только тогда, когда будет нечто такое, что нам действительно захочется в ней опубликовать.

Кстати, название рубрики предложено художником Геннадием Григорьевым, которого я рад вам представить и сотрудничество с которым начинается с этого номера "Мании". Помимо иллюстрирования рассказа, Геннадий попытался предложить собственное видение Кати, талисмана и, как сказано в титрах, "вдохновляющего состава" нашего журнала. Ваше мнение, как обычно, за вами.

Приход Геннадия — не единственное изменение, произошедшее в составе редакции. Увы, Святослав Торик по причинам, которые не имеют отношения к журналу, был вынужден оставить наши ряды и более не числится в штате "Мании". Мы продолжаем сотрудничать с ним по определенным материалам (ибо куда он денется с подводной лодки...), а тем временем на его место заступил Mad! Divoff, которого я рад приветствовать со страниц журнала.

Далее, отмечу качественное развитие рубрики "Вне компьютера", в пределах которой мы начали работать совместно с сильнейшим в России онлайн-изданием "Ролемансер", посвященным в первую очередь "внекомпьютерным" играм. С настоящего времени рубрика охватывает значительный спектр различных игровых направлений, представляя интерес как для тех, кто давно в этом всем варится, так и для тех, кто пока еще шлет в редакцию письма с требованием убрать рубрику из журнала. Давно пора уже не ругаться на десяток занимаемых рубрикой страниц, а открыть для себя новые миры, которые она вам представляет.

...Пришла осень, и едва ли не каждый день я узнаю о том, что очередная ожидаемая, потенциально хитовая игра отправилась в печать. Хороших вам игр и правильного выбора этой осенью!

Денис Давыдов  
[editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru)

## ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»  
Генеральный директор  
Александр Парчук ([parchuk@igromania.ru](mailto:parchuk@igromania.ru))  
Зам. ген. директора  
Евгений Исупов ([isupoff@igromania.ru](mailto:isupoff@igromania.ru))

## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор  
Денис Давыдов ([editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru))  
Зам. главного редактора  
Mad! Divoff ([xvs@igromania.ru](mailto:xvs@igromania.ru))  
Редакторы  
Олег Полянский ([rod@igromania.ru](mailto:rod@igromania.ru))  
Алексей Кравчун ([operKOT@igromania.ru](mailto:operKOT@igromania.ru))  
Федор Усаков ([fedor@igromania.ru](mailto:fedor@igromania.ru))  
Арт-директор  
Роман Несмелов ([romis@igromania.ru](mailto:romis@igromania.ru))  
Дизайн и верстка  
Илья Галиев ([ib@igromania.ru](mailto:ib@igromania.ru))  
Программист  
сайта и компакт-диска  
Денис Валеев ([dionis@igromania.ru](mailto:dionis@igromania.ru))  
Верстка сайта и компакта  
Ирина Сидорова ([lado\\_2000@mail.ru](mailto:lado_2000@mail.ru))  
Вспомогательный состав  
Дмитрий Бурковский ([dmitri@igromania.ru](mailto:dmitri@igromania.ru))  
Вредоносный состав  
Геймер ([gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru))  
Вдохновляющий состав  
Катя Синичкина ([kat@igromania.ru](mailto:kat@igromania.ru))  
Корректоры  
Людмила Катаева ([luda@obninsk.com](mailto:luda@obninsk.com))  
Изабелла Шахова ([burivuh@igromania.ru](mailto:burivuh@igromania.ru))

## СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин ([sales@igromania.ru](mailto:sales@igromania.ru))  
([podpiska@igromania.ru](mailto:podpiska@igromania.ru))  
Серьян Смакаев  
Константин Сачков

## СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова ([odnakova@igromania.ru](mailto:odnakova@igromania.ru))  
Дарья Новоторцева ([danja@igromania.ru](mailto:danja@igromania.ru))  
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410  
[reclama@igromania.ru](mailto:reclama@igromania.ru)

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.  
Тел. (095) 975-7409, 975-7410  
e-mail: [editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru)  
сайт: [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru)

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые торговые знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.  
Отпечатано в IS-Print Oy, Finland  
© «Игромания», 1998-2001.  
Тираж 40.500.



## НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

06-12

Игры	06
Индустрия	07
Россия	09
Интересности	12
Даты выхода игр	12

## CD-МАНИЯ

14-22

"CD-Мания" и компакт-диск	14
Руководства и прохождения	14
ИГРОВАЯ ЗОНА	14
Демоблок	19
Deathmatch	19
По журналу	20
Мозговой штурм	22
Софтверный набор	22
Всякое разное	22

## R&amp;S: В РАЗРАБОТКЕ

24-41

## Краткие статьи

24-28

Anno 1503, Chaser, Comanche 4	24
Conseal, Europe Universalis II	25
Legion, Project One	26
Rogue Spear: Black Thorn, Runesword II	27
Spiderman, The Underworld: Crime Does Pay	28

## В разработке

30-41

WarCraft III: Reign of Chaos	30
Star Trek: Armada II	32
Divine Divinity	34
Star Wars Galactic Battlegrounds	36
Tom Clancy's Ghost Recon	38

## R&amp;S: ВЕРДИКТ

42-51

## Блок деморецензий

42-43

Jekyll & Hyde, Ил-2 Штурмовик, Red Faction	42
From Dusk Till Dawn, Disney Imagineering Ultimate Ride, Aliens vs. Predator 2	43

## Вердикт

44-48

Dragonriders: Chronicles of Pern	44
DroneZ	48

## Блок микрорецензий

50-51

Посланник, FORD Чемпионат, Пророк и Убийца 1, 2	50
Roland Garros 2001, Чужие звезды, Большие Гонки	51

## DEATHMATCH

52-57

Новости Deathmatch	52
Quake III: Arena	52
Unreal Tournament	52
Counter-Strike	53
Max Payne	53
Клубные новости	54

## ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

57-65

Железные новости	57
Разумный компьютер за разумные деньги.	
Испытание временем. Вторая часть	60

## Постоянная рубрика

"Разумный компьютер за разумные деньги"

64

Cherry CyBo@rd. Как много нам кнопулек чудных...	65
--	----

## ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

66-67

Пинаем DivX, успокаиваем глазки, полируем экран, ворчим о железках...	66
---	----

## ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

68-85

Проводник проводнику — рознь!	
Обзор файловых менеджеров	68
НАША Армия!	71
Краской в морду — 2.	
О прохождении пэнтбольного турнира "Все звезды СМИ"	74
Электронный террор.	
Сможет ли искусственный интеллект поработить человечество?	78
Majestic: параноя живет в Интернете.	
Как стать Фоксом Малдером, не выходя из дома	82

## ИНТЕРНЕТ

86-93

Новости Интернета	86
-------------------	----

## АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК

## ИГР В НОМЕРЕ

Age of Empires	12
Age of Empires II: Conquerors	19
Age of Sail	10
Airline Tycoon First Class	19
Aliens vs. Predator 2	19, 43
Anachronox	14
Anarchy Online	9, 10
Ancient Evil:	
The Curse of the Snake	19
Anno 1503	24
Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura	19
Asterix Mega Madness	19
Baldur's Gate II	14
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal	18, 19
Battle Race 3D	19
Black and White	14
Blair Witch Trilogy	7
Castles	19
Chaser	24
Civilization	120
Civilization 2	120
Codename: Outbreak	6
Colobot	19
Comanche 4	24
Command & Conquer	6
Conseal	25
Cossacks:	
The Age of Enlightenment	12
Cossacks: The Art of War	12
Counter-Strike	9, 14, 113, 114, 138
Counter-Strike: Condition Zero	8
Creed: The World Beyond	10
Daikatana	114
Diablo I	93
Diablo II	93, 123
Diablo II: Lord of Destruction	15, 19
Dirt Track Racing Pinball	19
Disney Imagineering	
Ultimate Ride	43
Divine Divinity	34
Dominions	19
DOOM	16
DOOM III	7
Dope Wars	18
Dragonriders:	
Chronicles Of Pern	14, 44, 120
Dronez	48
Duke Nukem Forever	7
Dungeon Siege	7
Echelon: Wind Warriors	9
Emperor: Battle for Dune	6, 19, 96
Empire of Ants	19
Europa Universalis	6
Europe Racer	120
Europe Universalis II	6, 25
Fallout Tactics	18
Fallout Tactics:	
Brotherhood of Steel	16
FORD Чемпионат	50
Freedom: First Resistance	44
From Dusk Till Dawn	19, 43
Gems 3D Puzzle Game	18
Grouch	19
Half-Life	9, 93, 113, 114
Half-Life: Opposing Force	113
Hateful Chris	19
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	7
Heretic	7
Heroes of Might and Magic III	16
Hexen	7
Hexen 2	113
Homeworld 2	9
Independence War II:	
Edge of Chaos	14, 104, 120
Jagged Alliance 2.5:	
Цена Свободы	16
Jekyll & Hyde	42
Jungle Strike	120
Kingpin	16
KISS: Psycho Circus	7
Klingon Honor Guard	18
Legion	26
Lords of Realms II	19
Majestic	82
Max Payne	8, 14, 16, 19, 100, 120
MechWarrior	8
MS Combat Flight Simulator	17
MS Train Simulator	17
Ms. Pac Man	9
Myst III	7
Myth	142



Nascar Racing 3	17
NASCAR Thunder 2002	8
Open Kart	19
Operation Flashpoint	9, 14, 19, 115
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	17
Persian Wars	19
Political Tycoon	19
Privateer	10
Project One	26
Quake	17, 93, 113
Quake II	7, 17, 93, 113, 114
Quake III	17, 19, 93, 114
Quake IV	7
Red Alert II	17
Red Faction	42
Rock Manager	6
Rogue Spear: Black Thorn	27
Roland Garros 2001	51
Rune	17
Runesword II	27
Sacrifice	17
Scooter Pro	19
Serious Sam	14, 17, 93
Settlers IV	19
Shadow Man: 2econd Coming	6
Shogun — Total War: The Mongol Invasion	120
Six-Trix	19
Smugglers	19
Soldier of Fortune	7, 9, 113
Spiderman	28
Star Trek: Armada II	32
Star Wars Galactic Battlegrounds	36
Star Wars Galaxies	10
StarCraft	93, 142
StarCraft: Brood War	93
Startopia	19
Sudden Strike	18
Sudden Strike 2	7
The Need for Speed	93
The Sims	18
The Smurfs	19
The Sting	19
The Underworld: Crime Does Pay	28
Tom Clancy's Ghost Recon	38
Tony Hawk's Pro Skater II	18
Top Shot II	19
Tribes	8
Tribes 2	93
Tribes 3	8
Tropico	18, 19, 110
UEFA Challenge	19
Unreal	18, 93, 141
Unreal Tournament	18, 19, 93
Vietnam 2: Special Assignment	19
War Wind	18
Warcraft 2: Battle.Net Edition	93
Warcraft III: Reign of Chaos	30
Warcraft III: The Edge of Chaos	10
Wardoves	19
World of Warcraft	10
X-Com: Enforcer	18
X-Guard	19
Zeus: Poseidon Expansion	19
* Век парусников	10
Век парусников 2	10
Дальнобойщики 2	120
Большие Гонки	51
Златогорье	9
Златогорье 2	10
Казачи. Европейские войны	12
Казачи. Последний довод королей	12
Ил-2 Штурмовик	42
Корсары	10
Пророк и Убийца 1, 2	50
Противостояние 3	18
Противостояние 4	7
Посланник	50
Чужие звезды	51
Штурм: Солдаты неба	9
<b>Внекомпьютерные игры</b>	
Diablo RPG	122
Fading Suns	123
Freeport	123
Harry Potter TCG	123
Hero Quest	122
Lord of the Rings	6, 122
Magic: The Gathering	20, 122, 123, 127, 136
Silver Age Sentinels	123
Warcraft III	123
Warhammer	122, 123
Братство Кольца	123

Золотые правила веб-дизайнера	88
Электронные деньги	90
Интересное в Сети	92
Игровые ссылки	93

<b>АНТИХАКЕР</b>	<b>94-95</b>
Безопасный контакт	94
<b>ВСКРЫТИЕ</b>	<b>96-105</b>
Спайсовые копии Арракиса. Вскрытие Emperor: Battle for Dune	96
Победа над болью. Вскрытие Max Payne	100
Независимость во всем. Вскрытие Independence War 2: Edge of Chaos	104
<b>САМОПАЛ</b>	<b>106-109</b>
Игровые конструкторы. Статья №9: Обзор программ для создания виртуальных миров	106
<b>МАТРИЦА ПЛЮС</b>	<b>110-119</b>
Трон диктатора. Редактор карт к Tropico Многоликий «картострой».	110
Обзор универсальных игровых редакторов	114
Военный конструктор: Редактор Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis. Часть вторая	116
<b>КОДЕКС</b>	<b>120-121</b>
Всяческие коды, ресурсы и easter eggs	120
<b>ВНЕ КОМПЬЮТЕРА</b>	<b>122-135</b>
За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	122
Ролевые игры живого действия	124
Магические просторы Необъятной. Регионы России: Саратов	127
Магия Третьей редакции D&D. Отчего люди летают как птицы, или Волшебники Изумрудных городов	128
Эпоха Битв: Штурм Крепости	130
Молот Войны. Вторая часть	132
<b>МОЗГОВОЙ ШТУРМ</b>	<b>136-141</b>
Пять турнирных задач	136
Тест #14: Недетские игры	137
Конкурс по картам для Counter-Strike	138
Wallpaper-Штурм	138
Скринтурс #10	139
Подведение итогов за #08/2001	139
<b>ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ</b>	<b>142-149</b>
Корневой мир	142
<b>ЮМОР</b>	<b>150-151</b>
Крылатые фразы	150
Анекдотический микс	150
Веселые истории	151
<b>ПОЧТА «МАНИИ»</b>	<b>152-156</b>
Критерий Осеннего Пришествия	152
<b>ПОСТЕР</b>	<b>157-158</b>
WarCraft III: Reign of Chaos	157
Divine Divinity	158
<b>ПОДПИСКА</b>	<b>159-160</b>
<b>РЕКЛАМА В «МАНИИ»</b>	
<i>Обложка</i>	
Inel	2-я, 4-я обложки
K-Systems	3-я обложка
<i>В номере</i>	
1С	13, 23, 29, 47, 77, 119, 149
Бука	02
Звезда	121
Русский Экспресс	109
Руссобит-М	11, 17, 19, 41, 81
Саргона	135
Синхролайн	93
Ark System	75
Atlantic Computers	49
Dataforce	91
Inel	01
Media-2000	21, 59
NMG	73
Rinet	87





# Игры

## Кто властелин "Властелина колец"?

Компания **Electronic Arts**, крупнейший в игровой индустрии издатель, получила права на создание игр по мотивам грядущего блокбастера **The Lords of Rings: The Fellowship of the Ring**, съемки которого были недавно завершены киностудией **New Line Cinema**. Как вы уже, наверное, поняли, фильм является экранизацией знаменитого романа **Толкиена "Хранители"**, первой части трилогии "Властелин колец". Ажиотаж вокруг картины страшный, все билеты на премьеру уже раскуплены, несмотря на то, что **The Fellowship of the Ring** станут показывать в кинотеатрах лишь в декабре. Контракт, заключенный с **New Line**, сулит **EA** баснословную прибыль, однако есть одно "но". В мае все права на виртуальную жизнь литературного наследия **Толкиена** получила корпорация **Vivendi**. Подопечная ей компания **Sierra** планирует выпустить первую игру по мотивам "Властелина колец" уже в январе 2002 года. Так что конкуренция между **Electronic Arts** и **Sierra** разгорится нешуточная. Как бы ребята до судов не дошли. Толкиен-то один, а правообладателей много!

## Грядет Icewind Dale 2!

После скоростной кончины **Torn** (официально проект заморожен, хотя надежда на то, что он в том или ином виде увидит свет, еще жива) силы **Black Isle Studios** кинулись на **Icewind Dale 2**. Пока разработка держится в секрете, но, как говорится, шила в мешке не утаишь. Игра созда-



ется на уже легендарном, порядком устаревшем, но в очередной раз немного модифицированном движке **Infinity**. Детали **Icewind Dale 2** пока неизвестны, так что не остается ничего, кроме как ждать официального анонса. Одно время Интернет был наводнен слухами о том, что работу над сиквелом завершат уже в этом году, но они не нашли подтверждения. Однако вряд ли с **Icewind Dale 2** станут затягивать — и **Interplay**, и **Black Isle**, чье финансовое положение оставляет желать лучшего, как никогда необходим хит.

## Westwood видит мир в 3D

После очевидного коммерческого успеха **Emperor: Battle for Dune** компания **Westwood** приняла решение больше не расставаться с трехмерностью. После "Дюны" продолжение в 3D получит вселенная **Command & Conquer**. Очередная RTS от **Westwood** пока не анонсирована, однако можно быть уверенными, что нас наградят чем-то ярким, цветастым и полностью трехмерным.



## Ромеро не сдается

Пять лет назад **Джон Ромеро** покинул **id Software**. В этом году ему пришлось расстаться с **Ion Storm Dallas**. Пора начинать новый этап жизни. Так **Ромеро** и сделал, объединившись с **Томом Холлом**, коллегой, другом и живой легендой игровой индустрии, тоже потерявшим работу после закрытия далласского отделения **Ion Storm**. В журнале **Next Generation** прошла первая информация об их новой игре, описанной как "невероятная смесь **Sin**, **Rollercoaster Tycoon** и **Age of Empires**". Вы можете себе такое представить? Лично я — нет. Детали пока недоступны, известно лишь, что новая студия **Ромеро** разрабатывает этот проект для **PC**, планируя портировать игру на **X-Box**. В качестве возможного издателя значится... **Eidos Interactive**.

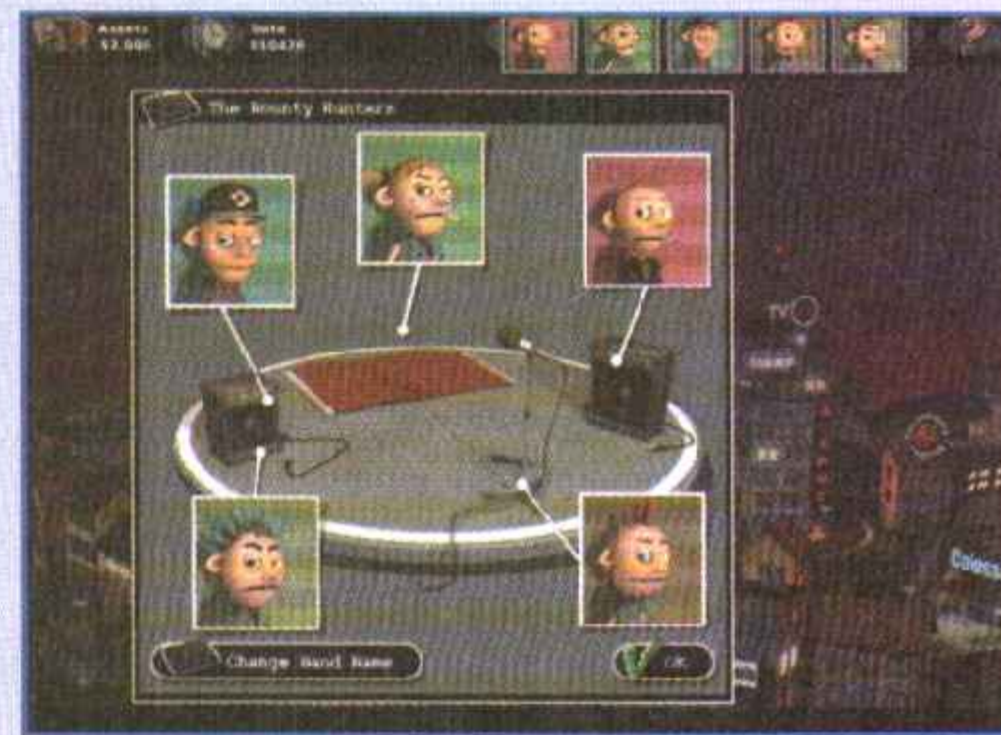
## Вторая Европа

После неожиданного, но вполне заслуженного успеха **Europa Universalis** (на сегодняшний день игра вышла уже на 10 языках и признана одной из самых солидных исторических RTS) шведская студия **Paradox Entertainment** в полном составе засела за работу над продолжением. Если в первой части игрок мог выбирать из 8 наций, то теперь ему предоставят на выбор более 100 (!) государств, включая китайскую империю, японский сегунат и даже африканские племена. Временной охват **Europa Universalis II** тоже стал шире — с 1419 по 1820 год, то есть начиная со Столетней войны и заканчивая наполеоновскими войнами. **Paradox** обещает игрокам "время и пространство", "войну и мир" и сотни часов увлекательного, "умного" геймплея. Выход **Europa Universalis II** намечен на католическое Рождество 2001 года, однако, учитывая масштаб замыслов разработчиков, игра может и припоздниться.



## Герои рок-н-ролла

В наше время, когда, казалось, симулировано все, что только можно симулировать, остались-таки еще свежие идеи. В октябре шведская компания **Monsterland Produktion** выпускает **Rock Manager**, первый в мире симулятор рок-группы. Цель одна — из 24 доступных музыкантов собрать одну группу и сделать своих подопечных суперзвездами. Для этого придется не гнушаться самыми пошлыми методами "раскрутки". Скупайте собственные пластинки, чтобы они попали в хит-парад; давайте взятки программным директорам радиостанций, чтобы ваши песни зазвучали повсюду; устраивайте скандалы, когда интерес публики начнет ослабевать. Короче, на протяжении 9 миссий посту-



пайте так, как поступают герои рок-н-ролла в реальной жизни (кстати, персонажи в **Rock Manager** легко узнаются).

## Веном не будет

Как и предполагалось ранее, название **Venom** не стало окончательным для фантастического 3D-шутера от украинской компании **GSC Game World**. Студия послушалась советов своего западного издателя **Virgin Interactive** и дала



игре другое имя — **Codename: Outbreak**. Название как название, не сказать, чтобы особо громкое и запоминающееся. В России и СНГ шутер выпустит «**Руссобит-М**», и у нас он сохранит свое прежнее название — «**Веном**». Опять-таки не особо благозвучно, но это не главное. Главное, чтобы игра удалась.

## Второе пришествие Shadow Man

Студия **Acclaim** работает над **Shadow Man: Second Coming**, сиквелом популярной игры про **Майка ЛиРоу**, Человека-Тень, борющегося со злом в мире живых и в мире мертвых. Впрочем, популярен **Shadow Man** был преимущественно на консолях (**Nintendo 64** и **PlayStation**). Портация на персоналку явно не удалась: критики похвалили **Shadow Man** за крепкий сюжет, но разругали кривое управление и посредственную графику. И вот настало время для второго при-





шествия Человека-Тени: сначала на PS 2, а затем на PC и X-Box. В качестве врагов на сей раз выступают Grigori, секта демонов, скрывающихся среди простых смертных. Их цель — причинять людям боль и страдание, тем самым приближая возвращение их лидера, беса Асмодея. Разработчики обещают исправить все свои предыдущие ошибки: упростить управление и улучшить графику, сохранив мистическую атмосферу первой игры и нелинейность сюжета. Shadow Man: 2second Coming появится на прилавках магазинов уже этой осенью. PC-версию увидим в 2002 году.

## Dungeon Siege придется подождать

Корпорация Microsoft разослала по всему миру официальный пресс-релиз, сообщивший печальную новость — «диаблообразная» ролевая игра **Dungeon Siege** не выйдет осенью 2001 года, как планировалось. Ее релиз перенесен



на 2002 год, причем без каких-либо уточнений насчет месяца, квартала или сезона выхода долгожданной RPG.

— Наше решение отложить релиз *Dungeon Siege* далось нам очень тяжело, — оправдывается главный дизайнер **Gas Powered Games** Крис Тейлор. — Мы твердо уверены, что поступили правильно. Доработка и выравнивание баланса — одна из самых критических стадий в создании RPG. Мы обещали создать великолепную игру и сдержим свое обещание.

## Вот она какая, Вторая мировая...

Питерская компания **Fireglow** уже больше года корпит над созданием популярной стратегии в реальном времени **Sudden Strike 2**. Несложно догадаться, под каким названием игра выйдет в России: «Противостояние 4». Разработчик обещает создать цельный, мощный проект, по-



священный, разумеется, событиям Второй мировой войны. Поле битвы станут самые разные уголки планеты, начиная с Европы и заканчивая островами в Тихом океане. Появятся новые юниты (поезда, боевые корабли, транспортные самолеты) и новые сооружения (замки, крепости, аэродромы). Особо отличившиеся юниты можно будет переносить из миссии в миссию. Однако не ждите трехмерности. К сожалению, **Sudden Strike 2** создается на 2D-движке, пусть даже очень неплохом. Завершение работ над игрой ожидается в начале 2002 года. Издатели, похоже, останутся прежними: в России — «Руссобит-М», в Европе — **CDV Software Entertainment AG**.

## СРОЧНО В НОМЕР

### Встречайте Quake IV

Ну наконец-то! На тexasском чемпионате **QuakeCon 2001** было официально объявлено о разработке **Quake IV**. Разумеется, не обошлось без неожиданностей. Новый Quake разрабатывает не легендарная контора **id Software**!!! Слух об этом уже давно бродил по Всемирной Паутине,



но к нему не особо серьезно относились. **Id Software** поручила разработку святыни своему давнему партнеру **Raven Software** (**Heretic, Hexen, Soldier of Fortune**), оставив для себя всего лишь роль консультанта.

Главным программистом проекта назначен **Рик Джонсон**. Ведущим дизайнером стал **Джим Хьюджес**, отличившийся во время разработки **SoF 2**. Четвертый Quake создается на движке **DOOM III**, причем пока неизвестно, какая игра увидит свет первой. Вполне вероятно, что мы познакомимся с реальными возможностями движка **DOOM III** именно благодаря **Quake IV**.

Игра находится на самой ранней стадии разработки, и на **QuakeCon** показали всего один концепт-арт (Гладиатор Строгов). За основу взяты идеи **Quake II**. Представители **Raven Software** обещают крепкую сюжетную линию, построенную на противостоянии с кибернетической расой **Строгов**. Не обойдется и без ставшего необычайно популярным благодаря «Максу Пэйну» *slow-motion* а-ля «Матрица».

Очень многие игровые критики сомневаются в способности **Raven** сохранить дух **Quake** и создать достойного приемника культовой серии. Фанаты стонут. Впрочем, пока рано торопиться с выводами. В конце концов, получилось же у **Presto Studios** с **Myst III**. Тогда скажите, почему у **Raven** не получится с **Quake IV**?

пьютерного спорта России уже разработала все необходимые нормативные документы, включая положение о соревнованиях и порядок присвоения разрядов («мастер компьютерного спорта» — это звучит гордо). Утвержден календарь соревнований. ФКС просит помощи со стороны геймеров, владельцев компьютерных клубов, организаторов соревнований и приглашает вступать в ряды Федерации. Полноправным членом ФКС может стать любой спортсмен, достигший 18 лет. Не достигшие требую-

# 2 Индустрия

## GoD больше нет

Зловещие слухи касательно **Gathering of Developers** все-таки подтвердились. В конце августа компания свернула свою издательскую деятельность. Президент компании **Майк Уилсон** посчитал, что пора начинать новое дело. В настоящее время большинство сотрудников **GoD** вместе с Уилсоном трудятся над созданием интерактивного журнала на DVD под названием **Substance TV**. Издание должно появиться уже в ноябре, и видеогам будет посвящено не больше 1 процента содержимого диска.

Компания **Gathering of Developers** была основана в 1998 году, и первоначально все проекты этой независимой издательской студии имели успех. Однако в последнее время **GoD** вошла в полосу неудач, и некоторые высокобюджетные проекты потерпели финансовое поражение (**KISS: Psycho Circus, Heavy Metal: FAKK 2, Blair Witch Trilogy**).

Все игры, которые должна была издавать скоростно скончавшаяся студия **GoD Games**, выйдут в назначенные сроки. **Duke Nukem Forever** издаст компания **Take Two**. Покойся с миром, **GoD**.

## Геймеры России официально стали спортсменами

Комитет Российской Федерации по физической культуре, спорту и туризму принял эпохальное решение. Приказом № 449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания» компьютерный спорт был включен в перечень видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания. Россия стала первой в мире страной, где киберспорт был официально признан государством как вид спорта. Федерация ком-



СРОЧНО В НОМЕР

**Condition Zero достался Gearbox**

Когда Valve Software поручила разработку Counter-Strike: Condition Zero, синглового эпизода из мира C-S, студии Rogue Entertainment, там все чуть с ума не посходили от радости. Рано радовались. Valve без объяснения причин забрала проект обратно. Подумала некоторое время и наконец определилась. Разработка Condition Zero передана далласской студии Gearbox Software, создавшей два адд-она к Half-Life. С одной стороны, тот факт, что работа над игрой закипит с новой силой, не может не радовать. С другой стороны, пример Blue Shift поневоле настораживает. В хорошие ли руки отдали надежду миллионов? Не получится ли у Gearbox добротная, но бездушная поделка, нацеленная исключительно на опустошение кошельков геймеров? Подумайте об этом на досуге... и продолжайте с фанатичным интересом высискивать информацию касательно Condition Zero.

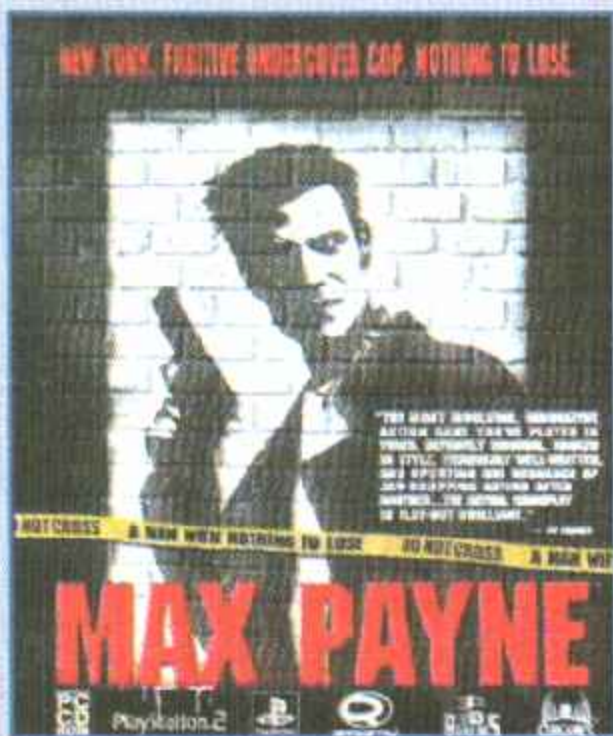
го возраста тоже могут вступить в Федерацию, но на правах ассоциированных членов, то есть без права голоса. Разумеется, придется платить довольно демократичные вступительный и членские взносы (не больше 300 рублей). "ФКС России готова оказать поддержку всем региональным, межрегиональным и общероссийским проектам, ставящим своей целью развитие компьютерного спорта в России и его популяризацию среди любых категорий населения, и помощь в создании организаций всех организационно-правовых форм собственности, которые хотели бы создать любители компьютерных игр по всей России", — утверждает руководство Федерации компьютерного спорта. Так что, если есть идеи, обращайтесь к ФКС России (fks@cybersport.ru).

**Пэйн... Макс Пэйн**

Еще задолго до выхода мегауспешного проекта Max Payne все прочили этой игре прямую дорогу на киноэкран. Финские кудесники из Remedy намеренно делали свое детище похожим на голливудский боевик работы Джона Ву или братьев Вачовски и не просчитались. Не прошло и месяца с момента релиза Max Payne, как компания Collision Entertainment приобрела все права на кино и теле-"портации" игры. В США дистрибьютором фильмов о Максе (а их может быть несколько!) выступит киностудия Dimension Films, во всем остальном мире — Abandon Entertainment.

— Мы очень взволнованы возможностью превратить новую успешную видеоигру в киноикону, — заявил глава Collision Скотт Фэй.

— Макс Пэйн идеально подходит для Голливуда, — вторил ему Майкл Уилсон, основатель GoD Games. — Он — хорошо проработанный антигерой, кроме того, у игры есть великолепный сюжет.



Пока не известны ни актерский состав для будущего блокбастера, ни даже примерная дата начала съемок. Предпроизводственная стадия может занять не один год (к примеру, права на экранизацию Tomb Raider были куплены еще в 1998 году, а фильм вышел в 2001-м). Впрочем, Collision Entertainment не намерена торопиться. Компании выгодно, чтобы игра вышла на всех возможных платформах (PS 2, X-Box, GameCube) и ее сумасшедший успех послужил бесплатной рекламой фильму.

**У Electronic Arts появилась своя гонка**

Компания Electronic Arts немало заработала на гонках NASCAR. Достаточно вспомнить, что EA Sports выпустила игры, посвященные знаменитым автогонкам практически на всех мыслимых



платформах, включая PC, PS, PS 2 и даже Nintendo 64. В настоящее время компания трудится над NASCAR Thunder 2002 для PS 2 и X-Box.

Образно выражаясь, настало время возвращать долги. Electronic Arts заключила трехгодичную сделку с Alabama's Talladega Superspeedway. Компания избавилась от кругленькой суммы, зато октябрьская гонка NASCAR Winston Cup теперь называется EA Sports 500. И чего только люди не сделают ради престижа ради!

**Обвиняется Final Fantasy**

Не имеющая аналогов ситуация сложилась в Кстово, небольшом городке Нижегородской области. Начиная с 14 мая уже шестеро подростков покончили жизнь самоубийством, пове-



сившись либо спрыгнув с крыши высотного здания. В качестве одной из причин серии самоубийств местные правоохранительные органы выдвинули чрезмерное увлечение ролевой игрой Final Fantasy. Кстовская прокуратура рассматривает любые версии: от деструктивного влияния "Последней фантазии" на психику до записи на компакт-диск с игрой кодового сигнала, подтолкнувшего к суициду.

Факт более чем спорный. Десять частей игры Final Fantasy на сегодняшний день разошлись по

миру тиражом, превышающим 30 миллионов копий, и ранее никто на секретные сигналы не жаловался. Между тем, прокурор Кстово Александр Иванов возбудил уголовное дело по 110-й статье УК "Доведение до самоубийства". Впрочем, вряд ли обвинения будут предъявлены японской компании SquareSoft. Скорее всего, самоубийствам найдут более логичное и правдоподобное объяснение.

**Развитой капитализм сожрал Dynamix**

Компания Sierra On-Line объявила о начале стратегической реорганизации. Звучит красиво, но что скрывается за этой малосодержательной фразой? Хозяин Sierra, корпорация Vivendi Universal Publishing, пожелал, чтобы компания стала более компактной, а ее работа — более эффективной. Другими словами, господа из VU Publishing решили превратить Sierra On-Line в подобие Blizzard и Universal Interactive, тоже находящихся под их опекой. В результате одно из отделений Sierra, студия Dynamix, на чьей совести такие хиты, как MechWarrior и Tribes, оказалось закрыто. Сотни людей потеряли работу: 97 уволенных в Dynamix, 148 — в Bellevue studio и еще 20 — в штаб-квартире Vivendi.



На сайте www.petitiononline.com появилась петиция в поддержку Dynamix. Фанаты Tribes требовали "исправить ошибку" и сохранить студию, но... Президент Sierra Майкл Райдер в то же время радостно "толкал" речи о развитом капитализме:

— Реорганизация создаст более эффективно функционирующую модель компании. Сокращать штаты тяжело, но это бизнес и мы приняли верное решение.

Разработка Tribes 3 перешла к студии Bellevue. Отделение Sierra Home сконцентрируется на издательской деятельности: книгах по садоводству и приготовлению пищи. Жизнь продолжается, но уже без Dynamix.

**Funcom Online**

Крупнейший издатель компьютерных игр Funcom объявил, что закрывает свой дублинский офис, где велась разработка игр для консолей (в частности, Jet Sprint для X-Box), и полностью переориентируется на онлайн-овые MMORPG и игры для сотовых телефонов.

— Уход с рынка консолей — наше стратегическое решение, — сказал президент Funcom Андре Бэкен. — Компания много работала для того, чтобы утвердиться на рынке онлайн-овых игр, и теперь именно там мы чувствуем свою силу.

Funcom планирует расширить штат работников в швейцарском, норвежском и североамериканском офисах для того, чтобы осуществлять наиболее полную техническую поддержку





Anarchy Online и ускорить разработку другой онлайн-ролевой игры из мира викингов — **Midgard**. Решение компании выглядит вполне обоснованным и дальновидным: судя по прогнозам специалистов, уже в 2005 году онлайн-игры принесут своим издателям 5,6 миллиардов долларов. Деньги немалые.

### Half-Life и Pac Man — все едино?

Похоже, вскоре компьютерные игры будут обвинять во всех бедах и напастьях. В Австралии под угрозой запрета оказался популярнейший шутер **Half-Life** со всеми своими аддонами. Причина абсурдна. Якобы фанат игры отыскал в ней призыв убивать охранников и под воздействием навязчивой идеи пристрелил охранника **Стивена Роджерса**, работавшего в мельбурнском абортарии. Отца семерых детей. Австралийская ассоциация охранников (есть у них и такая организация) призвала убрать **Half-Life** с прилавков магазинов.

— Игра, где охранников убивают ради веселья, не может быть одобрена Ассоциацией, —

заявил ее президент **Терри Мерфи**. — *Half-Life поощряет дурное поведение.*

К мнению Мерфи присоединились и ученые Гарвардского университета **Томпсон** и **Ханинджер**, опубликовавшие свое исследование, касающееся видеоигр, в журнале Американской медицинской ассоциации. Они исследовали 55 игр, помеченных буквой "Е", то есть "Everyone", и указали на то, что 64 процента игр содержат намеренное насилие, а в 60 процентах игрока награждают за причинение боли другим персонажам или их убийство. Под ханжескую критику попала даже невинная **Ms. Pac Man**. Она, видите ли, пожирает анимированные привидения. Хмммм, и это насилие? Представляю, что напишут эти ученые, когда к ним в руки попадет **Soldier of Fortune**.

И чтобы закончить дискуссию о вреде игр, приведу кардинально отличающееся от других мнение лондонских ученых, чье исследование финансировалось британским правительством. Они считают, что компьютерные игры вырабатывают в юных анг-

личах умение концентрировать внимание не хуже профессиональных спортсменов или космонавтов. Тинейджеры, умеющие лимитировать время, проводимое за компьютером, имеют больше друзей, лучше учатся в школе и приспосабливаются к окружающему миру.

### В Counter-Strike можно умереть по-настоящему?

Еще одна не совсем приятная новость. В Таиланде 22-летний мужчина умер после ночи, проведенной в Интернет-кафе за игрой в **Counter-Strike**. Друзья тайца по имени **Танит Соммои** подтвердили, что его увлечение **C-S** фактически превратилось во вредную привычку. Танита нашли в полдень в кабинке Интернет-кафе. Его голова покоилась на клавиатуре. В качестве причины смерти врачи определили сердечный приступ. Крик, поднятый по этому поводу некоторыми изданиями, мало понятен. Естественно, чрезмерное увлечение чем-либо (неважно, выпивкой, экстремальными видами спорта или компьютерными играми) чревато последствиями. Но зачем же верещать, как резаным, что "Counter-Strike убивает"?!



# 3 Россия

## Идеальный "Шторм"

Компания **Buka Entertainment** и студия **MADia** анонсировали адд-он "**Солдаты неба**" к успешному футуристическому авиасимулятору "**Шторм**" (на Западе известном как **Echelon**). Релиз **Echelon: Wind Warriors** намечен на второй квартал 2002 года. Действие "**Солдат неба**" развернется в 2351 году. Играть будем за майора **Джейсона Скотта**, одного из лучших пилотов Галактической Федерации. По заявлениям разработчика, ожидается не просто дополнительный набор миссий, а почти новая игра с большим количеством свежих идей. Вот примерный перечень тех самых "свежих идей": но-



вая кампания из 40 миссий, новые локации со снежными и пустынными пейзажами, новые боевые машины, новое оружие (включая смертельные плазморакеты), режим кооперативной игры, улучшенный баланс сил и, как говорится, многое другое. Фанаты "**Шторма**" наверняка не останутся разочарованными.

## Подарок от "Буки"

Компания **Buka Entertainment** и компания **Codemasters Software** подписали контракт на издание на территории стран СНГ и Балтии трех суперхитов: **Insane**, **Colin McRae Rally** и — бурные и продолжительные аплодисменты —



**Operation Flashpoint**. Все три релиза, к сожалению, уже растражированы пиратами, однако (кто бы сомневался) не идут ни в какое сравнение с подлинными локализованными версиями. Релиз всех трех игр намечен на 3-й и 4-й кварталы 2001 года.

## И ты, Burut!

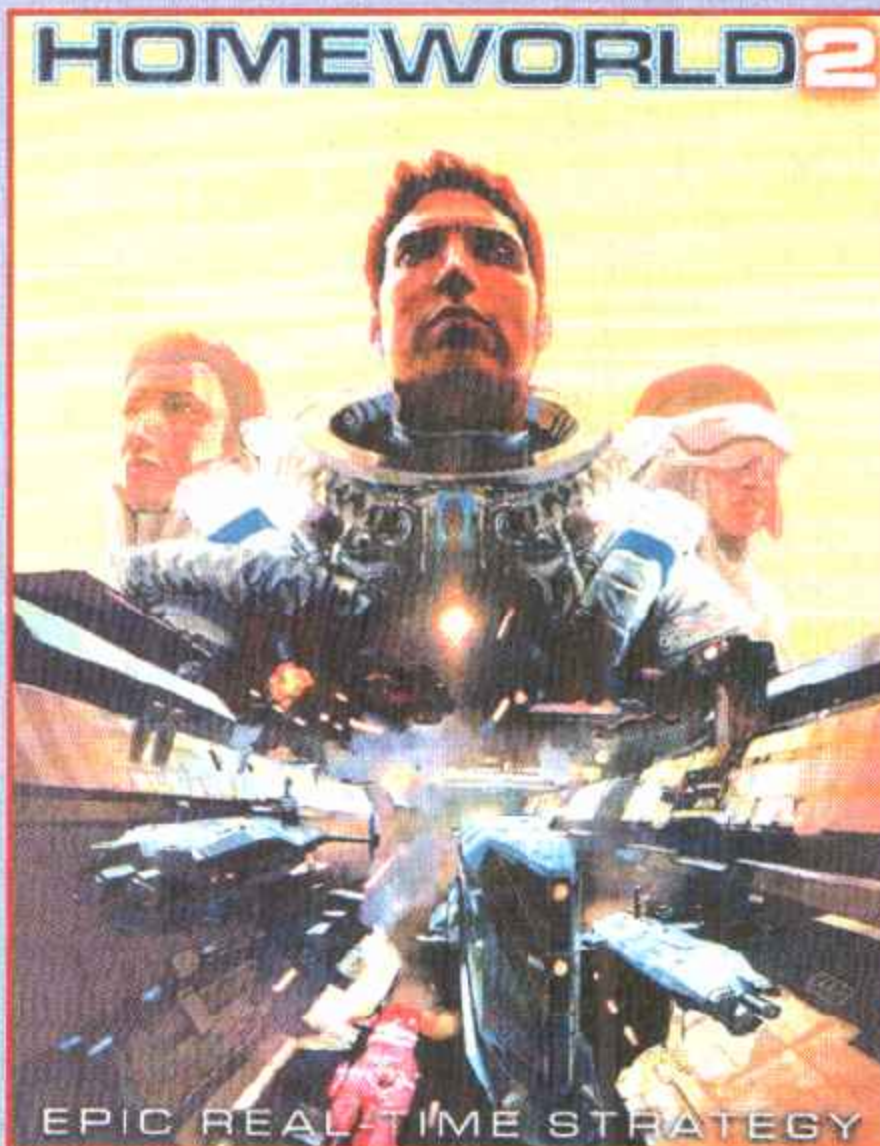
Отечественная ролевая игра "**Златогорье**" от компании **Burut** не стала суперхитом и чемпионом по продажам, но, тем не менее, уверенно доказала свое право на существование. В конце концов, славянская мифология не менее богата и разнообразна, чем европейская, а значит, своя аудитория у подобной игры всегда найдется. На радость славянофи-



## СРОЧНО В НОМЕР

### Homeworld 2 жив!

Слухи о том, что находящийся на начальной стадии разработки проект **Homeworld 2** отправлен на свалку, взбудоражил весь Интернет в считанные часы. Версия 1: **Relic Entertainment** бросила все силы на доработку перспективной страте-



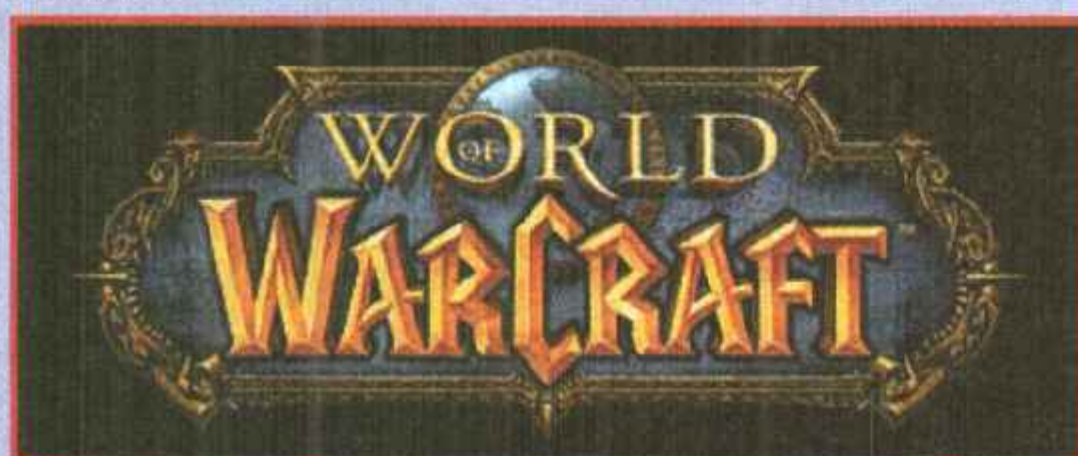
гии **Sigma**, и о **Homeworld 2** пришлось забыть. Версия 2: **Sierra** расторгла контракт с **Relic**, и разработчик остался без финансирования.

Слухи так и остались слухами. **Sierra** и **Relic Entertainment** пересмотрели контракт на лицензию **Homeworld**, однако сей факт никак не связан с недавними проблемами **Sierra**. Представитель PR-отдела **Sierra** **Адам Кан** сообщил буквально следующее: "Мы не закрывали **Homeworld 2**. Мы не расторгли контракт с **Relic**. Мы вообще не делали никаких заявлений, связанных с **Homeworld 2**". Разработка одной из лучших космических RTS продолжается. Слухи прекратились. Пока.



СРОЧНО В НОМЕР

Warcraft, ты — мир!



Даже не верится, что **Blizzard** все-таки собралась с духом и на сентябрьской выставке ECTS в Лондоне открыла секрет, над какой именно новой игрой трудится знаменитая компания в настоящее время. Конец недомолвкам, непоняткам и официальным заявлениям, состоящим из пары слов: "Это — не **StarCraft 2**".

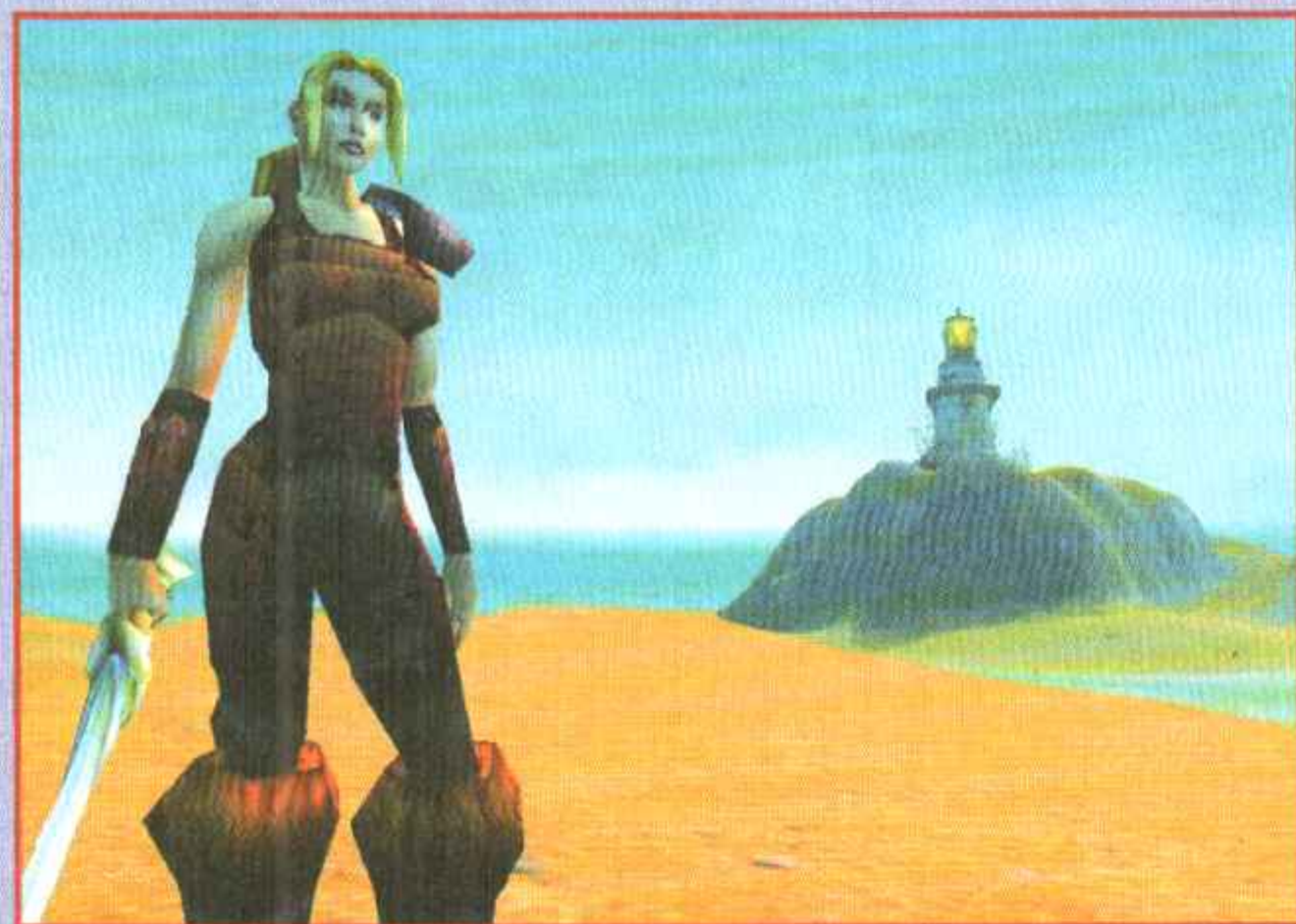
Да, это действительно не **StarCraft 2**, это — **World of Warcraft**, очередная онлайн-ролевая игра. Хотя разве можно MMORPG, местом действия которой станет любимый миллионами эпический мир **Warcraft**, назвать "очередной"? Вне всяких сомнений, обнародована сенсация. Слухи о ней просочились в Интернет за несколько дней до лондонского шоу, и все равно с пресс-конференции **Blizzard**, где был показан двухминутный ролик **World of Warcraft**, люди уходили разве что не поседевшими от потрясения.

Четыре года прошло с тех пор, как миновали события, рассказанные в **Warcraft III: The Edge of Chaos**. Земли Азерота разорены войной, но постепенно расы начинают восстанавливать свои королевства и готовиться к новым битвам. Игрокам (на выбор дан вид как от первого, так и от третьего лица) предстоит исследовать игровую вселенную **Warcraft**, собираться в товарищества, вместе бороться с врагами и наращивать собственную мощь. В настоящее время в игре за-



действованы три расы: люди, орки и **Taurens**. **Taurens** — могучая раса кочевников. Кроме них планируется появление и других новых рас, о которых будет сообщено в ближайшем будущем.

Одно из главных отличий **World of Warcraft** от других онлайн-ролевых игр заключается в отсутствии необходимости день и ночь проводить в онлайн, чтобы ваш персонаж успешно развивался. **Blizzard** сделала основной упор не на основательную, неторопливую прокачку героя, а на приключения, многочисленные стычки с врагами при минимуме времени "простоя". Впрочем, каждый игрок сам сможет определить подходящий для него темп



игры. Можно выполнять простенькие квесты, а можно отправляться в марафонские путешествия ради великих целей.

Графически **WoW** явно превосходит все ныне существующие онлайн-игры, исключая разве **Anarchy Online** и грядущую **Star Wars Galaxies**. Дата релиза MMORPG от **Blizzard** пока неизвестна, однако количество обнародованной компанией информации, скриншотов и роликов говорит о том, что работы над **World of Warcraft** идут полным ходом и поиграть в мечту окажется возможным уже в этой жизни. Подробности относительно **WoW** — в следующих номерах "Игромании".



лам, **Burut** официально анонсировала "Златогорье 2". Со времени победы над темным божеством Драх-Шу прошло 300 лет. Люди страны Золотых Гор жили в мире и радости, пока мрачные знамена не возвестили о скором возвращении Драх-Шу. В срочном порядке были найдены несколько героев, наспех проинструктированы и отправлены спасать мир. Что касается самой игры "Златогорье 2", то ее "спасут": на порядок улучшенная графика, появление мультиплеера, пошаговый способ ведения боя и увеличение количества локаций, персонажей, квестов, оружия и прочих предметов экипировки.

Имя им — легион

Одновременно с игрой "Златогорье 2" компания **Burut** объявила о разработке шутера от первого лица **Creed: The World Beyond** (с русским названием пока не определились). Действие игры стартует в далеком 2944-ом году. Главный герой — элитный воин из полурелигиозной организации "Легион" — попадает на кладбище звездолетов в глубинах космоса и сталкивается с неведомыми инопланетными врагами.



Обещаны скелетная анимация, до 4000 полигонов на модель, "умный" AI, объемные звуковые эффекты, динамичный геймплей и мультиплеер со всенародно любимыми режимами (Deathmatch, Team Deathmatch, CTF, Last Man Standing, Assault). Скриншоты **Creed** настолько впечатляют, что даже послужили поводом к небольшому скандалу: на популярном сайте **Daily Telefrag** усомнились в их подлинности. Впрочем, демка игры появится уже этой осенью, так что в подлинности всех графических красот мы сможем убедиться самостоятельно. Кстати, и **Creed**, и "Златогорье 2" будут выпущены компанией "Руссобит-М".

"Акелла" не может без моря

Компания "Акелла", создатель таких хитов, как "Корсары" и "Век парусников", проговорила о ведении работ над новой игрой на морскую тематику. Рабочее название будущей горячей смеси RTS с варгеймом — **Privateer**. Проект создается на усовершенствованном движке **Age of Sail** и ориентирован на сетевую (И) игру. Впрочем, сингл тоже не забыт. Вице-президент "Акеллы" **Дмитрий Архипов** сказал, что **Privateer** является популяризацией идеи "Века парусников 2" с тем же качеством и той же исторической достоверностью.



# КАЗАКИ

## Последний Довод Королей

Продолжение "Кзаков" позволит Вам ощутить себя полководцем, который на поле боя решает судьбу не только сотен и тысяч своих подопечных, но и всего государства.

**Историческая стратегия реального времени «Кзаки: Последний Довод Королей» посвящена событиям, происходившим на территории Европы в XVII-XVIII веках. Это время обозначилось в истории как эпоха великих и непрерывных войн и сражений — именно им и уделено первостепенное внимание в игре. 30-летняя и 7-летняя войны, война за Австрийское Наследство, русско-турецкие войны, гражданская война в Англии, турецкая экспансия в Европу, освободительная война украинского народа, Северная война, польско-русская война, война Нидерландов за независимость и многое другое на игровых страницах продолжения 'Кзаков'. Здесь Вы сможете ощутить незабываемый дух грандиозных европейских баталий минувшего, а также пополнить свой багаж знаний истории.**

### Краткая характеристика

- 6 новых кораблей
- 2 новых нации: Бавария и Дания
- в 4 раза больше карты (возможность выбора между 3 разными размерами карт)
- 5 новых кампаний: Пруссия, Австрия, Саксония, Алжир, Польша (30 миссий)
- 4 уровня сложности для миссий в кампаниях
- 6 новых одиночных миссий
- 6 новых исторических сражений
- 6 специальных зданий для миссий
- 3 специальных юнита для миссий
- Возможность играть в союзе с компьютером + по сети + альянсы
- Редакторы карт & миссий
- Новые режимы старта игры (время перемирия, с 18-м веком, с готовой армией, с блокгаузами, с/без тумана войны, с/без захвата крестьян и др.)
- Глобальный рейтинг игроков
- Таймер
- Расширенный набор команд для юнитов
- Объединение в группы
- Починка кораблей
- 3D ландшафт
- До 8000 юнитов в сражении
- 8-противоборствующих стран





## Последний довод "Козаков"

В самое ближайшее время компания "Рус-собит-М" планирует выпустить в свет адд-он к нашумевшей стратегии в реальном времени "Козаки. Европейские войны". "Довесок" носит название "Козаки. Последний довод королей" и посвящен событиям, происходившим на территории Европы в XVII-XVIII веках. "Это время обозначилось в истории как эпоха великих и непрерывных войн и сражений; именно им и уделено первостепенное внимание в игре", — говорится в пресс-релизе "Рус-собит-М".



Английское название разработчик "Козаков" украинская студия GSC Game World огласила еще на E3 2001 — Cossacks: The Age of Enlightenment (правда, затем адд-он переименовали в Cossacks: The Art of War). Как следует уже из названия, не надо ждать революционных нововведений, мы получим все тот же старый добрый Age of Empires. Пять новых кампаний, 30 миссий, 2 новые нации (Бавария и Дания), 4 уровня сложности в сингле, новые юниты, новые режимы старта игры (время перемирия, с готовой армией, без "тумана войны") и редакторы карт и миссий. Согласитесь, совсем неплохо. Российский релиз состоится уже в октябре, европейский и американский издатели пока неизвестны.

# 4 Интересности

## Неотвратимое возмездие

Компания Mad Katz разработала примочку для "геймеров-садомазохистов". Приборчик подключается к компьютеру или приставке и крепится присосками к рукам. Всякий раз, когда ваш персонаж по ходу игры испытает боль, прибор будет "награждать" вас электрошоком. Разряды сла-



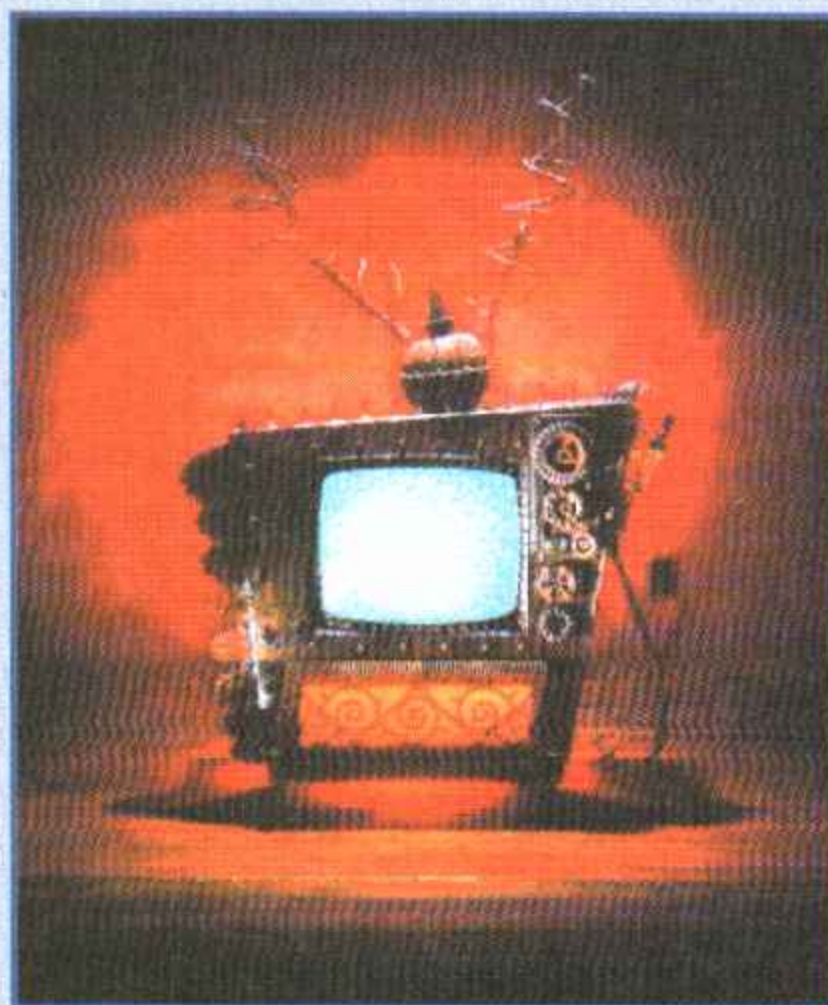
бые, но вполне ощутимые. Если желаете испытать свежие ощущения, дождитесь декабря, когда новая забава поступит в продажу. Только не играйте в Quake с этой штуковиной, пожалейте себя.

## Телевидение для геймеров

Планы по созданию телевизионного кабельного телеканала для геймеров вынашивались с незапамятных времен. Однако к реальным действиям перешли совсем недавно. Кто посмел? Чарльз Хирскорн, бывший глава Walt Disney Co's TV. В его планах — создание целой сети кабельного телевидения, посвященного исключительно иг-

ровой индустрии во всех ее проявлениях. Рынок видеоигр сейчас переживает настоящий бум, и Хирскорн с компанией единомышленников считают, что с рекламой у них проблем не будет. У канала для геймеров прекрасные перспективы. Кто из нас отказал бы

себе в удовольствии следить за развитием событий на CPL Holland в прямом эфире? При поддержке корпорации Comcast рождение "ГеймерТВ" может состояться уже в будущем году. ■



## Даты выхода игр

### Сентябрь

Jekyll and Hyde	04
Battlecruiser Me	04
Gadget Tycoon	04
Scate Park Tycoon	05
Screamer 4x4	05
Open Kart	07
From Dusk Till Dawn	07
O.R.B.	11
Millionaire Platinum	11
Dragon's Lair 3D	14
Sub Command: Seawolf	14
Warm up	14
Mystery of the Druids	14
ZAX — The Alien Hunter	14
Duke Nukem: Endangered Species	18
Wizardry VIII	18
Art of Magic	18
Rune Gold	19
Project Eden	19
Trade Empires	19
Commandos 2	20
Red Faction	20
NHL 2002	21
Rails Across America	21
Casanova	21
Rally Trophy	21
Destroyer Command	21
Madden 2002	22

Real War	24
Original War	25
Pool of Radiance II	26
F1 2001	27
Throne of Darkness	27
Lock on: Modern Air Combat	27
C & C: Yuri's Revenge	27
Battle Realms	28
Precision Strike Fighter	28

### Октябрь

Car Tycoon	01
Ms. Pac Man	03
Millionaire: Kids Edition	03
Sid Meier's SimGolf	04
Monopoly City	04
Rock Manager	05
NHRA Main Event	05
Monster Truck Rumble	05
SCHIZM	09
Motor City Online	09
Flight Sim 2002	11
Rogue Spear: Black Thorn	11
Freelancer	15
Silent Hunter 2	16
Dark Age of Camelot	17
Stronghold	17
Civilization III	17
Evil Twin	17
Darkened Sky	24

C&C: Renegade	24
Survivor: The Game	25
4x4 Evolution 2	26
Zoo Tycoon	26
AquaNox	27
Duke Nukem Forever	29
Hidden & Dangerous II	29
Mafia: The City of Lost Heaven	30
FIFA 2002	30
Disciples II: Dark Prophecy	30

### Ноябрь

IL2: Sturmovick	01
Global Operations	01
Rayman M	01
Hooters: Road Trip	01
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	01
Robot Wars: Arenas of Destruction	01
1503 A.D.: The New World	03
Hitchcock: The Final Cut	09
Heroes of Might & Magic IV	10
Capitalism 2	12
The Sims: Hot Date	13
Myth III: The Wolf Age	15
Empire Earth	15
GI Combat	15
Forbidden Forest	15
Star Wars: Galactic Battlegrounds	16
Zorro	16
Medal of Honor: Allied Assault	30

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за персонализированные переписки игроков с издателями и разработчиками.



НАСТУПИЛ АВГУСТ.  
ВРЕМЯ СОБИРАТЬ  
**ИГРУШКИ**

snowball.ru™  
лучшие игры по-русски



- 16 ОТВЕРЖЕННЫЕ
- 15 ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ
- 14 2150: ДЕТИ СЕЛЕНА
- 10 2150: ВОЙНА МИРОВ
- 11 МОРСКИЕ ТИТАНЫ
- 12 ОКЕАН ЭЛЬФОВ
- 9 ЗАТЕРЯННЫЙ МИР
- 7 ОГНЁМ И МЕЧОМ
- 6 ГОРЬКИЙ.18
- 5 ГОРЬКИЙ.17
- 4 НЕ ТОРМОЗИ!
- 3 ЯРОСТЬ
- 2 ВОЙНА И МИР
- 1 ДОН КАПОНЕ







## Вступление к "CD-мании"

Привет всем! Похоже, что 640-мегабайтовая болванка компакт-диска устроила конкуренцию с 160-страничным журналом на предмет того, кому больше не хватает места. Если раньше хронические проблемы с территориальным дефицитом существовали лишь на страницах "Мании", то теперь они стали на полную катушку проявляться и в отношении компакт-диска.

В основном это связано, во-первых, с постепенным разрастанием блоков "Deathmatch" и "Игровая Зона", и во-вторых, с конкурсами по Counter-Strike и "Wallpaper-Штурм", которые оттяпывают под себя значительные куски пространства. А выражается эта самая нехватка в том, что недостает места под демо-версии, которые наиболее драгоценны. Понятное дело: часто случается так, что какая-нибудь демо-версия весит больше, чем "Deathmatch" и "Игровая Зона"

вместе взятые. Вот просматриваешь новые демо-версии и думаешь, что, наверное, во всем мире у каждого уже давно проведена выделенка, по которой скачать двухсотмегабайтовую демку — плевое дело. И это неважно, что в демке — всего один уровень, который проходится за десяток минут неторопливого щелквания мышкой в пределах экрана...

Впрочем, жизнь продолжается, жизнь кипит, бурлит и хлещет через край, и очередная пачка демо-версий ждет вас на компакт-диске. Может, чуть меньше, чем мне хотелось бы поместить, но тоже немало. Мы уже в них наигрались — настала ваша очередь.

В целом же нынешний компакт в общих своих проявлениях и суммарных своих чертах подобен предыдущему. Кроме одного проявления и одной черты. В предыдущем номере началось наше сотрудничество с ведущим отечественным сайтом по "внекомпьютерным" играм, называемым

"Ролемансер" и проживающим по адресу [www.rolemancer.ru](http://www.rolemancer.ru). В этом номере оно выразилось в образовании раздела "Ролемансер" на компакт-диске. Помимо информации о сайте, которая сама по себе смело может считать себя интересной, вы обнаружите там кое-какое полезное добро, подробности о котором прочесть можно либо на компакт-диске, либо в "CD-Мании" в разделе "По журналу".

Не буду далее загружать буквами зрачки вашего драгоценного внимания. Знакомьтесь с путеводителем по компакт-диску, зовущимся "CD-Мания", и за дело... нет, погодите. Еще один момент отмечу. Хотя — чего его отмечать? Вы встретитесь с ним лицом к лицу и носом к носу, едва только стартанет компакт-диск. Создатель ролика — **Антон Логвинов**. И мы с ним на пару идем ваших отзывов.

Результативной вам охоты на просторах компакт-диска, уважаемые.

Редактор "CD-Мании"  
(и вообще мерзкая личность)  
Геймер /[gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru)



## РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

### На компакт-диске номера публикуются:

На компакт-диске номера публикуются... на компакт-диске номера публикуются... публикуются... действительно, гм, на компакт-диске... и, не могу отрицать, действительно публикуются... ну так вот: публикуются... тфу! Народ, что может публиковаться на компакт-диске, когда в августе на игровом небосклоне только солнца надежд на грядущее и круглый шлифованный ноль свежих интересных проектов?! Сонное царство, однако! А игровые журналы — вестник его. Мало чего на компакт-диске номера публикуются. Перечисляю то, что все-таки публикуется.

1. Прохождение приключенческого **Dragonriders — Chronicles of Pern**, подготовленное **Пятнистой Рысавкой**. Помимо собственно прохождения, материал содержит краткую информацию об истории мира и обо всем том, что с ней связано (это дается в начале).

2. Если у кого вдруг возникли сложности — есть прохождение **Max Payne**, одобренное несколькими простыми тактическими рекомендациями. Обращаться к материалу только в случае,

если вдруг сами не можете игру осилить. Автор сего труда — **SAGITT'arius**.

3. **Антон Логвинов** продолжает самоотверженно мучить **Anachronox**, начало прохождения которого вы могли лицезреть на компакт-диске предыдущего номера. Свои мучения он обещал представить на суд редакционной общественности через несколько дней, ближе к моменту сдачи компакт-диска в печать. Успеет или не успеет Антон составить бытописание своего пути от начальной заставки до счастливого (для него, что наконец-то добрался) финала, пока что неизвестно никому, причем Антону — в первую очередь. Смотрите на компакт-диске: есть успеет, то оно там будет.

4. Возможно, будет также **Independence War II**, материал по которому думает написать тот же самый, обозначенный несколькими строчками выше анахронизированный **Антон Логвинов** в промежутках отдыха, которые возникают у него по ходу написания там же означенного **Anachronox**.

Х. Насчет **Operation Flashpoint**. Во избежание языковых несоответствий мы решили не писать прохождения/руководства по оригинальной ан-

глийской версии и мирно ждем, пока компания "Бука" выпустит в продажу локализованную. Как только таковая версия в продажу поступит, ждите от нас развернутого материала, охватывающего все элементы игровой реальности. **Operation Flashpoint**, если кто не в курсе, пока что имеет все шансы быть названа сильнейшим компьютерно-игровым проектом 2001 года.

Все руководства и прохождения публикуются в разделе "Руководства и прохождения" на компакт-диске, где снабжены графикой и всем прочим. Кроме того, все то же самое, но без графики, лежит в виде **RTF-файлов**, запакованных в **rar-архив**, в директории **CD:\Draft\Guides** (рекомендация: все таблицы лучше всего смотреть именно в **RTF**). Редакция напоминает, что материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо, будь то сайт или печатное издание, без нашего письменного разрешения.

Мы также рады вам сообщить, что каждое руководство/прохождение, как только оказывается полностью готово, публикуется на сайте журнала по адресу [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru).



## ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель рубрики: **or@NGE**  
([orange@igromania.ru](mailto:orange@igromania.ru))

При участии **Алексея Кравчуна** и **Геймера**  
Подборка по **Serious Sam** и **Unreal** — **Алексей Макаренко** ([makarenkOFF@igromania.ru](mailto:makarenkOFF@igromania.ru))  
Подборка по **Counter-Strike** — **Джиба Галиев aka J.B.** ([jib@igromania.ru](mailto:jib@igromania.ru))

### #01. Baldur's Gate II: Throne of Baal

Четыре неслабых героя исключительно для **BG2: Throne of Baal**.

### #02. Black and White

1. Редактор уровней **World Modifier** версии 0.1. В отличие от выложенного на июльском компакт-диске удивительно сырого **Eden Build'r'a**, здесь мы видим вполне приличный и полноценный инструмент для создания уровней.

2. Карта **Domination** — **skirmish'ная** карта для

трех игроков (или двух игроков и компьютера, или одного игрока и двух компьютерных оппонентов). Для каждого игрока предусмотрен небольшой квест.

3. Карта **Teddy Bear World** — исключительно для синглплеера. Не шедевр, но несколько забавных моментов все-таки имеется. Например, **футбольное поле**, на котором ваши существа могут поиграть в футбол **плюшевыми мишками**, коих в округе разложено немало.

4. Четыре новых моделики ваших питомцев — **слоник** (замена для носорога), **скелет** (призван заменить собой зебру) и очень симпатичный **робот** по имени **Bender** (а может, это фамилия, а зовут его, надо полагать, **Ostap**).

### #03. Counter-Strike J.B. Choice #2

Привет всем фанатам **КС**, а тем более тем, кто пытается изменить его в лучшую сторону в визуальном плане. На этот раз мы будем прикалываться. И прикалываться будем над террористами.

### Spiderman

Замена модели **arctic**. Все, конечно, видели мультяшного, где непобедимый веселый парень в разноцветных рейтузах гоняет врагов народа. Теперь есть возможность просто его взять и пристрелить. Или самому попробовать завалить каунтера сопливой паутинкой. Рескин модели: **Giant Chicken**.

### Predator

Замена модели **guerilla**. А уж этот фильм со **Шварценеггером** точно все смотрели. Для тех, кто все же не смотрел, приведу краткое содержание. Зеленый уродец с планеты **Nasnedogonyat** прилетает к нам в гости, дабы поиграть в прятки в сырых джунглях... Но brave спецназовцы почему-то не допетрили о его благих намерениях и просто замочили его, как последнего ламера, при этом громко крича "Дай! Санава Бичи!". Что они у него хотели взять, я так и не понял. Вот такое несправедливое кино. Если хотите почувствовать себя **Арнольдом** с ножом в руке — модель вам в руки. Модельмейкер: **CITY COBRA**.



### Scream

Замена модели **leet**. Персонаж из страшного и ужасного фильма про дядьку (или тетку) в черном балахоне и маске, купленной в магазине приколов. Сам я фильм не смотрел, но, говорят, он был "мега-ОТЕЦ", потому как фраги делал только ножом. Модельмейкер: **Aaron Hoffman (Hoffa)**.

### Ronald

Замена модели **terror**. Вот он! Я, конечно, ничего не имею против закуской, визитной карточкой которой он является... Но как я давно хотел найти модель этой физиономии, дабы потом жестоко с помощью гранаты... В общем, не нравится он мне. Если хотите "оторваться" от всей души — советую. Если поставите карту `de_mcdonalds`, то получится очень забавно: куча клоунов пытается взорвать свой общепит. Модельмейкер: **3loodHound**.

### HUDs

Чувствую, что вам своего соседа по лестничной площадке уже не шокировать оружиевыми извращениями — напугайте его новым извратным интерфейсом. Предлагаю на ваш выбор двенадцать рульных шрифтов.

### SpriteViewer

Мелкая программка, позволяющая просматривать файлы спрайтов в Half-Life и его модах.

### PODBOT 2.5!

Новая версия лучшего бота для КС. Как всегда, в таких случаях заявляют: исправлена куча багов и добавлена куча всяких рульностей. Так оно и есть. Ставьте и удивляйтесь.

*P.S.* А вы знали, что если взять в папке `cstrike\PODBot\BotChats` файл `BotChatRussian.txt` и скопировать его в папку `cstrike\PODBot`, изменив его имя на `BotChat.txt`, боты будут писать в чате ПО-РУССКИ?!

### Geekplay

Еще одна маленькая, но очень полезная программка. С ее помощью можно без проблем просматривать демки для КС. Очень проста и не требует никакого освоения. После установки от вас потребуется дважды щелкнуть по файлу с демкой, и программа сама вам ее покажет.

### BONUS

Самого, если честно, раздражает это слово — БОНУС. Звучит как БАТОН. Кстати, кому понравится, возьмите эти слова себе как ник. Итак: БОНУС! Если вам приелись менюшки в контре, предлагаю вам альтернативу. Зацените (гордо). Сам сделал! Для себя, правда, но почему бы не поделиться? В комплекте еще и новая консолька.

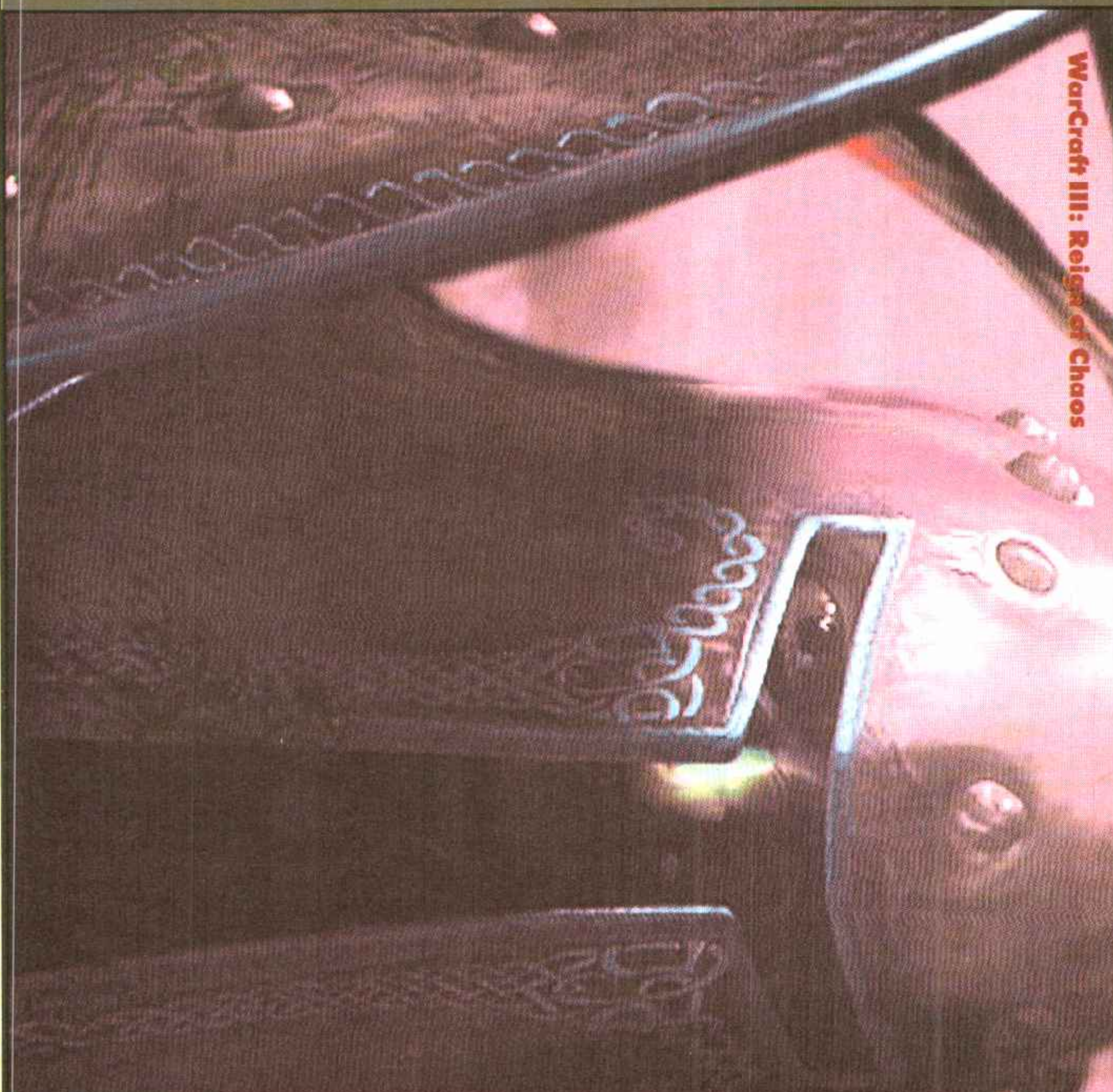
### BONUS #2

Вот, в последний момент решил поделиться с вами своим логосом. Большой, цветной и про "Манию". Самое хорошее — это то, что он врагов отвлекает от игры.

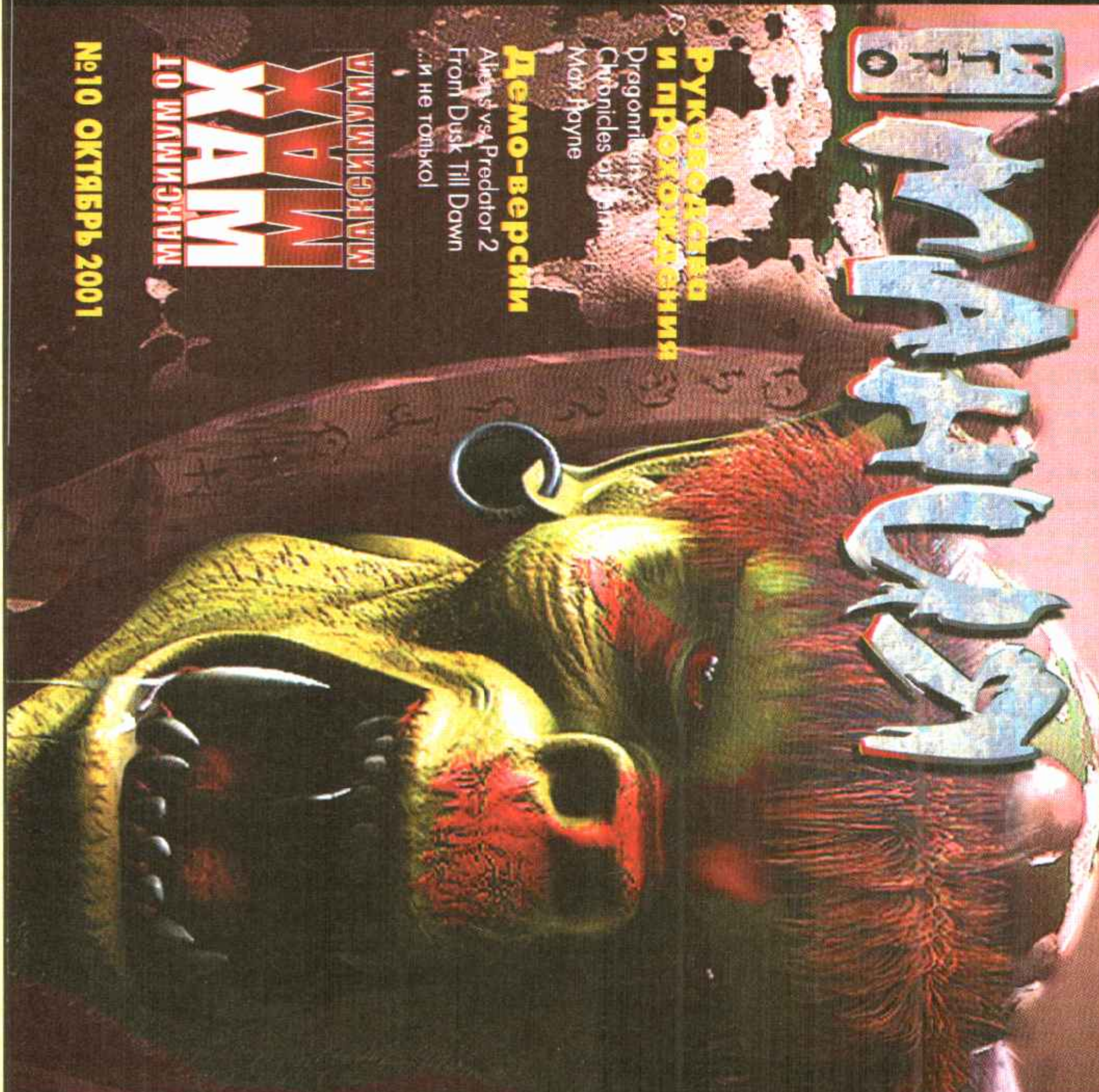
## #04. Diablo II: Lord of Destruction

1. Дополнительные герои: четыре **друида** и четыре **ассасина**. Каждый герой обвешан с ног до головы оригинальными магическими шмотками. Рекомендуем.

2. Мод **Tides of War**, несколько изменяющий баланс игры. На самом геймплее это сильно не сказывается, но несколько значительных (и, несомненно, приятных) моментов все же есть. У друида усилены малоиспользуемые скиллы (типа Raven) и элементарная магия, у других героев увеличена скорость передвижения и уменьшен расход стами-



WarCraft III: Reign of Chaos



МАНИЯ

Руководство и продолжения

Dragonlance Chronicles of Durlan  
Mick Foyles

Демо-версии

Alien vs. Predator 2  
From Dusk Till Dawn  
...и не только!

МАКСИМУМ ОТ МАКСИМУМА

№10 ОКТЯБРЬ 2001



## Игровая Зона

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal  
Black and White  
Counter-Strike  
Diablo II: Lord of Destruction  
DOOM  
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel  
Heroes of Might and Magic III  
Jagged Alliance 2.5: Цена Свободы  
Kingpin  
Max Payne  
MS Combat Flight Simulator  
MS Train Simulator  
Nascar Racing 3  
Operation Flashpoint: Cold War Crisis  
Quake I/II/III  
Red Alert II  
Rune  
Sacrifice  
Serious Sam  
The Sims  
Tony Hawk's Pro Skater II  
Tropico  
Unreal  
Unreal Tournament  
X-Com: Enforcer  
**Взломщики и «Игровой Зона»**  
Gems 3D Puzzle Game, Dope Wars и 35 скинов для Winamp  
**Работы читателей «Манин»**  
Savegame от Fallout Tactics, Герой для BGII: Throne of Bhaal, сценарии Coast и Summer '42 для «Противостояния 3».

## Патчи

Age of Empires II: Conquerors, Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura, Baldur's Gate II: Throne of Bhaal, Diablo II: Lord of Destruction, Empire of Ants, Operation Flashpoint, Quake III point release, Settlers IV, Startopia, Tropico, Vietnam 2: Special Assignment

## Трейнеры

Airline Tycoon First Class, Ancient Evil: The Curse of the Snake, Asterix Mega Madness, Battle Race 3D, Castles, Colobot, Dirt Track Racing Pinball, Dominions, Emperor: Battle for Dune, Grouch, Hateful Chris, Lords of Realms II, Max Payne, Operation Flashpoint, Open Kart, Persian Wars, Political Tycoon, Scooter Pro, Six-Trix, Smugglers, Startopia, The Smurfs, The Sting, Top Shot II, Tropico, UEFA Challenge, Wardoves, X-Guard, Zeus: Poseidon Expansion

## Deathmatch

### UnrealXaosPack №03

Карты DM-Aberance, DM-Baal, DM-Prong II, DM-Fane, DM-Edge II

### Quake III: Arena

Мод: Random Quake 3  
Подборка обоев  
Модели: карта-галерея  
Демка суперфинала QuakeCon

## Unreal Tournament

Моды FlakMine и Bullet Time

## Counter-Strike

Тактика на карте cs\_arabstreets  
Wacky Pack 1.0

## Max Payne

Моды The Authentic Lobby Shootout и Matrix Tribute

## Клубные новости

Финальные демки с Russian Qualifying Event по Counter-Strike

## Компьютерные клубы России

## По журналу

### Rulezz&Suxx

Скрин-Галерея

### Интернет

WM Keeper Classic

Территория: разлома

Far Manager, Windows Commander,

2XExplore, WinNavigator, Frigate ДИСКА

Командир, русификация Windows Commander

### Взломщики

Dune Ex, MaxRas и Easyunpacker

## Самопал

Trial-версия GameStudio

## Горячая линия

ACDSee 3.1 Rus, DjVu Solo 3.1, Opera 5.12, Power Strip 2.60, Win 98 lite IV Professional Edition

## Вне компьютера

### Блок от «Ролемансера»

1. Villains' Lorebook

2. Приключения от Citizen Games

### Magic: The Gathering

Колоды Чемпионата Мира

Колоды Гран-при Лондона и Сингапура

Oracle, Comprehensive Rules,

D'Angelo rule pack

### Эпоха битв

Графика и адреса клубов

## Мозговой штурм

### Скриншоты №10 на CD

### Конкурс на Counter-Strike

### Wallpaper-Штурм

### Мифоблок

Заказ номеров «Манин»

Карты для «Пяти турнирных задач»

Инструкции

(с) «Миреманс», 2001

ны. После установки этой модификации вы сможете также покупать Gems, а в Gamble теперь доступно не только оружие, броня и кольца с амулетами, но и Jewel'ы, и Charm'ы.

3. Модификацию The Evil 3 от российской Vortex Team со всей уверенностью можно назвать самой продуманной и сбалансированной модификацией для сингла Lord of Destruction. Не секрет, что многие возможности LoD доступны только при игре через Battle-net, в то время как в синглплеере недоступны, например, рунные слова и новые комбинации для Horadric Cube. Установив The Evil, вы сможете в полной мере насладиться всеми новыми возможностями игры. Дальше — больше. Изменена статистика выпадения вещей из монстров — теперь вы не столкнетесь с ситуацией, когда из босса эпизода выпадает дешевая кожаная броня или chipped камень. Значительно увеличены размеры inventory героя и сундука. Наемники теперь живут дольше, с повышением уровня наемники-маги используют соответствующие их уровню заклинания, а из монстров иногда выпадают их органы, из которых можно делать разные полезные вещи.

4. А напоследок для слабых духом — два новых тренера, поддерживающих Lord of Destruction. Один из них примечателен своим редактором предметов: изменять свойства вещей нельзя, но существует возможность их экспорта/импорта, коей поспешили воспользоваться офлайн-игроки для обмена интересными предметами.

## #05. DOOM

1. Z-DOOM GL — очередной апдейт подобного рода для DOOM и DOOM 2 (первый — DOOM Legacy — был выложен на компакт февральского номера). Является симбиозом пожилого Z-DOOM и новомодного GL DOOM. Основные нововведения: поддержка 3D ускорителей, полигональные монстры (!!!), ничем не уступающие своим квадратноголового собратом из Quake, трехмерные модели оружия (вместо спрайтов), красивые эффекты освещения, удобное управление с широкими настройками (функции mouselook, always run и т.д.) плюс множество не столь значительных, но не менее полезных возможностей.

## #06. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. B-5 Weapon Mod — превращает Zip Gun в классическую снайперскую винтовку, добавляет 4 режима стрельбы для маузера и третий режим для MP5.

2. World War Mod — добавляет в игру оружие времен Великой Отечественной.

## #07. Heroes of Might and Magic III

Пять сценариев для Armageddon's Blade: Archeology, Barbarians, Dungeons and Dragons, Malagorn и Soul Shift.

## #08. Jagged Alliance 2.5: Цена Свободы

Огромная кампания Bear's Pit Campaign. С очень навороченным и продуманным сюжетом. Сопровождается огромным цветным описанием в html.

## #09. Kingpin

Карта Furenal — замочили братка, но после похорон вы не отправляетесь на поминки, а, взяв в руки автомат, топаете мстить... и мстите.

## #10. Max Payne

1. Любителям классического экшен-стиля, не приемлющим «аркадный» вид на пятую точку персонажа, предназначается мод First Person View. После его установки вы сможете без проблем видеть мир глазами Болезного Макса.



2. Небольшая модификация **Bloody As Heck** — заменяет спрайты, ответственные за изображение крови, благодаря чему игра становится невероятно кровавой.

3. Мод **Anarchy 1.0** — изменяет анимацию главного героя и свойства оружия. Что-то стреляет сильнее, что-то медленнее, а сам Макс иногда корчит довольно забавные рожи.

4. До кучи — утилита, открывающая доступ сразу ко всем уровням игры.

## # 11. MS Combat Flight Simulator

1. Три однопользовательские миссии: **Tempest vs V-1 Missiles**, **The Cobras's Fangs** и **Raid on Bremen**.

2. Ну, если вам мало стандартных и дополнительных миссий, создавайте свои. В этом вам поможет официальный редактор, работающий на основе **Microsoft Excel**. Наглядности, конечно, минимум (просто заполняем таблицу), но при желании можно освоить.

## # 12. MS Train Simulator

Включив в игру набор утилит для редактирования всего, что только можно, **Microsoft** обеспечила своему шедевру долгую жизнь. Народ с энтузиазмом воспринял открывшиеся возможности и начал творить.

1. Гвоздь программы — советский крытый товарный вагон **54 т**, сделан на основе фотографий и выглядит совсем как настоящий, несмотря на небольшое количество деталей.

2. Классический старинный паровоз **Baldwin Pacific**.

3. Сценарий **Summer Express** — вам предстоит проделать путь из Филадельфии в Вашингтон за очень ограниченное время. Поезд идет на пределе скорости, не исключены различные инциденты.

4. Сценарий **Long way to Whitefish** — возем ценный груз по оживленной магистрали. Очень сложный сценарий для опытных игроков.

5. И напоследок — полный список всех клавиш управления игрой, а также значения всех semaфоров и указателей. Язык — английский, формат — pdf.

## # 13. Nascar Racing 3

Официальное дополнение, включающее в себя новые автомобили, новые возможности, а также апдейт до последней версии.

## # 14. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

1. Ровно 25 новых пользовательских миссий. Как сложных тактических операций, так и несерьезных миссий развлекательного толка.

2. Утилита **OF Launcher**, предназначенная для запуска игры с различными параметрами, без утомительного набивания длинных списков в командной строке.

3. На компакт прошлого номера вы могли найти программу **BackDatAss**, позволяющую сохраняться в любом месте игры. Сегодня мы предлагаем вам аналогичную софтинку, но другого автора. Называется она просто — **OF Saving Utility**.

## # 15. Quake Quake

Внимание — раритет! Одна из первых однопользовательских модификаций для **Quake** — **Alien Quake**. Новые уровни, новые монстры, новое оружие, текстуры, звуки, интерфейс... по сути — совершенно другая игра. Модельки Чужих, между прочим, сделаны не намного хуже, чем

в более позднем и к тому же коммерческом **Aliens vs Predator**.

## Quake II

По многочисленным просьбам читателей, мы выкладываем полную версию знаменитого **Eraser Bot** — лучшего бота для **Quake II**. Бот имеет огромное количество различных настроек, доступ к которым открыт из отдельной программы-**launcher'a**, что, несомненно, порадует любого, кто не любит набивать команды в консоли. В комплекте также **waypoint'ы** для наиболее популярных карт, хотя это и не обязательно (не то что в **C-S**). Боты самообучающиеся, и даже на незнакомой карте минут через 10 могут порвать на сувениры любого «папку» в **Deathmatch** и **CTF**.

## Quake III

1. Карта **Hong Reactor** от довольно известного своими неплохими уровнями для **Quake II** мэпера **Wren Hong**. Карта большая и довольно бестолковая, но красивая (когда не тормозит).

2. Карта **Under My Skin** — двухэтажная арена наполовину рукотворного, наполовину органического происхождения. Выглядит довольно мерзко (в хорошем смысле этого слова): как еще может выглядеть готический замок, тут и там поросший органическими дрожжащими выростами?

3. Карто-арена **Wert-2** — детище некоего **Ice B** — приглянулась мне больше всего. Карта являет собой просто-напросто большую винтовую лестницу, внизу которой стартует один игрок, наверху — другой. Выглядит это сооружение более чем стильно.

4. Три очень оригинальных скина: **Пикачу** (ака **Cheekeroo**), **Красная Шапочка** (ака **Шапочка Красная**) и **Clipper** (ака **Скрепш** — ассистент из **Microsoft Office**).

## # 16. Red Alert II

1. Модификация **Realistic Red Alert**, как видно из названия, делает правила игры более приближенными к реальности. Из игры убраны все «фантастические» юниты типа **Chrono Legionaire**, зато добавлено большое количество современных боевых единиц — **Mobile Air Platform**, **Rocket Tank**, **Rocket Soldier** и **Repair Vehicle** — и новых «иконки» для старых юнитов. Кроме того, как и в любом другом моде, были внесены изменения в свойства стандартных юнитов и построек: кто-то стоит дешевле, кто-то ходит медленнее, **Oil Derriks** приносят большой доход, а из **Barraks** сразу выходят ветераны.

2. Четыре синглплеерные миссии: **Haunted Forest**, **High Voltage**, **World War** и **Amusement Park**.

## # 17. Rune

1. Официальный сборник карт для **Halls of Valhalla**. Неплохо работает и с обычной версией «Руны», как английской, так и русской.

2. Скин **War Machine** — порт из **Unreal Tournament**.

## # 18. Sacrifice

1. Пять новых «полей брани» — **The Ultimate Battle**, **Divine Battlefield**, **Armageddon**, **The Trip** и **Badlands**.

## # 19. Serious Sam

Как раз к моменту сдачи прошлого компакта подоспела 2.0-версия популярного (читайте — самого лучшего) многопользовательского мода. Но, увы, велик был файл и не поместился (он и на этом CD все место, отведенное под карты, съел) на компакт. Пришлось откладывать в долгий ящик, зато теперь выкладываем. **Seriously Warped DM** собственной персоной. Обновлено, добавлено, вывернуто наизнанку очень и очень многое. Советы «крутых Сэмов», среди которых проводился опрос, что изменить, а что оставить в моде, не прошли незамеченными. Среди ново-

# ExcaliBug

Action, Strategy, Adventure и RPG  
в одной игре.

Добро пожаловать в волшебную страну **ExcaliBug**, которую населяют крошечные Герои. Жизнь миллионов крошечных жуков зависит от исхода предстоящего столкновения между **Светом и Тьмой**. Небольшая группа отважных насекомых решила вступить в эту вечную борьбу между **Добром и Злом**.

© 2001 DINAMIC Multimedia. © 2001 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел. (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

dinamic  
MULTIMEDIA

РУССОБИТ-М  
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА



введенный замечены: три абсолютно новых режима игры (наконец-то появился долгожданный **Capture The Flag**), шесть новых карт для командной игры (стремительно осваиваем их на одиночную совместимость), новая система подсчета очков, полноценная поддержка **Gamespy**, запарейженный инсталлятор **VISE**, устанавливающий модификацию без использования различных архиваторов, совершенно новые настройки сервера, призванные ограничить тот беспредел, который могли творить раньше мастера банана... тьфу ты, ножа. Еще добавлена возможность командного общения, а на сладкое — реализована функция показа сопернику неприличных жестов.

## #20. The Sims

Очередная подборка уникальных предметов домашнего обихода, как обыкновенных книжных шкафов и диванов, так и оригинальных вещиц. Где еще, кроме как в «Симах», вы сможете купить за 200 у.е. полотно Сальвадора Дали? А установить рядом с любимым креслом (перед домашним кино-театром) автомат для изготовления попкорна? А чучело Дарта Вейдера будет отлично смотреться рядом с креслом настоящего игроманьяка (кресло + компьютер + унитаз + еще черт знает что).

## #21. Tony Hawk's Pro Skater II

Десяток дополнительных парков, где вы в очередной раз можете отработать все головокружительные трюки. Карты **South Park**, **Crazy School**, **Awesome Park**, **T-Dot**, **Jump Around** и другие.

## #22. Tropico

1. Два новых острова: **DaSucio** — настоящий туристический рай с вулканом посередине и **Green Island** — тихий вечнозеленый островок с развитой промышленностью и сельским хозяйством.

2. А тем, кому мало стандартных (и двух новых) островов, должен пригодиться официальный редактор карт. Кстати, для корректной работы редактора нужно пропатчить игру до версии 1.0.3, для чего в разделе «Патчи» имеется соответствующий файл.

## #23. Unreal

Тема «Нереального» не может быть закрыта, потому что не может быть закрыта никогда. По факту выкладывания единственной single-карты на диске прошлого номера пришло немало писем с просьбами продолжить сию практику. Посему, думаем, не лишним будет снабжать вас однопользовательскими картами для старичка **Unreal** до тех пор, пока либо вы не взмолитесь о пощаде, либо фанаты картостроя не устанут творить. А они ведь не устанут... На компакт отправляются только качественные уровни. Но ведь и их нужно как-то разделить. Мы решили, что можно будет проставить рейтинг для каждой карты. Только учтите, что даже двойка — неплохая оценка, поскольку за точку отсчета мы брали оригинальные игровые уровни, условившись, что они оцениваются в *четыре с половиной балла (4,5)*. То есть оценка 5 означает, что карта выполнена лучше, чем смогли это сделать «отцы Нереального».

1. **Blood Match** — карта без какой бы то ни было сюжетной подоплеки: все, что автор хочет сообщить нам о предшествующих игре событиях, умещается в двух-трех строчках в .txt файле. Зато начинка — сладка, но не приторна. Путешествие по расположенным в шахматном порядке залам не надоедает и через час непрерывного геймплея. Секрет прост. Заранее не знаешь, что ждет тебя в следующем помещении. Автор отошел от классического способа завалять нас толпами монстров и разместил по

уровню ограниченное число «умных» оппонентов, в лапы которым отданы мощные листы вейпоинтов. Какой-нибудь скаарж способен гонять вас по уровню до тех пор, пока не скинет в шахту лифта и не закидает сверху ракетами. Экстремалам посвящается. Настоящий игровой хардкор. Жаль, что карту можно освоить только одиночным прохождением. А как приятно было бы погонять здесь в кооперативе!

**Рейтинг «Мании»: 4,5/5**

2. **Deep Space 666**. Судьба в лице автора карты — **Криса Бергеса (Chris Burgess)** — забрасывает нас на космическую станцию, затерянную в глубинах космоса. Узкие коридоры шахт, туннели канализации, широкие залы управляющих центров. И все это заполнено монстрами. Когда-то здесь жили люди. Теперь обосновались мерзкие твари. И, как всегда, заправляют скааржи. Но вот космическая шлюпка пристыкована к доку, дверь открывается и... База будет зачищена. Если не хватает умения отстрелить шаловливые конечности монстрам в гордом одиночестве, позовите на помощь приятеля, а когда все враги будут уничтожены, повернитесь и пустите напарнику пулю промеж глаз. Режимы однопользовательской игры, кооператива и дефматча — во всей красе.

**Рейтинг «Мании»: 4/5**

3. **The Liberation of Na Pali: Episode I** — очень сложная карта, повествующая о том, как скааржи вторглись на планету, давно обжитую народом Нали, и поработили «мирных землепашцев». Совет Федерации Галактики решил, что так дело оставлять нельзя. В лучших традициях боевика, на подмогу целой планете был отправлен доброволец. Скаарж, ты — болезнь, я — лекарство! Выходи, подлый трус! И так далее в том же духе. Но не стоит думать, что уровень можно пройти на одном дыхании. На карте хватает головоломок, секретов и прочих «вкусностей», делающих геймплей разнообразным. Эх, не было бы еще там так темно... Да и кооперативный режим не помешал бы. Впрочем, адреналина и так хватает.

**Рейтинг «Мании»: 4/5**

4. **Hexerhet** — настоящий «нереальный» шедевр. Вас сбрасывают на планету в энергетической капсуле, заинтересовавшийся скааржик тщится освободить вас — из одного лишь любопытства. Нажимает кнопку, взрыв — сочные шматки мяса, вы падаете на землю... С этого момента сюжет не отпустит вас, будет держать мертвой хваткой не менее получаса, пока на экране не появится надпись «Уровень пройден». Но кто сказал, что местные монстряки дадут вам шанс прорваться к заветному выходу так скоро? Твари будут садиться вам на хвост, нападать из засады, атаковать группами. А дизайн, как принято писать в лучших PR-роликах, «сведет вас с ума». Надеемся, что последнего все-таки не случится, потому что уровень действительно хорош и его стоит пройти до конца, а «без ума» сделать это будет сложновато: головоломки на карте хватает...

**Рейтинг «Мании»: 5/5**

## #24. Unreal Tournament

1. Две шкурки — синий дядька из рекламы **Pentium IV** и позолоченный робот **Pharoh**.

2. Карта **Holy Waters** — классическое веселое «мясо». Карта не перегружена деталями, но выглядит очень стильно, напоминая первые «пыльные» уровни фэнтезийного шутера **Wheel of Time**.

3. Карта **DM-Anubis** — одна из самых красивых карт для UT, которые мне случалось видеть. В плане дизайна и атмосферы чем-то напоминает уровни **Serious Sam**, в то же время значительно красивее и монументальнее.

## #25. X-Com: Enforcer

Какой бы неудачной и провальной ни была игра, у нее всегда найдутся поклонники. Так было со всякими **War Wind** и **Klingon Honor Guard**, так получилось и с **X-Com: Enforcer**. Фанаты у этой игры есть, иначе для кого бы стали делать дополнительные карты, да еще и **deathmatch**? На случай, если среди наших читателей найдутся поклонники этого «шедевра», мы выкладываем три DM-карты: **Darkness Falls**, **Trophy Room** и **Ice Skater**, благо места они много не займут... Фанаты примут с благодарностью, а тем, кто игру не видел, советуем посмотреть хотя бы издали на то, во что могут превратить движок **Unreal** непрямыи руки деvelopepов.

### Дополнение к

### «Игровой Зоне»

№01

**Gems 3D Puzzle Game** — ремейк классической логической игры **Lines**, бича офисов и госучреждений, отрады бухгалтеров и секретарей, по своей популярности почти догнавшей **Tetris** и **Сапера** с **Пасьянсами**. Сия версия, в отличие от предшественницы, выполнена в 3D и отличается весьма серьезными для подобного рода продукта системными требованиями (**Pentium II 300** с **64 Mb** и **3D** ускорителем). Шарик, из которых предстоит составлять линии, сделаны в виде отшлифованных камней и выглядят совсем как настоящие. Все священнодействие сопровождается неплохой электронной музыкой.

### Дополнение к

### «Игровой Зоне»

№02

Текстовая игрушка **Dope Wars** принадлежит к очень редкому жанру — симулятор драг-диллера. Вам предстоит пройти путь от простой шестерки до наркобарона. Покупаем в Бронксе экстази, продаем вдвое дороже в Манхэттене, на вырученные деньги покупаем кокаин, которым спекулируем в Бруклине. Убегаем от погони, откупаемся от полиции, кладем денежки в швейцарский банк и едем в другой город, вроде Лондона, а там все заново... Будьте осторожны: лучше заплатить сотню долларов копам, чем сесть за решетку или просто быть подстреленным.

### Дополнение к

### «Игровой Зоне»

№03

Первая часть подборки лучших скинов для **Winamp**. Ровно 35 самых удачных, красивых, удобных и функциональных шкурок для самого популярного плеера. В следующем номере ждите вторую порцию.

### Работы читателей «Мании»

1. **Savegame** от **Fallout Tactics** ничем вроде бы не примечателен, кроме одного редкого предмета — брони **Devil Thorn** с умопомрачительными характеристиками. Прислал **Fyodor aka Cool2120**. И скин **Earth 2150** для **Winamp** — того же автора.

2. Герой для **Baldur's Gate II: Throne of Baal** — паладин-инквизитор максимального (34) уровня. Прислал читателем **Иль-ухо** (его партию для **Icwind Dale: Heart of Winter** вы могли видеть на компакт прошлого номера).

3. Сценарии **Coast** и **Summer'42** для **Sudden Strike (Противостояние 3)** от читателя **Pterodahtel**.



# ДЕМОБЛОК

## Демо-версии

За истекший месяц мир игровой индустрии обогатил нас с вами в первую очередь демо-версиями по наверняка известному вам экшену *Aliens vs. Predator 2* и тоже экшену *From Dusk Till Dawn*, который интересен прежде всего тем, что сделан по мотивам палпового кино-ужастика "От заката до рассвета", снятого *Родригесом* при деятельном участии тов. *Квентина Тарантино*. Названные игры являются основными в блоке "Демо-версии".

Помимо того, вас ожидает подборка всякого мелкого и любопытного, что позволит скрасить вечерок-другой. Список того, что имеет шансы войти на компакт, обширен, поэтому не будем транслировать длинные перечни названий. Загрузите компакт — сами увидите.

## Патчи

**Age of Empires II: Conquerors.**

Версия: 1.0с. Рейтинг: 4 балла.

**Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura.**

Версия: 1070. Рейтинг: 3 балла.

**Baldur's Gate II — Throne of Bhaal.**

Версия: 26498. Рейтинг: 4 балла.

**Diablo II: Lord of Destruction (update).**

Версия: 1.09. Рейтинг: 5 баллов.

**Empire of Ants (uk patch).**

Версия: 1.04. Рейтинг: 2 балла.

**Operation Flashpoint (Ultimate Upgrade).**

Версия: 1.10. Рейтинг: 5 баллов.

**Quake III (point release).**

Версия: 1.29h. Рейтинг: 3 балла.

**Settlers IV.** Версия: 1.10.908. Рейтинг: 5 баллов.

**Startopia.** Версия: 1.0.1. Рейтинг: 4 балла.

**Tropico.** Версия: 1.04. Рейтинг: 2 балла.

**Vietnam 2: Special Assignment.**

Версия: 1.01. Рейтинг: 2 балла.

С подробным описанием каждого патча вы сможете ознакомиться на компакт-диске.

## Рейтинги патчей

Единица — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите ред-

ко); двойка — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен; тройка — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию; четверка — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомиться; пятерка — помимо исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. Плюс заметьте, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда править почти нечего — это хорошо) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда классно!).

## Трейнеры

Как это уже принято в наши дни, для всех трейнеров указания по применению одинаковы. А вот были времена, когда компьютеры были... Впрочем, я отвлекся. Итак, активизируйте трейнер следующим образом: запустите игру, вернитесь в Windows по Alt-Tab и запустите трейнер. После этого возвращайтесь к игровому процессу при помощи все тех же Alt-Tab и уверенно жмите необходимые кнопки (обычно это F1, F10, F11 и F12) для получения соответствующих результатов. В основном трейнеры, представленные на диске, занимаются решением проблемы вашего финансового и физического игрового состояния. В подборке присутствуют также сохраненки уровней и редакторы сохраненок.

Я думаю, что перечислять функции каждого трейнера в журнале бессмысленно, поэтому приведу только список игр, для которых имеются трейнеры на диске в разделе "Трейнеры":

Airline Tycoon First Class, Ancient Evil: The Curse of the Snake, Asterix Mega Madness, Battle Race 3D, Castles, Colobot, Dirt Track Racing Pinball, Dominions, Emperor: Battle for Dune, Grouch, Hateful Chris, Lords of Realms II, Max Payne, Operation Flashpoint, Open Kart, Persian Wars, Political Tycoon, Scooter Pro, Six-Trix, Smugglers, Startopia, The Smurfs, The Sting, Top Shot II, Tropico, UEFA Challenge, Wardoves, X-Guard, Zeus: Poseidon Expansion.

# ДЕАТНМАТСН

## UnrealXaosPack №03

И вновь от сайта *Unreal.Xaos.Ru* к вам приходит подборка лучших карт для *Unreal Tournament*. Выбором для нынешнего номера сделали *DM-Aberance*, *DM-Baal*, *DM-Prong II*, *DM-Fane* и *DM-Edge II*. Все карты не только содержатся (в изоляции) на нашем компакт-диске, но и снабжены, по обыкновению, профессиональными рецензиями за авторством сотрудников сайта — *DiZZeL* (*wild\_z@mail.ru*), а также *ReZOnAnS* (*rezonans@xaos.ru*), *Detonator* (*detonator@xaos.ru*) и *RedFox* (*redfox@xaos.ru*).

Информация. *Unreal.Xaos.Ru* — отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке *UnrealEngine*. Здесь вы найдете профессиональные tutorиалы для обучения основам редактора уровней *UnrealED*, много интересных статей, большой выбор новейших дополнительных уровней для *Unreal Tournament*, а также многое другое — обои для рабочего стола, адреса игровых серверов в Интернете, свежие новости, дополнительные уровни, последние модификации, скины, модели и так далее. Адрес сайта: <http://unreal.xaos.ru>.

## Quake III: Arena

### Моды

**Random Quake 3.** Данный мод рандомизирует все параметры игры, которые квейкер привык видеть постоянными: гравитацию, скорость полета ракеты, начальное количество брони и здоровье, урон от оружия, и т.д., и т.п. Геймплей превращается в сумасшедшее действо, в котором возможности профессиональных игроков и любителей практически уравниваются. Играть становится весело, но долго в таких условиях вы не протянете.

### Обои

Отличная подборка из двух десятков обоев квейковской тематики, взятых с сайта *Quake The Wall*. Если будет время, заскочите туда — сосчитать общее количество обоев на сайте просто невозможно; мы брали лучшие.

### Модели

В рамках прошедшей *QuakeCon'2001* известный товарищ из *id* *Пол Джейку* провел конкурс объектов для карт. Все лучшие объекты были собраны на одной карте-галерее, которую мы и выкладываем на компакт. Это своеобразный музей

# Runaway

## ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Побег вместе с загадочной и очаровательной стриптизершей, что может быть более романтичным?

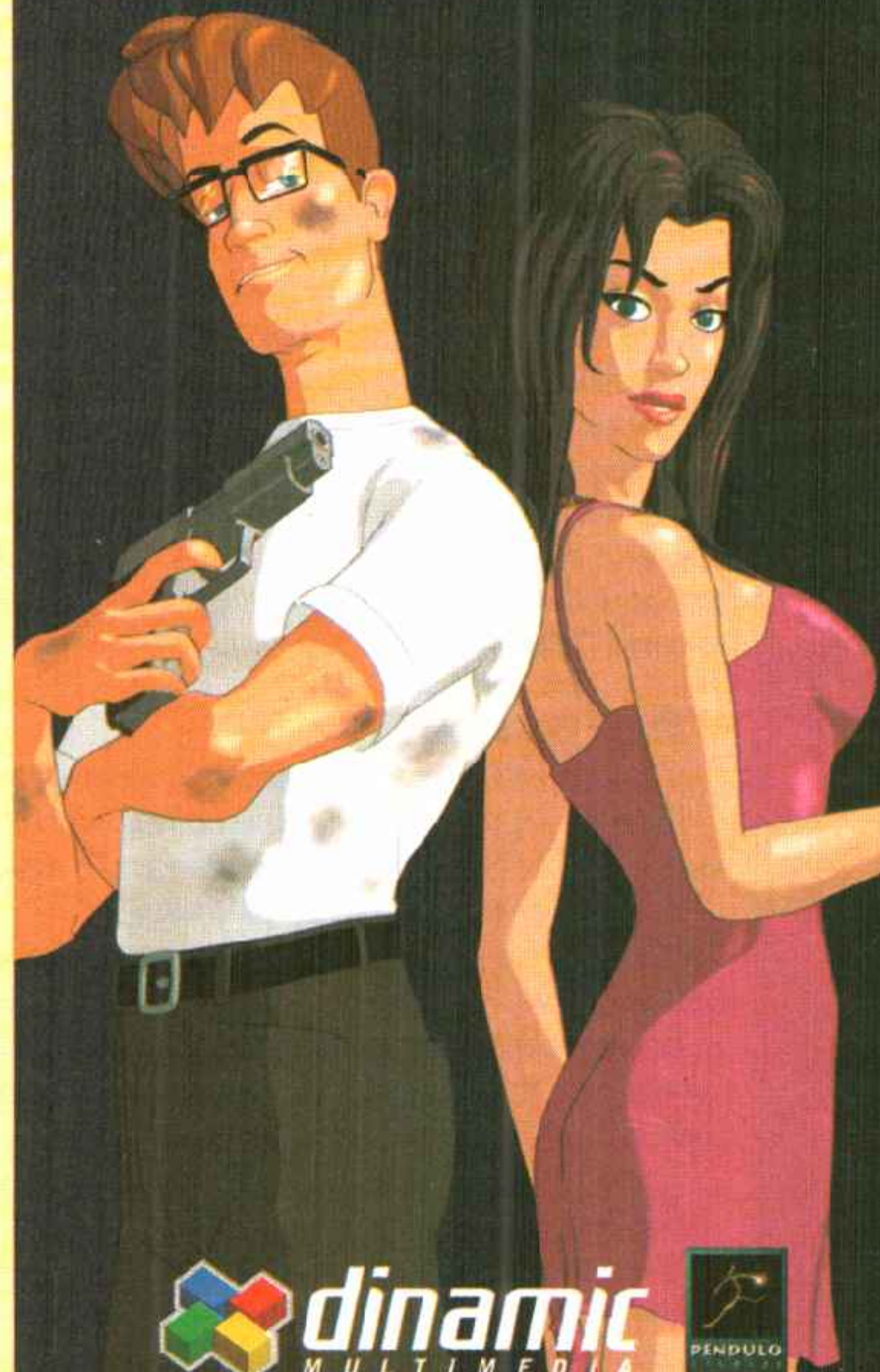
Вас ждут головокружительные сюрпризы!

Коктейль из убийств, денег, загадок, амбиций, религиозных обычаев и полная чаша лжи.

- 3D мультипликационные персонажи. Впечатляюще богатая графика доступная лишь в дорогостоящих мультфильмах.
- программное динамическое освещение и тени, работающие даже на Pentium 166
- Высокое графическое разрешение 1024x768x65536
- Невероятно плавная и реалистичная анимация, более 30 минут мультфильмов высочайшего качества
- Постоянная смена камер, панорамы и размеров картинки в то время, как игрок исследует различные обстановки
- Простой и удобный интерфейс
- Около 100 различных обстановок и более 30 интерактивных героев

©2001 «Руссобит-М» ©2001 «Pendulo». ©2001 «Dynamic Multimedia»  
Локализовано компанией «Revolt Games».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru



**dinamic**  
MULTIMEDIA

**PENDULO**

**REVOLT**  
GAMES

**РУССОБИТ-М**  
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИЯ



статичных моделей, сделанных с помощью редакторов Q3Radiant и GTKRadiant. Посмотрите, не пожалеете!

#### Демки

В дополнение к моделям — демка суперфинала турнира QuakeCon по Q3. Играют отцы из отцов — ZeRo4 и Fatality. Смотреть, как говорят, стоя.

### Unreal Tournament

#### Моды

**FlakMine.** Идея мутатора оригинальна до невозможности. Изымаем у населения многострадальные FlakCanon'ы и выдаем взамен FlakMineCannon — по одному на нос. Суть новоявленной пушки — гранаты, испускаемые "флэком" в режиме альтернативного огня, снабжены детектором движения и литром суперклея.

**Bullet Time.** Привносит в UT известный эффект "Матрицы" или, если угодно, Max Payne. Запускаем UT, выбираем коэффициент "торможения", "биндим" кнопку замедления и несемся в бой. В игре нажимаем "забинденную" кнопку и наслаждаемся пластичными и ме-е-е-едленными движениями оппонентов. В начале на

Bullet Time отводится всего три секунды, но это время можно увеличить, активно истребляя врагов.

### Counter-Strike

#### Тактика

Как обычно, подборка скриншотов, иллюстрирующих тактическое руководство от Дениса Гурова. На арене — карта cs\_arabstreets.

#### Wacky Pack 1.0

В первую очередь пак рассчитан на любителей комиксов от Бендера, так как все модели игроков, заложников, куриц и бутылок с вином станут похожи на своих собратьев из комиксов. И, как обычно, заменены все модели оружия, звуки и другие элементы.

### Max Payne

#### Моды

**The Authentic Lobby Shootout.** Мод воспроизводит знаменитую сцену из "Матрицы", в которой Нео и Тринити штурмуют небоскреб, уничтожая в процессе штурма батальоны полицейских. Мы играем за Нео, Тринити бегают вокруг и лупит по врагу из "ингрэмов"; из колонн вываливаются куски кафеля и цемента.

Отлично задуманный и неплохо реализованный, но очень короткий мод.

**Matrix Tribute.** Еще один мод по мотивам "Матрицы". Но на этот раз никто не заменял Макса на Нео, да и Тринити никакой нет. Зато есть очень стильный зацикленный уровень с отличным оформлением — плакатами в виде кадров из фильма и соответствующей музыкой. Повсюду развешаны, разложены и расставлены телефоны, которые настойчиво звонят, когда Макс пробегает мимо. Патронов в обрез — приходится перезагружаться, ненароком выпустив лишнюю очередь.

### Клубные новости

В прошлом месяце мы хотели, но не смогли выложить на компакт те финальные демки с Russian Qualifying Event, которые были записаны в Counter-Strike. Причина элементарна — не вместились. Теперь уже место под них оставлено, так что все ОК. Записи боев команды M19 против CS-состава c58.

И еще. В последних номерах мы публиковали сводку, содержащую информацию о компьютерных клубах России. Сейчас, дабы выиграть немного места в номере, мы перемещаем сводку на компакт, где вы и сможете с ней ознакомиться.



## ПО ЖУРНАЛУ

### Rulezz&Suxx

Наша Скрин-Галерея, состоящая из картинок, представленных во вверенном мне разделе "Rulezz&Suxx" игр, вновь предлагает себя вашему вниманию на компакт-диске. Можете полюбоваться, так сказать, напрямую, не имея преграды в виде типографской краски. И не могу не отметить, что по некоторым играм на компакт приводится большее количество скриншотов, нежели в номере. — Олег Полянский

### Интернет

#### Статья «Электронные деньги»

WM Keeper Classic (английская и русская версии) — виртуальная кредитка. Подробное описание смотрите в журнале.

### Территория разлома

#### Статья «Проводник проводнику — рознь!»

Ряд популярных (и не очень) файловых менеджеров: Far Manager (см. также раздел "Софтверный набор"), Windows Commander, 2xExplore, WinNavigator, Frigate, ДИСКo Командир плюс русификация для английской версии Windows Commander.

#### Статья "Краской в морду — 2"

На компакт вы обнаружите подборку фотографий с пэинтбольного ристалища, в котором победоносно ;) участвовала компания... т.е. команда "Мани".

### Вскрытие

#### Статья «Спайсовые копии Арракиса»

Dupe Ex — программа для просмотра и редактирования \*.gfh и \*.bag-файлов и файл конфигурации rules.

#### Статья «Победа над болью»

MaxRas — удобная утилита, обладающая большими возможностями по работе с \*.gas-архивами.

Easyunpacker — простая во всех отношениях утилита (как по функциям, так и в плане работы с ней) для распаковки \*.gas-архивов.

### Самопал

#### Статья "Игровые конструкторы"

Trial-версия GameStudio — полноценного игрового конструктора.

### Горячая линия

ACDSee 3.1 Rus. Популярный просмотрщик графических файлов. Комплектуется патчем, русифицирующим интерфейс, а также файлом помощи, переведенным нашими умельцами на великий и могучий.

DjVu Solo 3.1. Утилита, позволяющая перекодировать графические файлы в формат DjVu.

Opera 5.12. Русская версия популярного браузера.

Power Strip 2.60. Одна из самых известных и популярных программ для разгона видеоподсистемы. Русский интерфейс.

Win 98 lite IV Professional Edition. Утилита подвергает остракизму практически все «необходимые» и насильно навязанные при инсталляции компоненты Windows.

### Вне компьютера

#### Блок от "Ролемансера"

В предыдущем номере началось сотрудничество журнала "Игромания" и ведущего российского сайта "Ролемансер" ([www.rolemancer.ru](http://www.rolemancer.ru)), посвященного "внекомпьютерным" играм. В том номере это был подготовленный сотрудниками "Ролемансера" блок новостей. Плюс ими же предложенные для помещения на компакт и снабженные описаниями модули по AD&D и Warhammer. Теперь в программе аналогичные вещи, но уже в едином, целостно оформленном варианте.

Планируется, что ролемансерский информационный блок отныне будет постоянно действовать на компакт и, вероятно, в ближайшее время подвергнется расширению.

#### На компакт нынешнего номера:

1. Villains' Lorebook. Книга о мире Forgotten Realms для AD&D 2nd Edition. Представлены «Bad Guys» на любой вкус и цвет: обоих полов, любых рас, классов, уровней и пристрастий. Вообще говоря, по сути «Книга Негодяев» может использоваться с любым игровым фэнтези-миром.

2. Приключения от Citizen Games. Растущая популярность системы d20 привела к тому, что уже

в этом году состоялся первый фестиваль и конкурс любительских приключений, совместимых с этой системой. Три брошюры данной компании представляют победителей этого конкурса: лучшие фэнтезийные модули-приключения для d20 (читай — для D&D). Наконец-то мы убедились, что у обычных геймеров, таких, как мы с вами, не меньше творческого потенциала и таланта, чем у признанных разработчиков из Wizards of the Coast!

В теории возможны еще некоторые материалы, но это не достоверно.

С подробной информацией о "Ролемансере" вы сможете ознакомиться на компактe.

### Magic: The Gathering

Как бы помягче выразиться... В общем, Len Tia, осуществляющий отслеживание новостей в области Magic: The Gathering, приготовил для вас гигантскую подборку колод.

1. Как вы знаете, состоялся Чемпионат Мира. К вашим услугам — колоды, которые в нем участвовали. 293 колоды (можете пересчитать, если не верите...) формата Type 2 и 284 колоды формата Extended. Выражаем надежду, что если у вас были проблемы с идеями для своей колоды, то после просмотра двух файлов с подборками эти проблемы улетучатся, как по мановению волшебной палочки (имеющей, надо полагать, форму кувалды).

2. В довесок — колоды-финалистки с Гранпри Лондона и Сингапура. Суммарно — шестнадцать экземпляров. Формат — IBC (Invasion Block Constructed).

Плюс, как обычно, новейшие "Оракул", полный вариант правил, блок правил и формулировок карт от D'Angelo. И не забывайте, что в "Софтверном наборе" лежит программа Magic: Suitcase, которая в обязательном порядке должна быть проинсталлирована у каждого поклонника Magic: The Gathering.

### Эпоха битв

По отечественному варгейму "Эпоха битв", издаваемому компанией "Звезда", на компакт присутствует подборка фотографий, которые вам будет интересно посмотреть, и информация о клубах, где в "Эпоху битв" можно сразиться. Всем интересующимся и им сочувствующим — обязательно заглянуть.



## ТАИНСТВЕННЫЙ ОТЕЛЬ 2: ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК

- Вся графика реализована в 3D редакторе
- В игру включено 10 трёхмерных видеосюжетов (путешествий по замку)
- 5 этажей (включая подвал и лабиринт)
- 25 комнат
- 40 "пазлов" (задачи, кроссворды, игры, головоломки ...), 15 "квестов" (предметы в игре)
- 14 озвученных видео-загадок
- 5 мозаик (коды к этажам и основная)
- 25 минут оцифрованного видеоматериала
- Съёмочное и монтажное оборудование: Betacam SP
- 8 героинь (7 волшебниц и принцесса)



Игрок попадает в Волшебный замок, где надёжно спрятаны похищенные некогда драгоценности.

Цель игры - найти это богатство и отдать его принцессе. Чтобы найти ключ к ларцу с драгоценностями необходимо собрать мозаику, кусочки которой хранятся у очаровательных фей и спрятаны по всему отелю. Безусловно, девушки просто так не раскроют свою тайну, до тех пока игрок не проявит сообразительность и повторно не обойдет их всех в определенном порядке. Отгадать эту последовательность будет не просто, ведь каждая волшебница хранит магический кристалл, а семь кристаллов отличаются только формой (шар, цилиндр, куб и т.д.). Каждый визит игрока к фее будет сопровождаться интересными загадками, отвечая на которые она будет постепенно сбрасывать свои одеяния. Ну и конечно, не надо говорить о том, как рада будет принцесса найденным драгоценностям.

Игрок может перемещаться из одной части замка в другую с помощью волшебства, но для того чтобы пройти на следующий уровень ему потребуется отгадать и решить несколько различных головоломок и собрать небольшую мозаику. Решая задачу, игрок получает ключ от следующей двери и кусочек мозаики. Очевидно, что некоторые задачи вообще не решаются, пока к ним не найден нужный предмет, который может лежать на другом уровне.

Минимальные системные требования: Celeron-300, 32 Mb RAM, 4 Mb Video Card, 4x CRDOM, Sound Card, Mouse.  
Рекомендуемые системные требования: Celeron-500, 32 Mb RAM, 8 Mb Video Card, 16x CRDOM, Sound Card, Mouse.

Оптовые поставки: (095) 745-0114; sales@media2000.ru;

www.media2000.ru

Разработчик: SG soft





# МОЗГОВОЙ ШТУРМ

## Скринтурс №10 на CD

Как обычно: девять картинок, готовых бросить вызов вашим знаниям о компьютерных играх. На сей раз составителем "Скринтурса", в противоположность обыкновению, выступил не *Святослав Торик*, а *Дядя Федор*, подошедший к делу основательно и даже, не побоимся этого слова, местами нетрадиционно.

**Смотрите!** /Морковь, безусловно, полезна для глаз. Вы когда-нибудь видели зайца в очках? (с) *неопознанный мыслитель!*

**Вспомните!** /Напрягите память, и вам обязательно захочется что-то забыть. (с) *Геннадий Костовецкий!*

**Думайте!** /Думаю, хоть и вредно. (с) *Serg Kodeir!*

**Отгадывайте!** /Знания бывают двоякого рода: либо мы что-нибудь знаем, либо мы знаем, где найти сведения об этом. (с) *Сэмюэл Джонсон!*

**Присылайте ответы!** /Чем лучше средства общения, тем дальше человек от человека. (с) *Ялю Курек!*

**И ВЫИГРЫВАЙТЕ!** /Выигрывайте!!! (с) *Геймер, а вместе со мной вся редакция "Мании" ;)/*

## Конкурс по Counter-Strike

**Напоминаю:** конкурс продлен до 15 октября. **Сообщаю:** на компакт вас ждет новая подборка

карт. **Уведомляю:** ваши мнения учитываются, так что можете смело высказываться по адресу [counter@igromania.ru](mailto:counter@igromania.ru).

## Wallpaper-Штурм

**Напоминаю:** конкурс идет до 15 сентября, т.е. еще в разгаре, когда я пишу эти строки, но уже окончится, когда вы будете читать эти буквы. **Сообщаю:** на компакт новая серия обоев, присланных конкурсантами. Спешите оценить. **юялмодеву:** в следующем номере состоится *итоживание подводки, побеждение негражденных*, а на компакт будут помещены последние *обойнутые пришлые* плюс все *обедительницы-поины*.

## Штурм мозгов

**Подробности по всем трем конкурсам смотрите в рубрике "Мозговой штурм" в номере.**



# СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

*Составление и подборка: Madl Divoff (mdivoff@igromania.ru)*

## Свежеотловленные программы

На момент работы над материалами данного номера мне под руку попали следующие произведения всемирного программистского гения, которые я и предлагаю вашему вниманию.

**CDex.** Практически идеальная программа для перекодирования аудиодисков в формат MP3. Кроме того, CDex образца 1.40 бета 8 имеет все необходимые функции и библиотеки для качественной перегонки звука из одного формата в другой (например, из .wav в .mp3 и наоборот, и т.д.).

**Download Accelerator Plus.** Версия 5 удобной качалки — **Download Accelerator Plus (DAP).** Позволяет существенно ускорять время загрузки файлов благодаря порционной загрузке файлов (то есть вместо того, чтобы качать большой файл одним потоком, она "делит" его на несколько частей, после чего загружает эти части одновременно, ускоряя процесс).

**DivX.** Новая версия кодека для просмотра видео в формате **MPEG4**, который уже стал стандартом для упаковки цифровых видеозаписей. Полный инсталляционный пакет со всеми необходимыми библиотеками вы найдете на нашем диске.

**FAR plugins.** **FAR Commander**, про который рассказано в этом номере в "Территории разлома", имеет очень полезную функцию — возможность работы с плагинами. Представленные

здесь плагин и утилиты помогут вам в работе и облегчат решение некоторых задач.

**MP3tag Editor 2.16.** На мой взгляд, наиболее удачный вариант редактора тэгов в MP3 файлах, в которых содержится информация о песне, исполнителе и многом другом. Программа поддерживает ID3 тэги версий 1.x и 2.x, умеет массово переименовывать .mp3 файлы на основе тэгов, убирать "хлопки" и "шумы" от неправильной скачки и многое другое.

**WinAMP plugins.** Наиболее свежие и полезные плагин для WinAMP.

Кроме того, мы представляем вашему вниманию третью пре-релизную версию плеера **WinAMP** — плеера нового поколения. Новая бета-версия популярного проигрывателя медиафайлов поддерживает только .wav и .mp3 файлы и ставит главной задачей отработку интерфейса и обнаружение ошибок движка. Дерзайте, тестируйте, пробуйте!

**X-FileGet.** Данная утилита предназначена в первую очередь для любителей музыки в формате **RealAudio**. Как известно, многие сайты (например, [cd.ru.com](http://cd.ru.com)) не позволяют скачивать аудиопозиции к себе на винчестер, а оставляют лишь возможность их проигрывать. С помощью этой программы вы можете утянуть практически любой файл стандарта **RealAudio** к себе на винт для дальнейшего неоднократного прослушивания.

## Стандартный набор программ

**Magic Trainer Creator.** Специальная утилита, предназначенная для "ломания" игр, которые хранят данные об игровом

процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых так сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики «КОДЕКС».

**Magic Suitcase.** Крайне полезная программа, предназначенная для любителей **Magic: The Gathering**. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании.

**Dirty Little Helper (DLH).** В десятках предыдущих выпусков "CD-Мании" мы всегда выкладывали на диск апдейты к DLH по мере их появления. Хотели и в этот раз. Но обломались, так как новых апдейтов для DLH пока что не появлялось. Если к моменту сдачи номера чего-нибудь все же появится — поставим; если нет — в следующий раз, по мере появления.

Но вместе с тем с сайта DLH мы утянули обновление системных библиотек для Windows 9x/ME, датированное 5 сентября текущего года. Данное обновление полезно не только для самого DLH, но и для операционной системы в целом. Рекомендуется поставить. Подробно о нем (точнее, о них...) рассказано на компакт.

Как и обо всех вышеназванных программах.



# ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

## ИнфоБлок

1. Перечень номеров "Мании" с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах или на компакт).

**ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.**

2. Карты, задействованные по конкурсу "Пять турнирных задач".

3. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию **Magic Trainer Creator** в немирных целях и инструкция по установке модов и демок для "Deathmatch". Статьи по редактору для **Worldcraft**, который нужен для создания карт под **Counter-Strike**.

4. Информация о работавших над компактом и музыке на компакт.

## ДРАФТ

В директории /DOCS на компакт в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или чрезмерно глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакт находится.

Для вашего удобства все разделы на компакт организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мании". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось, разобраться в директориях не составит труда.

## CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: **ГЕЙМЕР (gamer.sobaka.igromania.ru)**.

Редакторы "Игровой зоны": **АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН** и **ГЕЙМЕР**.

Составитель "Демоблока" и "Софтверного набора": **MADI DIVOFF**.

Программирование компакт-диска: **ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС**.

Дизайн оболочки компакт-диска: **ИЛЬЯ 'J.V.' ГАЛИЕВ**.

*В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.*



# Демидурги

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противоборстве за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ

[www.etherlords.com](http://www.etherlords.com)

[www.nival.com](http://www.nival.com)

**1С**  
Фирма "1С"

**NIVAL**  
INTERACTIVE



Демидурги © 2001 Nival Interactive. Все права защищены. «Демидурги» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право распространения на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Выход игры: IV квартал 2001 г.







## Anno 1503

**Жанр:** Economical Strategy **Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** Sunflowers/Max Design **Похожесть:** Anno 1602, Colonization **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Осень/зима 2001 года



Anno 1503

Повторение пройденного, обезьянье копирование удачного, "тридцать новых монстров" и прочие "расширения" — судьба многих "вторых" частей. Будь ты даже приквел хорошей игры, похожей на другую очень хорошую игру, Settlers III, — все равно выше головы не прыгнешь.

Сюжет Anno 1503 отправляет нас на столетие назад (по сравнению с первой частью) — в эпоху Возрождения. Земли Нового Света, как магнит, притягивают колонистов новыми возможностями, и мы тоже отправляемся за моря навстречу несметным богатствам. Кроме Европы и Америки мы сможем пожить в Африке и даже на Аляске. Исследуя новые земли, будем налаживать отношения с новыми расами: индейцами, эскимосами и модными в последнее время ацтеками. Каждая цивилизация отлична от других в выборе территорий, торговыми предпочтениями и манерой экспансии. В зависимости от климатической зоны, в которой располагается выбранный вами участок для построения торговой империи, будет варьироваться список доступных ресурсов. Так, например, сосны в пустыне не растут, как, впрочем, и ананасы в арктических льдах. Зато северяне могут неплохо при торговывать китовым жиром. На этом ваша экономика и строится: обрей овцу, построй мастерскую, навяжи варежек и спихни неграм, чтобы об кактусы не кололись.



Anno 1503

А так как ресурсов теперь стало больше, количество доступных строений выросло аж до 250. Также в игре будет 15 типов юнитов: лучники, катапульты, фрегаты и т.д. Но воевать много не придется, смысл игры — в развитии и спекулятивном обогащении, а не в побоищах.

В визуальном плане к сиквелу претензий нет. Он идет в ногу со временем и гордо демонстрирует целый букет графических ухищрений. Прозрачная водица плавно набегаем на берег, пелена тумана нежно стелется по опушке, а тень от мельницы смещается вместе с солнцем, наматывая на лопасти одобрение эстетов. Любой объект в игре недурно детализирован, но, кроме графики и дополнительных экономических опций, в игре мало что изменилось.

## Chaser

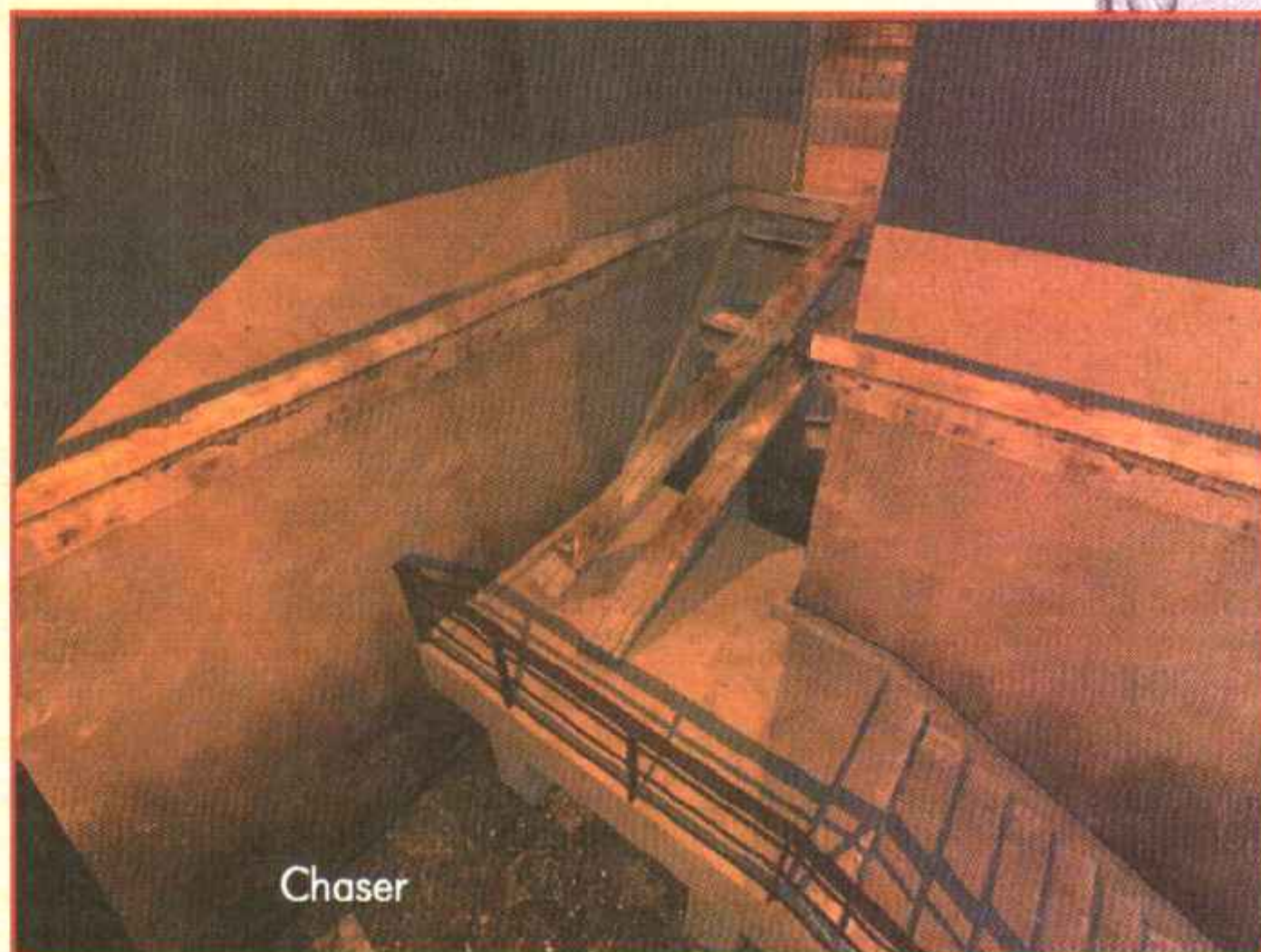
**Жанр:** 3D Shooter **Издатель:** не определен **Разработчик:** Cauldon **Похожесть:** Deus Ex **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** 2002 год



Chaser

В очередной раз будущее человечества не сулит ничего хорошего. Жизнь на Земле похожа на ад, города контролируются бандитскими группировками, внеземные колонии переживают период гражданских войн, государственные службы коррумпированы, а полиция распущена за ненужностью.

История начинается с того, что Chaser, главный герой, бывший полицейский, бывший агент по особо важным делам и бывший вневедомственный сотрудник галактических спецслужб, чудом возвращается живым с какой-то антитеррористической операции в колониях, попутно растеряв память, друзей и все идентификационные доку-



Chaser

менты. За ним почему-то охотятся бандиты, его разыскивает межпланетный Интерпол, а бывшие боевые товарищи мечтают разрядить в него пару бластерных обойм. Словом, ситуация у нашего героя складывается незавидная.

Chaser, новомодный сюжетный 3D action от братьев-словаков из Cauldon, находится в разработке с февраля сего года, но уже рекламируется вовсю лозунгами типа «новое слово в», «графика, готовая поспорить с» и «безостановочный экшен, автоматически отправляющий всех конкурентов на». В принципе, доля правды во всем этом есть. Движок CloakNT, до этого успешно поработавший в Battle Isle: The Androsia War, отлично справляется как с открытыми, так и с закрытыми пространствами, не теряя необычайно высокого качества изображения. Что особо критично для игры вроде Chaser, так как по ходу пьесы нам придется и бегать с пушкой в руках, и бороздить пыльные тропинки далеких планет на разномастных футуристических тракторах.

Запутанный сюжет обещает развиваться без дробления на «миссии», периодически прерываясь популярными ныне flashbacks — внезапно нахлынувшими на героя «воспоминаниями», в которые мы будем «играть» как в отдельные уровни. Любопытно.

Остальные подробности о похождениях космического амнезиста тщательнейшим образом скрываются бдительными разработчиками, так что никакой информации о количестве оружия, врагов и «тех мелких деталей, делающих Chaser игрой, абсолютно не похожей на другие 3D actions», нам, увы, выловить не удалось. Ждем новостей с ECTS.

## Comanche 4

**Жанр:** Simulation/action **Издатель:** NovaLogic **Разработчик:** NovaLogic **Похожесть:** Gunship, Comanche 1-3 **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Зима/весна 2002 года

В четвертый раз NovaLogic поднимает в небо свой потерявший «Команч» (он же разведывательно-ударный Sikorsky RAH-66) и немедленно бьет в лоб новостью класса воздух-земля. Да, именно земля. Разработчики решили отказаться





Comanche 4

ся от традиционных для **Comanche** воксельных ландшафтов и заменить их добрыми полигональными. Несмотря на все достижения NovaLogic в области воксельной графики, полигоны все же выглядят реалистичнее, и сам концепт серии «Команчей» требует качественной современной графики в первую очередь. Уже сейчас скриншоты смотрятся весьма недурно: вода прозрачная, но лишь частично, и в ней колеблется отражение вертолета. Растительность не наштампована из нескольких моделей, и трава действительно торчит из земли, а не покрывает ее гладкой текстурой. При попадании наземные объекты эффектно деформируются, а ракеты оставляют выжженные пятна на поверхностях. Но настоящей гордостью разра-



Comanche 4

ботчиков является эффект нисходящих от ротора потоков воздуха. На малых высотах винт поднимает облака пыли, разгоняет в разные стороны песок и воду, колышет траву и листья деревьев. Даже птицы, напуганные шумом двигателя, взлетают с веток. Сама машина тоже выглядит симпатично: на плексиглазе кокпита сверкает солнце и отблески залпов, пилот крутит головой, и ракеты на пилонах не бутафорские — взаправду покидают борт вертолета. К сожалению, вся эта красота будет работать только на видеокартах с поддержкой T&L.

В игре планируется 5-6 одиночных кампаний, в среднем по 4 миссии в каждой. Миссии будут проходить над бесконечными джунглями, в пустыне и высоко в горах, над тропическими островами и даже над населенными пунктами. В воздухе нам будут противостоять Ка-50, Ка-52 и Ми-24.

На земле — как обычно, типичные представители ПВО и бронетанковых частей стран Восточного Блока.

Как и в предыдущих сериях игры, геймплей больше склоняется в сторону экшена, нежели симулятора. Модель полета старательно подгоняется под «неопытного летчика» и позволяет выполнять фигуры высшего пилотажа без особого напряжения. По словам продюсера проекта **Весы Экарда**, игроку не нужно будет зубрить 150-страничный мануал. Практически все управ-

ление прошлых серий останется нетронутым — джойстик и пара клавиш как минимум.

### Conseal

**Жанр:** TPS **Издатель:** Не объявлен  
**Разработчик:** Similis **Похожесть:** Tomb Raider, Indiana Jones: The Infernal Mashine **Системные требования:** P500, 128Mb, 32Mb Video **Мультиплеер:** Не объявлен **Дата выхода:** Зима/весна 2001 года

Начинающие приставщики-заводилы, портировщики-лихачи **Similis** кроме выходящего в следующем году футуристического гоночного симулятора **Beam Breakers** задумали подарить миру очередную Лар... простите, солдата Джейн. Стиль тривиального экшена от третьего лица не нуждается в описании, поэтому давайте сразу взглянем на сюжет. О, сюжет тот еще: неизвестные сбивают вертолет ВВС США над тропическим островом, и катастрофу удается пережить только пилоту **Китти Хок**. Ведомая вами, она судорожно ищет в джунглях радио, чтобы вызвать помощь. Находит. Просит, чтоб спасли. Говорят — разломай зенитный комплекс. Тащится через весь остров, прячась от врагов и изредка постреливая. Ломает комплекс. И тут выясняется, что все это затеял сумасшедший американский полковник, который... а там еще ученый... ну, вы поняли. В общем, на протяжении игры мы сможем побегать по лесу, полазить по военному лагерю и поразвлекаться в подземных лабораториях.



Conseal

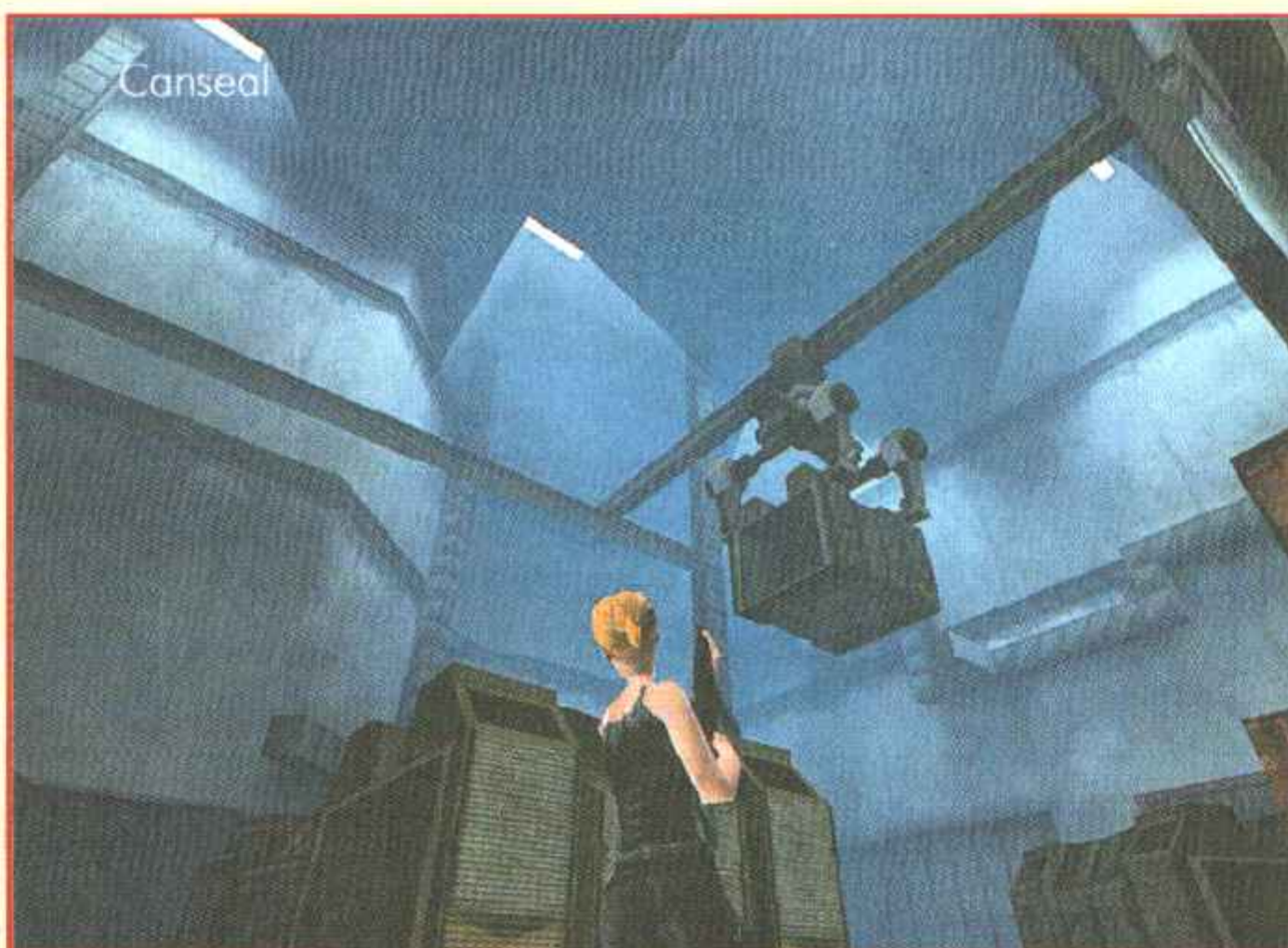
Индивидуальный окрас геймплею дает то, что Китти — не профессиональная убийца. Она едва прошла огневую подготовку. Ее самым надежным оружием против врагов будет скрытность. Например, испортив оборудование, можно отвлечь охрану и проскочить мимо незамеченной. А если устроить пальбу, на звуки сбегится целая рота. Как в **Hitman**, враги будут реагировать на трупы, поднимая тревогу. Каждый человек имеет «зону видимости» и «слышит» только на определенном расстоянии, что открывает известные возможности. Как вы понимаете, в подобного рода играх графика играет ключевую роль; в случае с **Conseal** суждения о ней в целом положительные. Цветовые гаммы подобраны недурно, и джунгли в жиденьком тумане смотрятся достаточно живо, и открытых пространств движок игры тоже не боится.

### Europe Universalis II

**Жанр:** RTS **Издатель:** Strategy First Inc.  
**Разработчик:** Paradox Entertainment  
**Похожесть:** Europe Universalis, Civilization  
**Системные требования:** PII-300, 64Mb  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть  
**Дата выхода:** Декабрь 2001 года

Для тех, кому не повезло играть в первую часть «Европы», напомню, что это похобное клеймо RTS в шапке не стоит ассоциировать с C&C или, скажем, **Total Annihilation**. Это — глобальная стратегия, а не тактический симулятор с глубокими условностями по части ресурсов и побед. Глобальная — это когда перед вами не план совхоза «Заветы Ильича», а карта мира; и вашего августейшего клика смиренно ожидают не пара взводов пушечного мяса, а многотысячные сухопутные соединения, огромные флотилии — военная мощь целой страны. В **Europe Universalis II** вместо одной из восьми европейских держав вы сможете выбрать любую из 180-ти, т.е. вы сможете определить историю развития практически любой страны мира, будь то Швейцария, Зулу или Гондурас. Целью жизни является вовсе не мировое господство, а решение действительно важных и, главное, достижимых задач национального значения: аннексия богатых приграничных территорий, экономическая экспансия, заключение выгодного союза и просто мирное и безбедное существование.

Внутренняя политика будет заключаться в грамотном лавировании между крайностями социально-экономи-



Conseal





Europe Universalis II

ческого строительства. Угодно ли вам пользоваться консервативными методами или радикальными? Желаете ли вы децентрализовать правительство или, наоборот, замкнуть все ветви власти на себе? Что вы предпочтете в качестве фундамента торговой политики: меркантилизм или свободную конкуренцию? Подобных инструментов теперь предлагается больше десятка, и в целом система напоминает терминал государственного устройства в **Alpha Centauri**. В сравнении с первой частью сиквел предоставит игроку гораздо больше возможностей регулирования в этой сфере.

Основное игровое поле — карта мира. Вся суша поделена на пару сотен провинций — не Великобритания, а Уэльс, Шотландия, Северная Ирландия и т.д. Как и в первой части игры,



Europe Universalis II

ваше правление начинается в 1419-м году и вы получаете несколько провинций в соответствии с исторической ситуацией. Помните карту Японии в **Shogun: Total War**? Вот-вот, очень похоже. Только фигурки передвигаются в реальном времени.

Дипломатия, сердце игры, пополнится возможностью заключать международные торговые контракты, при обсуждении условий мирного договора требовать или предлагать любую провинцию и сумму денег. Независимость и вассалитет тоже могут быть объектом переговоров. Больше внимания будет уделено религиозным и культурным особенностям отдельных народов. Индуизм, конфуцианство и буддизм присоединятся к католицизму, тем самым предоставив дополнительную почву для разногласий и войн. Культурные и языковые различия будут сказываться на взаимодействии цивилизаций, причем с течением времени эти условия мо-

гут изменяться. Игру разнообразят также исторические события и дополнительные условия, возникающие «по ходу жизни».

Проект можно назвать классическим сиквелом. Раз игра удалась, почему бы не навешать на нее лишних заклепок и не продать в новой упаковке? Изменения разнообразят геймплей, дают больше возможностей контроля, но вместе с тем несут скорее косметический, нежели фундаментальный характер.

## Legion

**Жанр:** Strategy X **Издатель:** Не объявлен  
**Разработчик:** Slitherine Software X **Похожесть:** Shogun: Total War X **Системные требования:** Не объявлены X **Мультиплеер:** Нет  
**Дата выхода:** Весна 2001 года

**Legion** — рабочее название стратегии, действие которой основано на истории Великой Римской Империи. Вашей задачей становится сплочение народов государства и защита его от варварских племен. Более 20 народов, населявших в то время территории современных Италии и Франции, примут участие в происходящем. Игровая карта разбита на несколько тысяч локаций — уникальных трехмерных полей брани. Одновременно в битвах будут участвовать сотни воинов. Их обмундирование и оружие доподлинно повторяет оригинальные образцы того времени. «Историческая достоверность во всем» — вот основной принцип разработчиков **Legion**. Игра охватит период истории от становления Рима до галльских войн. Это значит, что каждая игровая карта имеет изменяемые характеристики: сначала вы воюете здесь с дикарями, а столетия спустя здесь же вы защищаете Рим от галлов.

Основой экономики игры станут города — именно через них вы получите доступ к необходимым ресурсам, коих в «Легионе» планируется аж пять видов: металл, дерево, текстиль, провиант и человеческие ресурсы. Производство первых четырех стимулируется



развитием городов и увеличением населения, для чего, опять же, нужны еда, одежда и железо. Для тренировки солдат понадобятся все пять видов в комбинациях, зависящих от родов войск и особенностей нации. Для повышения эффективности города можно будет распределять людей по родам занятий, развивать инфраструктуру, расширяя тем самым зону влияния города, как в **Call to Power II**. С течением времени технология и наука будут развиваться, а вместе с ними — архитектура, орудия труда и, конечно, вооружение.

Цель проекта — совместить традиционно враждебные друг другу играбельность и историческую достоверность. С одной стороны, разработчики пользуются классическим набором деталей для создания стратегий: ряд ресурсов, городской менеджмент и трехмерные баталии, в которых нужно комбинировать различные рода войск и пользоваться формациями. С другой — стараются не упустить ни малейшей исторической подробности, сделать игру информативной и интерактивной одновременно.

## Project One

**Жанр:** Flight Sim X **Издатель:** Нет  
**Разработчик:** Third Ware Productions  
**Похожесть:** European Air War X **Системные требования:** Не объявлены X **Мультиплеер:** Без подробностей X **Дата выхода:** 2002 год

Тосиоши Кавахито — японец. И, как истинный самурай, он строго следует принципу Хагуэру: четко концентрироваться на поставленной цели, невзирая ни на что. Когда Кавахито работал в **Activision**, мир увидел шедевральные **Jane's Longbow** и **Longbow 2**, одни из лучших вертолетных симов всех времен и народов. Еще через несколько лет с идеей игры про реактивные истребители он ушел в **Microprose** и снова не прогадал; в его **European Air War** некоторые играют и по сей день. Теперь, отправившись в свободное плавание и организовав собственную разработческую контору **Third Ware Productions**, господин Тосиоши вознамерился создать лучший самолетный симулятор времен Вьетнамского конфликта. У проекта пока нет собственного названия, но, подчеркивая общую значимость события, он скромно назвал его **Project One**. То бишь первый среди лучших.

В **Project One** нам позволят посидеть за штурвалами рабочих лошадок USAF образца шестидесятого года: **McDonnell-Douglas F-4E**, **A-4 Skyhawk**, **Lockheed F-104** (также известного как «**Starfighter**») и даже достаточно устаревшего, но все





равно активно используемого во времена вьетнамской войны *F-100 Super Sabre*. Полагаю, при известной педантичности Кавахито излишне будет говорить, что он заранее позаботился о достойных консультантах. Среди них числятся многие инженеры и пилоты именно тех самолетов, и их обязанностями будет внимательно следить за адаптацией сложной авионики истребителей под нужды компьютерной игры.

Упор сделан на детальное воссоздание хронологии войны, и все миссии, которые мы получим во время одиночной кампании, так или иначе станут воплощением реальных исторических событий. Причем кампания будет как статической (только исторические миссии), так и дина-

Rogue Spear:  
Black Thorn



Девиз «ни года без *Rainbow Six*» работает безотказно. Однако в который раз вместо изготовления полноценного продолжения полковник Кленси и его личный свечной заводик *Red Storm* готовится обрдовать нас внеочередным адд-оном к адд-ону.

Итак, *Black Thorn* — десять новых миссий, парочка свежих оперативников и очередной антитеррористический вояж по основным достопримечательностям нашей планеты в компании матерых спецназовцев и фирменного закрученного сюжета от Кленси. Специально для любителей онлайн-ристалищ заготовлено шесть тщательно оттестированных карт и новый мультиплеерный режим *Lone Wolf*. В нем все игроки, оказавшиеся на

ные требования). И хорошая новость — для игры не потребуется диск с оригинальным *Rogue Spear*, так что если вы еще не, то непременно приобщайтесь — ведь когда-то игры этой серии открыли совершенно новый жанр тактических симуляторов.

## Runesword II

Жанр: RPG X Издатель: Shrapnel Games  
Разработчик: Crosscut Games X Похожесть: Realms of Arcania X Системные требования: P-133, 32Mb X Мультиплеер: Нет  
Дата выхода: Сентябрь 2001 года

Известный издатель варгеймов *Shrapnel Games* объявил о своем согласии публиковать сиквел популярной бесплатной RPG *Runesword* (ее можно взять отсюда: [www.runesword.com](http://www.runesword.com)). Вторая часть представляет собой компьютерную реинкарнацию классических настольных фэнтези-игр, где все

Project One



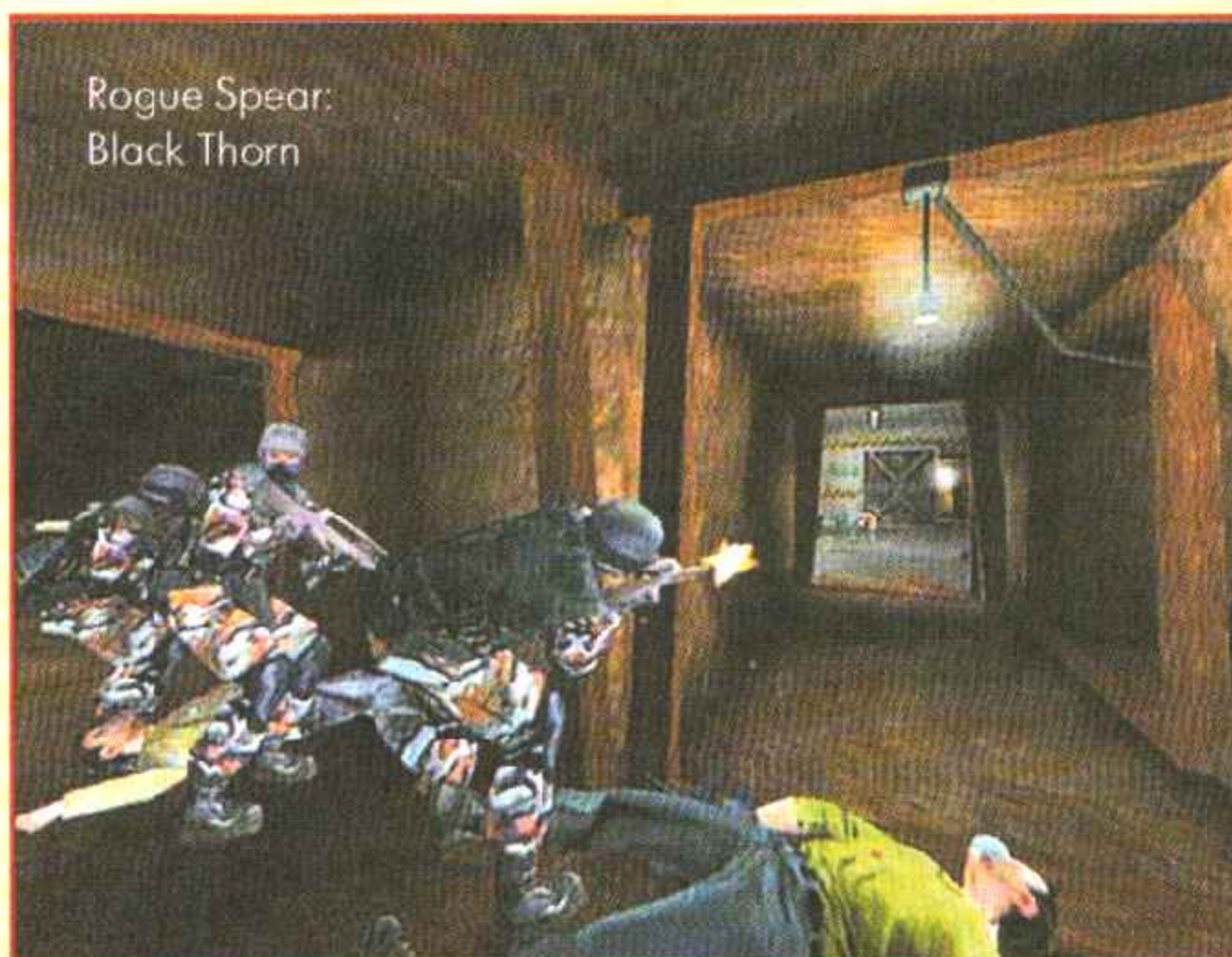
мической, то есть поражение в одной миссии не приведет к поражению в войне. Кавахито обещает очень ветвистое «дерево боевых вылетов», и бронувское движение по нему сможет привести к совершенно непредсказуемым для игрока сюжетным поворотам.

Как водится в таких играх, противостоять американским истребителям будут старые советские «Миги», «Су» и прочие истребители тех времен, не говоря уже о «лучших в мире» комплексах ПВО. Других существенных подробностей, касающихся *Project One*, пока нет. Движок находится в стадии активной доработки (говорят, что дрейфующие по сети скриншоты уже полгода как неактуальны), идут активные поиски издателя, а дата выхода маячит на отметке «где-то в 2002 году». Ну да что нам, терпеливым, подождем. Банзай, Тосиоши, уж не подкачай.

## Rogue Spear: Black Thorn

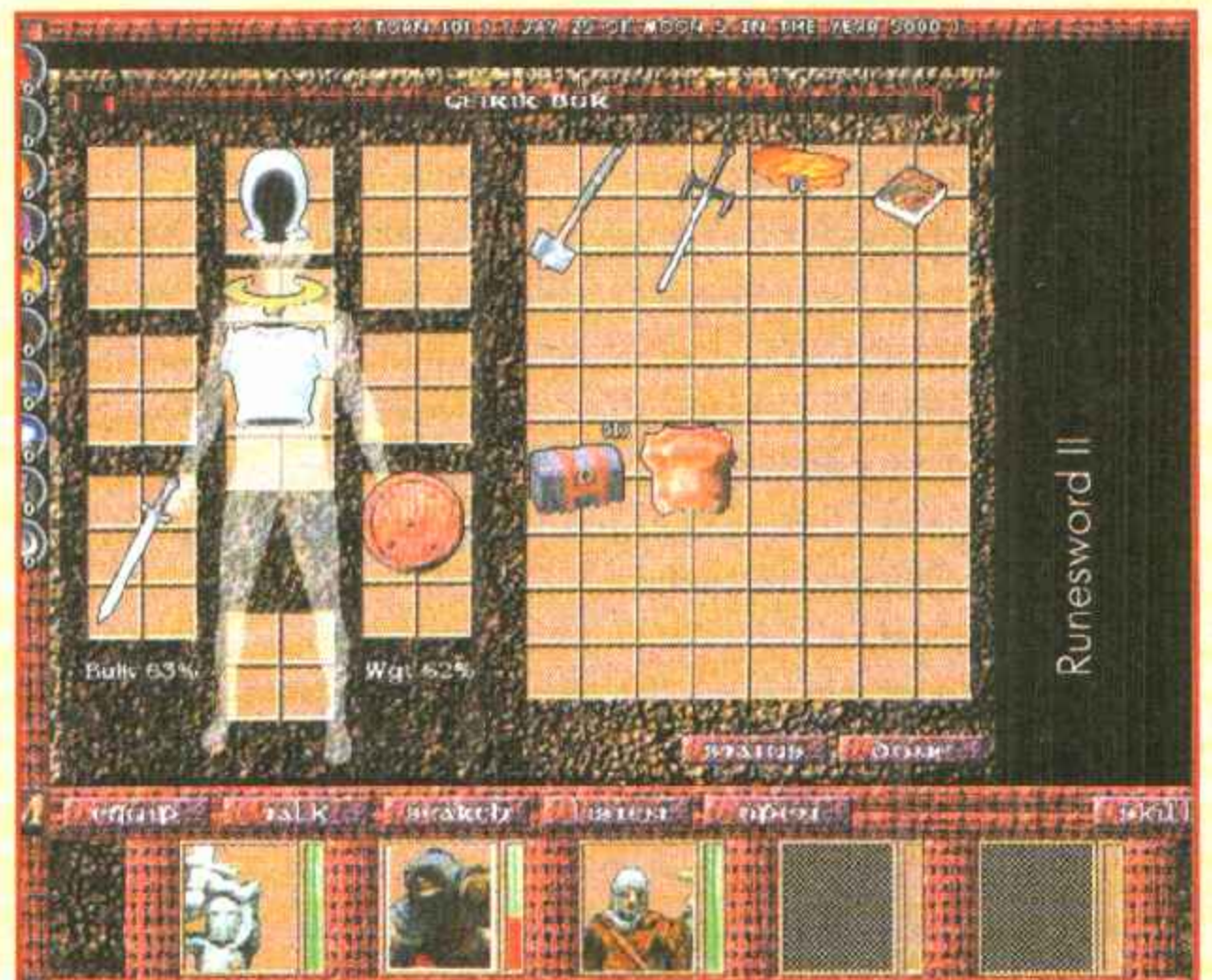
Жанр: Tactical Combat Simulation  
Издатель: Ubi Soft X Разработчик: Red Storm Entertainment X Похожесть: *Rainbow Six*, *Rogue Spear* X Системные требования: P-233(266), 32(64)Mb, Riva TNT  
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть  
Дата выхода: Октябрь 2001 года

Rogue Spear:  
Black Thorn

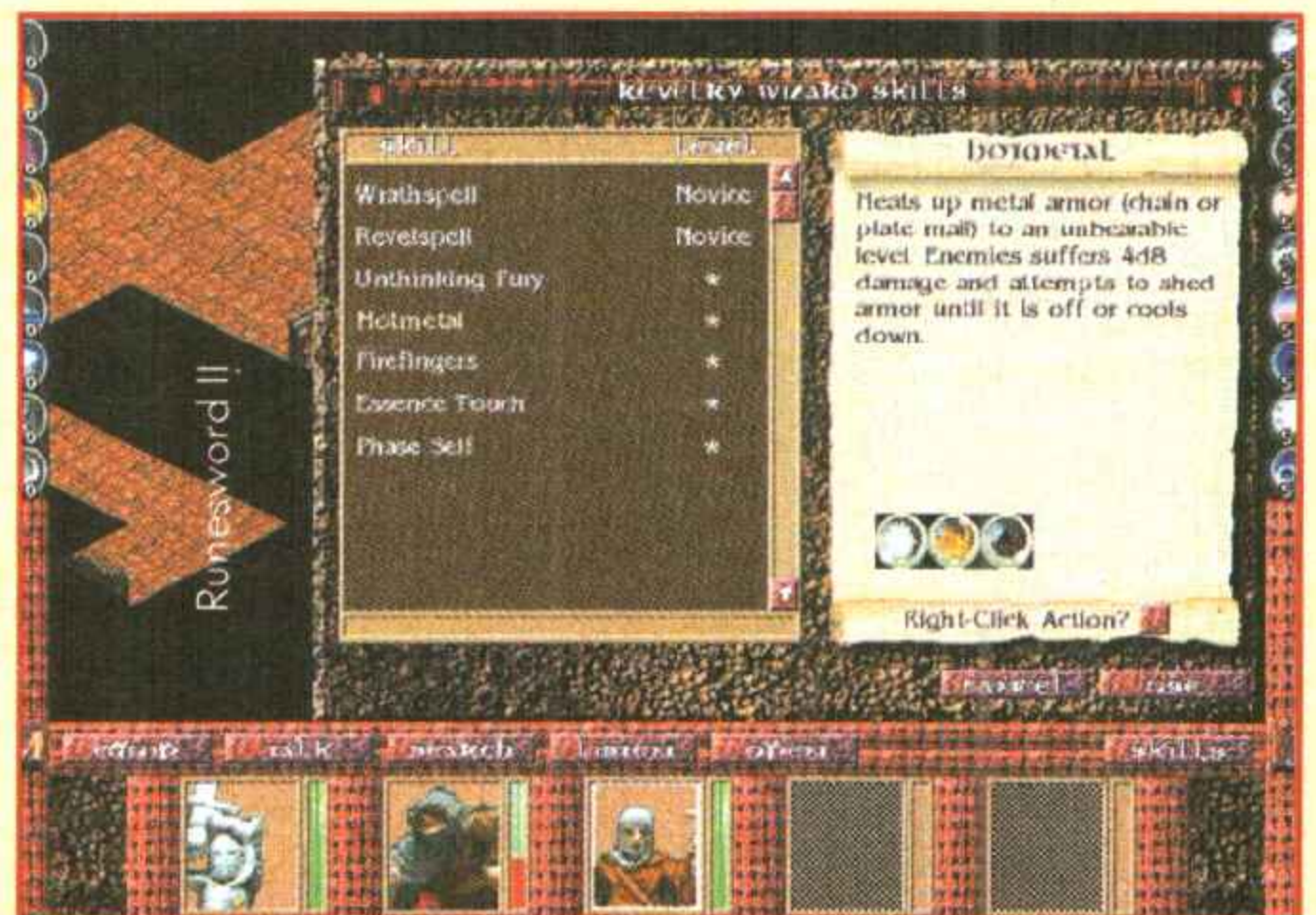


карте, начинают сражение с хиленькой «Береттой», кроме того самого «одинокого волка», экипированного по самое не хочу. Убитый волк выбывает из игры, а на его место моментально становится убийца, и так до полнейшего взаимного уничтожения. Сурово, но любопытно.

Теперь плохая, но ожидаемая новость. Движок *Black Thorn* — все тот же, в который раз «улучшенный и модифицированный» вариант старичка *Rainbow Six* (что и обусловило более чем скромные систем-



внимание уделено показателям персонажей и математическим расчетам. Графика в этой игре понадобится лишь для упрощения интерфейса, и лучше о ней не говорить вообще. Игра состоит из двух эпических частей — «*The Land Beyond*» и «*The Hunt*» — плюс трех небольших путешествий. Предложат 13 рас на выбор, 35 развиваемых скиллов и 6 магических школ общей вместимостью в 46 заклинаний. Кроме стандартных RPG-показателей вроде силы и ловкости планируется внести в список жестокость, жадность, гордыню и даже, простите, идиотизм. Адские твари, хитрые ловушки, труднорешаемые головоломки и мистические артефакты прилагаются. С игрой поставляется нешуточный редактор сценариев, позволяющий игроку создавать приключения в стиле фэнтези, научной фантастики и готики, а также генерировать их автоматически с помощью утилиты *Tome Wizard*.





## Spiderman

**Жанр:** Action X **Издатель:** Activision  
**Разработчик:** Activision/Gray Matter Interactive  
**Похожесть:** Любой платформенный action  
**Системные требования:** Не объявлены  
**Мультиплеер:** Нет X **Дата выхода:**  
 Ноябрь-декабрь 2001 года



В преддверии нового сезона показа мультфильмов про человека-паука и выходящего в следующем году одноименного кинофильма вездесущая Activision на пару с Gray Matter Interactive вознамерились порадовать нас тематической игрушкой. Однако подвох состоит в том, что Gray Matter (все силы которой сейчас брошены на Return to Castle Wolfenstein) не имеет к игре прямого отношения и лишь портирует с Dreamcast творение какого-то безымянного активиженского девелопера.

Кроме того, за процессом разработки Spiderman лично следят большие шишки из Marvel Group, создателей оригинальной серии комиксов, а это автоматически означает правдивое воспроизведение всех подробностей человеко-паучих походов. Так, уже известно, что кроме самого Спайдермена в грядущем маскараде непременно примут участие такие колоритные личности, как Скорпион, Доктор Осьминог, Человек-Ящер, рогатый Рино, а также любимец публики, фокусник и иллюзионист Мистерио, он же мистер-голова-в-аквариуме. Конечно же, не забыт и Venom, ужасное космическое паучье ольтер эго, а по совместительству и главный игровой негодяй.

Наряду со стандартными упражнениями паучьей гимнастики вроде ползания по стенам, прыжков с небоскребов и лихих виражей на резиновой паутине разработчики обещают целый ворох мини-игр типа забегов наперегонки по крышам небоскребов, художественного уворачивания от падающих

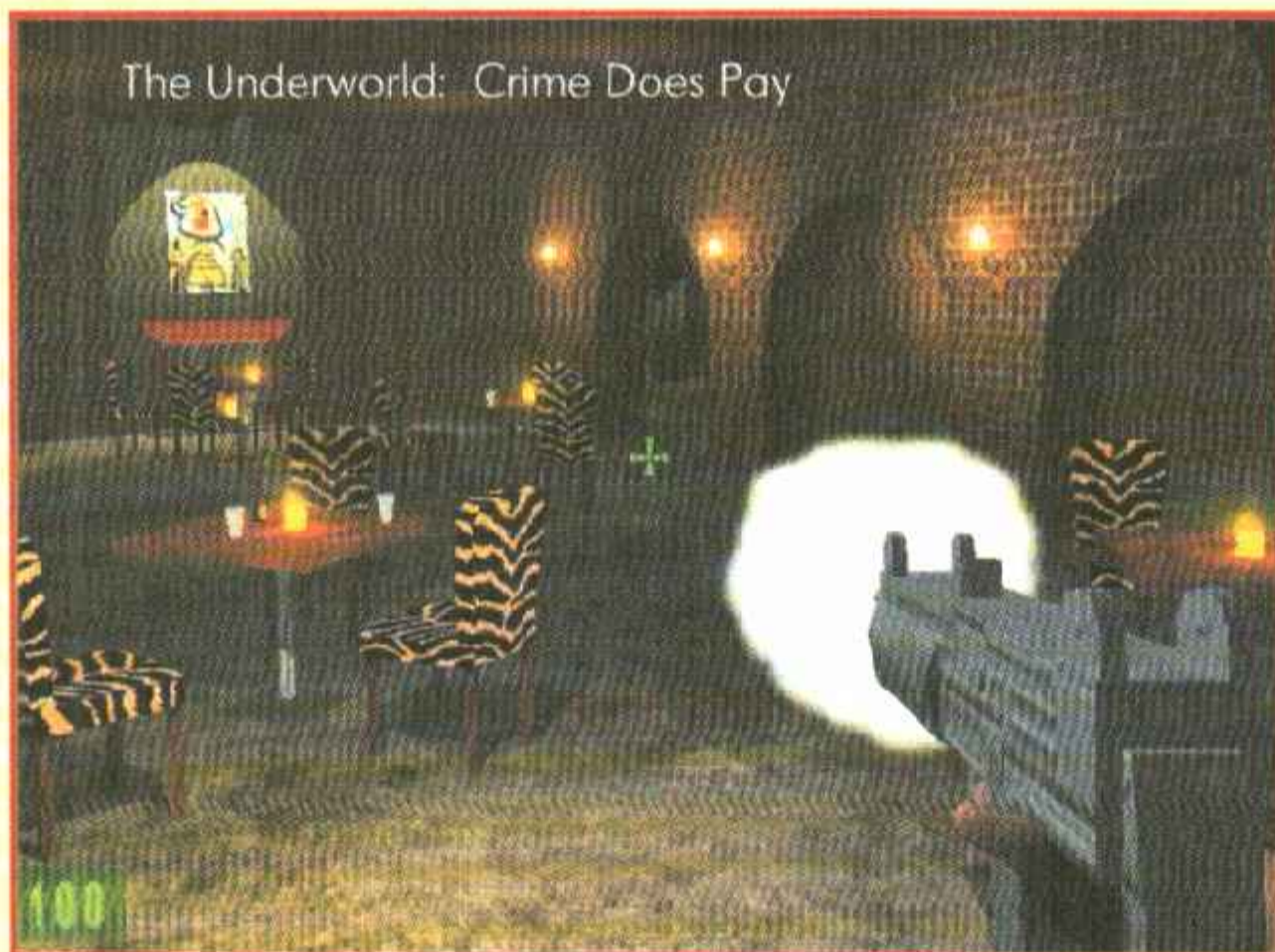
бетонных плит, прицельного метания паутины и прочих веселых стартов. Не забыты и другие спайдерменовские трюки: многослойное заматывание врагов в неподвижные коконы, полный иммунитет к падениям с большой высоты и даже знаменитое "паучье чутье", превратившееся, правда, в банальный радар где-то внизу экрана.

Движок от Tony Hawk's Pro Skater демонстрирует довольно приличный уровень графики, межмиссионные вставки будут выполнены в комиксном (Marvel все-таки) стиле, а замороченный сторилайн раскрывает душещипательную историю об очередной мировой угрозе, и вечный паучий недруг, главред Daily Tribune мистер Джеймсон, как всегда, выставляется полным идиотом. Забавная такая игра намечается, жизненная.

## The Underworld: Crime Does Pay

**Жанр:** RTS/3D action X **Издатель:**  
 Не объявлен \* **Разработчик:** Phoenix Entertainment  
**Похожесть:** Mafia, Gangsters  
**Системные требования:** Не объявлены  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть  
**Дата выхода:** 2002 год

Пресс-релиз Phoenix Entertainment, посвященный их первому проекту The Underworld: Crime Does Pay, сразу выдает новичка в индустрии — слишком уж пафосно преподнесена игра. Она, как водится в таких случаях, "революционная" и взбавок "предназначена абсолютно для всех геймеров". Разработчики рискнули

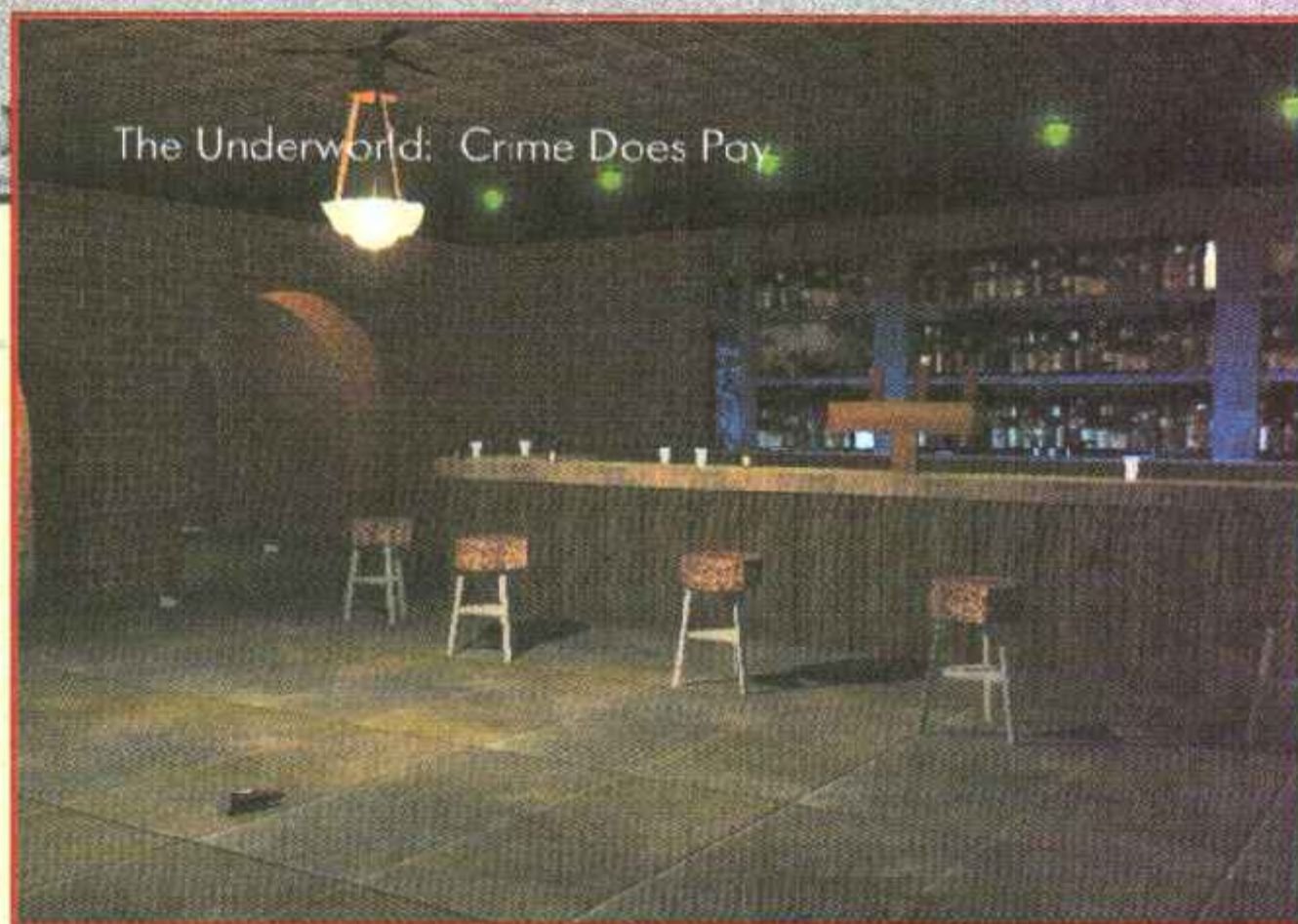


объединить стратегию в реальном времени с шутером от первого лица и дополнить микст RPG-элементами: лихое сочетание жанров лишь усиливает энтузиазм ребят из Phoenix.

Нам в очередной раз предлагают познакомиться с суровыми буднями обитателей преступного мира. Действие разворачивается в абстрактном The City, современном мегаполисе, смутно напоминающем Готэм-сити из фильма про Бэтмена. Игрок становится во главе маленькой преступной организации. Задача ясна — расширить количественный состав банды и полностью взять город под свой контроль.

Но победа не придет сама, а город не сдастся без боя. Уровень преступности в The City просто зашкаливает, бандитов всех мастей полным-полно, и никто из них — ни "шестер-

The Underworld: Crime Does Pay



ка", ни матерый мафиози — не перейдет на вашу сторону за красивые глаза. Кого-то придется купить, кого-то запугать, а кого-то... кого-то просто убрать с дороги.

Сначала разберемся со стратегической составляющей игры. Стараниями разработчиков игрок способен смотреть на The City с небесных высот. Используя вид сверху, нужно управлять своими помощниками, поставив перед каждым определенные цели. Один шпионит за враждебными бандами, второй собирает дань с торговцев на подконтрольной территории, третий налаживает нелегальное алкогольное производство, четвертый ведет переговоры с потенциальными союзниками, а пятый спешит на "разборки". Без дела не сидит никто. Чем могущественнее империя зла, тем выше ее доходы и тем менее она подвластна воле представителей закона.

По уверениям разработчиков, они создали полностью интуитивный интерфейс, который позволит игроку в течение 5-10 минут разобраться, что к чему. Управление элементарно, микроменеджментом The Underworld не перегружена, так что играть вроде как будет просто.

В The Underworld: Crime Does Pay можно в любой момент переключить камеру из положения "вид сверху" в положение "вид от первого лица". Глава преступной группировки лично на разборки не пойдет, зато можно вселиться в любого из "пацанов" и взглянуть на мир его глазами. Вид от первого лица можно использовать при исследовании города или выполнении конкретного задания, но особенно он уместен в бою. Вместо того, чтобы с высоты птичьего полета наблюдать за тем, как уплывает победа, хватаем в руки автомат и рвемся в самое пекло. Тра-та-та-та-та и все такое прочее.

Конечно, придется не только нападать на представителей конкурирующих организаций, но и защищаться от них. Враг не дремлет и постоянно покушается на наш бизнес: то на подпольный завод ворвется, то в подконтрольное увеселительное заведение вломится, везде сея панику и смерть. Хорошо, что кругом свои люди. Выбираем управляющего заводом или заведением, включаем вид от первого лица и выясняем, кого больше любит дьявол. Впрочем, личное участие не обязательно — при необходимости AI сам смоделирует схватку.

"Революционный", конечно же, движок игры не очень требователен к железу, предлагает "высокую детализацию текстур, правдивую физику движений субъектов и объектов, скелетную анимацию, динамичное освещение, объемный звук". В настоящее время разработчики уже предлагают его на продажу коллегам из других компаний. Но вряд ли коллеги польстятся — игровые скрины выглядят до неприличия облезло и напоминают юношеские эксперименты на демо-сцене, а только что приведенная характеристика движка представляется чистойшей фикцией. ■



Spiderman



«Перед нами игра совершенно нового жанра – космическая тактическая стратегия с золотистыми вкраплениями RPG!»

– TGW.ru

# STAR TREK ТЕНЬ ДОМИНИОНА



Сбалансированный сплав тактики и быстро сменяющегося действия – никакого сбора ресурсов или строительства баз, только космические сражения во всем их великолепии!



Бесконечное разнообразие стратегий – берите корабли противников на абордаж и расширяйте свой флот за счет трофеев. В зависимости от миссии вы можете оснастить свои корабли десятками различных видов оружия и снаряжения!

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
лучшие игры по-русски



infinite loop  
НОВЫЕ МИРЫ. НОВЫЕ ГЕРОИ.  
www.infinite-loop.ru





Вы держите в руках эпохальный номер "Мании": в нем мы открываем рубрику "В центре внимания" (название — пока что рабочее, будут другие варианты — присылайте), где будем рассказывать о самых ожидаемых в игровом мире проектах. Это игры класса DOOM 3, WarCraft III или Heroes of Might and Magic IV. Каждый месяц мы будем собирать крупицы новых сведений о таких играх и снабжать их авторскими комментариями на тему того, насколько хороши для игры эти новации. Разумеется, с нашей очень личной, предвзятой и субъективной точки зрения.

Окончательный список игр еще не утвержден — предложения и пожелания, как и версии названия, направляйте по адресу rod@igromania.ru. А пока, для затравки, поговорим о невероятно ожидаемой игре от Blizzard — с тех пор как вы прочли наше прошлогоднее превью по WarCraft III, проект оброс массой новых подробностей.



ЖАНР

RTS с элементами RPG

Издатель: Ubi Soft

www.ubisoft.com

Разработчик: Blizzard

www.blizzard.com

Похожесть: WarCraft I/II

Сайт Игры: www.blizzard.com/war3/

МУЛЬТИПЛЕЕР:

Локальная сеть, Интернет

Дата выхода

Начало 2002г.

НЕОБХОДИМО:  
PII-400, 64Mb,  
Riva TNT

ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
PIII-700, 128Mb,  
GeForce2 MX

WarCraft III (далее WC3), как известно всем, кто держит руку на пульсе, — не просто стратегия. Это стратегия с глубокими элементами RPG; "role-playing strategy", по выражению самих Blizzard. Полевая часть игры завязана на героях. Именно герои беседуют с NPC, получают квесты, прокачиваются в боях и собирают в инвентори артефакты. Герои ведут в бой армии и играют ключевые роли в сюжете. Впрочем, само по себе это давно уже не новость. Зато между майской E3 и сентябрьской ECTS и на самих выставках разработчики щедро делились сведениями о проекте; интервью сыпались как из рога изобилия. Пропутешествовав день по Сети, я узнал много интересного.



### Вожди краснокожих

Всего в игре 12 видов героев — по три на каждую расу. У людей герои зовутся Arch Mage, Mountain King и Paladin — соответственно маг, воин и рыцарь с медицинским образованием. Герои орков: Tauren Chieftan, один из сильнейших юнитов в игре, он страшен в рукопашной схватке, Blade Master — продолжатель дела ниндзя, умеющий становиться невидимым и плодить собственные зеркальные отражения на радость врагам, и Far Seer — герой-на-волке, который мало того, что хорош в драке, так еще и умеет понемногу восстанавливать здоровье однополчан. Умертвляя переманили у орков из WC2 Death Knight, которому неплохо в компании Lich и конгломерата неизвестно чьих трупов по кличке Abomination. Неизвестно, изменился ли Death Knight на службе у нежити (каламбур вышел) — общие фразы о "пагубном колдовстве" не в счет; Lich

они ясно видят демонов и нежить в любое время суток и на любом расстоянии; вооружены двумя сверкающими лезвиями в виде полумесяца. Keeper of the Grove — наполовину эльфы, наполовину олени. Красивые такие, с рогами. Правая рука у них вдвое больше левой и снабжена шиповатыми когтями.

Характеристики герои наращивают "самостоятельно". То бишь, раскидывая очки опыта между strength, agility и intelligence, они обходятся без

участия игрока. Какая характеристика будет быстрее расти — зависит от класса героя. Mag стремится поумнеть, воин — стать более ловким и сильным. Использовать самые мощные свои spellы герои смогут только начиная с пятого уровня. У Arch Mage это способность телепортировать целые партии юнитов в указанное место на карте, Paladin умеет воскрешать трупы, что лежат в радиусе действия spellа, а Mountain King — держите челюсть! — выращивает золотоносные шахты на пустом месте! В целях сохранения баланса откалывать подобные фокусы разрешается не чаще раза в день, а день в мире WC3 длится шесть минут реального времени. Потом солнце на четыре минуты проваливается за горизонт и снова встает на востоке — не желаете ли скастовать утренний spell? Кстати, если в мультиплеере ваш герой применил самую сильную свою магию, об этом тут же узнают другие игроки — на экране появится объявление.

До недавних пор на 10 уровне развития карьера героя заканчивалась, но при тестировании геймплея разработчики решили увеличить предельное число уровней до 15. Вполне разумно, если учесть, что герои будут путешествовать между миссиями в кампании.

Зелья, посохи, мантии, разного рода артефакты делают героя более мощным в атаке и менее уязвимым. Артефакты изредка попадают прямо на карте, но чаще их придется по-



Трехмерность в действии. Дварфы на вершине горы метают бомбы по пробирающемуся у подножия отряду орков. Оркам остается только бессильно скрежетать зубами.





**Камера полностью подвластна игроку: можно не только "зумить" изображение, но и вращать ее вокруг ландшафта. Кстати, в центре кадра — злобный мясник Abomination, орудует топором.**

Следующий вопрос был не менее важный — об управлении юнитами. Если помните, Blizzard некогда объявила, что управлять непосредственно можно будет только героями. Обычные же юниты обречены всюду следовать за героем и получать от игрока лишь косвенные команды. К счастью, Пардо пришел к выводу, что это лишь усложняет игру и меняет привычную для любителей RTS схему. Таким образом, юнитами все-таки можно будет управлять отдельно, не привлекая героев. Что, в общем-то, и хорошо: не то старый добрый WC стал бы напоминать Heroes of Might and Magic, а



подобное "столкновение титанов" ни к чему хорошему бы не привело.

И последняя на сегодняшний день модификация касается экономической части игры. Сделав сильный акцент на бои, Blizzard

спохватилась, что сбор ресурсов/развитие базы стало слишком уж простым делом. Чтобы исправить этот недостаток, решено было расширить технологическое древо — в него был добавлен ряд апгрейдов и одно новое здание.

**Обкатка**

Недавно г-н Пардо, руководитель проекта, внес в игру несколько серьезных изменений. Первое из них касается угла зрения игрока, или, проще говоря, расположения камеры. Ранее камера не то чтобы упиралась в землю, но была довольно близко от нее — в соответствии с "ролевым" духом игры. Но в конце лета Пардо решил, что это плохо согласуется с представлением о Warcraft как о стратегии, и отдал распоряжение поднять камеру вверх. Результат вы можете наблюдать на свежих скриншотах, подборка которых идет на компакт.

спохватилась, что сбор ресурсов/развитие базы стало слишком уж простым делом. Чтобы исправить этот недостаток, решено было расширить технологическое древо — в него был добавлен ряд апгрейдов и одно новое здание.

**Зал ожидания**

Из последних новостей стало известно, что дата релиза WC3 сдвинута на начало 2002 года; до конца августа мы думали, что увидим игру еще до Рождества. Причины отсрочки стары, как мир: "наша цель — делать лучшие в мире игры... это значит, что мы не допустим релиза, пока игра не будет полностью готова... лучше мы немного опоздаем, но отполируем игру до зеркального блеска... и мы верим, что третий WC будет не только не хуже, но и лучше предыдущих частей..." Впрочем, я иронизирую больше по привычке — пусть себе делают игру сколько понадобится, хоть... хоть до марта. Как ни крути, а когда Warcraft III выйдет-таки, мы самое малое на месяц забудем о существовании всех прочих стратегий.

...Кто-нибудь думает иначе? ■

**Победа борьбой решена**

В предыдущих стратегиях от Blizzard мы в равной мере занимались как войной, так и строительством. В WC3, по признанию самих разработчиков, сделан большой упор на тактику. Причем тактику не того рода, как в StarCraft, где мы почти всегда могли наштамповать еще десяток-другой солдат и бросить их в очередную волну зергов. В WC3 ценен каждый юнит — загубив при нападении на орочью базу половину отряда футменов, лучше переиграть бой. Юниты, равно как и герои, наращивают характеристики в боях! К слову, одной из причин появления героев выступает как раз намерение Blizzard сделать "более тактическую" стратегию.



Это не означает, что развитие базы стало делом сугубо вторичным. Но теперь проще победить и без развитой инфраструктуры. Надо лишь с самого начала шустро бегать по карте, собирать сливки с нейтральных построек и зарабатывать на жизнь, побеждая в стычках с врагом и нейтральными монстрами и собирая деньги с трупов. Разработчики ставят скорее на развитие юнитов, в частности героев, нежели на стройку и апгрейд зданий.

**Светящиеся мечи орочьих Blade Master'ов страшны в ближнем бою. Возникают, кстати, некоторые ассоциации с рыцарями джедаями.**





# STAR TREK ARMADA II

ЖАНР

RTS

Издатель: Activision

www.activision.com

Разработчик: Mad Doc Software

www.maddocsoftware.com

Похожесть: Star Trek: Armada,  
 Homeworld

МУЛЬТИПЛЕЕР:  
 Локальная сеть, Интернет

дата выхода  
 Ноябрь 2001 г.

Не объявлены

Не объявлены

Первая часть Star Trek: Armada появилась на свет в прошлом году. Как и большинство стартрекковых игр, она не имела особого успеха и была раскритикована за примитивный AI, многочисленные баги и явную вторичность. Создатели Star Trek: Armada, вдоволь наигравшись в StarCraft, Homeworld и другие космические RTS, попытались вычлени из них самые "вкусные" моменты и объединить их в одной игре. Но, увы, не вышел у Данилы-мастера Каменный цветок. Тем не менее, во многом благодаря армии фанатов Star Trek, Armada окупилась и дала издателю повод "заказать" продолжение. В марте 2001 года студия Mad Doc Software, сформированная из бывших сотрудников Looking Glass Studios (!) и команды, работавшей над первой "Армадой", объявила о скором релизе "сиквела самой раскупаемой RTS во вселенной Star Trek". О'кей, мы готовы

## Хьюстон? У нас проблема!

В Star Trek: Armada II нам предстоит оказать предпочтение одной из трех сторон и играть либо за Федерацию, либо за Klingonov, либо за Borgov. Борги сконструировали новый космический корабль, оружие которого может уничтожить целую планету за пару секунд самого что ни на есть реального времени. Звездный флот Федерации получил задание остановить новую угрозу. В то же время Кардассиане, пользуясь моментом, готовятся напасть на Федерацию. Остановить их может лишь вмешательство Klingonov. Лично я, кроме расстановки сил перед сражением, ничего не понял, но, как говорится, на месте разберемся.

В Armada II появилось множество новых юнитов (было 35, ныне 100). Стало возможным одновременно управлять космическим флотом численностью до 50 кораблей. Теперь игра вполне оправдывает свое название — дух захватывает, когда представишь, как враждебные армады сходятся в бою. Флот

можно выстроить пятью различными формациями, три из которых предназначены для наступления и две — для обороны. Кстати, добавлена возможность записывать наиболее красочные и драматичные сражения, чтобы затем спокойно ими любоваться.



Изменения коснулись и звездолетов. Раньше космические корабли примерно одного размера равнялись и по мощи. Теперь восемь кубов-звездолетов Borgov могут соединяться в один большой куб, разрушительная мощь которого просто невероятна. Флоту Федерации жизненно важно не допустить такого слияния в бою — значит, придется из всех сил препятствовать трансформации. Появились новые звездолеты, каждый из которых имеет уникальное оружие или неповторимую тактическую способность.

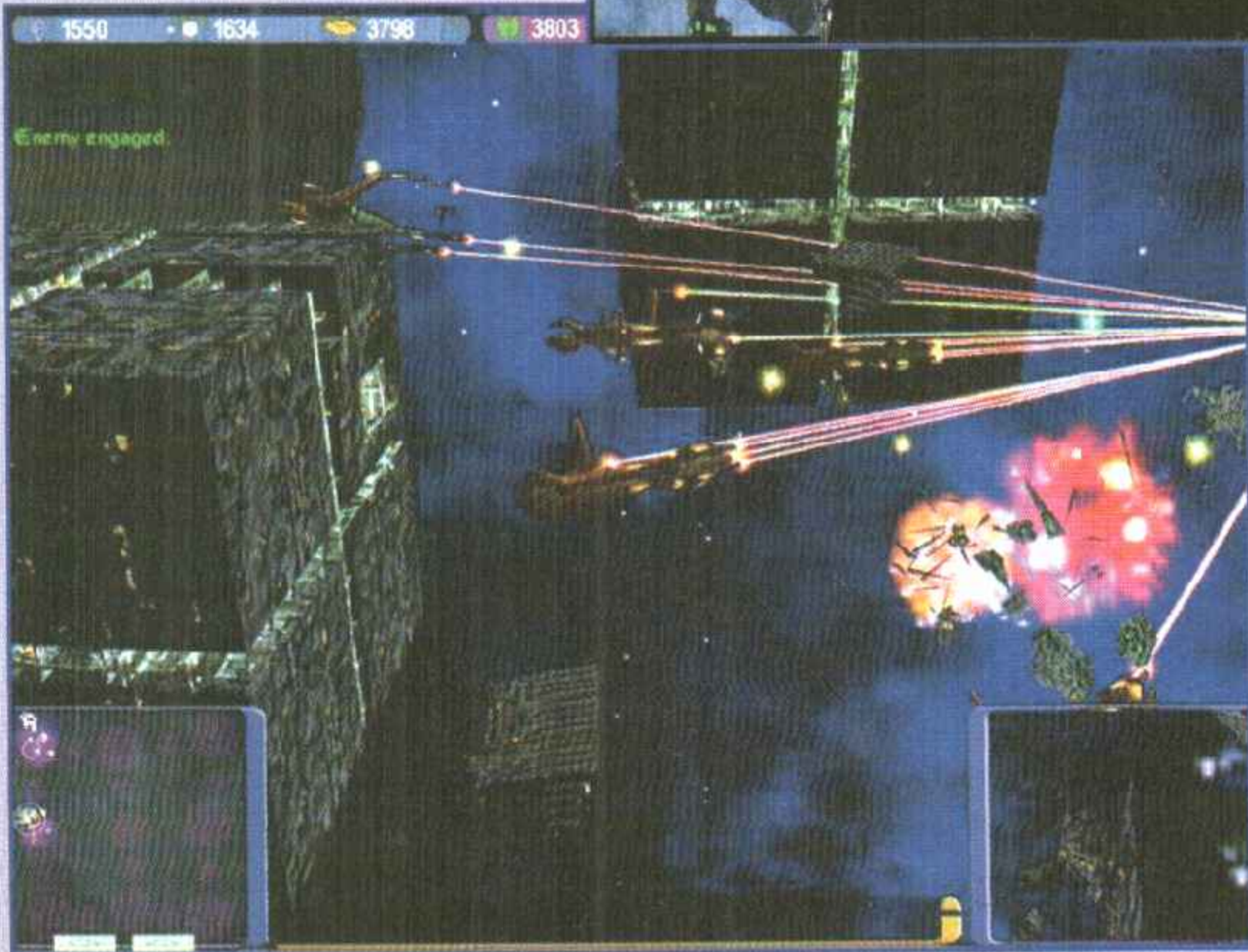
## Могу копать, могу не копать

Не надо забывать про систему ресурсов. По-прежнему важны руда и газ, однако к ним добавился новый ресурс — латинум, необычайно ценный металл, фактически выполняющий функцию денег. Стало возможным строить торговые станции и там продавать-покупать газ и руду. Команды для собственных космических кораблей также необходимо "добывать"; лучший способ для этого — колонизация других планет. Именно колонии служат основным поставщиком космических рекрутов.

Во второй части комедии про Остина Пауэрса в космосе летало нечто подобное. Люди называли ее летающим... Сами понимаете, цензура.

Что касается искусственного интеллекта, то с ним теперь должно быть не так туго. Ребята из Mad Doc дали "ученичку" несколько дополнительных уроков. Во второй "Армаде" ощутимо возросла самостоятельность юнитов. Теперь позволено определять не только степень их агрессивности, но и уровень стрельбы. Не по щучьему, а по нашему велению при приближении врага юниты могут: 1) палить из всех орудий, 2) использовать только оптимальные для данного случая пушки, 3) вообще не палить, пока вы сами не отдадите такую команду.

В каждой из трех кампаний нас ждет 9 миссий — что выгодно отличает Star Trek: Armada II от предыдущей части, которую можно





было завершить за вечерок-другой. Радует участие в озвучке игры Патрика Стюарта, Майкла Дорна и других телевизионных актеров, задействованных в сериале.

В мультиплеере одновременно смогут сражаться до восьми противников. По нынешним меркам, не так уж и много, тем более что на сетевом ристалище геймеру позволено выбрать одну из шести инопланетных рас (Федерация, Клингоны, Ромулане, Кардассиане, Борги и Вид 8472). Очень радует наличие вновь вошедшего в моду "кооператива", когда два игрока или более контролируют действия одной космической армады. Помимо того, ожидаются стандартные типы сетевой игры: *Domination*, *King of the Hill* и *Capture-the-Flag*.

### Игра в коробке из-под пиццы

По словам президента Mad Doc Software Яна Лэйна Дэвиса, студия "изобрела" новый тип окружающей 3D среды. Назвали они ее с юмором — "Глубокая коробка из-под пиццы". То есть карты стали примерно в два раза шире и длиннее, чем в *Star Trek: Armada*. В порядке компенсации космические корабли отныне способны перемещаться по заданному курсу на гиперскорости. То есть очень быстро. И далеко. Ну, вы меня поняли. У гиперскорости есть несколько минусов — во время передвижения нельзя стрелять, а возможности датчиков сильно ограничены. Кроме того, нельзя использовать гиперскорость вблизи планет. Так сделано в целях соблюдения баланса игры, чтобы не возник соблазн действовать по принципу "ударил и удрал".

С тех пор как трехмерность пришла в RTS, в большинстве подобных игр используется либо фиксированная (стратегический вид), либо меняющая положение камера (тактический вид). Первый вид

использовался в *Star Trek: Armada*, а в *Star Trek: Armada II* эти два вида скомбинированы. Теперь камера может вращаться вокруг любого звездолета, перемещаться в пространстве вверх и вниз. Выбор между стратегическим и тактическим видами осуществляется при помощи одной-единственной клавиши.

Нововведение вносит в боевую систему игры некоторые тактические элементы в стиле *Homeworld*.

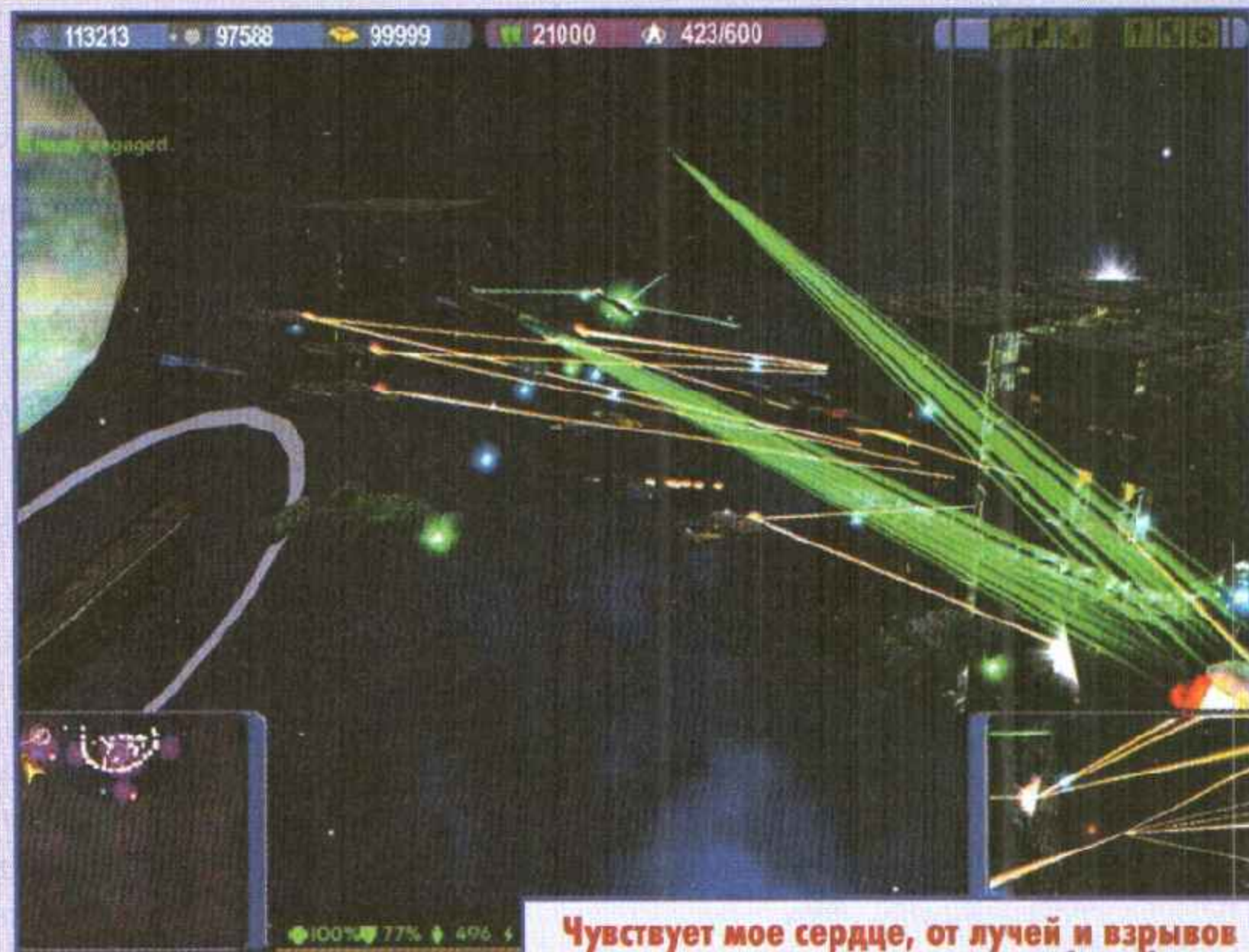
**База под атакой. Кругом взрывы, все грохочет. Интересно, разработчики в курсе, что в космосе вакуум и звуки не передаются? Кстати, этот же вопрос в свое время был задан Джорджу Лукасу.**



**Под вашим руководством одновременно смогут находиться до 50 космических кораблей. Настоящая армада!**



Первую "Армаду" больше всего хвалили за впечатляющую графику. Похоже, и во второй части графика не подкачает — Mad Doc использует усовершенствованный движок *Star Trek: Armada*. Каждому звездолету достанется 800 полигонов как минимум. Счастливым обладателям *GeForce3* обещают показать "нечто особенное", демонстрирующее подлинность этой видеокарты. Само собой разумеется, потребуются *DirectX 8*.



**Чувствует мое сердце, от лучей и взрывов в глазах рябить будет.**

### Доигрались!

Президент Mad Doc Software Ян Лэйн Дэвис уверен в успехе *Star Trek: Armada II* и считает, что игра по всем параметрам превосходит первую часть: "К и без того волнующему геймплею *Armada I* мы добавили новые расы, новое специальное оружие, новые ресурсы, торговлю, более обширные карты. Мы придали игре глубину. А главное, запомните: когда ваш флот впервые столкнется со сверхсекретным космическим кораблем Боргов, вы вздрогнете от страха. Это действительно ужасно".

Как видите, Mad Doc Software постарались исправить все недостатки, помешавшие первой "Армаде" стать полноценным хитом. Работа над *Star Trek: Armada II* уже практически завершена, идет бета-тестирование и продумывается рекламная компания. Однако лично у меня крупный коммерческий успех игры вызывает ба-а-а-а-льшие сомнения. Слишком уж дискредитирована вселенная *Star Trek*, дискредитирована конвейерной халтурой а-ля "Звездный путь". В череде этих бесталанных поделок легко может затеряться даже по-настоящему качественный продукт. И не надо здесь никого жалеть — ребята из *Paramount Pictures* и *Activision* сами виноваты. На одних фанатах *Star Trek* сверхприбылей не заработать. Что называется, доигрались. ■

**БУДЕМ ЖДАТЬ ?**

**Вторая "Армада" — что называется, темная лошадка. Может ерунда получится, а может... А может и нет.**







ЖАНР

Action RPG

Издатель: CDV Software

www.cdv.de

Разработчик: Larian Studios

www.larian.com

Похожесть: Diablo, Baldur's Gate, Ultima 7

Сайт Игры: www.larian.com/site/english/divinity/divinity.htm

МУЛЬТИПЛЕЕР:  
Локальная сеть, Интернет

дата выхода  
Конец 2001 г.

НЕОБХОДИМО:  
Не определены  
Не определены

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Divinity — это изометрический экшен-ролевик с фиксированной перспективой и предельно подробной (как в RTS) детализацией картинки. Банально? Скажу интереснее: Divinity — это 14000 экранов красоты. Ее графика напоминает средневековые гравюры. Интересный стиль, четкость линий, обилие деталей — короче, есть на что посмотреть. Свен Винке — руководитель проекта Divinity — считает, что его детищу присущ «необычный стиль, напоминающий классическую Ultima». Кроме того, в каждом интервью он подчеркивает несомненное родство новой игры с Baldur's Gate и Diablo. Прочитав статью, вы тоже без труда заметите «несомненное родство». Но кто сказал, что это плохо?

## Мир Ривеллон

Сюжетную линию Divinity разработчики немotивированно скрывают. Меня умилил фанатский сайт игры с разделом «Story», подгрузив который я узрела надпись: «Мы об этом пока ничего не знаем». Достоверно известно лишь следующее: игроки, любящие Forgotten Realms, будут чувствовать себя в игре уютно, как в разношенных домашних тапочках. Сам мир в начале работ над игрой именовался просто Двуречьем, а затем получил звучное название Ривеллон. Он огромен и запутан. Герцогство, в котором происходят основные события игры, называется Ферол. Причем Larian не собирается выкладывать карту мира на официальный сайт. Она будет поставляться только с игрой.

Естественно, в фэнтезийном мире должно наличествовать своя история и хронология. Судя по названиям эр, у этого мира была жуть какая «веселая» история. Хронология выглядит так: Век Упадка (Desception), Век Проклятых (Damned), Век Возрождения (Renaissance), Век Хаоса (Chaos) и Век Лжи (Lies). Предложенная нам история разворачивается в Век Лжи.

Вы начинаете игру как новообращенный на службе великого мага Зандалора, который собирается посетить старого друга. Он посылает вас в замок Stormfist, где выясняется, что старый герцог был убит. Дальше, как и положено, вы оказываетесь впутанным в историю, в которую ни за что не влезли бы по доброй воле. В общем, стандарт. Игра нелинейная, есть основная сюжетная линия и туча боковых квестов, которые составлены из дополнительных набросков сценаристов.

Не все квесты строятся по традиционной схеме типа «принести то» или «победить этого». Нередко игроку придется делать достаточно сложный моральный выбор. Вот пример такого приключения. Во многих больших

Стоит только проникнуть в дом, как с него сносит крышу. Интерьер — как на ладони.



городах Ривеллона свирепствует чума. Игрок может попытаться найти решение проблемы. Но вскоре обнаруживается, что количество лекарств ограничено и всех вылечить нельзя. Можно начать исцелять бедняков, но тогда члены благородных фамилий не на шутку обидятся и пойдут к вам убийцу. Выбор за вами.

При коллективном нападении скелетов стоит применять заклинания массового поражения, например, Chain Lightning.



## Я не волшебник, я только учусь

Как обычно в RPG, при генерации героя вам будет предложен выбор из нескольких (шести) рас, среди которых — привычные люди, dwarфы, эльфы, орки. Далее предстоит выбрать класс игрока — пойти по пути воина, мага, либо стать скользким типом с символическим названием survivor (очевидно, от survive — выживать).

В игре есть стандартные для RPG очки опыта, уровни, статистики персонажа. Последних всего три — сила (strength), проворство (dexterity) и ум (intelligence). У меня создается ощущение, что упор в прогрессе героя сделан не на них, а на рост умений, каковых в игре насчитывается аж 96 — по 32 для каждого класса. При переходе на новый уровень игрок выбирает умение, которое он собирается совершенствовать в данный момент. Цена каждого апгрейда — определенное количество очков опыта. Некоторые умения можно развить только после того, как вы разовьете предыдущие.





Среди многочисленных посетителей таверны нет людей в одинаковых нарядах. Неужели так будет во всей игре?



Магия в игре кажется не слишком впечатляющей — в игре присутствует порядка 20 заклинаний (сравните со 120 в M&M или W&W). Система ведения боя сильно напоминает ту, что была в Planescape: Torment.

Интерфейс с его столбиками здоровья и маны тоже привычен. Разработчики уделили много внимания оптимизации управления. Одна из основных идей состоит в том, чтобы любое действие можно было выполнить несколькими способами, и игрок мог подобрать для себя оптимальный. Дополняют управление журнал заданий и дневник, в котором всегда можно посмотреть, что нужно сделать для прохождения основных квестов.

Пейзаж шикарный — герой отражается в озере, а вокруг резвится фауна. Вот только с интерактивностью, боюсь, возникнут накладки.



### О разуме мертвых душ

Одной из наиболее интересных черт Divinity обещает стать искусственный интеллект. Патрик Гризер — ведущий программист и создатель сюжета — во всех интервью обещает «умных персонажей». Для игры разработаны четыре различных модели поведения NPC и монстров: боевой индивидуальный, боевой групповой, мирный индивидуальный и мирный групповой. Следующий пример показывает, как работает групповой боевой интеллект.

«Представим, что группа скелетов охраняет подземелье. Часть из них патрулирует округу, а часть сторожит наиболее ценные сокровища. Внезапно патрулирующий скелет замечает игрока — и тут же бросается к своим товарищам с намерением организовать засаду. Игрок внезапно оказывается окружен скелетами. При этом тот скелет, к которому игрок повернулся лицом, защищается и отступает, а остальные лупят игрока со спины. Если игрок повернется — отступить будет уже другой скелет, а первый снова приблизится. И эта пляска может стать самым черным часом для игрока...»

Дизайн интерфейса определенно вызывает симпатию. Если он еще и будет настолько удобен, насколько хорошо выглядит...



вроде как можно обжечься, игроку при тесном контакте с местной фауной светит масса других сюрпризов. Например, сила некоторых монстров зависит от обстоятельств: так, гхолы получают дьявольскую мощь воскресными ночами.

Некоторые монстры, в том числе и гхолы, умеют откладывать яйца, из которых, если на них наступить, вылезают зародыши и больно кусаются. Монстры специально ищут узкие места и двери и минируют их, откладывая яйца. Более того, предусмотрены совместные действия скелетов и гголов. Скелеты заманивают игрока в комнату, а гхолы минируют выход. Кстати, такие яйца игрок может купить в магазине и начать бить монстров их же оружием. Выглядит нелогично.

Интересно, что мир, заселенный умными монстрами, начинает жить самостоятельной жизнью. Вот еще одна цитата: «Мы сделали крыс и пустили их в подземелья, после чего неожиданно обнаружили, что все монстры начали охотиться за крысами. Интеллект крыс устроен так, что они обрушиваются со всех сторон на все, что крупнее их. Наверное, поэтому их и не любят».

В некоторых подземельях имеются комнаты, где заперты тысячи крыс. Если игрок освободит их, они ломанутся по подземелью, и все монстры некоторое время будут очень заняты. Может быть, не очень реалистично, зато действенно.

## Через тернии к БОГУ



Бельгийская фирма Larian Studios основана в 1996 году и находится в городе Генте. Первая выпущенная ею игра называлась The LED Wars — клоноподобная RTS, не получившая особой известности. Larian, естественно, желали большего. Сделать хорошую RPG — вот голубая мечта, которой грезили сотрудники фирмы с самого начала. А на это нужно время и деньги. Первая попытка, получившая имя The Lady, The Mage and The Knight, внимания издателей не привлекла и была отложена в долгий ящик. Занявшись заботой о хлебе насущном, Larian наваяла более 10 аркад для казино, создавала демонстрационные технологии для выставок, занималась деловым программированием для средних компаний и консалтингом. Все это время желанная RPG, теперь уже под кодовым названием «проект С», ждала своего часа. Зародыш постепенно развивался, и на суд игровой общественности был представлен проект игры, получившей имя Divinity: The Sword of Lies. Потом, по настоянию немецких издателей, название было заменено на Divine Divinity. Игра должна была выйти еще в марте, но «по техническим причинам» премьеры была отложена до конца года.





Групповой AI в действии: скелеты окружили героя и лупят из луков с расстояния.

Последняя гримаса искусственного разума такова — его недобитый носитель, отступая с поля боя, запросто может умыкнуть с собой то барахло, из-за которого и разгорелся весь сыр-бор.

Теперь пара слов о мирных гражданах мира Ривеллон. Его населяют порядка 150 NPC. У каждого из них есть свое расписание — к примеру, кузнец не станет бдиль в своей лавке ночами напролет и ждать, пока вы осчастливите его своим визитом. Отношение к вам NPC зависит от множества факторов. Мало бить плохих и не бить хороших — надо, например, честно выполнять данные NPC обещания. То есть взял квест — полезай в кузов, а иначе пострадает репутация. Откровенно плохих

парней в игре нет, просто большинство персонажей свято блюдет собственные интересы, по причине чего все действия NPC имеют логическое обоснование.

NPC в Divinity весьма общительны

и говорливы. По утверждению авторов, в игре больше строчек диалогов, чем в BG или Diablo. Причем диалоги бывают достаточно нелинейными и разветвленными. Встреченные вами товарищи не только поведают о текущем положении дел, но и с радостью перескажут вам предания и легенды, пришедшие из героического прошлого Ривеллона.

Сначала Larian собирались озвучить все без исключения диалоги. Но выяснилось, что озвучка на английском с немецким акцентом — это не совсем то, о чем мечтает мировая общественность, и ситуация была решена по образцу BG — озвучены самые важные диалоги, остальное выводится на экран в виде «молчащих» строк.

**Не революция, но и не просто клон**

Напоследок приведу ряд, на мой взгляд, весьма разумных принципов, которыми руководствовались разработчики при создании игры.

**Реализм:** если вас просят расправиться с бандитами, захватившими дом и убившими семью, то в доме должны быть кровь, трупы и сами бандиты;

**Непрерывность:** не должно проходить более 5 минут реального времени без какого-нибудь события;

**Вовлеченность:** игрок должен получать награды за свой тяжкий труд и быть заинтересованным в прохождении истории.

Вот три кита, на хребтах которых воздвигается твердыня Divine Divinity. Киты, что и говорить, серьезные. Главное, чтобы в разные стороны не поплыли. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Если Larian столь же профессиональны, сколь честолюбивы, то выйдет классная игра.



Михаил Бузенков  
mihanic@gromania.ru

# STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUND

Дерутся Дарт Вейдер и Оби-Ван.  
Оби-Ван: — Я изрублю тебя своим лазерным мечом. Я сильнее!  
Дарт Вейдер, доставая из-за пазухи немецкий автомат: — А в чем сила, брат?  
Анекдот

Очередная игра, основанная на многострадальной вселенной "Звездных Войн". LucasArts, дабы было не скучно, пригласила Ensemble Studios поучаствовать в разработке. Собственно, кого пригласили — то и получили. А получили Star Wars Galactic Battlegrounds, или...

бытий Первого Эпизода. Играть придется за одну из шести сторон: за Империю, Торговую федерацию, Альянс, Гунганов, Набу или таинственных Вуки. Действие игры развернется на протяжении 5000 лет игровой истории вплоть до событий Шестого Эпизода. Довольно ловко "намазала медом" свой проект LucasArts. На данный момент Battlegrounds — это единственная возможность заглянуть на съемочную площадку к Джорджу Лукасу и узнать: "А что же будет дальше?"

Для каждой из рас предполагается своя собственная сюжетная линия, проходящая через одну кампанию. Наверное, каждый

из вас жаловался на чисто специфические отличия между расами в Age Of Empires. В Battlegrounds этот недостаток устранен: у каждого юнита появился свой внешний облик. Например, живых юнитов Гунганов ни за что не спутаешь с роботоподобными бойцами Торговой Федерации. Причем их природные отличия не только выражаются, так сказать, внешней привлекательностью, но и приводят к появлению дополнительных экономических факторов. Гунганам, как и четырем другим расам, нужны дома, где они бы могли спать и есть. Роботам дома не нужны, но зато исчезает возможность бесплатного лечения, возникает целая экономика-биологическая цепочка, а главное — нагнетается интерес.

ЖАНР

RTS

Издатель: LucasArts

www.lucasarts.com

Разработчик: LucasArts / Ensemble Studios

Похожесть: Age of Empires, "Казачки"

Сайт Игры: www.lucasarts.com/products/battlegrounds

МУЛЬТИПЛЕЕР:  
Локальная сеть, Интернет

дата выхода  
Конец 2001 г.

### Age of Empires в далеком будущем

LucasArts никогда не славилась особой прилежностью в написании сюжетов к играм. Как правило, берется какой-то кусок из киноэпопеи, в котором игроку предоставляется шанс поучаствовать. С этой точки зрения Battlegrounds прямо-таки напичкан сюжетными новинками. А начнется все за 30 лет до со-





То, чего так не хватало AoE: воздушные юниты для атаки судов.

### Прямо пропорционально

Графически SWGB, как можно догадаться, не ушла далеко от AoE 2. Все тот же двухмерный движок *Genie*, слегка доработанный и приукрашенный, скопированный с мастерством фальшивомонетчика интерфейс и полностью совпадающее расположение горячих клавиш. Старо и немодно.

Современные стратегии, как правило, делают на трехмерных движках; сей факт не может не сказаться на общем впечатлении от SWGB. Поначалу пугала абсолютная непропорциональность юнитов. Гигантские АТ-АТ были чуть больше *stormtruper'a*, а летающие *X-Wing* с трудом доставали до груди пехотинца повстанцев. Поклонники фильма возмущались, и в LucasArts решили полностью перерисовать игровые модели. Теперь в тени АТ-АТ сможет отдохнуть от жары не один десяток юнитов. Дабы еще больше приблизить игру к фильму, в нее включили культовых персонажей вселенной *Star Wars*: Дарта Вейдера, Принцессу Лею, Чубакку и Йоду. Непосредственного участия в разборках они не примут, но зато будут постоянно одаривать нас мудрым советом или матерным словом. Для создания особой атмосферы — а может, просто из лени — в игре используется музыка из Первого Эпизода.

### Давай, Кравчук! Дави их гусеницами!!

Знаете главный девиз вора? Нет? А вот LucasArts знает: "Если уж начал брать, то бери до конца!" Очередной жертвой клонирования стал геймплей. Все ресурсы в игре представлены едой, карбоном (древесина), рудой (камень) и новой (золото). Эксплуатируя труд крестьян на месторождениях, вы можете потратить накопленные ресурсы на покупку новых юнитов, нужный апгрейд или переход в новую эру. Все юниты подразделяются на классы: пехота, мехи, мор-



ские, летающие, тяжелые и джедаи. На данный момент создано около 200 различных юнитов, каковое их количество должно придать сражениям эпический размах. Отдельного слова заслуживают джедаи. В некотором смысле это аналог монка из AoE. Он способен переманивать на свою сторону вражеских юнитов, наделен невидимостью и при всем этом отличный боец. Единственными юнитами, которые могут найти невидимого джедая, являются *bounty hunters*.

Порадовало общее увеличение скорости игрового процесса. Помимо этого, LucasArts решила снизить боевую мощь городских центров — теперь для разрушения здания вполне хватит 4-5 залпов с борта небольшого истребителя. Жуткая участь постигла крестьянина. Его напрочь лишили боевых навыков, при этом сократив жизнь до одного выстрела или удара. Некоторые постройки теперь требуют электрической энергии. *Электростанция* — здание далеко не дешевое и при этом очень

Тяжелые лазерные пушки Торговой Федерации превратят прекрасные дворцы Набу в голый фундамент.



слабое, но строить ее все равно придется. Во-первых, она увеличивает продуктивность всех построек на 400%, во-вторых, позволит возводить энергетический барьер. Энергетический барьер абсолютно неприимчив для любых юнитов дальнего боя, и в то же время он постоянно регенерирует. Сами понимаете, что взять базу противника, защищенную барьером, будет крайне сложно.



Сухопутные юниты Вуки абсолютно беззащитны против тяжелой артиллерии Альянса.

### Чужой успех — он лучший самый!

Поклонники "Звездных Войн", как и поклонники AoE, будут довольны: минимум нового, максимум проверенного старого. LucasArts вместе с Ensemble весело разделят денежки, а мы не менее весело будем играть в прошлогодний хит. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Если здоровый фанатизм к "Звездным Войнам" в вас сочетается с неприкрытой симпатией к AoE — ждите, конечно.





# Tom Clancy's GHOST RECON



ЖАНР

Tactical combat

Издатель: Ubi Soft

www.ubisoft.com

Разработчик: Red Storm

www.redstorm.com

Похожесть: Delta Force: Land Warrior,  
Rainbow Six, SWAT 3

МУЛЬТИПЛЕЕР:  
Локальная сеть, Интернет

дата выхода  
Осень 2001 г.

НЕОБХОДИМО:  
PII-400, 64 Мб,  
Riva TNT  
PIII-600, 128 Мб,  
GeForce2 MX

Предчувствуя, что дивиденды с предприятия "Rainbow Six и сыновья" не всегда будут покрывать расходы Тома Клэнси на бумагу, его друзья из Red Storm еще в 1999-м году запустили в производство проект Ghost Recon. Строительная парадигма звучала так: к черту нападения из-за угла, люди от них устали! Вообще — к черту углы. Больше воздуха и открытых пространств. Больше экшена и меньше стратегии!

зависимости. Тут же заворочалась НАТО, посчитавшая своим долгом воспрепятствовать неосоветской экспансии. Подразделение Ghost Recon получило приказ направиться в зону конфликта и выступить в роли миротворцев.

Грузия и страны Балтики представлены системой открытых пространств с различными объектами. По сравнению с Rogue Spear размер рабочих площадей возрос вдвое — карты имеют формат 400x400 метров. Парни из Red Storm работают тщательно: на создание и обкатку одной карты уходит порядка 40 дней. Чтобы игрок всегда имел возможность получить пулю в лоб от неизвестного дарителя, дизайнеры густо утыкали карты холмами, деревьями, кустами, а также домами и их развалинами — как-никак, горячая точка. Часть миссий вообще проходит в городах, а там, соответственно, здания, парапеты и автобусы; и тоже развалины — похоже, Ригу и Вильнюс уже бомбят. Как видите, хотя пространство и открытое, бои на снайперских расстояниях будут скорее исключением, чем правилом.

За разбитыми стенами, валунами и пригорками скрывается много ребят, мечтающих ознакомиться с действием своих пушек. Но расположение сил заранее неизвестно, значит, тактическое руководство взводом придется осуществлять "на ходу", вроде того, как это было в SWAT 3. Но, в отличие от последнего, интерфейс Ghost Recon обогащен спутниковой картой местности. По ней движутся маленькие такие точки, готовые бегать по составленным вами waypoints и подчиняться приказам. Список директив лежит у разработчиков в сейфе, насмерть придавленный грифом "top secret", однако через нашего агента в Буэнос-Айресе удалось выяснить, что он включает следующие пункты: "продвижение", "продвижение до контакта" и "удержание". Оправдывая название отряда, "призраки" умеют перемещаться в режиме разведки: один тиммейт прикрывает другого, пока тот ищет тыл врага.

Игрок может в любой момент оставить тело одного бойца на попечение AI и переселиться в тело другого. Возможно, так и придется делать при выполнении сложных операций типа минирования построек. Даже наверняка придется — таскать с собой бомбу и закладывать ее умеет только подрывник, ибо сказано: "определенное оружие может нести только определенный персонаж". Специализаций четыре — наряду с подрывниками в штате Ghost Recon есть снайперы, тяжеловооруженные командос и обычные стрелки. Последние первоначально составляют костяк вашего отряда, а спецы постепенно "открываются" по мере прохождения миссий. Старых и потертых спецназовцев можно будет заменять новыми и более продвинутыми в плане характеристик.

Впрочем, подобная замена не всегда выгодна, ибо характеристики имеют гнусное



В какой-то момент, увлекшись реформами, рэдстормовцы полоснули по горлу planning stage (предмиссионное тактическое планирование — помните, а?), посредством чего удалось наконец избавиться от нежелательного родства лейблов. В качестве мотивации выступили, в частности, письма ряда игроков, в которых те прямо указывали, где они видели тактическое планирование, и что-де это все одно баловство, а настоящий джигит сразу рвется в бой.

Таким образом, Ghost Recon — это точно не Rainbow Six. Red Storm зуб дает.

## Охота на лис

Известный русофил Том Клэнси не преминул еще разок пройтись пером по нашей беспокойной родине. Мастер политического детектива предсказывает, что в 2008 году к власти в России придет ультралевая группа товарищей, возмечтавшая реконструировать Железный Занавес. Для начала она (группа товарищей) решила восстановить статус-кво в отношении Грузии и стран Балтики, начисто лишив их, пардон, не

Динамическая смена текстур в действии: эти ребята на заднем плане не были так густо измазаны в крови до того, как стали трупами.





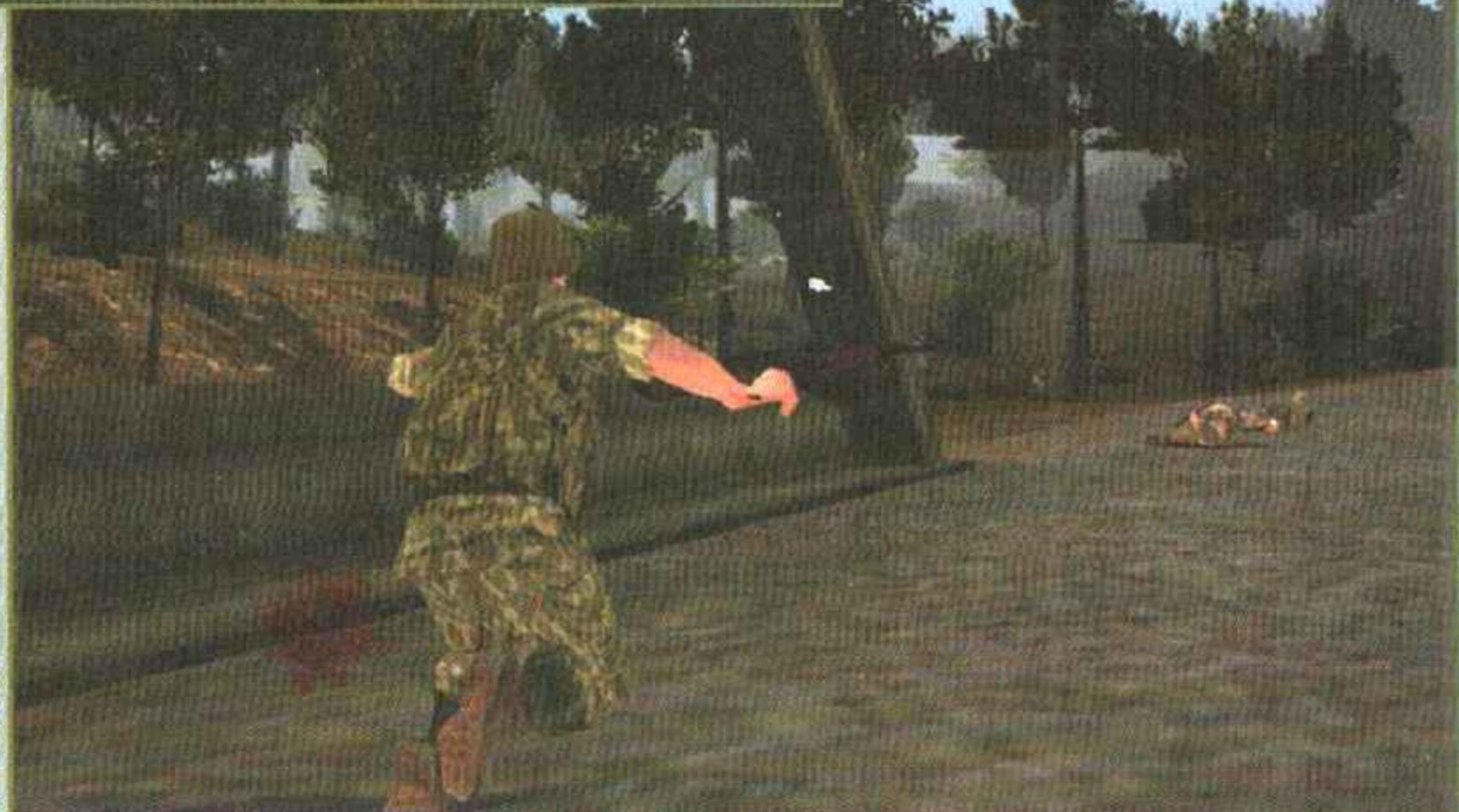


**То, что благородный дон ранен в предплечье, да еще и перебинтован, конечно, здорово. Но вот какого черта он выглядит так, как будто его из материнской утробы топором вырубали?**

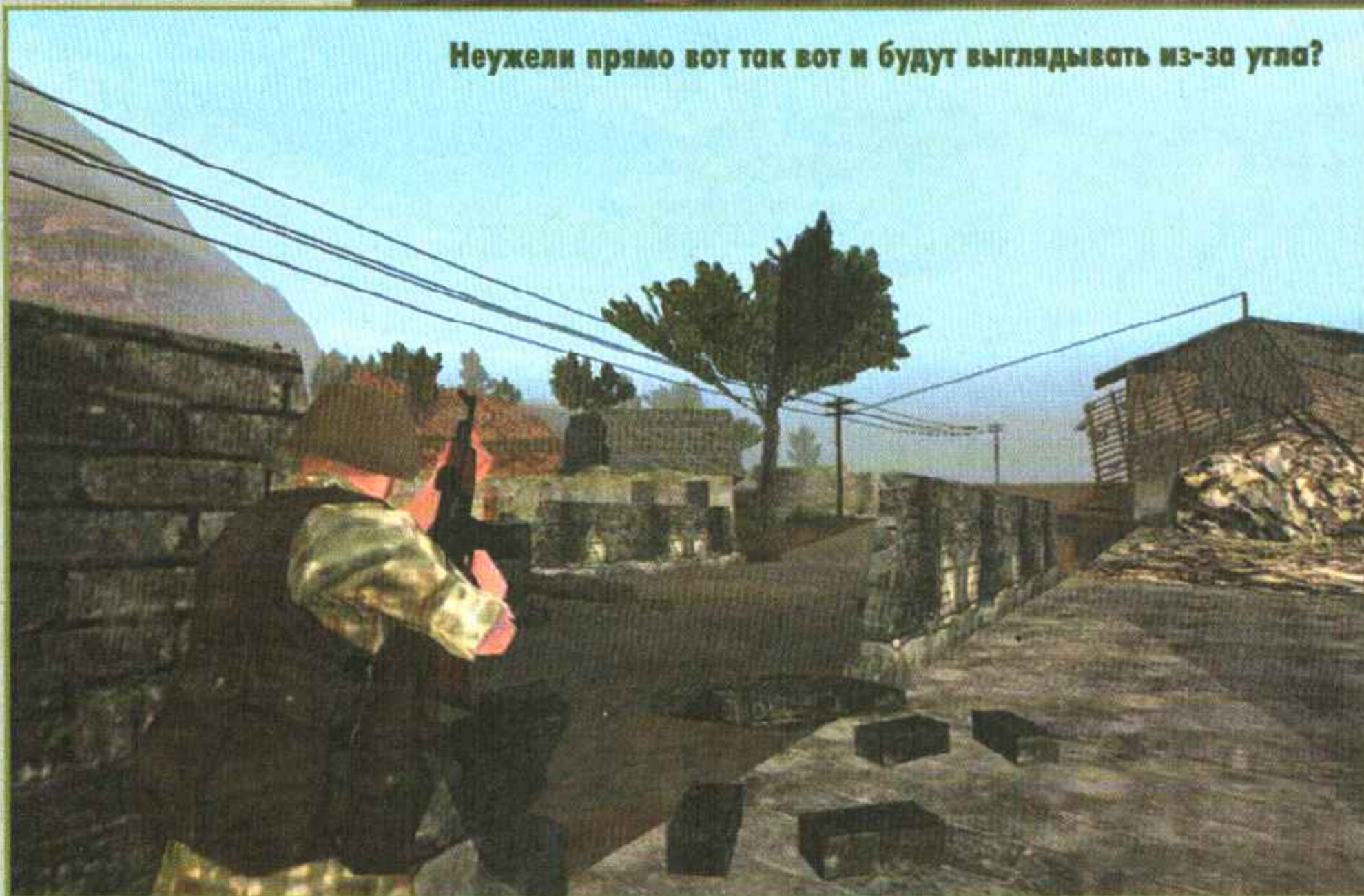
свойство расти над собой. Не сдашь же в архив лидера, вдохновляющего бойцов как Уильям Уоллес! А лидер меткий, плохо различимый в траве и темноте, бесшумный на ходу, да еще и устойчивый к попаданиям и вовсе достоин того, чтобы с него сдували пыль. По завершении перехода всех врагов в астральное состояние, разумеется.

Скиллы подопечных вы наращиваете лично, распределяя выигранные на миссии combat points. Как именно будет работать система профессионального роста, разработчики пока толком не знают, но Робби Эдвардс (продюсер) полагает, что каждый боец будет получать один пункт за выполнение миссии. И сверх того призовые очки получают те, кто настрелял больше всех рьябчиков. Лучшие "джи ай" по мере накопления боевых заслуг будут награждаться медалями и ценными призами.

Арсенал подразделения Ghost Recon внушает надежду, что призовые очки не будут таким уж редким явлением. Смакуйте: стрелки по умолчанию вооружены штурмовой винтовкой M249, снайперы целятся в глаз врага через оптику M24; спецы по тяжелому оружию даже во сне не расстанутся с базуккой M136 и просто дышать не могут без гранатомета M203. Неизвестно, кому из профессионалов достанется штурмовая винтовка нового поколения OICW с пристегиваемым гранатометом, но я ему завидую. Прочие игрушки, видимо, предназначены для использования широким кругом лиц: бесшумная M16, карабин M4, страшная машина HK21E и всем знакомые АК-74, MP5 (он же H&K M54) и "Беретта"; на этом исчерпывается лишь известный на данный момент список оружия. К последнему



**Неужели прямо вот так вот и будут выглядывать из-за угла?**



прилагаются ослепляющие гранаты, дверные взрыватели, просто взрывчатка, отмычки и электроника; возможно, будут также ранцевые мины и противопехотные направленного действия (claymores). Ориентация в пространстве производится по компасу, в который встроены детекторы угрозы.

### Допрос с реализмом

Как это повелось в играх от Red Storm, во главу угла повешена достоверность происходящего, то есть реализм. Все составляющие

игры падают на реализм как папы Корло. Возьмем, например, AI — компонент, который традиционно в большинстве игр ведет себя как полинезийский абориген в Манхэттене.

Обещается, что AI в Ghost Recon сечет фишку не хуже любого продвинутого спецназовца. Недавно упомянутый мной Роб Эдвардс описывает разнообразие действий, которые могут предпринимать компьютерные враги. "Они не только лучше стреляют. Они действительно круты — вы увидите, как эти парни дают стрелкача от брошенной гранаты, открывают подавляющий огонь для поддержки тиммэйтов, пытаются обходить ваших бойцов, пригибаются под обстрелом и ведут рассеянный огонь по листве и кустам, когда оттуда доносятся подозрительные звуки..." У компьютерных муляжей высоко развита коллегиальность. Один прикрывает другого, пока тот ползет к прикрытие; дополз и ждет второго, в свою очередь стараясь обеспечить его безопасность. Обнаружив

превосходящие силы врага, AI не стесняется вызывать подкрепление, до прихода которого вместо привычного Матросовского "пааастаранись!" сидит в укрытии и носа не кажет. Либо аккуратно отползает из зоны огня и начинает проверять на прочность ваши фланги и тыл.

...И лишь врожденный гуманизм заставил Роба умолчать о том, что враги будут хладнокровно лупить заложников пистолетом по башке, эмулируя допрос с пристрастием. Такую сцену вы наблюдаете, например, в одной из ночных миссий по спасению пилота с разбившегося F-18. Он, натурально, окажется привязан к стулу и время от времени будет, для поддержания

разговора, угощаем по лбу рукояткой.

### Полигоны в синем небе

На поддержание реализма трудится в поте лица и художественный отдел Red Storm. Вопреки устоявшейся традиции, спецназовцы в Ghost Recon не выглядят так, как будто они явились участвовать в параде Победы на Красной площади. Прополз по грязи — и будь добр как следует извоззюкаться. Зацепился за острый камень — получай прореху в штанах. Словил пулю в живот — и унифор-





Бои в городских условиях: опасайтесь развалин и выбитых окон.

ма безнадежно испорчена красно-бурым пятном. В качестве консультанта по русским униформам Red Storm откопали где-то настоящего русского вздвэшника. Точнее, говорят, он сам их нашел на прошедшей Е3. И «внес неоценимый вклад не только в моделирование графики, но и в воссоздание экипировки русских солдат, включая оружие».

На каждого персонажа приходится порядка 650 различных движений, укладываемых в 2757 секунд анимации. Ублажая алчущих жизнеподобия пользователей, дизайнеры предлагают широкий ассортимент анимаций смерти. Солдаты будут умирать так или эдак в строгой зависимости от того, куда и из чего их поразил. На один только хэдшот приходится восемь вариантов анимации! Само собой, все огнестрельные ранения должным образом сказываются на поведении пострадавших. Получив пулю в ногу, солдат вряд ли сможет плясать канкан: ему останется только вяло хромать за товарищами. Раненый в руку будет плохим стрелком; раненый в голову, вероятно, вообще никаким стрелком уже не будет. Правда, вида от третьего лица в игре нет, поэтому все эти па вы сможете наблюдать лишь в исполнении врагов или коллег по команде.

Red Storm решительно нейтрализовали не только «заплечную» внешнюю камеру, но и модели оружия. Вот так — вместо трясущейся в руках пушки на экране будет подрагивать



Ползать, судя по всему, наши «призраки» умеют. А вот прыгать — точно не могут.

точка, символизирующая прицел. Причины обывавшей разработчиков ненависти к графике оружия более чем уважительны. Во-первых, в играх «с оружием» имеет место неправильное его позиционирование. Создается ощущение, что камера закреплена у игрока в районе солнечного сплетения, что есть смачный плевок в лицо реализму. Во-вторых, пушки просто не выглядят так, как должны: никто не соблюдает законы перспективы. Далее: солдаты на бегу часто опускают оружие вниз или даже вкладывают в кобуру. Используя вид от первого лица, очень тяжело смоделировать и эти действия, и последующее быстрое наведение на цель.

Но не человеком единым жив театр военных действий. Жив он еще и самолетом A-10 Warthog, нещадно бомбящим колонну «Абрамсов». Жив он, значит, еще и самими танками, и примерно тридцатью видами военной и гражданской техники. Управлять ею нельзя — Red Storm вовсе не ставят себе целью своротить с пьедестала бюст Operation Flashpoint.

дюсеров Red Storm ясно говорит, что «брались пушки, к ним подключались микрофоны в количестве двух дюжин и ребята из студии Sound Deluxe шли в долину — стрелять». Sound Deluxe — звуковая студия, которая в свое время работала над Rainbow Six и Rogue Spear, и более чем успешно; эти ребята могут и к противопехотной мины микрофон прицепить.



Ghost Recon имеет бюджет в пять миллионов долларов и является, несомненно, крупнейшим из проектов Red Storm. Это значит — многочисленные собаки, съеденные сотрудниками компании на симуляции боевых действий, не должны пропасть почем зря. Единственное, что тревожит: графика по-прежнему склонна к абстракции, а модели страдают выраженным кубизмом. И это несмотря на «абсолютно новый» собственный графический движок. Не проще ли было обкорнать бюджет тысяч на двести-триста и лицензировать чужой, попривлекательнее? ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Сверхреалистичных боев на открытых пространствах от мастодонтов из Red Storm.





# VENOM

CODENAME: OUTBREAK



## VENOM – тактический 3D action

События игры переносят нас в 2034 год, когда Земля едва не погибла от столкновения с кометой. Сотни метеоритов дождем обрушились на поверхность, неся смерть и разрушения.

Вместе с метеоритами на Землю были занесены споры инородной формы жизни, которые в земных условиях начали быстро развиваться...



Игроку предстоит, управляя отрядом из 2 человек специального назначения, выполнить 14 напряженных и опасных миссий на объектах, захваченных чужими, спасти выживших людей, проводить диверсии, предотвратить запуск ядерного оружия и многое другое. Высокий искусственный интеллект врагов не даст тебе ни на минуту расслабиться и будет держать тебя в напряжении на протяжении всей игры.

- Оригинальный singleplayer — игрок управляет отрядом из двух солдат, что открывает неограниченный простор для тактических действий.
- Динамичный сюжет и атмосфера игры.
- Высоко детализированные уровни сочетают в себе как закрытые пространства, так и огромные открытые пространства.
- Возможность набирать членов отряда между миссиями, а также подбирать им амуницию. Между уровнями игрок может переформировывать отряд. Для выбора доступно 20 солдат, различающиеся характеристиками, которые определяют их специализацию. Также игрок имеет возможность подобрать амуницию. Игроку доступно 5 винтовок, 3 бронекостюма, 3 специальных прибора, аптечку и 7 видов обоем для каждого оружия.
- Реалистичные характеристики оружия. Скорость пули имеет конечное значение, поэтому на больших расстояниях необходимо стрелять с упреждением. Отдача. Разброс попадания, который увеличивается с увеличением расстояния до цели. «На бегу» точность стрельбы уменьшается, в положении «лежа» — точность увеличивается.
- Разрушаемые источники света. Игрок может разбить лампу, после чего коридор погружается в темноту, что позволит устроить засаду для противника.
- В игре реализованы алгоритмы виртуального слуха и зрения ботов, благодаря которым удалось добиться реалистичного поведения и адекватной реакции их на действия игрока. Так, на звук выстрелов или вспышку взрыва сбегутся все противники, которые услышат стрельбу или увидят вспышку, но в тоже время, соблюдая тишину, можно незаметно прокрасться за спиной у патруля. Все компьютерные противники передвигаются по уровню, благодаря чему в игре все объекты противника живут своей жизнью — патрулируется территория, движется техника, действуют системы безопасности.
- 4 режима игры по локальной сети и через интернет до 16 человек (Cooperative, CTF, Capture the Crystal, Black Box)

Минимальные системные требования: IP-II-266, 128M RAM, Voodoo1 6M, Windows 95 OSR2, Windows 98, Windows ME, Windows 2000. DirectX 8.0.

г. Челябинск  
Ул. Цвиллинга д.64

г. Иркутск  
Ул. Некрасова д.1  
Ул. Байкальская д.69

г. Краснодар  
ул. Атарбекова д.47г.

г. Воронеж  
Ул. Плеханова д.48  
Ул. Карла Маркса д.67

г. Саратов  
Ул. Астраханская д.140  
Ул. Степана разина д.80

г. Магадан  
Парковая д.13 к.205

г. С.-Петербург  
Загородный пр. д.10  
Невский пр. д.52/54  
Лиговский пр. д.107  
Василевский остров,  
Средний пр. д.46

г. Махачкала  
Ул. Дахадаева д.11

г. Ставрополь  
ул. Коминтерна д.42  
магазин «Инфа»  
ул. Комсомольска д.58

г. Волгодонск  
Ростовская обл.  
ул. Строителей д.21  
пр. Курчатова д.17

г. Апатиты  
ул. Ферсмана д.15

г. Якутск  
ул. Ярославского д.20

г. Южно - Сахалинск  
Ул. Емельянова д.34А

г. Новороссийск  
Ул. Энгельса д.76  
Ул. Рубина д.5  
Проспект Ленина д.23

г. Норильск  
Ул. Талнахская д.79

г. Сызрань  
ул. Советская д.22, д.51

г. Курск  
ул. Ленина д.2,  
гостиница «Центральная»  
5 этаж

г. Сургут  
Ул. Энгельса д.11 блок  
«Б» клуб. «Дигер»  
Ул. Майская д.14  
Ул. Мира д.37  
магазин «Дрим»

г. Саранск  
ул. Пролетарская д.46

г. Москва  
Сеть магазинов «СОЮЗ»  
ТВЦ Горбушка Ул.  
Беркляя д.10 корп.17, 1  
эт. пав.1015

г. Барнаул  
Социалистический пр.  
д.109

г. Новосибирск  
Ул. Ленина д.10  
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Уфа  
Пр. Октября д.56

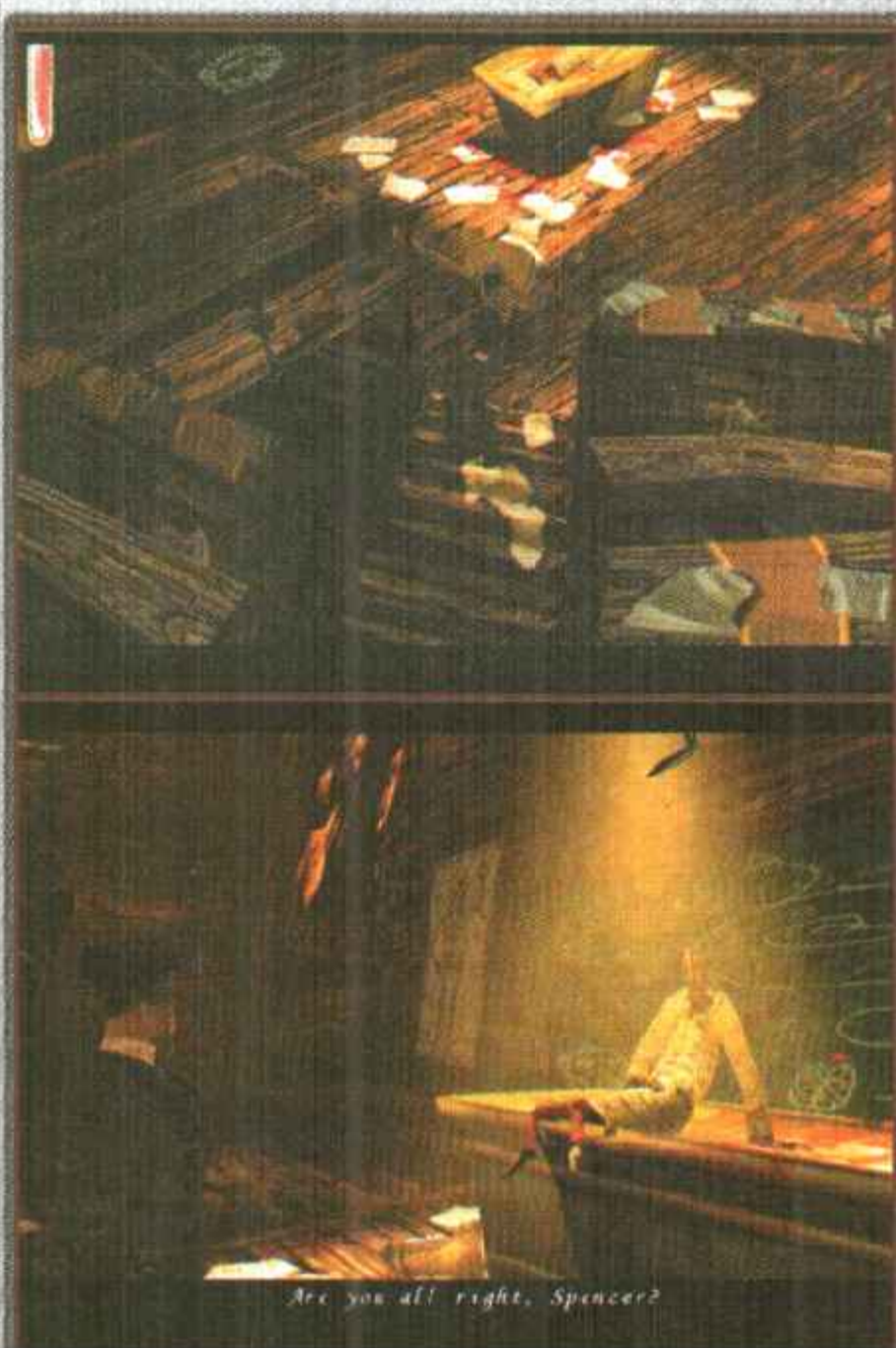
г. Владимир  
ул.Каманина д.30/18



©2001 GSC ©2001 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»; тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru и





**Jekyll & Hyde** ("Странная история доктора Джекила и мистера Хайда")

Жанр: Action/Adventure ● Издатель/Разработчик: Cryo Interactive/In Utero ● Локализация: 1С/Nival Interactive ● Системные требования: PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск.  
 ● Размер демо-версии: 69,3Mb ● Срок выхода: Нет ● Координаты: [www.jekyll-game.com](http://www.jekyll-game.com)

**Jekyll & Hyde** > Игра по известной повести Роберта Льюиса Стивенсона «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда». Представляет собой помесь Devil Inside и American McGee's Alice: от первого взят "двойной" персонаж и дебильное управление, а от второго — общая «шизанутость» игры. Это готескный мир, мир уродства. Игровой процесс протекает в экшен-ключе с наличием некоторых пазловых элементов, как это было и в "Алисе". Например, в одном месте нужно продвигать вперед тележку, дабы уродец, метаящий в Джекила посуду, не попал в цель. Врагов умерщвляют ударом тростью по морде. Очень раздражает идиотская камера. Она всегда выбира-

ет наиболее неудобные ракурсы с сильным увеличением, затрудняя тем самым обнаружение противников. Кстати, умирает Джекил на удивление быстро. Присутствует музыка а-ля "Алиса", то бишь давящая на психику и отлично подчеркивающая стиль и атмосферу игры.

**В демо-версии** > Небольшой кусочек, самое начало игры. Дают побродить за Джекила, у которого один из его пациентов украл дочь.

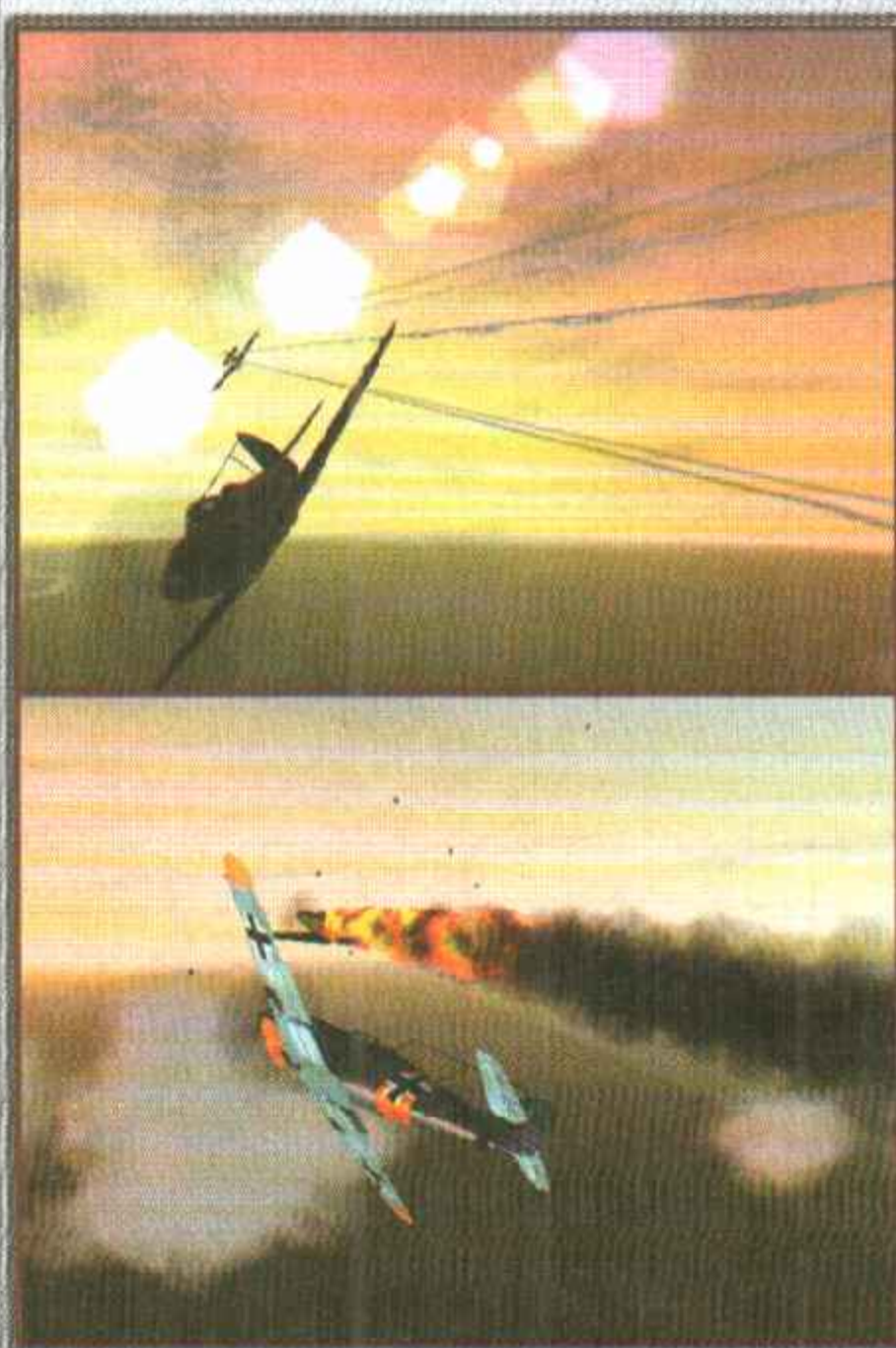
**В полной версии** > Полная история Джекила и Хайда. Такая же "шизанутая", как и демка.

**В сумме** > Достойный преемник American McGee's Alice по части душевных болезней.

ПРЕ-РЕЙТИНГ  
**8,0**

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
 ВЕРДИКТ

Фанатам McGee's Alice и шизанутых игрушек



**Ил-2 Штурмовик**

Жанр: Авиасимулятор ● Издатель/Разработчик: 1С/1С: Maddox Games ● Системные требования: PII-400(PIII-600), 128(256)Mb, 3D уск. ● Размер демо-версии: 102Mb  
 ● Срок выхода: Осень 2001 ● Координаты: [www.il2sturmovik.com](http://www.il2sturmovik.com)

**Ил-2 Штурмовик** > Самая масштабная отечественная игра всех времен и народов. Вошла в список лучших игр Е3, а также была признана лучшим симулятором практически всеми авиасимуляторными сайтами мира. Самый "технологически продвинутый" симулятор, самый "исторически достоверный", самый "реалистичный"... Можно продолжать до бесконечности. В самом деле, "Ил-2" — далеко не рядовой проект. Не было еще в мире симулятора с таким размахом крыльев, и тем более приятно, что он создается в России.

**В демо-версии** > Можно полетать на трех самолетах: Ил-2М2 (штурмовик), Вф-109G-2 (германский истребитель) и Р-39N-1 Airacobra (известный советский истребитель американского производства). До-

ступны две сингловые миссии (одна на "аэрокобре" и одна на Ил-2), а также режим Quick Mission, который позволяет сгенерить бой с участием различных самолетов. Присутствует поддержка мультиплеера (до 4 человек в Dogfight), как LAN, так и Интернет, с возможностью создать собственный сервер.

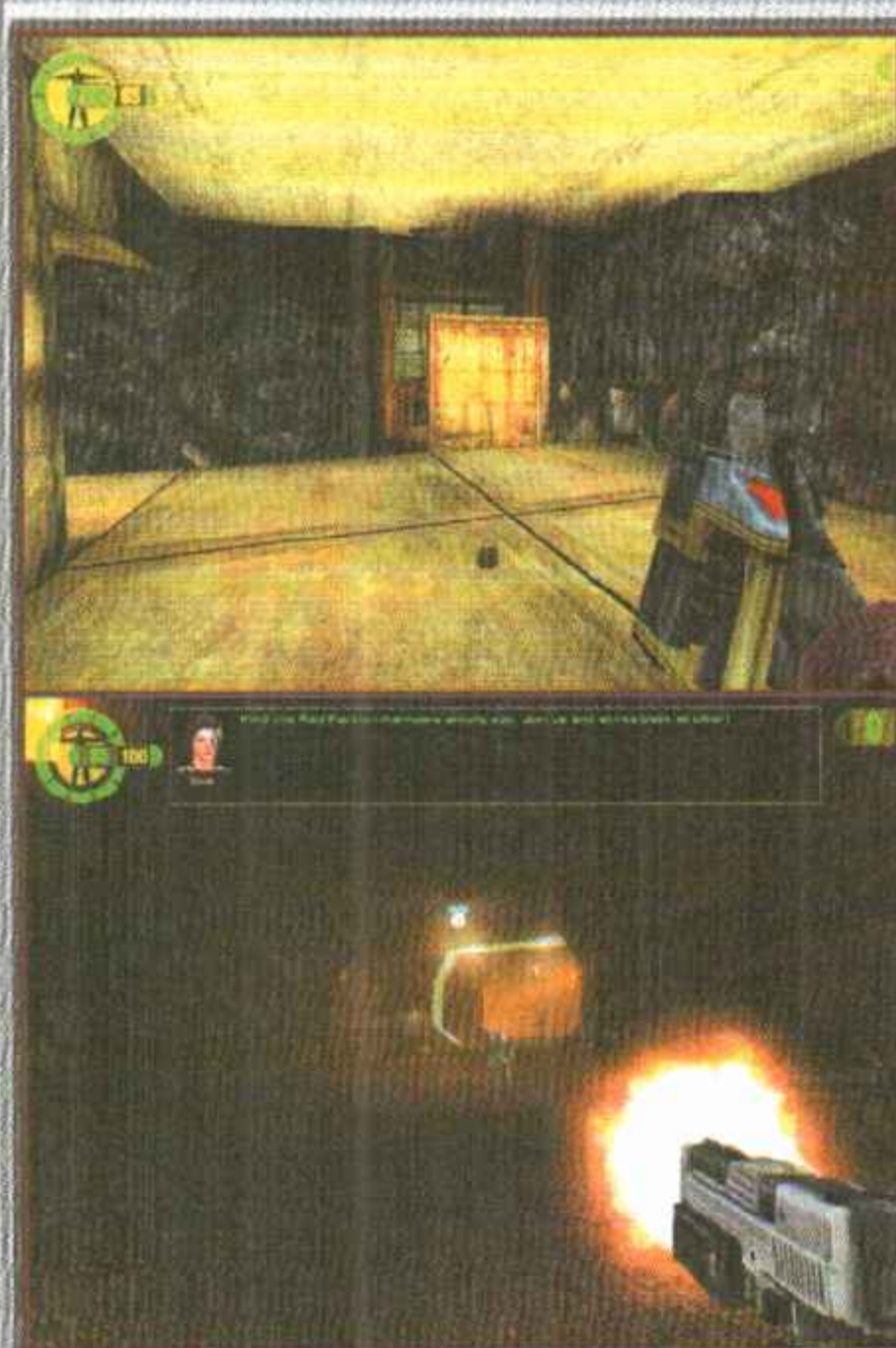
**В полной версии** > Десятки самолетов, исторически достоверные карты, энциклопедия, отличная графика... Перечислить все отличительные черты игры невозможно — читайте подробную статью в предыдущем номере.

**В сумме** > Демка великолепно демонстрирует потенциал игры, вызывая непреодолимое желание орать: «хочу-у-у!!!». Лучшая демка месяца, однозначно.

ПРЕ-РЕЙТИНГ  
**10,0**

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
 ВЕРДИКТ

Лучший авиасимулятор из всех когда-либо созданных!



**Red Faction**

Жанр: 3D Action ● Издатель/Разработчик: THQ/Volition Inc.  
 ● Системные требования: PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. ● Размер демо-версии: 127Mb  
 ● Срок выхода: Сентябрь 2001 ● Координаты: [www.redfaction.com](http://www.redfaction.com)

**Red Faction** > Весьма любопытный 3D Action от широко известной фирмы Volition (авторы ошеломляющих Descent: FreeSpace 1, 2 и провального Summoner). Он уже вышел на PlayStation 2, и проходит финальные стадии тестирования версия для PC. Это не порт — это просто игра, написанная одновременно для двух платформ. Red Faction прославилась благодаря Geo-Mod Engine, который позволяет изменять структуру уровня в процессе игры, то бишь делать в стенах дыры и вообще крушить все, что под руку попадется. Я не очень-то верил в подобное, но демка развеяла все мои сомнения: тут вам и возможность разворотить стену взрывчаткой, и даже бурильная машина, пря-

миком позаимствованная из Верховенского «Вспомнить все». Не обманули и с AI — он действительно не лезет напролом, а старается играть осторожно, в случае нужды прячется от игрока. Правда, огорчает графика. Бедноватые текстуры времен Half-Life и «дерганная» без плавности в движениях, анимация.

**В демо-версии** > Тренировка и первый уровень игры.

**В полной версии** > 20 уровней забойного экшена с применением 15 видов оружия и различной техники, закрученный сюжет, до 32 игроков в мультиплеере через Интернет и локалку.

**В сумме** > Отличная в целом игра, малость отстающая от времени в техническом плане.

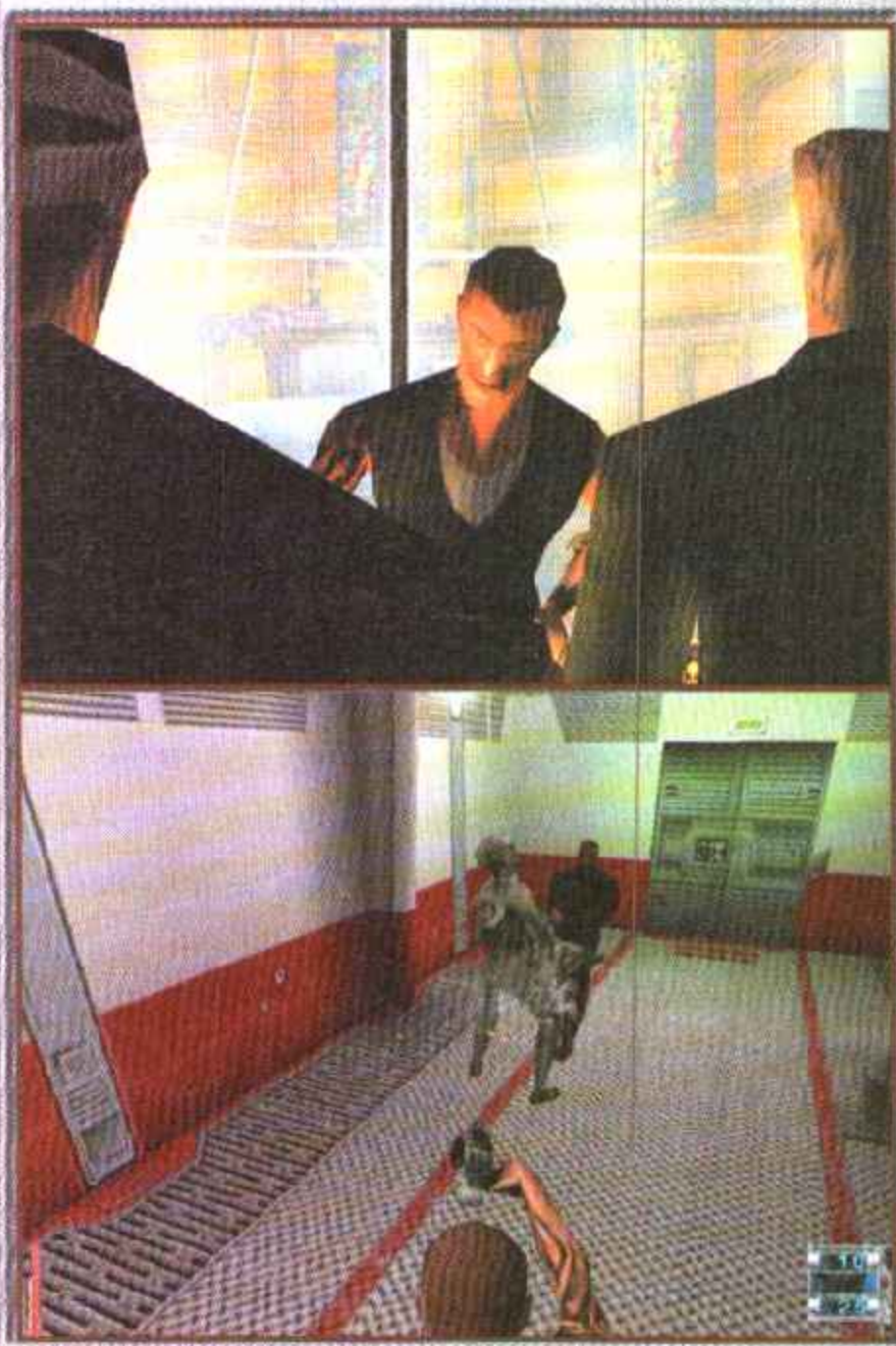
ПРЕ-РЕЙТИНГ  
**8,0**

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
 ВЕРДИКТ

Впервые в истории мы получим право разнести уровень по кирпичикам! Звучит заманчиво.

Ведущий рубрики: Антон Логвинов (ail@dubna.ru)



ПРЕ-РЕЙТИНГ  
**7,0**ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ВЕРДИКТ

## From Dusk Till Dawn

Жанр: Action ● Издатель/Разработчик: Cryo Interactive/Gamesquad ● Системные требования: PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. ● Размер демо-версии: 66,5Mb ● Срок выхода: Сентябрь 2001 ● Координаты: <http://dusktilldawn.cryogame.com>

**From Dusk Till Dawn** > Как сделать экшен по мотивам легендарного фильма Родригеса «От Заката До Рассвета»? Да просто. Берете движок от Devil Inside. Затем весьма приблизительно рисуете главгероя Сета Текко. Набиваете игру монстрами, по три штуки на квадратный метр; необязательно, чтобы это были вампиры — сойдут и зомби. Они будут кувыряться по полу, уворачиваясь от ваших пуль, словно они не давно помершие граждане, а здоровые бандиты из Max Payne. Не забудьте побольше стильных пушек! И чтоб герой держал их при стрельбе только строго параллельно полу — иначе как догадаться, что он крутой?! Да, не мешает наклеить поверх главного меню надпись «From Dusk

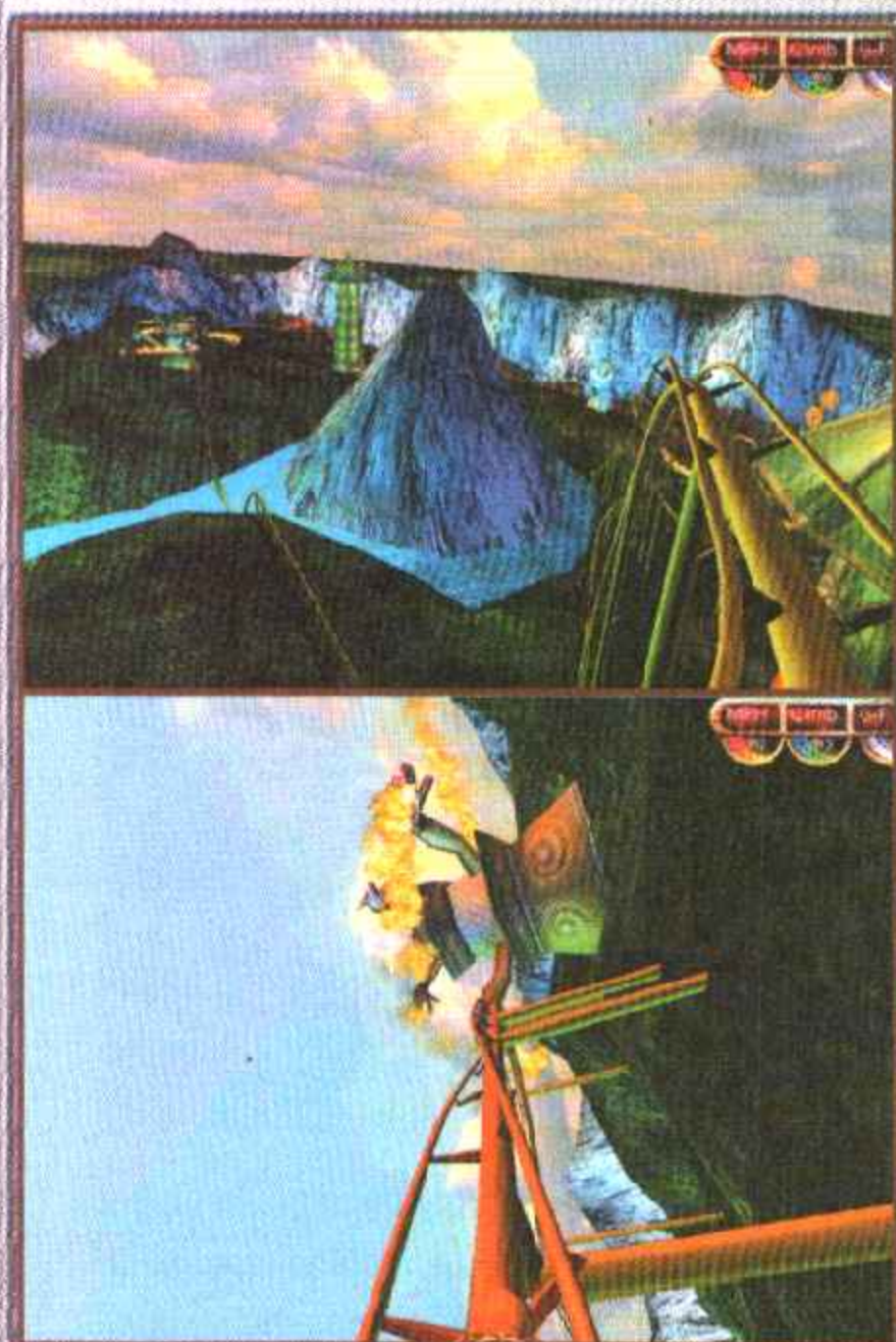
Till Dawn». Вуаля! — следите за пополняющимся счетом в банке.

**В демо-версии** > Почти целый один уровень откуда-то из середины игры. Маловато. Шокер, «Беретта» и «Узи» — в качестве оружия.

**В полной версии** > Много монстров, много уровней, 12 видов оружия. Надежда на хороший сюжет остается: его пишет тот же сценарист, что работал над серией Alone In The Dark. Причем, как уверяют разработчики, пишет именно в стиле Тарантино — с избытком черного юмора и сцен насилия.

**В сумме** > Совершенно невнятная демка просто отпугивает от игры. Предсказывать, какова будет полная версия, не решусь — уж слишком все противоречиво.

Типичная игра «по мотивам».

ПРЕ-РЕЙТИНГ  
На вкус и цвет...ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ВЕРДИКТ

## Disney Imagineering Ultimate Ride

Жанр: Конструктор ● Издатель/Разработчик: Disney Interactive ● Системные требования: P200(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск. ● Размер демо-версии: 13,6Mb ● Срок выхода: Сентябрь 2001 ● Координаты: [www.disneyinteractive.com](http://www.disneyinteractive.com)

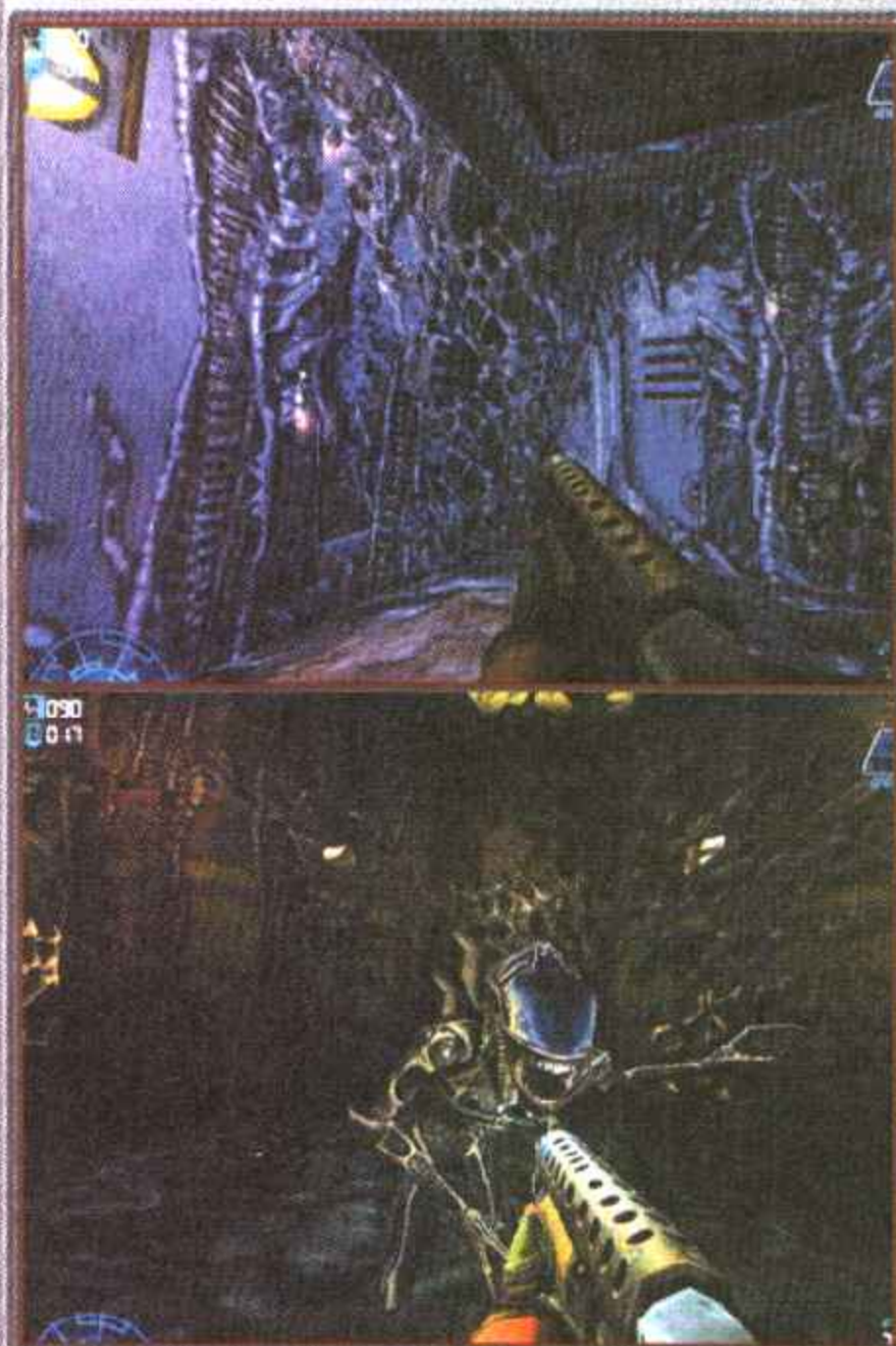
**Ultimate Ride** > Помните SimCoaster? Игру, где мы могли построить «американскую горку» из имеющихся деталей, а затем прокатить на ней посетителей и понаблюдать, сколько удовольствия они получают? Первое место в «рейтинге горок» автоматически означало победу в игре. **Ultimate Ride** — самый настоящий ремейк SimCoaster с современной графикой и возможностью обмениваться горками с друзьями.

**В демо-версии** > Три горки для простого просмотра. Все.

**В полной версии** > Возможность создавать собственные горки и катать на них «пассажиров». При желании — дарить горки друзьям и принимать горки от них в подарок.

**В сумме** > Игра для тех, кому нечего делать вечером и хочется заняться творчеством, не особо при этом напрягаясь. Свою аудиторию она найдет, но явно не большую.

Игра из разряда «поиграл — надоело, вышел; на следующий день вошел, поиграл — надоело, вышел».

ПРЕ-РЕЙТИНГ  
**8,0**ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ВЕРДИКТ

## Aliens versus Predator 2

Жанр: 3D Action ● Издатель/Разработчик: Sierra/Monolith Productions ● Системные требования: PII-450(PIII-700), 128(256)Mb, 3D уск. ● Размер демо-версии: 52,7Mb ● Срок выхода: Сентябрь 2001 ● Координаты: [www.sierrastudios.com/games/aliensvspredator2/](http://www.sierrastudios.com/games/aliensvspredator2/)

**AVP2** > Перед нами совсем уже не тот, прежний AvP: в области дизайна Monolith во многом отошла от старых традиций. Зато атмосфера страха стала еще более насыщенной. Сначала никаких Чужих нет: игрок просто бродит по станции, видит капающую с потолка слизь и проеденные ею дыры в полу на три этажа вниз, и только потом... А все это время на радаре то и дело мелькают точки. Страшно, на самом деле СТРАШНО. Лично я демку до конца так пройти и не смог, так как через некоторое время начинал выпускать в темноту целый магазин, а потом добивать неизвестно кого гранатой из подствольника. Сохраняться нельзя (надеюсь, в полной вер-

сии будет можно — не наступать же повторно на одни грабли). Графика не то чтобы впечатляет, но и придраться особо не к чему.

**В демо-версии** > Играем за морпеха на отлично проработанном уровне с аварийным освещением. Из оружия — нож, пистолет, шотган и классическая импульсная винтовка.

**В полной версии** > Можно играть за морпеха, Чужого, Хищника и еще трех таинственных персонажей на двух с лишним десятках уровней.

**В сумме** > Очень радует атмосфера и дизайн уровней (запутанные коридоры, как в фильме).

Играть в демку страшно. Релиза ждем, значит, с трепетом.



Воздайте почести драконам  
В поступках, мыслях и словах.  
Их мужество легло заслоном  
На смертных Перна рубежах —  
Там, где решает взмах крыла,  
Жить миру — иль сгореть дотла.  
Эпиграф к "Полету дракона" Энн Маккефри

Chronicles of Pern  
**DRAGON  
RIDERS**

ЖАНР

Adventure/RPG

Издатель/Разработчик:

Ubi Soft Entertainment

www.ubisoft.com

Похожесть: In Cold Blood,  
Quest for Glory

Сайт Игры: www.dragonriders-game.com

МУЛЬТИПЛЕЕР:  
НЕТ

Делать игры по книгам всегда нелегко. С одной стороны, обращение к известной теме привлекает внимание читателей книги, но с другой стороны, те же читатели всегда готовы откусить разработчикам голову за малейший промах. После неудачной игры Freedom: First Resistance по роману той самой Энн Маккефри, перу которой обязан существованием мир Перна, Dragonriders ждали с понятной тревогой. Интерес подогревался неоднократно съезжавшими с катушек сроками релиза.

Превьюшечные скрины были неплохи, но ничего особенного не обещали. Тем приятнее оказался сюрприз. Три с половиной года работы и сотрудничество с Энн принесли плоды — игра получилась, если можно так выразиться, не хуже книг. Прочитав всю серию о драконах Перна, я принималась за Dragonriders с некоторым скептицизмом, готовая подмечать любые ляпсусы и промахи разработчиков, чтобы затем линчевать их в ревью. Но через час я игры поняла, что Dragonriders мне однозначно нравятся. Несколькоими ча-

сами позже я поймала себя на том, что, поглядывая на часы, бормочу: «Все, все. Еще десять минут — и принимаю за работу». В итоге писать статью я села только через три дня, после просмотра финального ролика.

Затягивает как торнадо, честное слово.

## Чуть-чуть истории

Когда-то на планету Перн, кружащую вокруг звезды Ракбет в созвездии Стрельца, приземлились три корабля с земными колонистами. Перн был похож на Землю, и люди радовались обретению прекрасной новой родины. Но радость длилась недолго — до тех пор, пока не заговорили вулканы и с неба не начали падать смертоносные Нити.

Оказалась, что у Ракбета есть еще один весьма беспокойный спутник — Алая Звезда. В газовом шлейфе она несет смертоносные споры. И когда раз в 250 лет планеты сближались, споры начинали падать на Перн. В теплом воздухе из них образовывались серебристые Нити, пожравшие любую органику. Пятьдесят лет длилось Прохождение Алой Звезды со смертельными ливнями Нитей, потом планеты расходились вновь — на следующие 200 лет.

Во время Первого Прохождения колония едва не погибла. Энергоресурсы были истощены, технологии забыты. Люди вновь оказались в примитивном средневековом обществе. Последнее, на что хватило сил первым поселенцам, — это заложить программы, обеспечивающие выживание людей в будущем. Так при помощи геной инженерии из огнедышащих ящерок-файров появились драконы Перна.

Разумные драконы, одаренные способностью к телепатическому общению, стали партнерами и друзьями людей. Вместе они взлетали в небо, чтобы, сжигая ливень Нитей, не давать им достигнуть земли. Каждый дракон в момент рождения выбирает себе всадника. Слияние разумов человека и зверя называется Запечатлением. Драконы с всадни-

Чаша Форта вейра. Зент доставил нас домой и снова группируется перед взлетом.



Пример обучения скиллу: охранник каравана дает нам первый урок боя на мечах.

ками селятся в вейрах, расположенных, как правило, в жерлах потухших вулканов. Мирные граждане Перна живут в холдах — поселениях в пределах одной долины, где правит лорд. А ремесла сосредоточены в независимых гильдиях — кузнечной, ткаческой, скотоводческой, лекарской.

События, происходящие в Dragonriders, относятся к концу Седьмого Прохождения Алой Звезды. Случаи падения Нитей становятся все реже. Драконам Форта вейра и их всадникам

почти не приходится подниматься в небо. Казалась бы, жизнь налаживается, можно зализать раны и начать просто ей радоваться...

Но ряд происшествий омрачает картину радужного будущего. Всадница золотой королевы Морас, Госпожа вейра Налаяя, таинственно погибла после возвращения с острова Иста. Теперь ее золотая ждет вылупления потомства на горячем песке Площадки Рождений, чтобы затем, выполнив последний долг, уйти в Промежуток и умереть.

Вашему герою, всаднику бронзового Зента Д'кору, поручено найти достойных девушек для Запечатления новой драконьей королевы, которая должна вылупиться из зреющего на Площадке золотого яйца. Как считает Предводитель вейра, на всем Перне можно найти не более десяти достойных кандидаток...

## Всадник Д'кор и дракон Зент

С момента Запечатления бронзовый Зент стал самым верным другом Д'кора. Владение телепатией позволяет в любой момент (F3) обратиться к дракону — Зент предложит перенести нас в другое место или поделиться известной ему информацией.





**Всадник на драконе смотрится приблизительно как блоха на собаке. Человек без помощи зверя не может сесть ему на шею.**

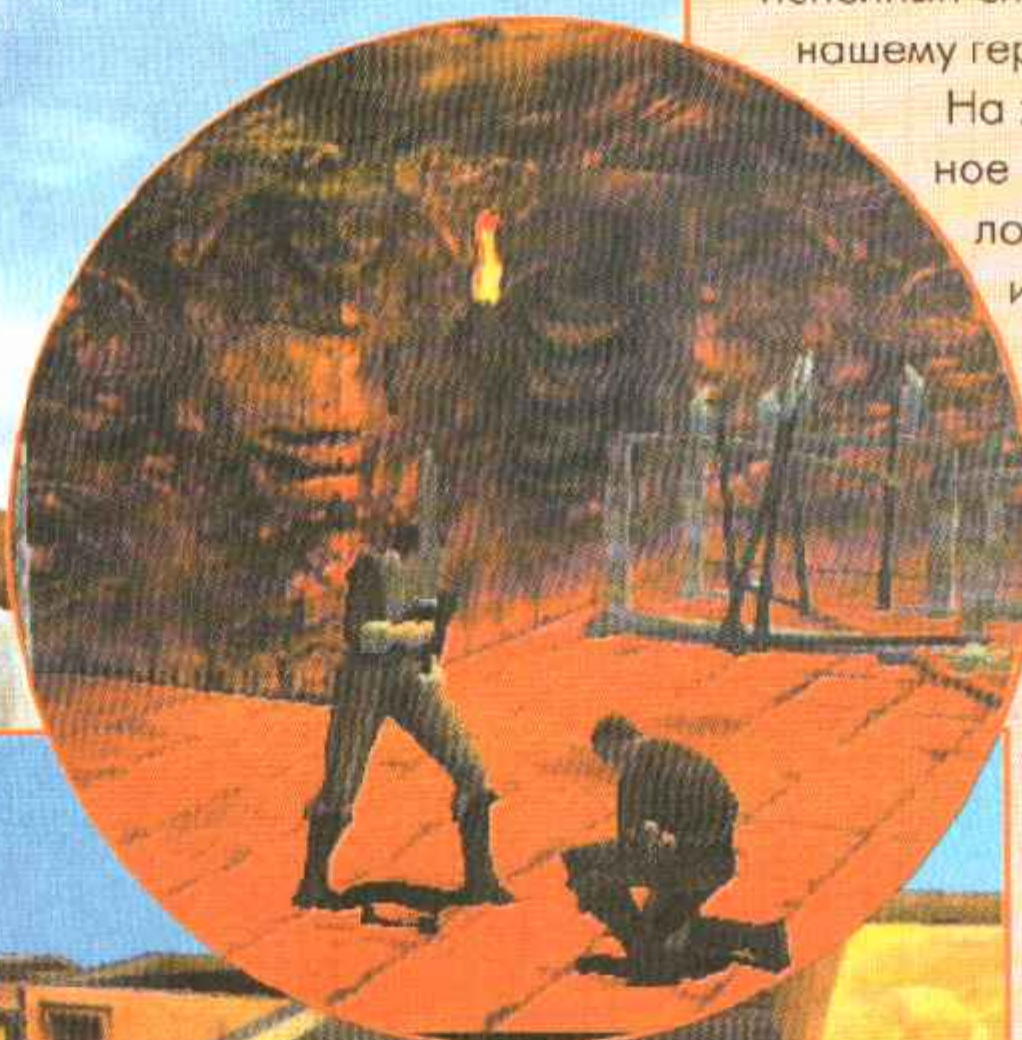


Драконы, сочетая мощь и грацию, во многом определяют обаяние игры. Сначала кажется, что звери слишком массивны. Потом понимаешь, что это впечатление создается мощной грудной клеткой. При взмахах огромных крыльев видно, как напрягаются на боках могучие мышцы. Перед взлетом дракон подбирается, как кошка перед прыжком, пружинит задними ногами и, распахнув крылья, прыгает в воздух. Скоро начинаешь верить, что если драконы существуют, то они именно такие и есть. Дополняет впечатление от этих волшебных созданий голос Зента — спокойный, глубокий и проникновенный.

Отдельная песня — полет дракона. Зент будет переносить нас с локации на локацию, а летать придется много. Ролики перелета впечатляют, а чтобы смотреть на это не наскучило, по ходу игры они изменяются! Меняется композиция, ракурс, действия...

Кроме драконов в игре мы встретим их предков — маленьких летающих ящеричек-файров. Они тоже поддаются Зпечатлению, и многие перниты держат их дома. Один файр постоянно сопровождает Д'кору. Файр будет кружить над предметами или людьми, на которых стоит обратить внимание, а в пещерах, при встречах с плотоядной местной фауной, файр атакует монстров первым, давая Д'кору время извлечь из инвентори клинок.

Кстати, гибель в бою — это единственный способ умереть в игре. Тут нельзя сломать шею, по-глупому наворачившись с какого-нибудь утеса, но вот быть съеденным хищной тварью или убитым врагом — это запросто. Причем часто критические ситуации возникают неожиданно: например, спешешь вечером на встречу с приятной девушкой на пляж, а тут раз тебе — засада из трех бандитов! И действовать приходится быстро: надо уложить мечом всех троих и уцелеть самому, что весьма непросто — лечиться-то некогда.



**Две ночи подряд нам предстоит бегать взад-вперед по спящей Исте. Начнем с разборок с мордобоем в темных переулках, а закончим полночным концертом на барабанах. Долго будут помнить жители всадника Д'кора!**



Вообще говоря, ратная часть сильно редуцирована и порядком напоминает ту, что было в незобвенных «Пиратах»: зажав Space, чтобы достать меч или нож, быстро нажимаете стрелочки вперед (атака) или вправо-влево (стрейф). Защита обычно неэффективна, да и неактуальна: бой выглядит довольно формализованным и заканчивается довольно быстро. Впрочем, это не мешает, участвуя в схватке, испытывать нешуточный азарт — кто кого?

### Сказка странствий

Мы путешествуем в трехмерном мире, состоящем из пяти больших областей, разделенных на 75 отдельных локаций. Конечно, перед

нами Перн в сильно урезанном виде, но и такого вполне достаточно. Родной вейр, дворец лорда, полные опасностей пещеры, корабль колонистов, пляжи теплой Исты, зстерянный в джунглях храм и даже тюрьма — вот весьма неполный список мест, где придется побывать нашему герою.

На этих локациях мы встретим огромное количество народа — в игре около 250 NPC, практически с каждым из которых придется контактировать. Контакты будут разными — от пары теплых слов до хука в челюсть. Абсолютно каждый NPC имеет собственный характер. Чего только стоит вредная девчонка Хелан, которая со своей детской непосредственностью способна довести героя до родимчика: «Я кое-что нашла, но тебе это не дам и даже не покажу!» И жди, изнывая от любопытства, пока Д'кор улучшит репутацию настолько, чтобы завоевать доверие ребенка.

Общение с многочисленными NPC в первой половине игры, где превалируют квестовые элементы, помогает справиться с заданиями и головоломками. Вторая же часть Dragonriders насыщена экшеном — нам предстоит драться на мечах и стрелять из арбалета, убивая всякого рода недругов и диких зверей. Попутно придется осваивать умения и наращивать характеристики героя, величина которых критична для прохождения игры: то бишь, не подкачавшись, дальше определенной точки не пройдешь никак.

В игре восемь умений. Первым делом вы научитесь драться ножом и выучите грамоту, потом стражник обучит вас пользоваться арбалетом для охоты на мелкую дичь, а пойманный на рыночной площади воришка натаскает в искусстве прятаться и красться. Разностороннее образование Д'кору дополняют умение драться мечом, горное дело, врачевание

и стрельба из боевого арбалета. Общий принцип — чтобы получить умение, надо разыскать человека, который уже им владеет и согласен научить вас. Так, большой меч нам дарит рудокоп, но мы не сможем им пользоваться, пока не возьмем урок у охранника торгового каравана.

Характеристики Д'кору — самые что ни на есть стандартные: сила, репутация и знание. Сила растет при истреблении врагов; прокачать ее легче всего, время от времени устраивая сафари на туннельных змей. Хорошее физвоспитание позволит Д'кору в дальнейшем легко справляться с любыми рычагами и двигать валуны больше себя размером.





Со знаниями и репутацией дело обстоит сложнее. Игра построена так, что только если вы будете разговаривать со всеми встречаемыми, учиться всему, что вам предлагают, тогда сможете к концу игры поднять их до высшего уровня. Диалоговая система позволяет выбрать почти в любой ситуации ту или иную реакцию, например, пообещать людям помочь либо же отмахнуться от их проблемы. При дипломатично проведенной беседе репутация растет не только по завершении квестов, но часто и при их получении. Скажем, матрос замечает Д'кора, едущего зайцем в трюме корабля контрабандистов, и собирается поднять тревогу. Можно зарубить парня и не получить за это ничего. А можно сохранить мир, предложив ему немного денег, и вы поднимете свою репутацию.

Попытка срезать углы может завести в тупик: допустим, остров Йерн, где находятся ответы на большинство задаваемых сюжетной линией вопросов, вы просто не увидите на карте (а, значит, и не сможете туда полететь), если ваши репутация и знания недостаточно высоки. Зато если вы поднимете осведомленность до «гениального» уровня, вам станет понятен язык дельфинов!

### Д'кор и его команда

К нелегкой роли спасителя драконьего племени и Перна в целом нас будут готовить исподволь. Карьеру мы начнем с роли мальчика на побегушках, который разыскивает потерянные книги и за-

блудившихся детей, доставляет письма, таскает ящики и чинит телеги. Бурная благотворительная деятельность позволит нам освоиться с обстановкой (и управлением), перезнакомиться с массой полезного народа и прокачать необходимые характеристики. При продвижении по сюжету происходит карьерный рост Д'кора. Начав никому не известным всадником, чье имени даже не помнит Предводитель вейра, он становится помощником командира Крыла, командиром Крыла, потом командующим вейра и первым кандидатом в следующие Предводители.

Придумывая десятки квестов, разработчики (спасибо им за это!) следовали гласу разума. Заданий типа «Исхитрись-ка мне добыть То, Чаво-Не-Может-Быть» в игре нет, хотя не все решения очевидны. Допустим, вас просят поймать и принести детеныша туннельной змеи. И при этом прямо говорят, что поискать его стоит в подземелье под замком. Не верьте. Змеи под замком есть, только вот ни одну из них в имеющуюся коробку не засунуть — железнодорожный контейнер подошел бы лучше. Надо слетать в родной вейр и поговорить с мальчиком Джимом, которого вы спасли в начале игры. Выяснится, что у юного натуралиста как

раз есть в запасе лишняя змея. А чтобы разжиться кустом крапивы, который нужен повару, придется... сесть в тюрьму.

Постепенно социальная значимость героя возрастет, с ним станут советоваться лорды и главы гильдий, и деятельность а-ля Тимур & команда отойдет на задний план. Хотя до самого финала Д'кор останется верен себе — как не помочь, если милая девушка просит принести ей могильную плиту?



**Неожиданный сюрприз в конце игры — дельфины Перна тоже разумны. Правда, Зент считает дельфина рыбой, а тем просто не положено разговаривать!**



Последний бой на Площадке Рождений. Приз — золотой яйцо.

### Один раз увидеть

Смена дня и ночи, вода, дым и огонь, масса весьма органичных роликов на движке, прекрасная анимация — Dragonriders приятны глазу, хотя местная графика и не является продуктом передовых технологий. Музыка просто замечательная — оказывается, переработки композиций Metallica здорово сочетаются с волынкой и арфой. В общем, если вам нравятся игры такого плана, вы получите удовольствие часов на 12 (или на 25, в зависимости от таланта), погрузившись в этот чудесный мир. Мир, в котором живут драконы... ■

РЕЙТИНГ **8,0** МАНИИ

8	7	9	7	7
ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА

Однозначно! Те, кто знал и любил мир Перна по книгам Энн Маккеффри, с радостью примут эту игру, а те, кому понравится игра, с удовольствием обнаружат, что у нее есть пятнадцать томов печатного продолжения.

ДОЖДАЛИСЬ ?





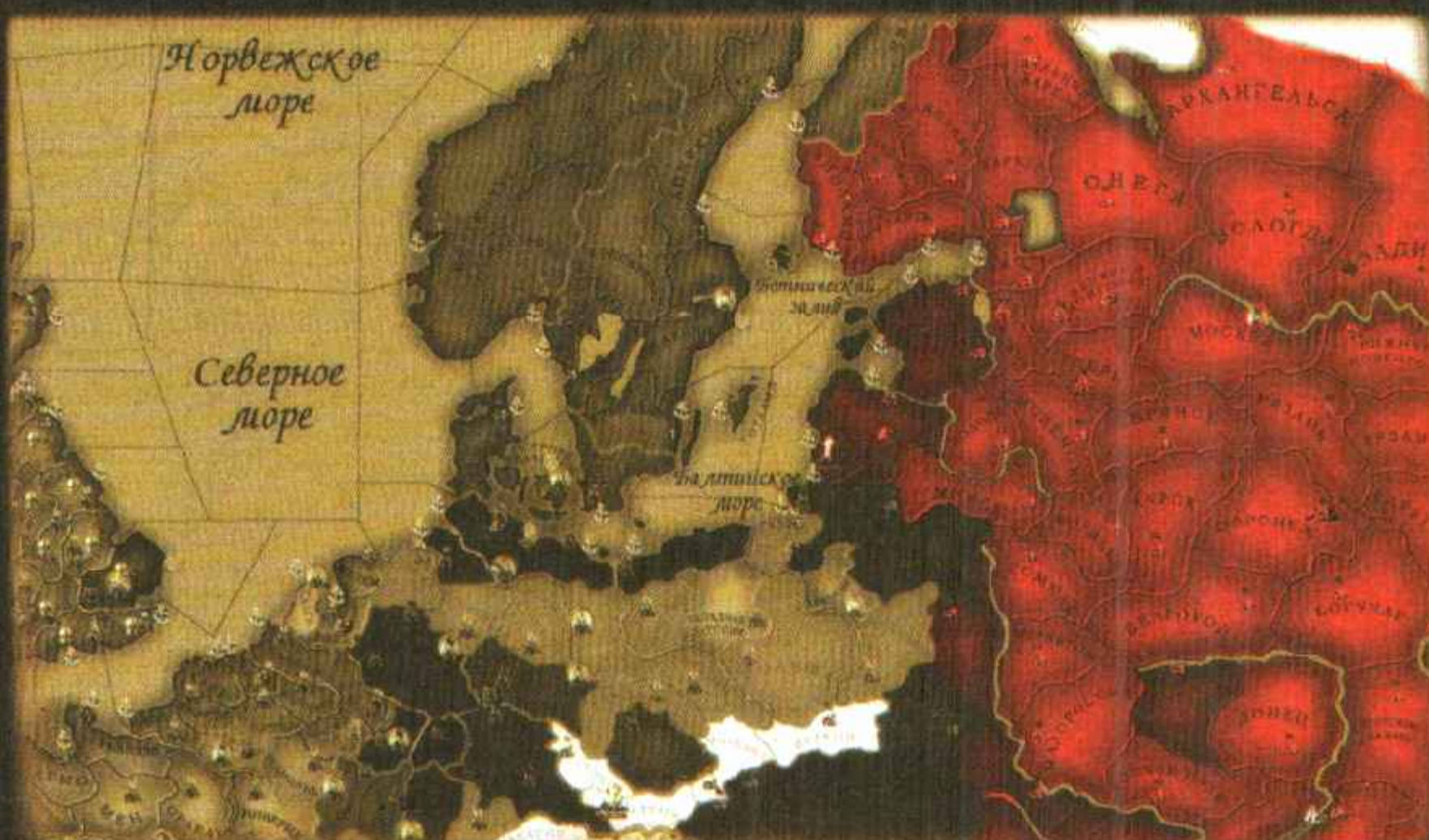
В эту эпоху погони за  
могуществом, славой и  
богатством вы вольны  
сами вершить судьбы мира.

# ЕВРОПА 1492-1792

## ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН

Умелый правитель  
обретет богатство и славу,  
остальных подстерегает  
нищета и забвение...

Достаточно ли у вас сил,  
чтобы изменить ход истории?



snowball.ru  
лучшие игры по-русски

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



paradox  
entertainment  
www.paradoxplaza.com







Ну, вот, собственно, это и случилось. Первая игра, "заточенная" специально под GeForce3, вышла на охоту за редким в наших краях богатым геймером. Скоро она прицелится и начнет стрелять, и богатый геймер падет, пораженный в самое сердце.

Запустив DroneZ на редакционном компьютере с GeForce3 и увидев, какая там графика, я тоже сначала свалился под стол. Но потом, добравшись до финала, я спросил себя: а не с демо ли сцены пришли Zetha gameZ на рынок PC-игр? Ощущение, что геймплей в DroneZ был вмонтирован в основном для показа технологий ("а вот как мы умеем программировать под третий GeForce"), не покидает меня до сих пор — игра оказалась короткой, как девичья память. "Бери дополнительные эпизоды с сайта Dronez.Com" — сказала она на прощанье. Dronez.Com откликнулся предложением скачать тест DroneZmark. Больше ничего полезного я там не обнаружил.

**ЖАНР**

**Аркада**

**РАЗРАБОТЧИК:** Massive Development

**ИЗДАТЕЛЬ:** TWA

**РАЗРАБОТЧИК:** Zeta gameZ

www.zetha.com

**Похожесть:** Отсутствует

**Сайт Игры:** www.dronez.com

**МУЛЬТИПЛЕЕР:**  
**НЕТ**



**НЕОБХОДИМО:**  
PIII-500, 256 Mb,  
GeForce2 MX

**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
Athlon 1GHz,  
256Mb, GeForce3

### Рэмбо против Терминатора

Действие DroneZ происходит в виртуальном пространстве. Чувствуете запах далекого будущего? Так пахнут сюжеты не первой и не второй свежести; а впрочем, я не знаю, зачем этой игре вообще понадобился сюжет. Можно было бы ограничиться первой фразой этого абзаца, и ни у кого не возникло бы вопросов. Но совестливые разработчики вплели в сюжетную канву историю о том, как злой Искусственный Интеллект получил доступ к устройствам



Красив, мерзавец, до чего же красив! Хоть и урод, конечно.

**Бег по платформам с уворотами от снарядов иногда требует огромной скорости реакции, но в большинстве случаев есть время остановиться и подумать.**



сколько "удачных" выстрелов и два-три прыжка сквозь включенный барьер — и он с диким криком испускает дух. Играть продолжаем с точки, где случился последний автосейв: типично аркадный подход.

Издредка происходят стычки с врагами. В первом эпизоде это киборги и роботы (справедливости ради надо заметить, что это всего один киборг и три-четыре робота).

входа в виртуальность и теперь не выпускает оттуда людей — запрещает, мол, расконнектываться. Некий смелый хакер берет эту проблему на себя. Он собирается пробить защиту компьютерного разума и уничтожить его блоки памяти. Во вступительном ролике показывают хакера (или девушку, смотря кого выберете), плавающего в баллоне с какой-то вязкой жидкостью. Его лицо закрыто шлемом. Управляя своим виртуальным двойником в киберпространстве, он идет сквозь охранные системы и насмерть бьется с приспешниками компьютерного мозга.

### Бегущий хакер

Мир DroneZ похож на мир любой футуристической аркады. Большие, порой огромные

помещения с рядами ламп, автоматические двери, лазерные турели на стенах, мигающие лазерные барьеры и — повсюду — круглые светящиеся платформы. Как раз по ним и прыгает хакер. Осторожничать в прыжках нет нужды — возможность оступиться и упасть в бездну отсутствует в принципе. Зато приходится постоянно уворачиваться от огня турелей и выбирать для прыжков между платформами короткие промежутки, когда выключаются лазерные барьеры. Живучесть хакера невысока. Не-

кость прохождения. Ею здесь и не пахнет — в иную минуту начинаешь колошматить мышкой по столу от бессильной ярости, в сотый раз обжегшись до смерти на лазерном барьере или словив убийственный залп плазмы.

Для перехода в следующее помещение/уровень порой требуется решать несложные головоломки. Игра предупреждает о них заранее, как, впрочем, и о скором появлении врага. Иногда вы получаете советы, как убить того или иного монстра; они бывают очень кстати, например, при драках с боссами — огромным роботом в конце первого эпизода и компьютерным интеллектом в финале игры. Да и "простые" враги тоже дают прикурить — попробуй убей жреца, который одним взмахом посоха отклоняет заряды, прикрывается энергетическим щитом, да еще постоянно телепортируется с одной платформы на другую!

### Мертвая сестра таланта

Дизайн DroneZ прост, местами до примитивности, и в то же время игра чертовски красива. За полторы минуты загрузки она подчистую съедает 256 Мб памяти, но такие расходы более чем оправданы. Шикарнейшие рельефные текстуры, которым нет числа. Точные модели персонажей. Замечательные эффекты. DroneZ — это игра-скриншот. Один большой скриншот, выразительный, как взгляд когитостого глаза на ближайшей картинке. Игра прекрасно выглядит и на GeForce2 MX, но для полного эстетического наслаждения просто необходим GeForce3. 32-битные текстуры, реалистичная графика и никаких тормозов.

К игре пристыкован долгий ролик на движке (Rolling Demo), показывающий, какие миры появятся в игре после скачивания дополнительных эпизодов с Dronez.Com. Я пересматривал ролик трижды — он напоминал лучшие творения мастеров демо-сцены. Обязательно поиграю в дополнительные эпизоды — хотя бы из эстетических соображений.

DroneZ — отличная аркада с необычным геймплеем, главный недостаток которой состоит в ее краткости. Но этот дефект разработчики, как видите, планируют устранить. Эх, если бы они вместе с уровнями еще и GeForce3 раздавали...

**РЕЙТИНГ 8,5 МАНИИ**

<b>8</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>7</b>
<b>ГЕЙМПЛЕЙ</b>	<b>ГРАФИКА</b>	<b>ЗВУК И МУЗЫКА</b>	<b>УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС</b>	<b>НОВИЗНА</b>

Услады глаз для геймерской "элиты", вооруженной GeForce3.

**ДОЖДАЛИСЬ ?**





# GAINWARD

РАЗГОНИСЬ КАЧЕСТВЕННО

# GeForce 3

**Где купить:**  
**Atlantic Computers**  
г. Москва, Можайский Вал, д. 1  
Тел./факс: (095) 240-2401; 240-2097  
[WWW: www.atlantic.ru](http://www.atlantic.ru)  
E-mail: [shop@atlantic.ru](mailto:shop@atlantic.ru) (розница);  
[opt@atlantic.ru](mailto:opt@atlantic.ru) (опт)

**Atlantic Computers (филиал)**  
г. Омск, ул. Химиков, д.8, оф. 56  
Тел.: (3812) 655-333  
E-mail: [info@omsk.atlantic.ru](mailto:info@omsk.atlantic.ru)

**Сетевая Лаборатория.**  
г. Москва, Тимирязевская ул, д. 1, корп. 4  
Тел./факс: (095) 784-6490 (многоканальный)  
[WWW: www.netlab.ru](http://www.netlab.ru)

**Almer.** г. Москва, 1-й Басманный пер., д.5/20, стр.3  
Тел.: (095)207-7335; 207-7047; 207-2360  
[WWW: www.almer.ru](http://www.almer.ru)

**Altech.** г. Москва, ул.Пречистенка, д.40  
Тел./факс: (095) 246-85-81, 246-33-57, 246-80-71  
[WWW: www.altech.ru](http://www.altech.ru)

**Сезам.** г. Санкт-Петербург  
Тел.: (812) 112-2207; 112-1108



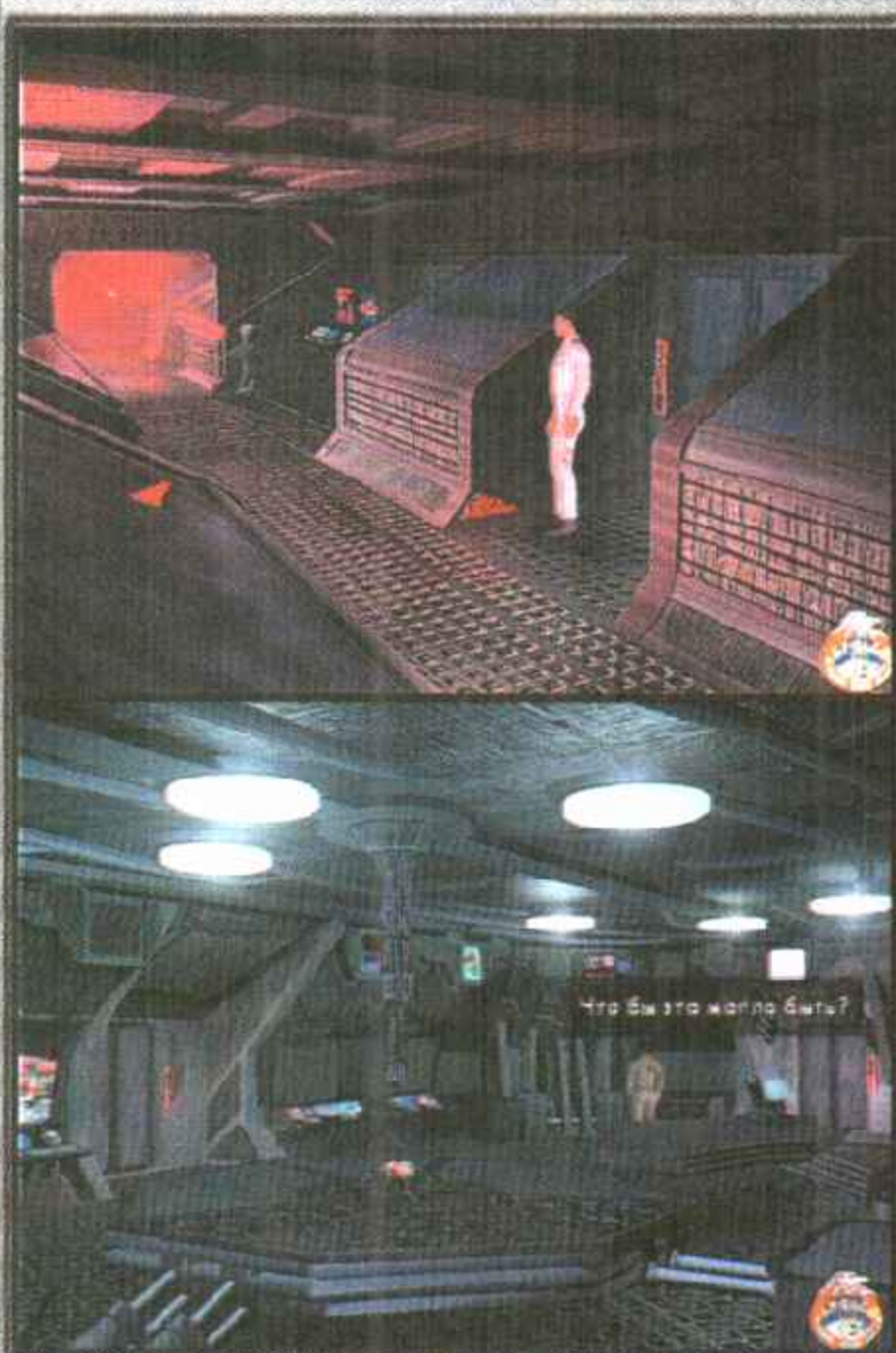
При предъявлении этой рекламы - скидки при покупке видеокарт Gainward в Атлантик Компьютерс: GF3 -\$20; GF2 Pro -\$10; GF2 MX -\$5

ATLANTIC



COMPUTERS





**Посланник**

Жанр: Квест ● Издатель: GoD Games/1С ● Разработчик: Fragile Bits/Nival Interactive ●  
Похожесть: The DIG ● Системные требования: P200(PII-400), 32(64)Mb ●  
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Два

**В основе** ➤ «Посланник» — это локализация зимнего *The Ward*, припозднившаяся аж на 8 месяцев. В связи с тем, что оригинал игры у нас в стране не продавался, рассказываем о нем повторно. Это представитель вымирающего поджанра «фантастический квест», «пустующего» аж с 1995 года — со времен *The DIG* от LucasArts.

**Как играть** ➤ Квест — он и в Африке квест: набери предметов побольше и иди решать пазлы. Есть несколько уровней сложности — на легком, например, пазлов просто нет.

**Rulezz** ➤ Главное достоинство подобных игр — сюжет. «Посланник» — не исключение. С выходом локализации это достоинство приумножилось в глазах русских игроков. В игре просто тонны отлично переведенного текста. Не утрачена и оригинальная атмосфера. Ролики неплохие, правда, сильно бросается в глаза нехватка динамики. Музыка — к месту.

**Suxx** ➤ Технологически проект устарел года на два, но определенный интерес вызывать может.

**Что еще** ➤ Жаль, что ничего. Ничего нового в жанре не предвидится.

7,5 ДОЖДАЛИСЬ?

Как и восемь месяцев назад. Любителям хороших сюжетов и головоломок посвящается.



**FORD Чемпионат**

Жанр: Автосимулятор ● Издатель: Empire Interactive/1С ● Разработчик: Empire Sport/Nival Interactive ● Похожесть: Swedish Touring Car Championship 2 ● Системные требования: P200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

**В основе** ➤ Некогда компания «Форд» позавидовала немецкой «Мерседес-Бенц» (великолепный *Mercedes Benz Track Racing* помните?) и тоже захотела «свой» симулятор. Локализация *Ford Racing*.

**Как играть** ➤ Перед нами очередные кольцевые гонки. На машинах абсолютно всех участников наклеена эмблема «Ford». На выбор предоставляется несколько автомобилей разного класса и разного года выпуска (под различными годами выпуска подразумеваются разные текстуры для одной и той же модели). Focus, Explorer и даже лакомый GT90 — все здесь.

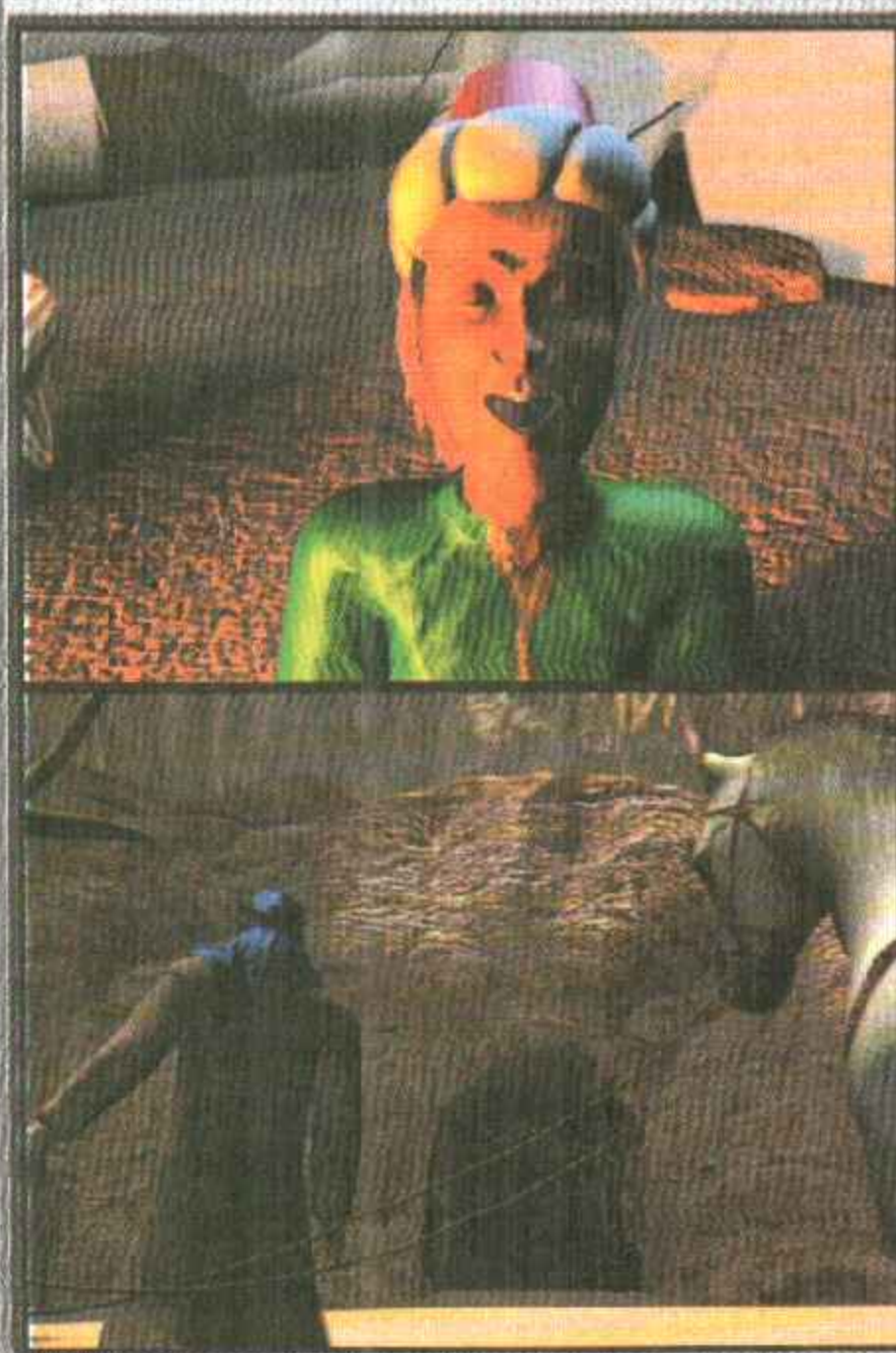
**Rulezz** ➤ Физика традиционно хороша в таких играх, и «Ford Чемпионат» не исключение. Советую использовать руль с педалями.

**Suxx** ➤ Графика красотой не блещет, особенно для 2001 года. Звук тоже не заставляет восторгаться. Зато есть несколько прекрасных багов. Я очень обрадовался, когда увидел меню без надписей на кнопках. Если бы старик Генри делал так свои автомобили... Я уж было хотел снести игру, как вдруг меня угораздило запустить ее не из Start->Programs, а из родной директории. И, о чудо, надписи обрели свое законное место! В общем, имейте в виду, т.к. патча нет.

**Что еще** ➤ И зачем Nival взялся за локализацию автосима? Неужели в России много тех, кто не может понять значение слов Race и Quit на английском языке?

5,5 ДОЖДАЛИСЬ?

Ну да, вроде того. От судьбы не уйдешь.



**Пророк и Убийца 1, 2**

Жанр: Квест ● Издатель: Arxel Tribe/1С ● Разработчик: Wanadoo Edition/Nival Interactive ● Похожесть: Dracula 1, 2, Necronomicon ● Системные требования: P200(PII-400), 32(64)Mb ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Два

**В основе** ➤ Очередной сверхустаревший технологически квест от Wanadoo. Первая часть *The Legend of the Prophet and the Assassin* (оригинальное название) прошла мимо журнала, так что мы решили обсудить обе части сразу, тем более что особых отличий между ними по части исполнения не наблюдается.

**Как играть** ➤ Классический квест от Wanadoo. Путешествуем по QuickTime'овским VR-картинкам с обзором в 360 градусов и выполняем все приличествующие игроку в квесты действия типа «взял/применил предмет» или «поговорил с NPC».

**Rulezz** ➤ Сюжет у Wanadoo всегда на высоте. Видимо, по той причине, что редко пишется самими разработчиками (вспомним

хотя бы «Некрономикон» по Лавкрафту). В данном случае приложил перо писатель Пауло Коэльо, сочинивший захватывающую историю в духе, если можно так выразиться, «средневекового детектива».

Радуют и красочные ролики, хотя, опять же, технологически они устарели на черт знает сколько времени. Похоже, что Wanadoo никак не разорятся на новую версию 3D Max.

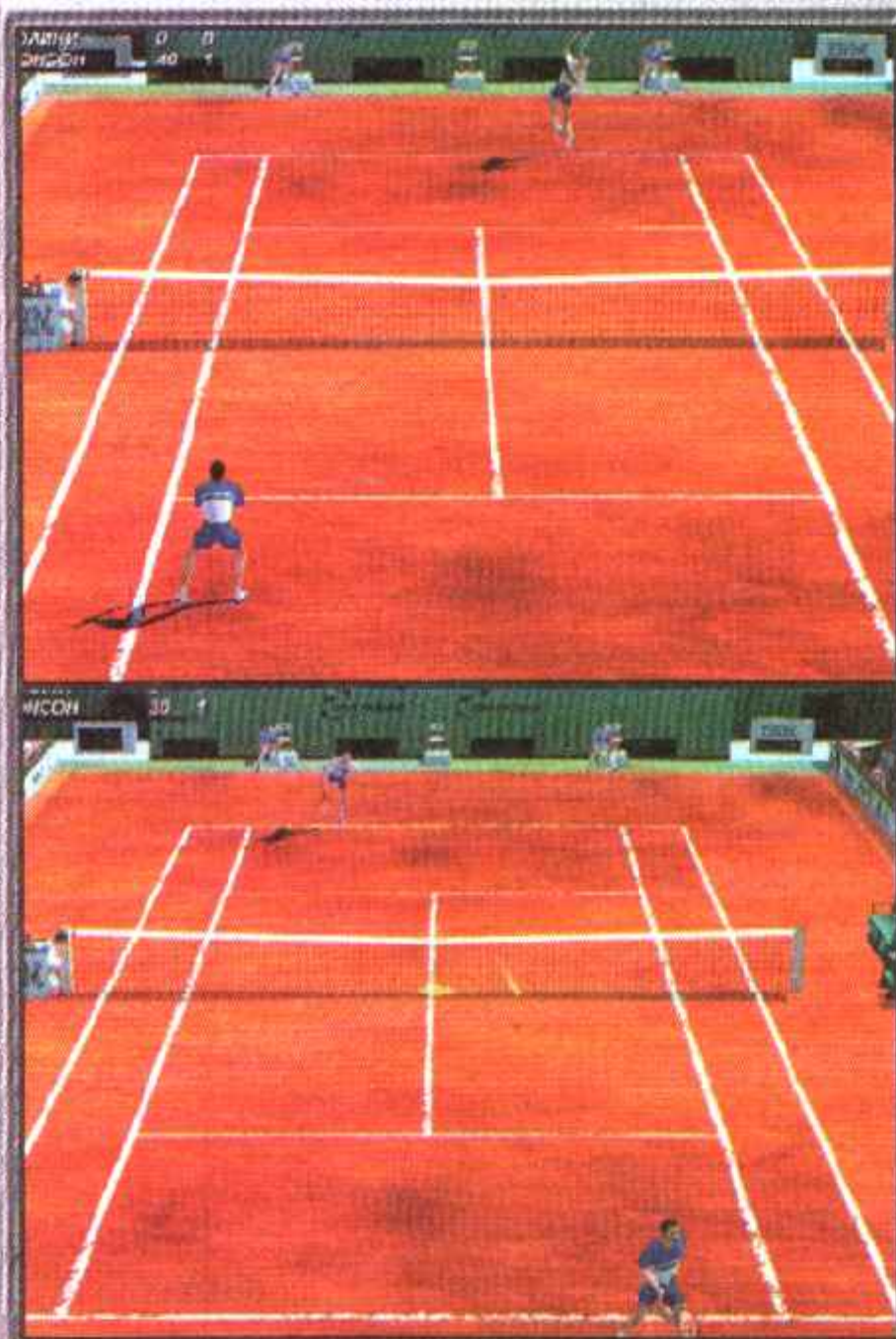
**Suxx** ➤ Реализация хромает на обе ноги. Wanadoo — единственная компания, которая в наше время без зазрения совести может выпускать одинаково убогие квесты, по штуке в месяц. Играть в них стоит только из-за сюжета.

**Что еще** ➤ Ждите новую игру от Wanadoo.

6,0 ДОЖДАЛИСЬ?

Захватывающей истории в плохом исполнении.





## Roland Garros 2001

Жанр: Спортивная аркада ● Издатель: Cryo Interactive ● Разработчик: Caparace ● Похожесть: Roland Garros 97-2000 ● Системные требования: PII-300(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Двое/четверо на одном компьютере ● Сколько CD: Один

**В основе** ➤ Всемирно известный турнир по теннису **French Open**, вот уже в пятый раз выходящий на PC в одноименной линейке игр.

**Как играть** ➤ Новый **Roland Garros** практически не отличается от прошлогоднего, а тот, в свою очередь, тщательно скопирован с игры 1999-го года выпуска, которая... Короче говоря, перед нами аркадный теннис, призванный помочь скоротать вечерок. Выбираем тип игры ("кубок", "одиночная игра"), выбираем игрока, ракетку, корт (в игре присутствует не только Roland Garros, но и ряд других стадионов, как и несколько кубков — USA Open и пр.) и — вперед, до победного конца.

**Rulezzz** ➤ Играется легко и приятно. Графика не блещет, но и не устарела — как раз то, что нужно. По сравнению с версией 2000 добавилось анимации, проведен косметический ремонт. Хорошее звуковое сопровождение.

**Sux** ➤ Плоховатая музыка и порядком приевшийся геймплей.

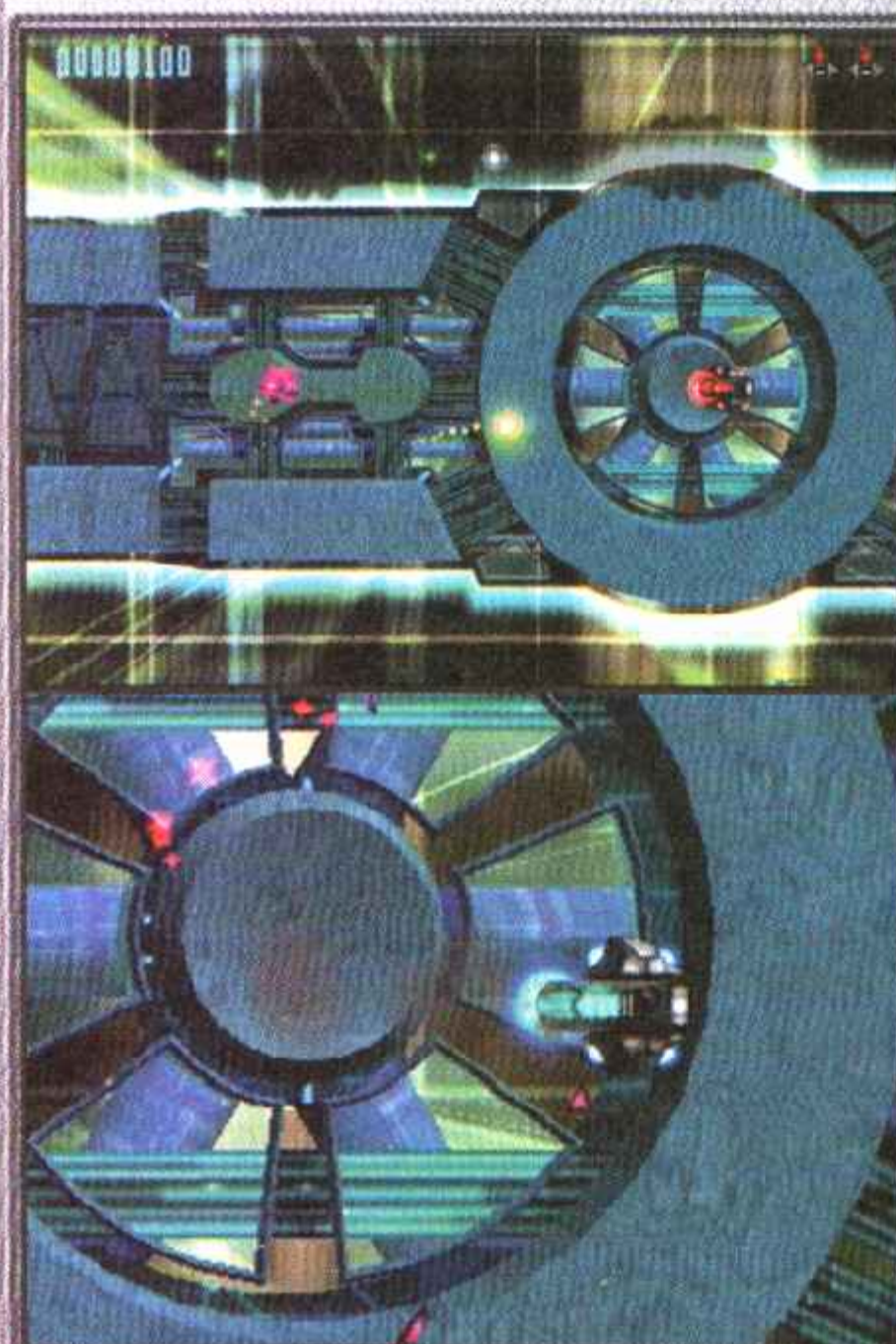
**Что еще** ➤ Локализовав **Roland Garros 2000**, в течение года 1С пыталась получить лицензию на встроенную энциклопедию. Поэтому на полках магазинов лежит именно прошлогодняя версия игры, тогда как RG'2001 в русском варианте у нас пока не продается.



7,5

ДОЖДАЛИСЬ?

Да. Каждый год дожидаемся.



## Чужие звезды

Жанр: Аркада ● Издатель: Pom Pom Games/Новый Диск ● Разработчик: Pom Pom Games/Snowball Interactive ● Похожесть: Нет ● Системные требования: P200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

**В основе** ➤ "Лучшая аркада года" по мнению **PC Gamer** — гордо написано на обложке. На самом деле «Game of Distinction, May 2001», но ничего — есть переводы и поинтересней. Да и какая разница? Главное — нам дают понять, что это круто.

**Как играть** ➤ Есть маленький кораблик, который может стрелять. Есть арена, по которой он летает взад-вперед и на которой то и дело появляются враги и бонусы. Цель — убивать врагов и собирать бонусы, увеличивая свою огневую мощь. Так уровень за уровнем, босс за боссом.

**Rulezzz** ➤ Приятный геймплей, приятная графика, приятная музыка — все приятное. Оригинально.

**Suxx** ➤ Игра, во-первых, может сразу не понравиться, а во-вторых, способна быстро надоесть. Или не надоесть — это уж как сложится.

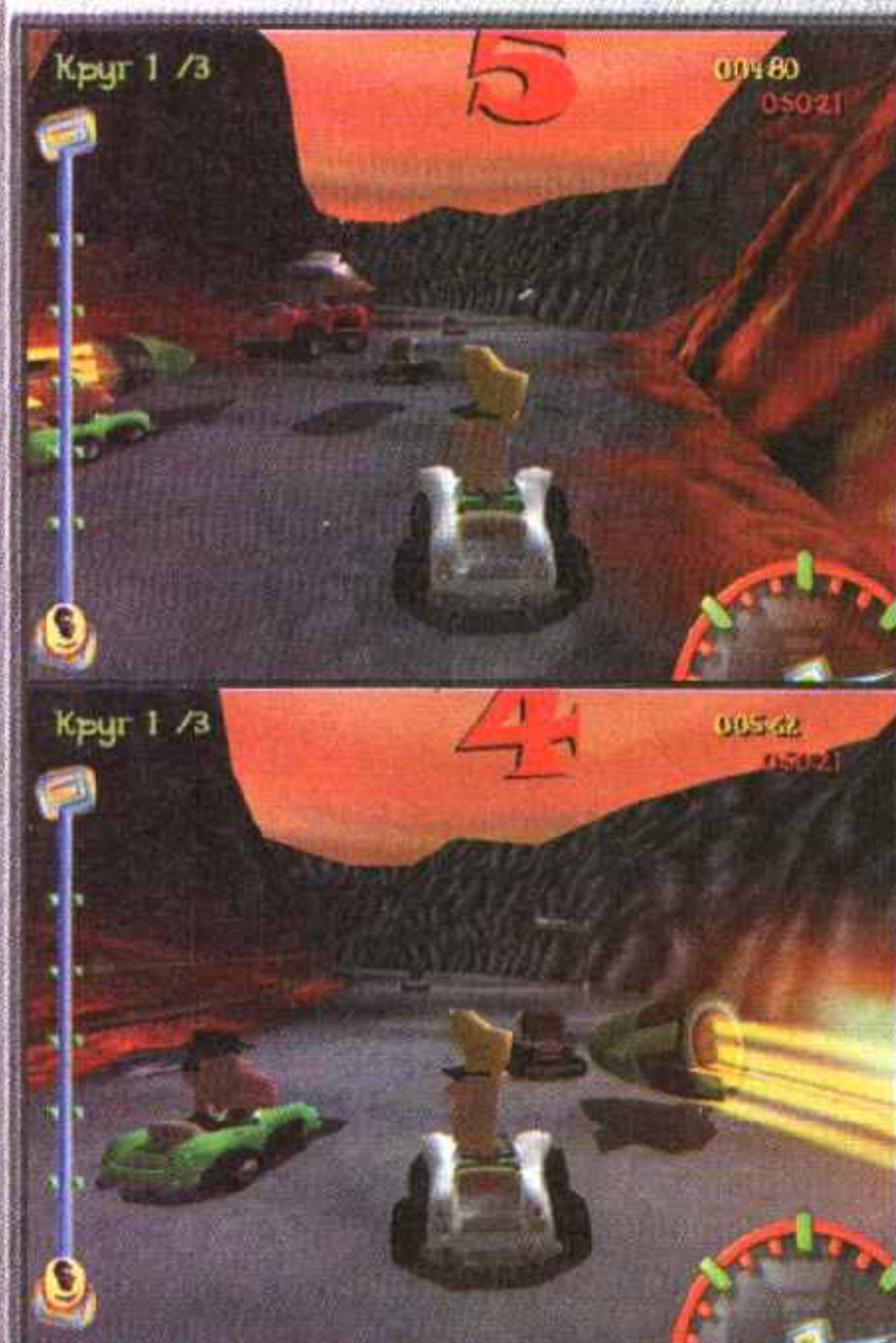
**Что еще** ➤ Лихой перл на обложке диска: «Внутри диска вы найдете советы по прохождению и описание клавиш управления». Как я только диск ни расковыривал после того, как поиграл, но ничего подобного не нашел. Зря только диск испортил.



7,5

ДОЖДАЛИСЬ?

Хорошей, динамичной аркады.



## Большие Гонки

Жанр: Аркада ● Издатель: Life Line Entertainment/Новый Диск ● Разработчик: Revivtronic/Snowball Interactive ● Похожесть: Игрушечные Гонки, Mario Carts ● Системные требования: PII-300(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Четверо на одном компьютере ● Сколько CD: Один

**В основе** ➤ «Игрушечные Гонки» от той же **Revivtronic**, изданные у нас компанией **Руссобит-М** и посетившие раздел микрорецензий в шестом номере "Мании" за этот год. Тогда я удивился убогому качеству исполнения игры; теперь все встало на свои места. Те гонки оказались очень старой игрой, изданной в России много позже западного релиза. Теперь перед нами — новые гонки от той же фирмы. Правда, на этот раз издаются они «Новым Диском».

**Как играть** ➤ Как в «Игрушечные Гонки», **Mario Carts** и другие «гонки с большими головами». Выбираем режим игры

(«тренировка», «одиночный заезд», «чемпионат»), трассу, автомобиль, персонажа и — вперед! На трассе то и дело попадают бонусы, которые дают возможность напасть на соперника: пустить в него ракету или подложить мину на дороге.

**Rulezzz** ➤ Хорошая графика, качественное современное исполнение. Диктор не вызывает того раздражения, как в «Игрушечных гонках».

**Sux** ➤ Как и ранее, это игра для детей. Пятилетних.

**Что еще** ➤ В коробке с игрой вы найдете брелок-автомобиль, у которого даже фары светятся.



для детей

ДОЖДАЛИСЬ?

Дети — безусловно. Очень добротный продукт для самых маленьких.

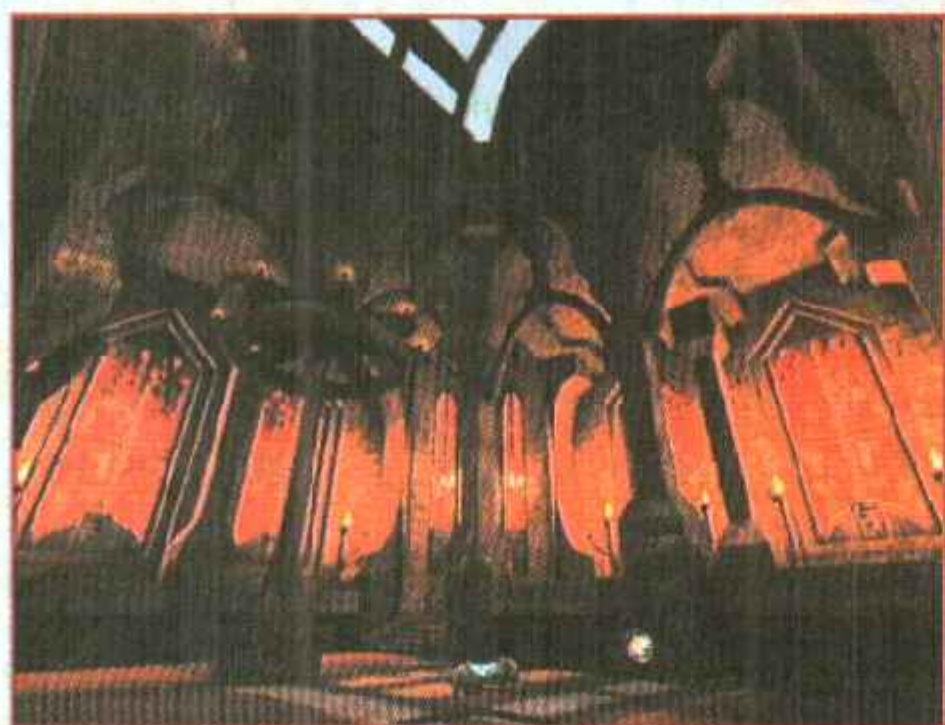


## НОВОСТИ

### Quake III: Arena

[www.planetquake.com/lacedneptune/](http://www.planetquake.com/lacedneptune/)

На сайте **Laced Neptune** появилась крайне интересная карта, представляющая собой ремейк классической карты из первого Quake — **Place of Two Deaths**. На момент написания новости карта находилась в бета-



стадии, но казалась абсолютно законченной. Оригинальная **Place of Two Deaths** на движке Q3 выглядит просто шикарно: высокодетализованные текстуры, отличное освещение, скрупулезно подобранные эффекты. Искренне советуем всем скачать и всплкнуть по дням ушедшим. Кстати говоря, и прочие карты с **Laced Neptune** явно не задней левой взяли — работа профессионалов.

○○○

[www.songsfordeathmatch.com](http://www.songsfordeathmatch.com)

Рано или поздно оригинальная игровая музыка надоедает, а компакт с **Prodigy** и **NIN** оказываются заезженными до колик в ушах. Но этой беде можно помочь — оказывается, существуют люди, которые создают музыку для таких случаев. Владельцы сайта **Songs of Deathmatch** ([www.songsfordeathmatch.com](http://www.songsfordeathmatch.com)) распространяют через Сеть целые альбомы с умопомрачительными треками, прекрасно подходящими как для созерцания кровавых джибзов Q3, так и для сумасшедших гонок четвертого NFS. Буквально на днях вышел новый альбом с названием **Brain Fever** ("Мозговая лихорадка"). Ураганная музыка — крыша при прослушивании резко стартует с насиженного места и улетает в теплые края. Чтобы не оставаться голословным, посоветую вам скачать шесть заглавных треков, представляющих шесть существующих на данный момент альбомов — распространители предоставляют эту возможность бесплатно. Либо воспользоваться нашим диском, на котором, как всегда, лежит все лучшее, что было поймано в процессе подготовки номера.

○○○

[www.cyberfight.ru/Files/utills/\\_detail/o\\_61/](http://www.cyberfight.ru/Files/utills/_detail/o_61/)

Тем, кого не устраивают стандартные Куз-боты, могу посоветовать скачать новорожденного **Irod bot**. Соперник это более чем серьезный — на спортивных картах сам **Lakerbot** бегаёт у него на посылках.

○○○

[www.planetquake.com/crazylaunch/](http://www.planetquake.com/crazylaunch/)

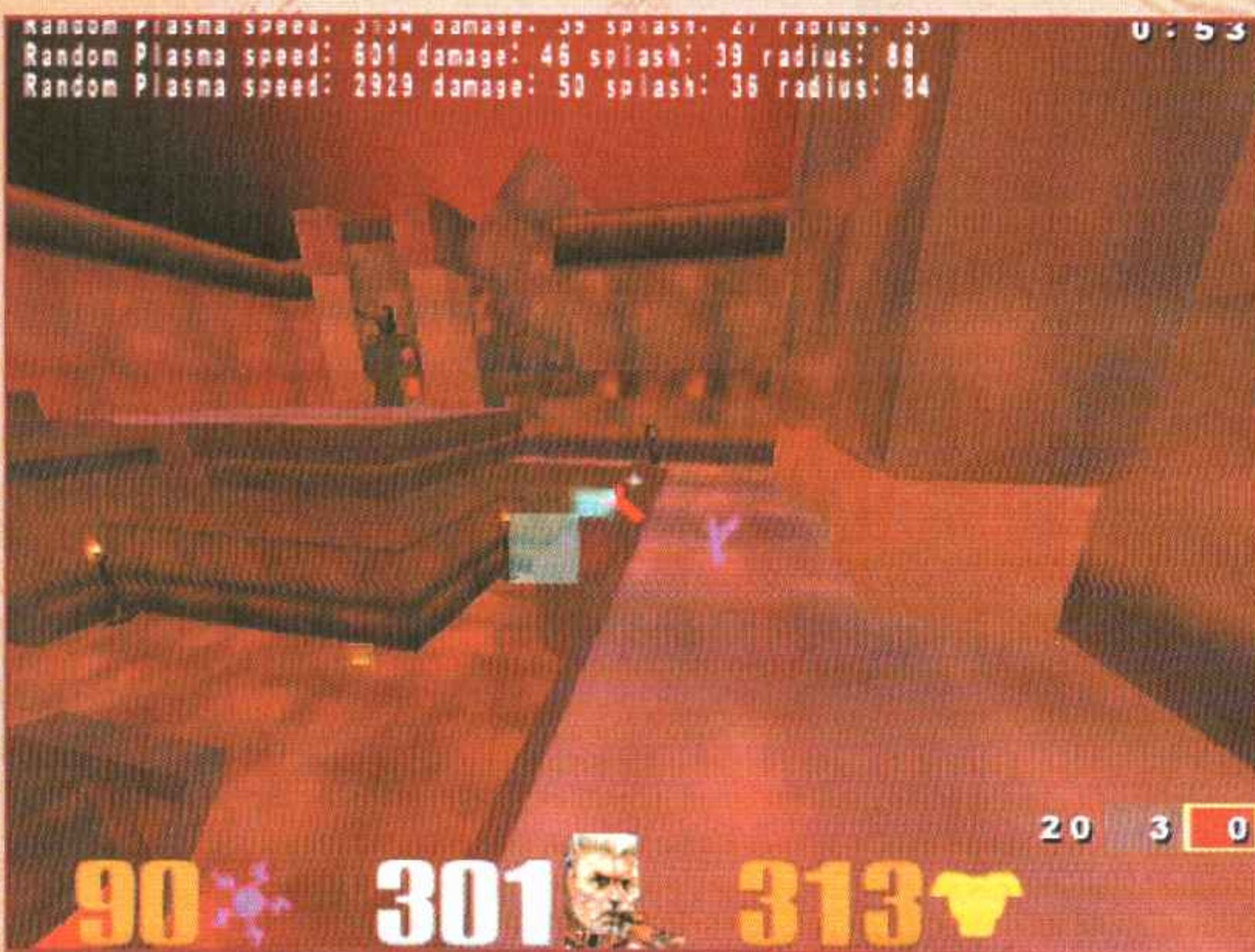
Вышла свежая (1.80) версия известной программы **Q3Runner**, предназначенной для управления и запуска любого сорта модов для Q3. С ее помощью можно определять названия модов и настраивать систему сервер-клиент; менять внутрииг-

Первым делом — небольшое сообщение, объявление, уведомление, или как хотите, так, собственно и называйте. Блок "Компьютерные клубы России", публиковавшийся последние полгода из номера в номер, разросся до более чем значимых пределов, что поставило нас перед необходимостью перенести его на компакт, где место для всевозможных текстовых материалов присутствует в океанически-беспредельном количестве. Открывайте раздел "Deathmatch" и изучайте!

## QUAKE III

### Random Quake 3

<http://randomq3.ath.cx/>



Обратите внимание на здоровье и броню, а также надписи сверху экрана.

Этот мод, кажется, создавал сумасшедший. А кому еще в голову могла прийти идея взять и рандомизировать весь геймплей Q3? Теперь все, что бы ни происходило на карте, происходит по воле случая. Игрок стартует с произвольным набором оружия, в произвольном месте и в произвольное время появляются пушки, аптечки и броня — на стандартных-то картах! Но это еще только цветочки. Ягодки вот: скажем, скорость полета ракеты и наносимый ею урон при каждом выстреле задаются случайно! В процессе игры меняется гравитация — то ты прыгаешь как обычно, то на высоту двух собственных ростов. Jump рад иногда подбрасывает так, что бьешься головой о потолок! Скорость бега, стартовые здоровье и броня игрока в таких условиях просто не могут оставаться постоянными — они меняются! Продолжительность работы powerup'ов случайным образом варьируется от нулевой до двойной.

В дополнение ко всем этим безобразиям существуют такие штуки, как **Reroll** и **Shuffler**. Первый произвольно меняет текущее здоровье и броню, максимальное здоровье, скорость, имеющееся оружие и патроны. Он может оказывать как положительное, так и отрицательное действие. А **Shuffler** — и вовсе изобретение дьявола: он распространяет действие **Reroll** на всех игроков!

Авторы этого кровосмешения утверждают, что в **Random Quake 3** присутствует баланс. Некоторая доля смысла в этом заявлении имеется: действительно, мод уравнивает возможности игроков, стирая грань между профессионализмом и ламерством. Может, в этом и состоит сермяжная правда.

Что же касается нашего вердикта, он будет в большей степени положительным, но только потому, что из всех добавляющих в дефматч сумасшествия модов этот — самый сумасшедший. Долго играть в него невозможно, но если вы собрали компанию и хотите всласть посмеяться — устройте "мясо" на какой-нибудь большой карте. Игра, особенно под пиво, будет сплошным приколом.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

## UNREAL TOURNAMENT

### FlakMine

<http://home.icl.nl/~mweterin/unreal>

Идея мутатора **FlakMine** оригинальна до невозможности. Изымаем у населения многоствольные **FlakCanon**'ы и выдаем взамен **FlakMineCannon** — по одному на нос. Суть новоявленной пушки — гранаты, выпускаемые "флэком" в режиме альтернативного огня, снабжены детектором движения и литром суперклея. И вообще теперь это не гранаты совсем, а **FlakMine**! Крепятся на любую твердую поверхность и начинают зловеще мерцать лампочкой. При появлении в пределах досягаемости како-





го-либо существо происходит небольшой "бабах", и несчастный отправляется в страну вечно-го дембеля. Оружие не является изобретением авторов мутатора — помнится, нечто похожее было в уже седом *Scourge Of Armagon* (одд-он к *Quake*). Однако играть интересно — появляется множество неординарных игровых ситуаций, например, выкуривание вражины из угла или минирование "респавнов". Хорошая стратегия — накидать пару-тройку мин по любимым кемперским нычкам. Кемперы, правда, могут постоять за себя — *FlakMine*'ы отстреливаются из любой пушки с безопасного расстояния.

В общем и целом интеграция в UT старой доброй пушки прошла безболезненно. Флэк не изъяли, как в случае с *Bunny Bomber* (см. "Игроманию" №9), вернее, изъяли наполовину: первая атака, как и раньше, выстреливает ведро толченого чугуна. А замена осколочной гранаты на мину — удачная находка. Но незатейливость мода является, по сути, и его главным недостатком. *FlakMine* — это всего лишь очередной оружейный мутатор. Один из сотен.

**Рейтинг «Мании»:** ① ② ③ ④ ⑤

### Bullet Time

<http://exorcist.gamepoint.net/>

В *Max Payne* играли? Значит, понятие "bullet time" должно быть вам знакомо. Нет? Объясняя: это замечательный эффект замедления времени, когда пули "летят" со скоростью пьяного таракана, а люди — те вообще едва шевелятся или не двигаются вовсе. Что? Ну да, "Матрица". Так вот, мутатор *Bullet Time* предлагает то же самое, только за товарища Нео предстоит впрячься вам. Запускаем UT, выбираем коэффициент "торможения", "биндим" кнопку замедления и несемся в бой. В игре нажимаем "забинденую" кнопку и наслаждаемся пластичными и ме-е-е-едленными движениями оппонентов. Попадать, особенно из снайперки, становится плевым делом — наконец-то излечиваешься от черной зависти к глазомеру ботов. В общем, нирвана. Идиллию омрачает маленькая проблемка: долго жать на кнопку не получится. Время, выделенное для издевательств над скоростью, отображается на экране в иконке пули, и изначально, при старте игры, выдается всего три секунды. А прибавляется оно строго по законам жанра — за убийство противников. За самоубийство, соответственно, время снимается. На этом ограничении и завязан весь геймплей. Из недостатков резко бросается в глаза небольшая пауза при переключении между обыч-

ным и "матрицевым" режимами — не критично, но очень раздражает. Кроме того, компьютеру, как известно, на кнопки не нажимать, поэтому игра с *Bullet Time* против бота серьезной называться не может ввиду предельной легкости фрагодобывания — железного чурбана можно загнать "в минуса" независимо от его скилла.

Мутатор удался. Фанаты "Матрицы" будут в восторге. А прочие наконец-то смогут вволю поиздеваться над безупречно стреляющими компьютерными оппонентами.

**Рейтинг «Мании»:** ① ② ③ ④ ⑤

## COUNTER-STRIKE

### Карта cs\_arabstreets

На первый взгляд, самая обыкновенная карта — хорошо сбалансированная и без "излишеств". Но при условии владения некоторыми трюками игра на ней принимает совершенно иной характер. Вы сможете оказываться в самых невероятных местах, а главное — совершенно неожиданно для врагов. Для лучшего понимания трюков сразу же обозначу два направления атаки СТ. Первое — со стороны автоматической двери, открывающейся отдельной кнопкой; второе — со стороны окна и обычной двери.

#### "Трикс" для "терроров"

1. Около решетчатых ворот происходят основные перестрелки. Садимся сюда (рис. 1) так, чтобы оказаться к ним спиной, но при этом находимся за укрытием. Коллеги будут у вас на глазах. Начав перестрелку, они могут отступить за угол дома, тогда СТ перейдут в наступление и попадутся на удочку.

2. Любителям острых ощущений рекомендую (рис. 2). "Менты" могут попытаться залезть в окно, и в этом случае проблем нет: просто решитим спины мерзавцев. Но могут пройти и дальше — тогда честного боя не миновать.

3. Для разнообразия можно покемперить по другую сторону окошка с рис. 2. Возьмите заложников и поставьте их перед окном (рис. 3), тем самым затруднив проникновение через него "ментов". Для большего интима выключите свет. "Мент" может сослепу прибить пару заложников, тем самым урезав свой доход. Постарайтесь атаковать до того, как он закинет свое брэнное тело в окно. То есть, услышав шаги поднимающегося по лестнице, вставайте перед окном и снесите ему голову.

4. В комнате с рис. 3 есть мониторы (рис. 4).

На них можно видеть оба подхода к дому и оповещать напарников о том, сколько врагов и с какой стороны приближаются к базе, и в соответствии с этим распределять людей на местах. Для клубной игры просто отличный вариант.

5. Внутри дома можно обороняться следующим образом. Выключаем свет рубильником из комнаты с рис. 3. Хватаем заложников и встаем в этот угол (рис. 5). Очень поможет прибор ночного видения. "Мент" в темноте будет

ровые настройки и пользоваться так называемыми mapshots — jpg-скринами, снятыми с карт; создавать цветные имена и многое другое. Утилита опробована в действии. Результат — более чем удовлетворительный.

○○○

[www.planetquake.com/Quake\\_the\\_wall/](http://www.planetquake.com/Quake_the_wall/)

Могучий сайт *Quake The Wall*, на котором собрано огромное число обоев квейковской тематики, недавно подцепил к коллекции добрую дюжину свежих картинок. А мы, не теряя времени, выкладываем на диск пару десятков специально отобранных "воллпаперов" — да заменят они вам занудный стандартный фон desktopa Windows.

○○○

[www.planetquake.com/quakecon/](http://www.planetquake.com/quakecon/)  
[http://krasnodar.3dfiles.ru/progamer/demos/qcon/Fatality\\_vs\\_Zero4\\_superfinal\\_ztn3t1\\_Fatality.zip](http://krasnodar.3dfiles.ru/progamer/demos/qcon/Fatality_vs_Zero4_superfinal_ztn3t1_Fatality.zip)

Отремела и отошла в историю *QuakeCon'2001* — ежегодная конференция для всех, кто имеет прямое, не прямое или хоть какое-нибудь отношение к миру *Quake*. Грандиоз-



ное мероприятие прошло в городе Месквито, что близ Далласа. Кроме многочисленных игроков в *Quake*, среди которых было немало знаменитостей, в событии участвовали разработчики игр (скажем, "титаны" были представлены *id* и *Raven*) и даже товарищи из *AMD*, прикатившие в сопровождении целого фургона компьютеров. Народ целыми днями рубился в "Кваку" (имел место грандиозный чемпионат с серьезным призовым фондом), тусовался, знакомился, организуя междусобойчики, и участвовал в семинарах. В последний день конференции Пол Джейку из *id* и Джим Хаджес из *Raven* провели уникальный семинар "Trash My Map", где мэпмейкеры-любители слушали конструктивную критику от "отцов" в адрес своих карт и учились на собственных и чужих ошибках. Тот же Пол Джейку провел в рамках конференции конкурс объектов для карт, победители которого получили видеокарты *GeForce3*, коробки с *3D MAX* и игры от *id*. Мы же выкладываем на компакт творения победителей, дабы вы смогли не только оценить, но и воспользоваться плодами народного творчества. В дополнение к ним — демка суперфинала, в котором *ZeRo4* выиграл у *Fatality* и таким образом стал единоличным хозяином 30000 долларов, полагававшихся за первое место.

○○○

[www.wireplay.com.au/files/?action=details&id=614](http://www.wireplay.com.au/files/?action=details&id=614)

Плотно работающие с понятием "рокетджамп" квейкеры могут поднять руки вверх и сплясать вокруг компьютера экзотический танец: на сайте *Wireplay* появился ролик под названием "Trick rocket jumps" от





[LGD]JaPeX. Содержание ролика ясно из его названия, не так ли? Единственным препятствием к немедленному овладению искусством трюкаческого ракет-джампа является размер ролика — 115 мегабайт. Но известная поговорка гласит, что терпенье и труд все перетрут, а скачивание ролика — лишь первый шаг на пути прилежного ученика.

### Unreal Tournament

<http://services.unreal.ru/>

Отечественная команда Unreal Services, автор лучшего браузера для Unreal-серверов, выпустила весьма полезную утилиту Unreal Services Package Explorer, предназначенную для выдиранья ресурсов (графики, музыки, звуков) из игр, построенных на движке Unreal. Программа небольшая и не требует использования UCC.



<http://unreal.xaos.ru>

Наши друзья, unreal.xaos.ru, объявили о предоставлении хостинга сайтам на тематику Unreal Tournament. Если вы ведете проект, посвященный картам, моделям, модам или иным "нереальным" ресурсам, напишите письмо на [chameleon@xaos.ru](mailto:chameleon@xaos.ru) и обсудите возможность хостинга в зоне лучшего российского Unreal-сайта. Заставим потесниться PlanetUnreal!



[www.planetunreal.com](http://www.planetunreal.com)

Наши соотечественники-креативисты постепенно становятся в один ряд с заокеанскими коллегами. Самый популярный в мире UT-ресурс PlanetUnreal принял талантливых русских парней — разработчиков модификации Teamplay Tourney Mod ([www.planetunreal.com/ttm](http://www.planetunreal.com/ttm)). Также под теплое крылышко проник и неуемный Tygra ([www.planetunreal.com/tygra/](http://www.planetunreal.com/tygra/)), состряпавший великолепную карту DM-Baykal. Наши наступают!



[www.planetunreal.com/tonnberry/](http://www.planetunreal.com/tonnberry/)

Два не самых последних человека в Unreal-лелвельдизайне, Tonnberry и DavidM, объединили свои таланты и работают над совместным проектом — пока безымянной deathmatch-картой. На сайте Tonnberry выложены скриншоты из творения этой парочки.



[www.planetunreal.com/ucz/](http://www.planetunreal.com/ucz/)

После периода продолжительного молчания обновилась модификация DarkMagic, созданная для тех, кто в душе, так сказать, немного маг. Традиционное оружие заменяется на книги и свитки с заклинаниями, которые хоть и служат для той же цели, но действуют нестандартными методами и при этом весьма красиво выглядят. Тем, кто пропустил предыдущую версию (а она была почти год назад), — качать обязательно.



РИС. 3-1



сбит с толку и не сразу поймет, кто это там такой стоит. У вас будет возможность выстрелить первым.

6. В том же доме можно покемперить у автоматической двери (рис. 6), предварительно не забыв закрыть ее. "Мент", послушавшись вокруг да около, нажмет заветную кнопку — и дверь откроется. Действуйте на свое усмотрение: можете заныкаться в одном из темных углов или нагло встать, а лучше присесть прямо напротив двери. Она открывается снизу вверх; если "мент" будет стоять за дверью, его нижняя половина будет для вас отличной мишенью.

7. Отсюда (рис. 7) простреливаются оба направления, по которым СТ могут попасть в дом. Стоя так, как показано на рис. 7-1, вы будете видеть "ментов", идущих только по первому направлению, поэтому вам должен помогать боец, дежурящий у мониторов. Он сообщит, с какого направления дви-

жется большая часть СТ; в соответствии с этими сведениями вы сформируете план действий. Например, при массированном наступлении со второго направления можно прыгнуть налево и стать недостижимым для СТ с первого направления.

8. Не дать "ментам" пройти через этот проход (рис. 8) — означает на корню зарубить атаку по первому направлению. А вот чтобы забраться на рейку над проходом, нужно продемонстрировать некоторые акробатические способности. Путей несколько. Скажем, напарник садится на корточки под проходом, вы прыгаете на него, делаете еще один прыжок, чтобы тот встал на ноги

РИС. 2-2



(рис. 8-1). Но с головы на рейку не запрыгнуть, поэтому вы продолжаете подпрыгивать, и вместе с вами прыгает ваш напарник. Фокус в том, что напарник сможет прыгнуть только после вас, соответственно, вы приземлитесь на него раньше, чем он опять коснется земли.

А раньше приземлитесь — успеете прыгнуть еще раз, то есть получите маленький бонус в высоте, которого вполне достаточно, чтобы забраться на возжеленную нычку. Также можно начать свой путь отсюда (рис. 8-2): с помощью напарника попасть на крышу, откуда нетрудно будет запрыгнуть на рейку.

9. С той же крыши можно по-

РИС. 3





## PNC. 8-4



пасть сюда (рис. 9). Нужно прыгнуть с самого угла, при прыжке используя стрейф. В виде шутки можно проделать следующий трюк. Возьмите пару заложников из дома и постарайтесь заставить их на крышу — потом они смогут прыгнуть за вами на точку с рис. 9. Заставьте заложника

стоять на месте, потом столкните его направо и прыгайте за ним. "Менты" никогда не догадаются, где вы спрятались.

10. В доме есть ящик (рис. 10), у которого можно разбить крышку и одну стенку: тогда получится неплохая нычка. Трюк работает отлично, если не частить с его использованием.

11. Забравшись сюда (рис. 11), вы будете контролировать все входы в дом. Если услышите топот, то скорее всего СТ пробегают под вами — смотрите повнимательней вниз. Моментаально ворваться в дверь и окно невозможно, так что у вас будет некоторое преимущество.

12. Еще один трюк, выполняемый в доме (рис. 12). Поставьте заложников так, как показано на рисунке, и с помощью напарника сядьте на трубу. Чередуя эту нычку со всеми остальными, вы порядком усложните жизнь недругам.

**"Трикси" для "ментов"**

1. Прямо около точки респава есть ворота (рис. 12). Напарник может вас посадить, и вы окажетесь на двери. С нее запрыгнете на стену, а оттуда уже двинетесь по второму направлению, используя совершенно неожиданный для Т путь. Можете поймать кемпера у ящика (рис. 12-1). А можете пройти чуть дальше и начать отстреливать бандитов с той стороны, откуда они меньше всего ожидают обстрела.

2. Для обеспечения снайперской поддержки во втором направлении нужно посадить снайпера на дом (рис. 13). Но сделать это не так просто. Для начала вместе с напарником нужно за-

браться сюда (рис. 13-1). Потом прыгаем со стрейфом и оказываемся на бочке, напарник должен следовать за вами. Напарник садится на корточки, а снайпер прыгает с вас на дом. С дома открывается отличный вид на местность, причем углядеть снайпера на крыше довольно проблематично.

3. Если вам удалось освободить второе направление, то можно сделать следующее. Все тот же напарник подсаживает вас на решетчатую дверь (рис. 14): с нее вы попадете на стену, а дальше на крышу. И тут вас открыты все пути — как насчет того, чтобы выбить бандитов с насиженных местечек? (Рис. 14-1, 14-2, 14-3.)

## PNC. 10-1



## MAX PAYNE

Моды к зубодробительному боевику **Max Payne** начали появляться чуть ли не одновременно с игрой. Конечно, популярность "Макса" в силу отсутствия мультиплеера со временем увянет; но до того те, кто порвал на британский флаг и немецкий крест всех врагов оригинального сингла, могут продлить свой интерес к игре с помощью модов. Мы, в свою очередь, обязуемся отслеживать набирающий силу поток народного максотворчества и вылавливать сетями всех мелькающих в нем золотых рыбок. Впрочем, ввиду того, что процесс стартовал относительно недавно, рыбки пока большей частью серебряные или даже бронзовые. Но тем не менее — вот первая партия.

Примечание: моды, которые мы не выкладываем на компакт, как и все прочие, всегда можно скачать на сайте [www.maxpayne.nl](http://www.maxpayne.nl).

**The Authentic Lobby Shootout**

Помните эпизод из фильма, где Нео и Тринити штурмуют небоскреб, в котором прислужни-

## Counter-Strike

<http://members.home.net/phearves/hives.zip>

Появилась очень полезная утилита, называется **Half-Life Visualization Editing System 1.0**. С ее помощью можно в привычном Win32-интерфейсе настроить множество параметров игры и сохранить данные параметры в свой конфиг.



<http://csnation.counter-strike.net/csinfo/next.html>

По сообщению **Counter-Strike.net**, сейчас ведется работа над тестированием карт, которые войдут в **CS 1.3** и, возможно, будут выставлены на всеобщее обсуждение уже в ближайшие дни. Ранее датой выхода **CS 1.3** назывался июль, теперь же остается надеяться, что разработчики успеют протестировать новую версию до сентября.

Тем временем ребята с **CS Nation** подготовили неплохой сводный обзор грядущего апдейта **Counter-Strike 1.3**, собрав в нем известную на сегодняшний день информацию о новых картах,



исправленных ошибках, новых примочках вроде голосовой связи и навороченного зрительского режима, закрытых читов и так далее. Статья очень хорошо иллюстрирована новыми и не очень скриншотами. Всем иногда поигрывающим рекомендуется к ознакомлению, не говоря уж о профессиональных командах.

Кстати, в интервью одному из сайтов **сам cliffe** (создатель **CS**) заявил, что нового оружия, как и изменений в старом, **не будет**.



<ftp://ftp.counter-strike.ru/pub/hallife/cstrike/bots/podbot/pod25ins.exe>

Вышла новая версия **POD-ботов** — **2.5**. Из нововведений нам показалось интересным то, что боты выбирают для себя лидера в команде и слушаются его радиокоманд.

С полным списком изменений вы можете ознакомиться на официальной странице: [www.botepidemic.com/podbot/](http://www.botepidemic.com/podbot/).



<ftp://ftp.counter-strike.ru/pub/hallife/cstrike/maps/map-packs/remakes/remakes.zip>

[www.counter-strike.ru/maps/mappacks/remakes/](http://www.counter-strike.ru/maps/mappacks/remakes/)

**Counter-Strike.de** представляет новый **map pack**, в котором собраны все известные карты для **Counter-Strike**. В чем новизна, спросите вы? А в том, что все они сделаны практически заново! Вот список ремейков, которые включены в пак: **as\_riverside2**, **cs\_assault23**, **cs\_bunker2k**, **cs\_facility2k**, **cs\_wpndepot\_01**, **de\_prodigy2k**, **de\_trainyard\_se**, **de\_trust**, **de\_winternuke**, **es\_underground**.





Узнать подробности на русском языке можно на [Counter-Strike.Ru](http://Counter-Strike.Ru) по вышеприведенному адресу.

♦♦♦  
[ftp://ftp.counter-strike.ru/pub/halfife/cstrike/packs/wacky\\_pack\\_1.0.exe](ftp://ftp.counter-strike.ru/pub/halfife/cstrike/packs/wacky_pack_1.0.exe)

Сайт Games Fashion издал еще один пак для Counter-Strike. В первую очередь он рассчитан на любителей комиксов от Бендера, так как все модели игроков, заложников, куриц и бутылок с вином станут похожи на своих собратьев из



комиксов. И, как обычно, заменены все модели оружия, звуки и другие элементы игры.

Если вы прониклись идеей закидать своих противников воблой, то качайте пак не задумываясь. Кроме того, уже успел выйти небольшой патч для этого пака. Его можно найти на том же ftp-сервере.

## КЛУБНЫЕ НОВОСТИ

Doctor  
rod@igromania.ru

### “Спартак”, как обычно, чемпион

Не прошло и месяца с тех пор, как Государственный Комитет Российской Федерации по физической культуре, спорту и туризму издал свой эпический Приказ №449 (см. “Игроманию” №9), как произошло событие не менее знаменательное: российское физкультурно-спортивное общество «Спартак» стало членом ФКС России. Для тех, кто не принимает киберспорт всерьез, новость прозвучит немного комично; да и результаты продвига “Спартака” пока предсказать невозможно. Несомненно одно: так называемые “официальные” структуры начинают проявлять к киберспорту нешуточный интерес.

### Киберспортивная политика Intel и возрастной ценз CPL

Компания Intel продолжает интеграцию в киберспорт — компания стала официальным спонсором CPL World Championship.

ки Матрицы пытаются Морфеуса? “We need guns... Lot of guns!” Такое не забывается, а? Так вот, мод **The Authentic Lobby Shootout** воспроизводит первый этап штурма, в котором парочка хакеров проводит Судный день на местах и разносит на джибзы батальон полицейских. Да-да, тот самый продолговатый холл с крошащимися от свинцового урагана колоннами, в конце которого героев ждет лифт.

Мод почти полностью повторяет оригинальную сцену, разве что по колоннам нельзя бегать. А так — полицейские, хоть и косо, но стреляют и даже совершают перекуты; Тринити бегает вокруг и дулит по ним из “Ингрэмов”; из колонн вываливаются куски кафеля и цемента.

### Вылитый Киану Ривз, не находите?



Мод, несомненно, привлекателен в том смысле, что дает возможность “самому поучаствовать в...”, но после второго-третьего прохождения (то бишь минут через двадцать) к нему теряешь всякий интерес. Ждем продолжения, и чтобы непременно с вертолетом за окнами!

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

### Matrix Tribute

Еще один мод по мотивам “Матрицы”. Но на этот раз никто не заменял Макса на Нео, да и Тринити никакой нет. Зато есть очень стильный зацикленный уровень с отличным оформлением — плакатами в виде кадров из фильма и соответствующей музыкой. Повсюду развешены, разложены и расставлены телефоны, которые настойчиво звонят, когда Макс пробегает мимо. К телефонам надо подходить и выслушивать всякие фразы, слова и инструкции. Как правило, разговор по телефону сопровождается появлением нескольких врагов. Стреляют они довольно метко и вообще ведут себя агрессивно — не в пример полицейским-овечкам из **The Authentic Lobby Shootout**. Патронов в обрез — приходится перезагружаться, ненароком выпустив лишнюю очередь. Зато играть интересно: мод держит в напряжении до самого финала. Пять баллов не ставлю только по причине довольно бедных текстур и интерьеров, а также краткости “сюжетной линии”. Впрочем, справедливости ради надо заметить, что в текущем блоке модов **Matrix Tribute** — наиболее продолжительный и толковый.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

### Gauntlet 1.5

Мод предназначен прежде всего для тех, кто хочет потренироваться в стрельбе. Представьте: вы находитесь в большом холле с колоннами, а на вас из двери выбегают по одному враги, с каждым разом все более тяжеловооруженные. Патроны не ограничены, новое оружие снимается с трупов. В финале на вас решительно выплзает... крыса! Она держит в лапах маленькое ружье, по силе действия напоминающее гранатомет. Убив грызуна, вы попадаете на следующую карту — тоже большой зал, но уже без колонн: негде укрыться. И враги бегают по двое. И, наконец, третий уровень представляет собой средних размеров комнату в виде буквы “Г”.

В ней за открывающимися панелями в стене вас поджидают несколько связок по три-четыре противника.

Макс — не единственный герой мода. Можно выбрать полицейского или, скажем, какого-то Алекса с жутко знакомой физиономией. Впрочем, от этого ничего, кроме скинов/моделей, не меняется.

**Gauntlet** — выбор настоящих бойцов. Он воспитывает терпение, меткость и увертливость, а также закаляет волю к победе. Может, кому-то геймплей покажется однообразным и занудным, но это за-

висит от того, что вам нравится. Я бы сказал, что это тренировочный мод с ботами. Правда, тренироваться при отсутствии мультиплеера особой нужды нет, но вдруг вы не смогли пройти **Max Payne** на последнем уровне сложности? Практикуйтесь в **Gauntlet** — поможет.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

### The Hotel

Добротно сделанный, но небольшой и не сложный уровень с несколькими новыми врагами. Пробежаться разок приятно, вот только обрывается все как-то неожиданно — еще бы стрелять и стрелять, а он... Разовое развлечение — для коллекции.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

### Matrix Sunglasses MaXiMuM Weapons\_Lobby Map

Мод — практически копия **The Authentic Lobby Shootout**, но копия довольно некачественная. Тот же зал с колоннами, только размером побольше и дизайном похуже, те же полицейские, выбегающие навстречу свинцовому ливню. Нет Тринити и не крошится кафель и бетон. Да и вместо Нео мы опять имеем дело со старинной Максом, разве что одетым в солнцезащитные очки. Выбор оружия расширен на несколько наименований, но какое это имеет значение в кра-а-атеньком эпизоде из “Матрицы”, которая сплошь экшен и мясо? Здесь нужен драйв, настроение. Вот как раз его-то в **MSMWLP** и не хватает.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Олег Полянский (rod@igromania.ru)  
Денис Гуров (spider@tushino.com)  
Александр Лямкин (qt\_lyama@mail.ru)



# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

## Персональный кинотеатр

На проходившей недавно выставке IDF (Intel Developer Forum) компания NVIDIA анонсировала новое свое детище — **Personal Cinema**. Сие есть мультимедийный агрегат, сочетающий в себе функции современного 3D ускорителя, ТВ тюнера и DVD плеера.



С помощью **Personal Cinema** пользователи смогут просматривать и записывать программы ТВ, играть в трехмерные игры, наслаждаться цифровым видео в формате DVD и, при большом желании, монтировать видеofilмы. Комплект состоит (см. фото) из видеоплаты на чипе NVIDIA (вероятно, это будет **MX 200/400** или **GeForce3**), модуля, объединяющего в себе функции ввода/вывода видеосигнала с ТВ тюнером, и пульта дистанционного управления. Цена пока не объявлена, однако точно известно, что приобрести новинку можно будет уже этой осенью.



Несмотря на помпу, с которой NVIDIA презентует свой видеоконбайн, ничего оригинального и революционного он в себе не несет. Это просто внеочередной заброс очередного булыжника в и без того каменистый огород компании ATI, которая первой догадалась припаять ТВ тюнер к видеоплате.

## Возвращение RADEON

Компания ATI, вконец затурканная конкурентами (NVIDIA скромно потупилась), делает ответный ход конем. Пресс-центром ATI анонсирован новый высокопроизводительный графический чипсет **RADEON 8500**. Судя по заявленным характеристикам и нескольким представленным компанией технологическим демкам, нас ожидает нечто **GeForce3**-подобное. Сама ATI, не тратя совесть на ложную скромность, называет свой чип «*the world fastest GPU*», то есть «самый шустрый графический процессор в этом задрипанном мире». Спорить не стану, как говорится, «тесты покажут». Вместо этого попробую кратенько ознакомить читателя со списком анонсированных возможностей GPU RADEON 8500.



① Технология **TRUFORM™**. Алгоритм, с помощью которого контуры объектов и игровых моделей приобретут доселе невиданную плавность и природную естественность.

② Технология **SMARTSHADER™**. Утилизует новые возможности DirectX 8.1 для создания новых текстурных и световых эффектов.

③ Технология **SMOOTHVISION™ anti-aliasing**. Позволяет выполнять высококачественное сглаживание с минимальными потерями производительности.

④ Технология **Hyper Z™ II**. Оригинальный алгоритм, позволяющий оптимизировать операции с Z-буфером и увеличить пропускную способность памяти на 25%.

⑤ Технология **CHARISMA ENGINE™ II**. Движок, реализующий функции T&L со скоростью 75 миллионов треугольников в секунду. Помимо того, впервые была представлена технология программируемой геометрии **Vertex Shaders**. Логичное развитие технологии **Pixel Shaders** от NVIDIA. Позволяет создавать сложные геометрические эффекты, манипулируя вертексами с помощью специального набора логических инструкций. Например, можно запрограммировать сложную, изменяющуюся мимику человеческого лица (мимика **Геймера™** не в счет, она не то что программированию, но даже и разумному осмыслению не поддается).

⑥ Технология **PIXEL TAPESTRY™ II**. Версия NVIDIA **Pixel Shaders** от ATI. Обещается феноменальная производительность и легкость программирования.

⑦ Технология **VIDEO Immersion™ II**. Новая версия уже утилизированного ATI алгоритма динамического улучшения качества видеопередачи (во закрутил!).

⑧ Полная поддержка **OpenGL 1.3** и **DirectX 8.1**.

⑨ Вывод изображения на два монитора.

⑩ Аппаратная реализация всех используемых в конкурирующих продуктах спецэффектов. Таких, как **Emboss**, **Environment bump mapping**, **Bilinear/Trilinear Filtering**, **Full-Screen Anti-aliasing** и многое др.

Честно говоря, рука бойца, то есть моя, колоть, то есть буквы набивать, устала, то есть зудит и отваливается. Набор анонсированных характеристик весьма велик, и в рамках одной новости перечислить их все не представляется возможным. Поэтому изучите имеющиеся, изучитесь и читайте последующие выпуски «Железных новостей». Мы еще не раз вернемся к теме этого безусловно любопытного и перспективного чипсета.

## Призрак i845 бродит по Европе

Если точнее, то не по Европе, а по Азии, и не призрак совсем, а самая настоящая, облаченная в плоть пресс-релизов, реальность. За прошедшие две недели практически все ведущие производители материнских плат объявили о выходе продуктов на основе нового чипсета **Intel i845**. Напомню, что это набор логики для процессора **Pentium 4** (разъем **Socket 478**), работающий с памятью **PC133 SDRAM**. Предполагается, что с появлением этого недорогого чипсета системы на основе **P4** значительно подешевеют.

Как минимум одна очевидная цель у этой акции есть — реклама линейки процессоров **Pentium 4**, ибо как раз компьютерами с **Pentium 4** и планируется оснастить чемпионат. Последний пройдет в начале декабря в Далласе; из-за территориальной отдаленности участие кого-либо из русских игроков маловероятно.

Между тем руководство CPL продолжает свою, мягко говоря, странную политику по затруднению доступа на чемпионаты игрокам, не достигшим 17-летнего возраста. Юристы Лиги создали специальную форму, которая должна содержать разрешение родителей юных бойцов на участие в декабрьском мировом чемпионате. То есть те, кто находится в конфронтации с родителями, имеют все шансы остаться лишь пассивными наблюдателями за состязаниями.

Второй серьезный пункт нового свода правил CPL касается консоли и конфигурационных файлов. Для участников грядущего чемпионата этих важнейших инструментов просто не существует — их использование запрещено во избежание читерства. Таким образом, каунтерстрайкеры (напоминаю, что игрой чемпионата избран **CS**) получают возможность пользоваться лишь стандартными настройками игры.

## Полосатый будет играть в одной команде с французами

Известный российский игрок Полосатый предпринял некоторые шаги по «организации интернационального состава **Team c58**». Интернациональный состав включает его самого и его старых знакомых из французского клана **Against All Authority** — игроков **Castro**, **Kazuyama**, **vipere1** и **Zoss**. В этом составе команда будет выступать на отборочных играх к **Euro Cup 4**.

Комментарии относительно судьбы российского состава **Team c58** были даны самые что ни на есть утешительные. «Ничего не изменилось, все по-прежнему. Ребята сейчас немного отдыхают перед началом нового игрового сезона. *Polosatiy* организовал интернациональный состав **Team c58** для того, чтобы реализовать свои идеи в плане тимплея. Насколько у него все получится — покажет время и дела, мы лишь можем ему помочь», — говорит директор проекта **c58** **Дмитрий Кузнецов (c58/d1mon)**.

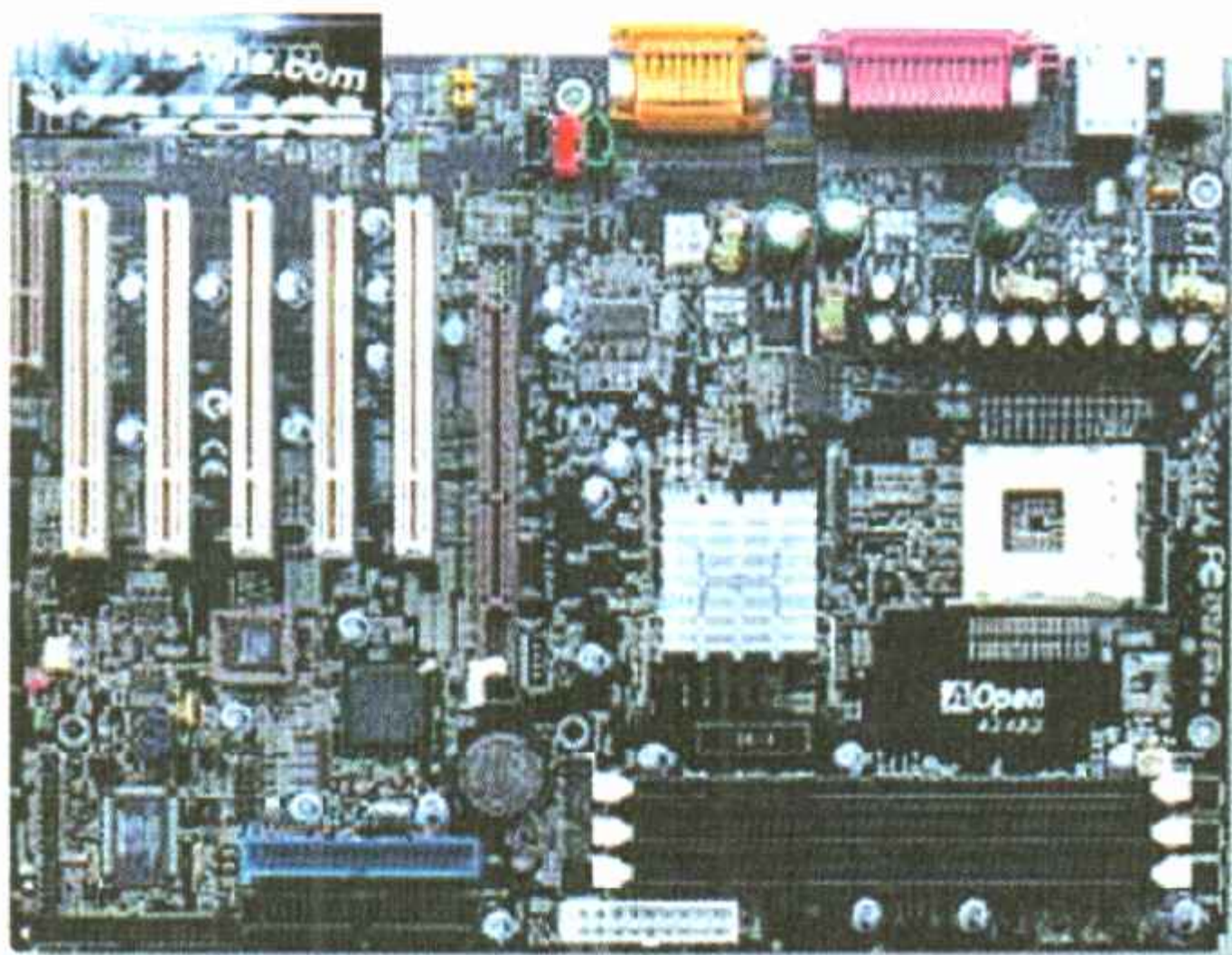
Организация интернационального состава **c58** — личная инициатива Полосатого, продвигаемая в жизнь с официального разрешения руководства команды.

## В Питере определились участники WCG Russia

В Питере завершились отборочные игры к российскому чемпионату **World Cyber Games**. В нем примут участие питерские дуэлянты **b100.Death**, **PELE [PK]**, **c4-LeXeR**, **c4-Tiger**, **c4-Zlo**, **c4-Sid**, **[IDL]Demon** и команды **Dream Team (PELE [PK]**, **b100.Death**, **IDL.Demon**, **Lex [PK]**), **Four (PuRo**, **Myx4**, **RH-Qteeth**, **RH-Termo)**, **Team c4 (LeXeR**, **Zlo**, **Dizlord**, **Dantist)**. Первое место в отборочных в классе дуэли занял **b100.Death**, в классе тимплея — сильная команда **Dream Team**.

Практически одновременно с этой информацией поступила новость о том, что **PELE [PK]** покидает команду **c58**, участником которой он был в течение последнего полугодия. Причиной ухода **PELE** назвал то, что «не видит смысла пребывания в **c58**». ■





Средняя цена на новые материнки колеблется в районе 120-145 долларов, и существует большая вероятность того, что первые ласточки на i845 появятся на московских прилавках уже в конце сентября.

Приведу характеристики двух новых моделей от Abit — MX4BS и AX4BS. Обе платы оборудованы тремя разъемами DIMM для памяти PC133 SDRAM, слотом AGP 4x, слотом CNR, четырьмя портами USB, интегрированным AC97 интерфейсом и встроенным сетевым контроллером 10/100 Мбит. MX4BS выполнена в формате MicroATX, укомплектована тремя PCI разъемами, и ее ориентировочная стоимость составит 139\$. AX4BS (нс фото) имеет форм-фактор ATX, оборудована пятью PCI слотами и будет продаваться по рекомендованной розничной цене 149\$.

### Красота беспроводного общения

Мне, как человеку (точка), половину сознательной жизни проводящему за клавиатурой, очень часто приходится эти самые клавиатуры менять. И дело не в том, что, выкидывая старую клавиатуру, я обнаруживаю в ней курганы пепла и литры кофе, и даже не в том, что иногда барабаню по клавишам молотком и стучусь головой; совсем, понимаете ли, не в этом... Просто, проходя мимо витрины компьютерного магазина и видя там очередную обтекаемую и всю такую из себя красивую клавишу, я вдруг теряю сознание и, придя в себя на следующее утро, внезапно обнаруживаю, что старая клавиатура валяется в мусорке, а на рабочем столе сверкает новая... Точь-в-точь такая же, как в магазине...

Это я все к тому, что компания Logitech представила на суд компьютерной общественности новый беспроводный набор для управления компьютером Cordless Freedom Optical package. Набор состоит из клавиатуры, мышки и базовой станции.

Первое, что бросается в глаза и заставляет их возбужденно пульсировать (не удивляйтесь, меня Геймер™ научил), — это дизайн. Он выше всяких похвал. Во-первых, клавиатура имеет очень маленькую толщину, во-вторых, она выполнена в стильном серебристо-черном корпусе, в-третьих, все это до чрезвычай-



ности обтекаемо и в целом выглядит очень привлекательно (зри картинку). Кроме ультрамодного дизайна, есть вот еще что: разработчики встроили в клавиатуру несколько дополнительных блоков с Кнопки эти облегчить вателям на гацию в Интернете, проверку почты а также изменение еи всяких час

функций. На левом боку клавиатуры находится прищелка с колесиком скроллера и двумя кнопками. Теперь вы можете управлять курсором и скроллиться как правой, так и левой рукой, и я подозреваю, что одновременно. В заключение хочу сказать, что все это великолепие стоит 100 баксов на сайте Logitech и, вероятно, в ближайшее время начнет продаваться в Москве.

### Время продавать камни

Короткая, но очень интересная новость. Intel начала продажи трех новых моделей процессоров Celeron — с частотой 950 МГц, 1 ГГц и 1.1 ГГц. Самый быстрый и самый дорогой 1.1 Гц Celeron будет продаваться по цене 103\$, более скромная версия с юбилейной частотой 1 ГГц обойдется вам в 89 зеленых, и «младшая модель» 950 МГц перейдет в вашу собственность за 74 бакса. Все ЦПУ выполнены на основе ядра Coppermine, рассчитаны на частоту системной шины 100 МГц и укомплектованы 128 Кб кэша L2.

Хочется забраться на броневичок, снять кепку и бодрим голосом провозгласить: «Товарищи, революция, о которой столько говорили народные массы, свершилась!» Старый добрый Celeron, проделав долгий эволюционный путь, потихоньку инкрементировал скромные 233 МГц до заоблачных (и это не предел...) 1.1 ГГц. Всем поклонникам компании Intel для установки в системные блоки рекомендуется, а фирме AMD самое время хвататься за свои болты и гайки.

### МОМОгутный руль от Logitech

Компания Logitech предлагает новый супер-пупер-мега-ультра-драйвовый фетиш для любителей гоночных игр. Это, как ни странно, руль. Конкретный такой, извините за выражение, руль. И зовут его Logitech MOMO™ Force. Супер-пуперность руля обусловлена тем, что дизайном баранки и педалей занималась известная в гоночной среде компания

MOMO (за что, собственно, и была включена в название). Если вдруг сейчас наш журнал почитывает господин Шумахер или мсье Ален Прост, то, я думаю, эта марка им хорошо знакома. Основанная в 1960 году отставным автогонщиком Джанпьеро Моретти (Giampiero Moretti), компания MOMO занимается про-



ексклюзивных рулей их машин. юго технических характеристик. Руль снабжен шестью программируемыми кнопками, расположенными на панели руля. ически все несугрукции выполнены из специального прочного алюминия. Руль обшит кожей, а база с педалями дополнительно покрыта особым составом, предохраняющим поверхность от царапин и повреждений. MOMO™ Force снабжен уже ставшей традиционной для джойстиков hi-end класса системой сервоприводов, обеспечивающих обратную отдачу в играх. Ожидается, что продажа руля начнется в середине осени, его количество будет ограничено, заказ можно будет оставить на сайте Logitech. Примерная цена составит 350-400 американских долларов.

### Samsung увлеклась селекцией

Компания Samsung официально представила серийную модель интеллектуального сотового терминала SPH-1300. Это модный по нынешним временам гибрид (как говорится в одном анекдоте, зверушкам понравилась...) сотового CDMA телефона и PDA. Модель предназначена для работы в сетях сотовой связи Sprint и фактически является полноценным КПК на основе Palm OS. Имеется большой экран с возможностью отображения 256 цветов, 8 Мб флэш-памяти, инфракрасный порт и еще куча разного полезного софта для отправки и приема почты, факсов и серфинга по Интернету (браузер Openwave). Размеры устройства — 125x58x21 мм, и вес его всего лишь 170 грамм. Ориентировочная стоимость — 500\$.



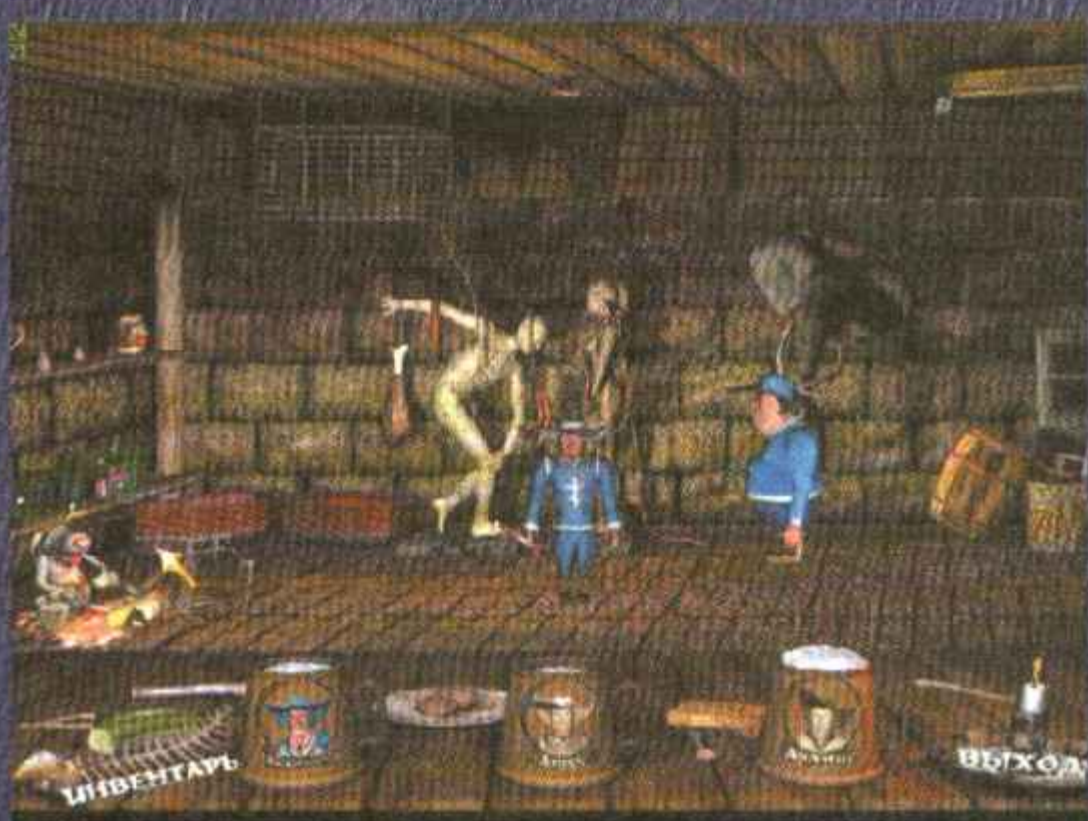
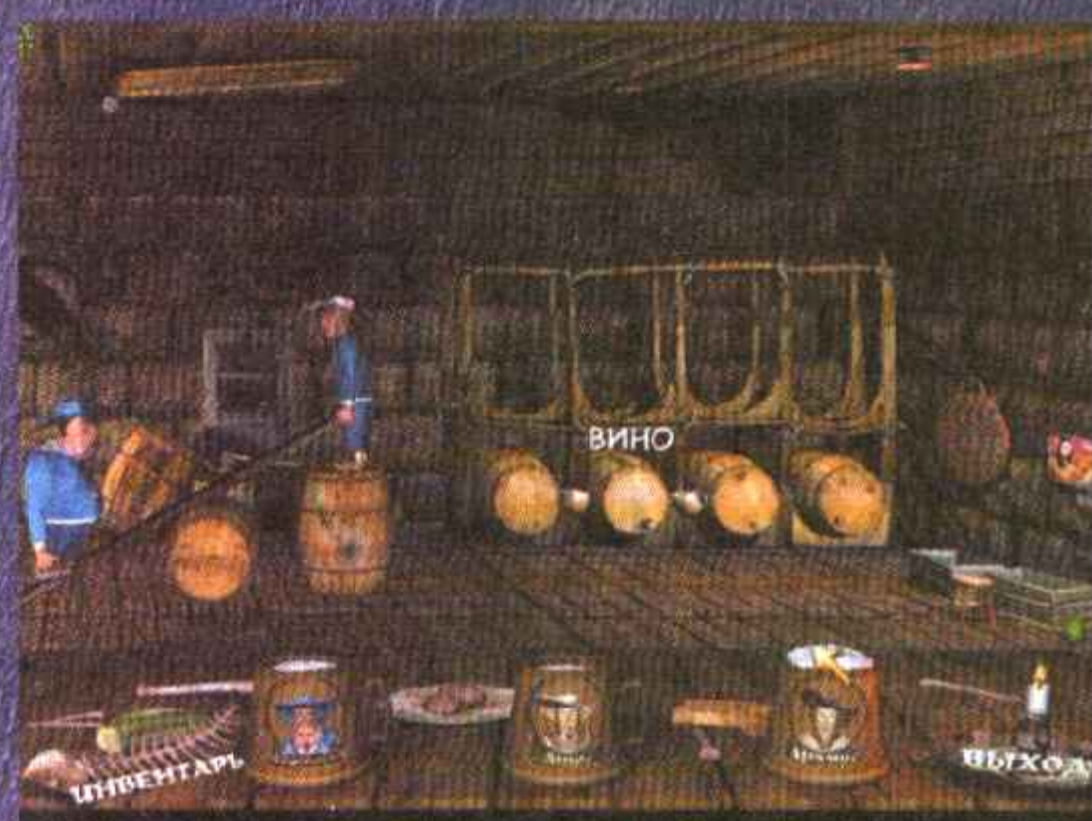
Надо отметить, что сумма в полтысячи долларов является своеобразным показателем роста популярности устройств типа сотовый + КПК. Ранее цена на интеллектуальные терминалы колебалась около 800-1000\$ и значительно превышала стоимость сотового и PDA по отдельности. Теперь времена изменились, сформировался спрос, и вполне возможно, что в ближайшем будущем КПК без возможности сотовой связи просто вытеснят своих менее коммуникативных собратьев. ■



# Новые приключения МУШКЕТЕРОВ



- 9 двухэкранных уровней,
- 3 дополнительных пазловых экрана.
- 9 сюжетных мультфильмов.
- 10 второстепенных персонажей.
- Около 60 диалогов и 1000 реплик.
- Около 80 анимаций на одном уровне.
- Профессиональное актерское озвучивание.
- Возможность управления всеми тремя главными героями.



Эта игра - необычный веселый квест, главные герои которого - три мушкетера из известного произведения Александра Дюма. Стиль игры - ироничный и слегка пародийный, персонажи очень колоритны, звучит много диалогов и реплик, игроку интересно и весело совершать любые действия.

Сюжет игры, в двух словах, таков: трое друзей ищут исчезнувшего Д'Артаньяна (соблазненного и похищенного миледи), противостоят козням кардинала, отдыхают и развлекаются. При этом они умудряются побывать в трактире, в бане, в борделе, в женском монастыре, в гостях у миледи, в темнице и даже в спальне королевы. В общем, проводят время мушкетеры довольно весело, и игрокам, мы надеемся, доставит немалое удовольствие поучаствовать в их приключениях.

Минимальные системные требования: Celeron-300, 64 Mb RAM, 4 Mb Video Card, 4x CRDOM, Sound Card, Mouse.  
Рекомендуемые системные требования: Celeron-500, 64 Mb RAM, 8 Mb Video Card, 16x CRDOM, Sound Card, Mouse.

Оптовые поставки: (095) 745-0114; sales@media2000.ru;

www.media2000.ru

Разработчик: "Электроникум+"







## ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ II

### Испытание временем... часть II

#### Выбор процессора

Процессор — это вторая по значимости деталь вашего будущего компьютера. Зададимся вопросом: «А что такое процессор вообще?» Сами же и ответим. Это микросхема, которая устанавливается в специальный разъем на материнской плате. Процессор имеет ряд основных характеристик: тактовая частота ядра, частота шины, множитель, размер кэша, наборы дополнительных инструкций и технологическая норма.

Тактовая частота ядра получается при умножении его множителя на частоту системной шины, то есть, если частота системной шины 133 МГц, а множитель ядра равен 8, то тактовая частота составит 1 ГГц. Также в процессоре находится кэш-память L1 (level 1 — первого уровня) и L2 (level 2 — второго уровня). Она используется для ускорения доступа к данным, находящимся в оперативной памяти. Кроме того, во всех новых процессорах присутствуют инструкции для ускорения операций с плавающей



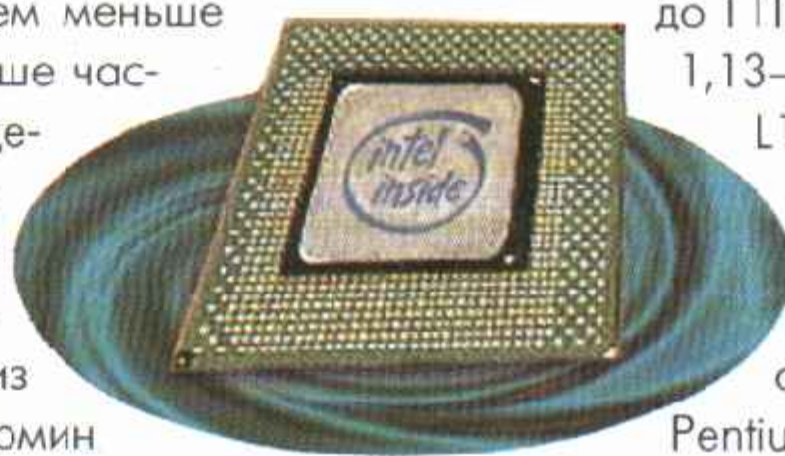
Правильно установленный процессор.

точкой (MMX, SSE и SSE2 от Intel и 3DNow! от AMD). Последний важный параметр — это «технологическая норма», или, как еще говорят, «технология производства». Чем меньше этот показатель, тем лучше — больше частота процессора и меньше тепловыделение. Если вы немного знакомы с электроникой, то, наверное, знаете, что все современные микросхемы — и в частности ЦПУ — состоят из транзисторов. Если упростить, то термин «технология производства» определяет размер одного транзистора. В настоящее время процессоры производят по технологической норме в 0,18 и 0,13 микрон (далее мкм), и имеют запас производительности до 2 ГГц.

#### Процессоры Intel

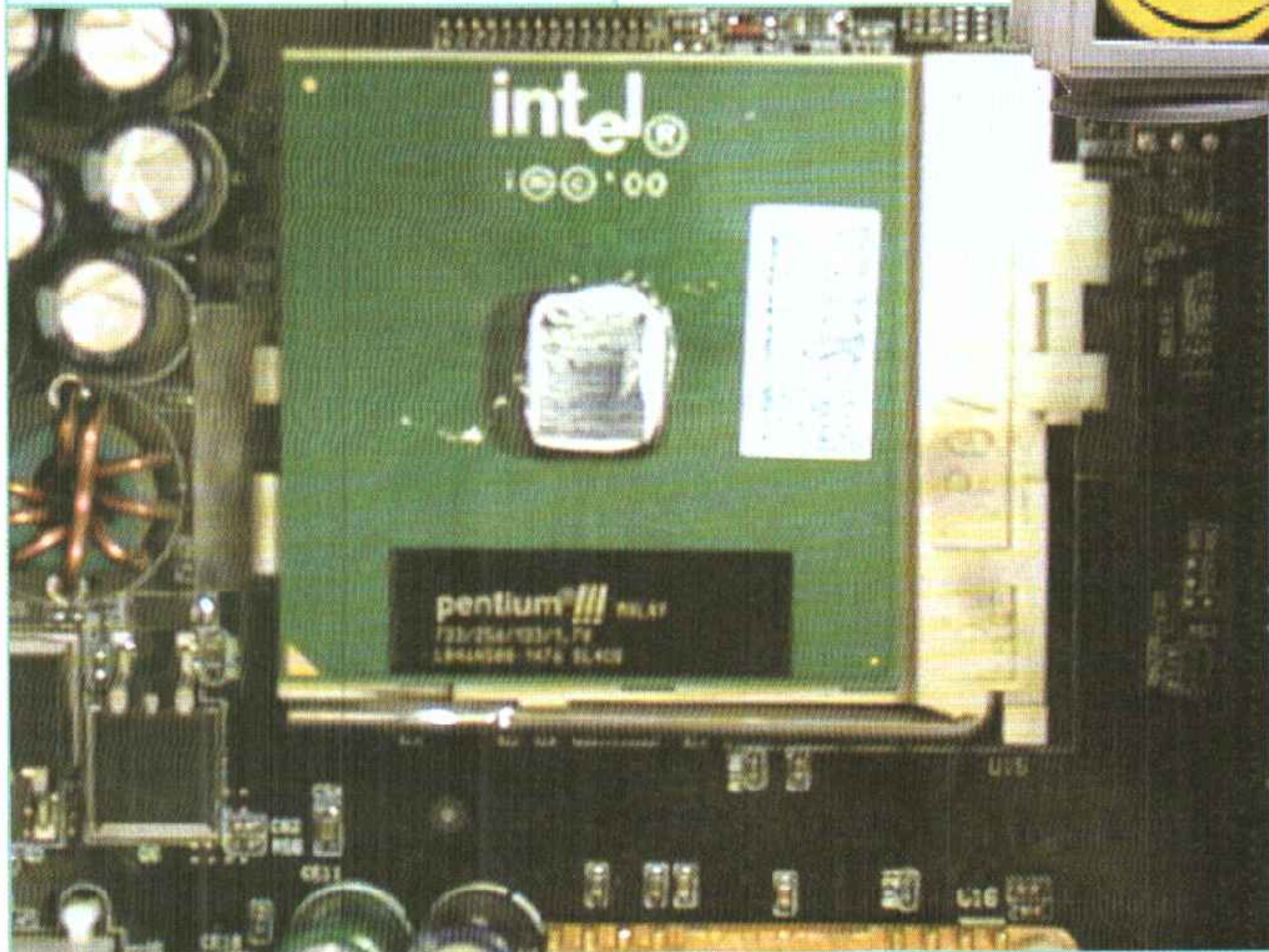
Процессоры этой компании заслуженно пользуются популярностью благодаря высокой стабильности и хорошей производительности. Сейчас модельный ряд Intel состоит из процессоров Pentium III, Celeron и Pentium IV.

Pentium III предназначен для установки в Socket 370 (FC-PGA). Pentium III с ядром Coppermine работает на частотах от 500 МГц до 1 ГГц, с ядром Tualatin — на 1,13—1,26 ГГц. Размер кэша L1 — 32 Кб, L2 — 256 Кб, кэш работает на частоте ядра. Системная шина работает на частоте в 133 МГц для Pentium IIIЕВ и в 100 МГц для Pentium IIIЕ.



Из дополнительных инструкций присутствуют MMX и SSE. Производится по технологической норме 0,18 мкм с ядром Coppermine и 0,13 мкм с ядром Tualatin. Процессоры серии Pentium III являются эталоном надежности и производительности, однако их производство активно сворачивается. Многие ждали (в том числе и я), что с выпуском Tualatin ситуация изменится, но, согласно последнему road-map от Intel, этого не случится. Pentium III с ядром Tualatin не будет активно продвигаться на рынок, и в скором времени он должен полностью исчезнуть под натиском младших моделей Pentium IV. Напомним, что Pentium III Tualatin — это обычный Pentium III, только выпущенный по технологической норме 0,13 мкм. Для настольных компьютеров он выйдет в двух вариантах: Tualatin/256 (кэш L2 256 Кб) и Tualatin/S (кэш L2 512 Кб и возможность работы в многопроцессорных системах).

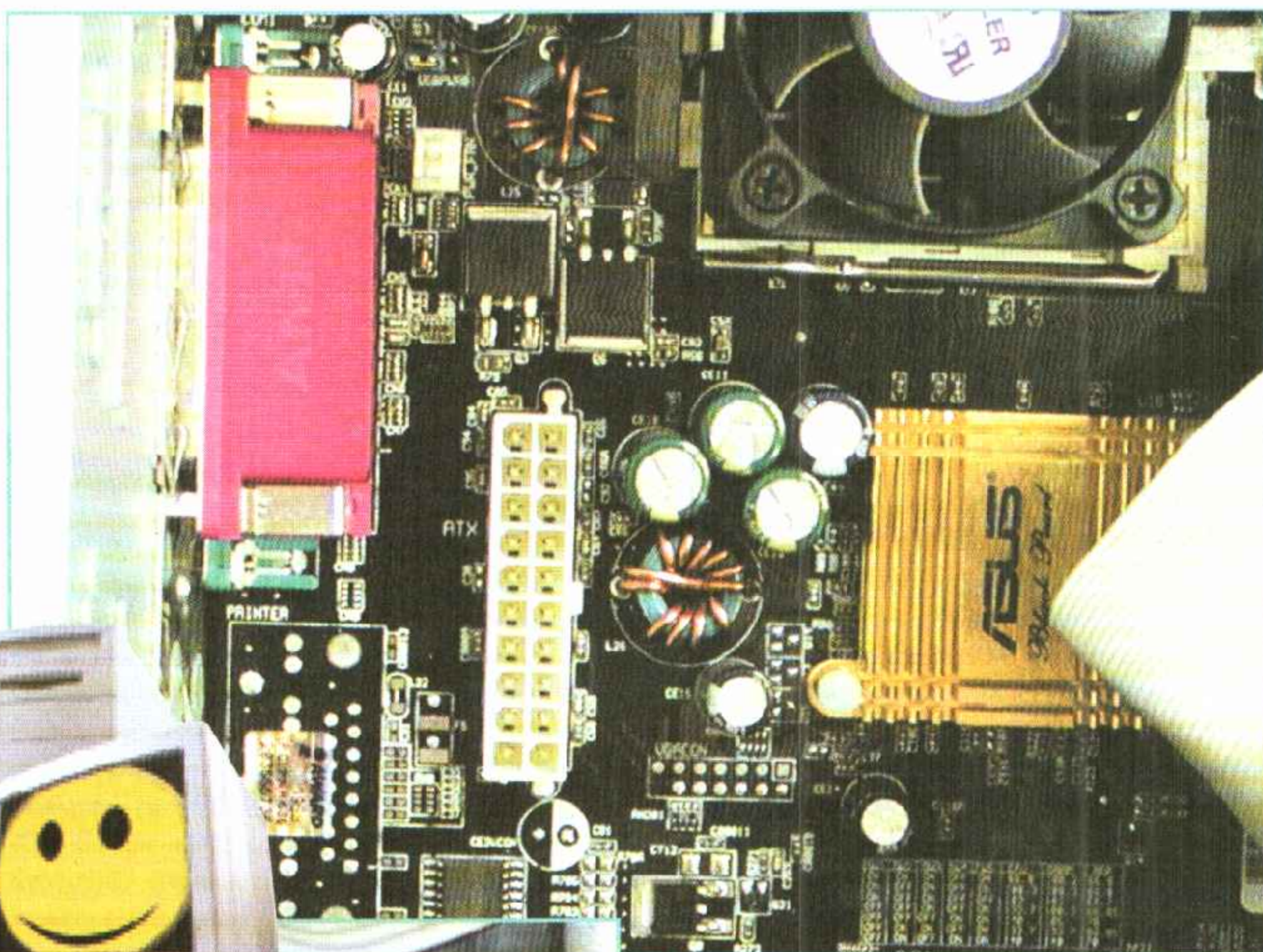
**Celeron** — урезанный Pentium III для малобюджетных систем. Основа большинства современных процессоров Celeron — ядро Coppermine (в продаже иногда встречаются версии на ядре предыдущего поколения). Процессор удешевлен за счет уменьшения дорогостоящего кэша L2 до 128 Кб. Системная шина работает на частоте в 100 МГц для процессоров с тактовой частотой от 800 МГц и выше и на частоте в 66 МГц для процессоров с тактовой частотой 766 МГц и ниже. Покупать не рекомендуем. Лучше купить Duron от AMD. Стоит он немного дешевле, превосходя при этом Celeron в большинстве тестов производительности. Возьмите на заметку тот факт, что процессоры Celeron со старыми ядрами Covington (выпускался с частотами от 233 до 300 МГц без кэша L2) и Mendocino (выпускался с частотами от 300 до 533 МГц) могут не работать с некоторыми материнскими платами на чипсете i815.



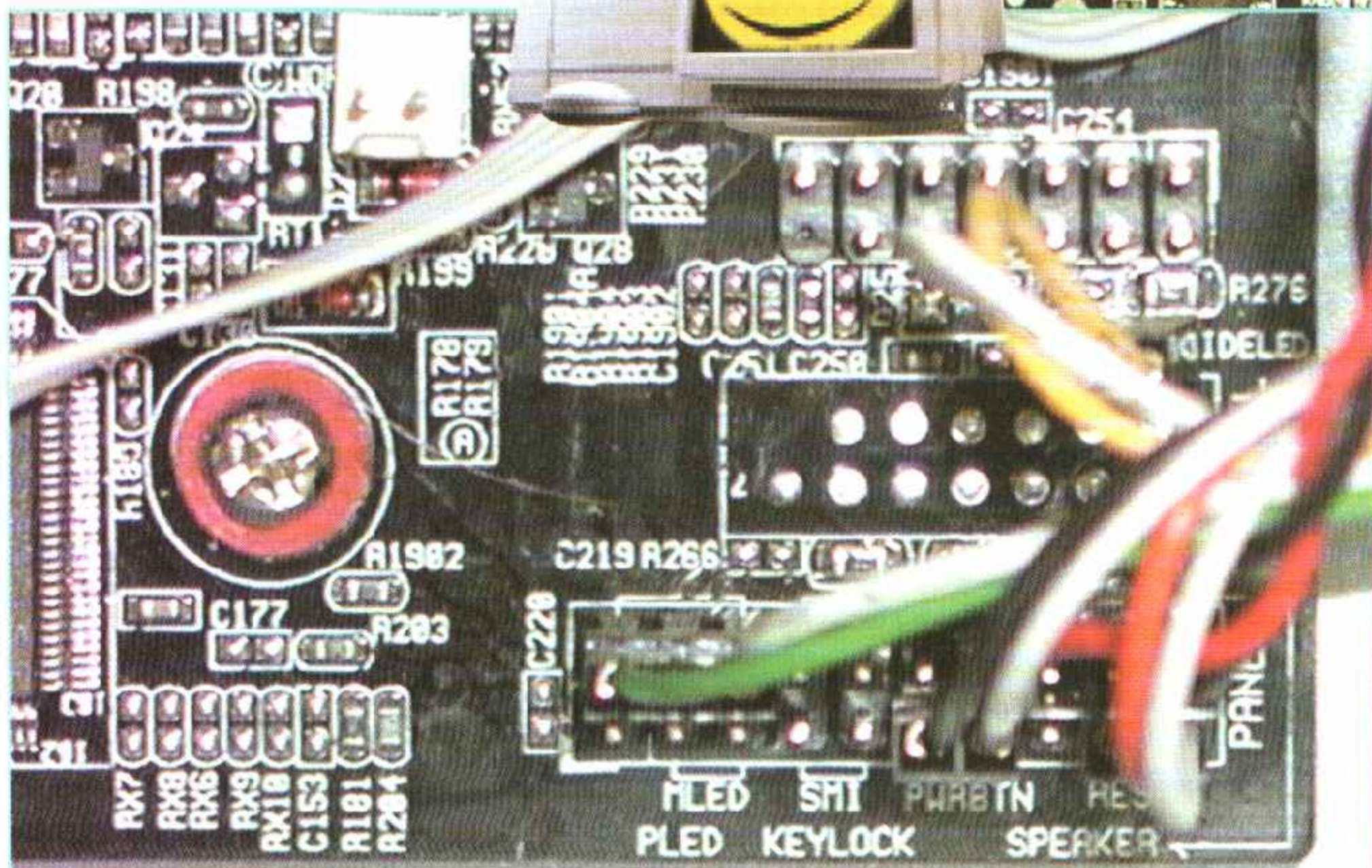


**Pentium IV** основан на ядре Willamette. Выпускается с частотами от 1,3 до 2 ГГц и производится по технологической норме 0,18 мкм. Кэш L1 имеет объем 8 Кб, кэш L2 — 256 Кб. Системная шина Quad-Pumped работает на частоте 400 МГц. В набор дополнительных инструкций входят MMX, SSE и SSE2.

К описанию процесса появления Pentium IV на рынке идеально подходит выражение «хотели как лучше, а получилось как всегда». Процессор получился совершенно не таким, как обещали нам пресс-релизы Intel. Из-за того, что ядро Pentium IV получилось слишком большим, инженеры Intel приняли решение «пустить под нож» некоторые не слишком важные, по их мнению, части. Таким образом, была ампутирована часть FPU, а также половина кэша L1 и L2. Само собой, такая операция не прошла бесследно, и итоговая производительность P4 оказалась значительно меньше ожидаемой. Тем не менее, Pentium IV является одним из самых быстрых процессоров на сегодняшний день.

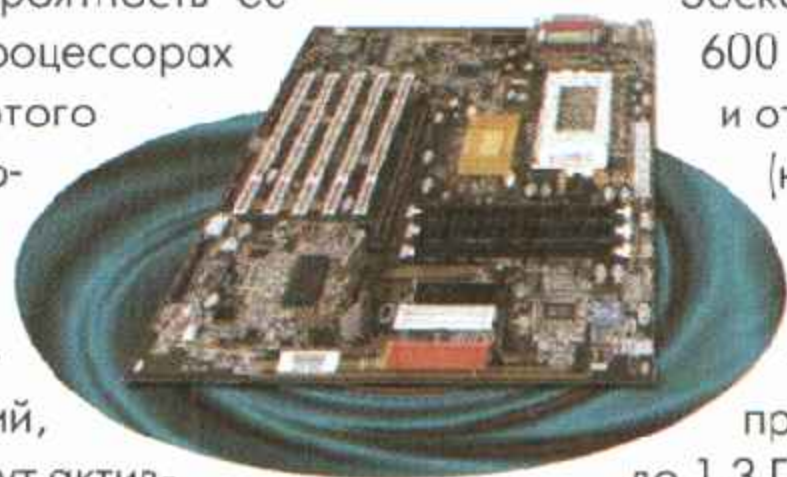


Подключение питания к материнской плате.



Подключение индикаторов.

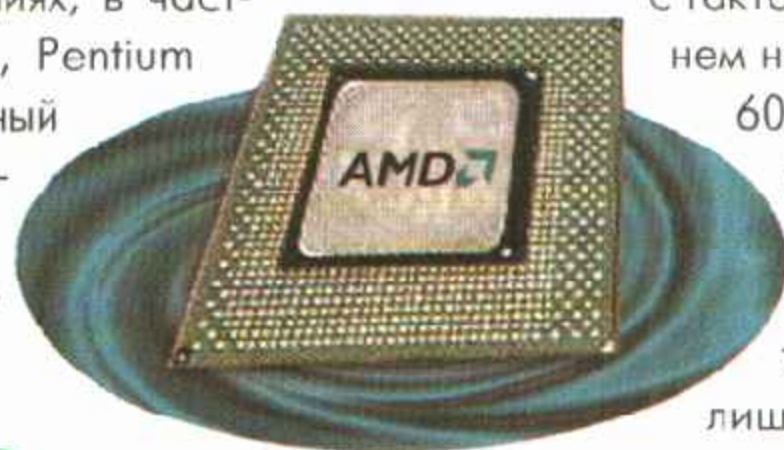
Касательно срока жизни платформы Socket 423. Сейчас многие боятся брать Pentium IV из-за скорого выхода новой платформы Socket 478 и обновленного Pentium IV (возможно, он будет называться Pentium 5), выпущенного по тех. норме 0,13 мкм. Лично я с этими опасениями не согласен и готов объяснить, почему. Во-первых, на нынешней платформе Socket 423 процессоры будут выпускаться с частотами вплоть до 2 ГГц, и это, согласитесь, хороший задел на будущее. Во-вторых, технология SSE2, похоже, приглянулась AMD, и потому существует большая вероятность ее воплощения в новых процессорах этой компании. Из этого следует, что если процессоры AMD и Intel будут использовать одни наборы дополнительных инструкций, то производители начнут активно (сейчас этот процесс идет вяло из-за малой распространенности P4) «затачивать» свои



продукты по SSE2. А это, в свою очередь, значительно увеличит эффективность Pentium IV в мультимедийных приложениях, в частности — в играх. В общем, Pentium IV — достаточно перспективный процессор, и если вы приобретете его сейчас, то об апгрейде можете спокойно забыть как минимум на год.

### Процессоры AMD

**Athlon** устанавливается в разъем Socket-462 и работает на частотах от 600 МГц до 1,4 ГГц с ядром Thunderbird и от 1,5 ГГц до 1,7 ГГц с ядром Palomino (новая разработка AMD). Размер кэша L1 — 128 Кб, L2 — 256 Кб. Кэш работает на частоте ядра. Частота системной шины — 200 МГц для процессоров с частотой от 650 МГц до 1,3 ГГц и 266 МГц для процессоров с частотой от 1 до 1,7 ГГц (как правило, продавцы указывают, на какую шину рассчитан процес-



сор). Из дополнительных инструкций присутствуют MMX и 3DNow!. Athlon выпускается по технологическому процессу 0,18 мкм для ядра Thunderbird и 0,13 мкм для ядра Palomino. Очень хороший и недорогой процессор. По тестам нашей лаборатории, этот процессор ничем не уступает Pentium III от «Интел» и, на наш взгляд, является более предпочтительным для покупки решением.

Пару слов о грядущем ЦПУ Palomino. Этот процессор является прямым наследником Thunderbird и отличается от него более совершенной технологией производства и новой органической (как и у Pentium III) упаковкой.

Процессор **Duron** устанавливается в разъем Socket-462, работает на частотах от 600 до 950 МГц. Размер кэша L1 — 128 Кб, L2 — 64 Кб, кэш работает на частоте ядра. Частота системной шины — 200 МГц. Из дополнительных инструкций присутствуют MMX и 3DNow!. Эти процессоры выпускаются по технологическому процессу 0,18 мкм на ядре Thunderbird. Самый выгодный процессор на сегодня.

Процессор **Duron** основан на ядре Spitfire и по сути представляет собой урезанную копию процессора Athlon. Производительность Duron с тактовой частотой 800 МГц в среднем находится на уровне Pentium III 600 МГц. Учитывая низкую цену этого ЦПУ, мы получаем практически идеальный процессор для домашнего компьютера. К сожалению, Duron не лишен определенных недостатков, главный из которых — большое тепловыделение, требующее дополнительных затрат на специальный кулер. Кроме этого, существует большая опасность повреждения процессора в случае отказа кулера. Достаточно одной-двух минут работы без охлаждения — и ваш процессор сгорит.

Дать точный совет по выбору процессора практически невозможно. Все зависит от толщины вашего кошелька, личных предпочтений и, что самое важное, степени вашего к нам доверия. Последнее, на что мне хотелось бы обратить ваше внимание, это охлаждение. Сегодня



процессоры состоят из миллионов транзисторов, и охлаждать их все труднее, поэтому обязательно купите хороший кулер и термопасту.

### Выбор памяти

Модули оперативной памяти устанавливаются в специальные слоты на материнской плате. Запомните, что разным модулям соответствуют разные слоты, поэтому не пытайтесь установить модуль SDRAM в слот для DDR SDRAM. Минимально необходимый объем памяти для игрового компьютера — а он должен быть мощнее офисного — на сегодня составляет 128 Мб, рекомендуемый — 256 Мб.

**Память SDRAM** (Synchronous Dynamic Random Access Memory, в переводе это означает «синхронная динамическая память произвольного доступа») — самый распространенный в настоящее время тип памяти. Модули SDRAM устанавливаются в специальные 168-контактные слоты на материнской плате. Покупать советую только модули стандарта PC-133, так как они работают на частоте 133 МГц и имеют пропускную способность 1,06 Гб.

**Память DDR SDRAM** (Double Date Rate Synchronous Random Access Memory) работает вдвое быстрее обычной SDRAM за счет обработки информации как по фронту, так и по срезу тактового сигнала. Модули DDR SDRAM устанавливаются в специальные слоты на материнской плате. Пропускная способность DDR памяти может составлять 2,1 Гб при частоте 266 МГц и 1,6 Гб при частоте 200 МГц. Эта память отлично подходит к процессорам AMD Athlon и Duron, правда, ее цена вдвое выше цены аналогичного по объему модуля SDRAM.

**Память стандарта Direct Rambus** активно продвигается компанией Intel (а также самой компанией RAMBUS) и используется в системах с процессорами Pentium IV и Pentium III. Модули RIMM устанавливаются только парами, а в свободные слоты необходимо установить специальные модули-заглушки. Частота модулей RIMM составляет 400 МГц, однако эта память, работая по принципу DDR, достигает эффективной частоты в 800 МГц и пропускной способности в 3,2 Гб. Несмотря на все свои достоинства, память эта стоит неоправданно дорого, и поэтому покупать ее имеет смысл только в том случае, если вы собираете системный блок на Pentium IV. Все продающиеся сейчас P4 уже имеют в комплекте модули RAMBUS в 64 или 128 Мб.

### Выбор видеокарты

Главная часть видеокарты — это ее графический чип. Производством подобных чипов занимаются компании Nvidia, ATi, STM, Matrox, Trident. Отдельной категорией стоит фирма 3DLabs, которая занимается выпуском профессиональных видеокарт стоимостью порядка 1500 долл. Такие карты, как правило, используются при разработке комплексных трехмерных мультимедийных приложений (это я про компьютерные игры) и для использования в домашних ПК не подходят. Также во многих магазинах все еще продаются видеокарты, сделанные на чипах от 3Dfx. Так как эта компа-

ния прекратила свое существование, то, думаю, будет логичным исключить ее продукцию из нашего обзора.

В нижнем сегменте рынка видеокарт стоимостью до 120 долл. уютно разместились: серия GeForce2 MX от Nvidia, RadeOn LE и RadeOn SDR от ATi, а также Kyro II от STM. Начнем с GeForce2 MX. На данный момент он выпускается в трех вариантах. «Просто» GeForce2 MX: частота чипа 175 МГц, памяти — 166 МГц, 32 или 16 Мб SDRAM, GeForce2 MX400: частота чипа 200 МГц, памяти — 166 МГц, 32 или 64 Мб SDRAM и GeForce2 MX200: частота чипа 175 МГц, памяти — 166 МГц, 32 или 16 Мб SDRAM.

Именно эти карты пользуются наибольшей популярностью среди покупателей. Причина тому проста — неплохая производительность за небольшую цену. Отдельно следует отметить GeForce2 MX200. Так как эта карта имеет 64-битный доступ к памяти, ее производительность в среднем на 30-50% ниже производительности обычного GeForce2 MX. На наш взгляд, MX 200 является не самым лучшим вариантом для игрового компьютера. Все видеокарты, построенные на чипах GeForce, имеют графический процессор T&L.

Далее по списку у нас идет ATi. В списке всего две карты: RadeOn LE (частота чипа 143 МГц, памяти — 286 МГц, 32 Мб DDR SDRAM) и RadeOn SDR, у которой частота чипа составляет 160 МГц, памяти — 160 МГц, на борту 32 Мб SDRAM. Видеокарты на чипах RadeOn составляют сильную конкуренцию GeForce2 MX. Проигрывая в 16-битном цвете, они сильно опережают MX в 32-битном.

Последняя карта на повестке дня — Kyro II. Немного о самом чипе. Kyro II не похож ни на одну из вышеперечисленных видеокарт, так как построен на основе тайловой архитектуры. Благодаря оригинальной архитектуре, в некоторых приложениях он может потягаться даже с GeForce2 GTS. Главный недостаток чипа Kyro — это отсутствие блока T&L,

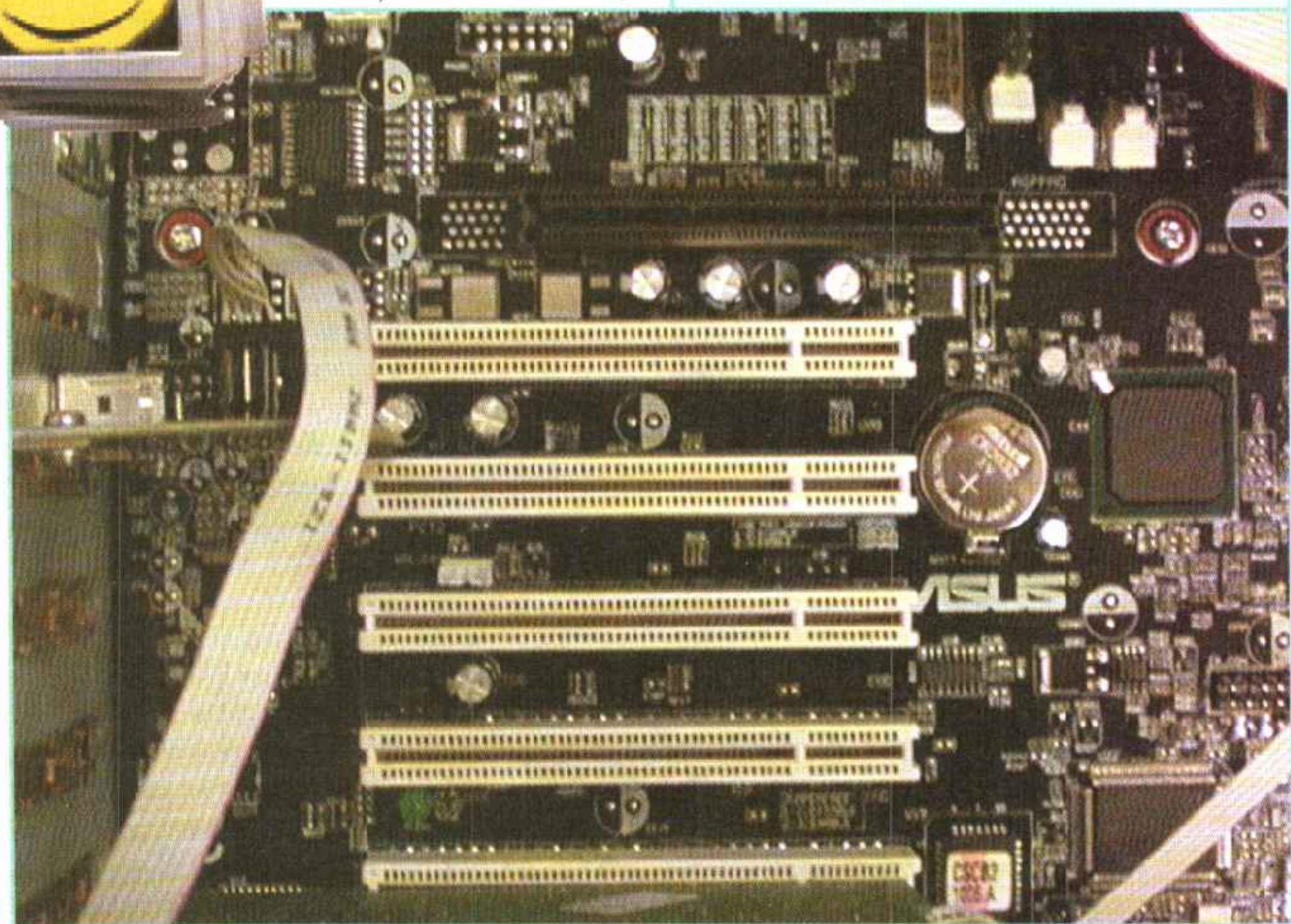
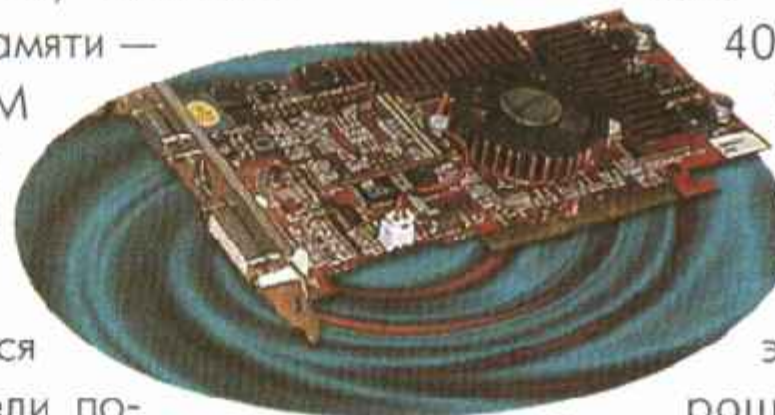
из-за чего значительно падает производительность в современных играх, таких, например, как Serious Sam.

Плавно перейдем к сегменту рынка видеокарт стоимостью до 300 долл. Здесь мы видим платы, построенные на чипах GeForce2 GTS и ATi RadeOn. Видеокарты на GeForce2 GTS производятся в трех модификациях: GeForce2 GTS (частота чипа 200 МГц, памяти — 333 МГц, 32 Мб DDR SDRAM), GeForce2 Pro (частота чипа 200 МГц, памяти — 400 МГц, 32 или 64 Мб DDR SDRAM) и GeForce2 Ultra (частота чипа 250 МГц, памяти — 460 МГц, 64 Мб DDR SDRAM). Карты этой серии имеют очень хорошую производительность и являются идеальной покупкой на сегодняшний день. Главный конкурент GeForce2 GTS — это RadeOn с частотой чипа 166 МГц, памяти 333 МГц и 32 или 64 Мб DDR SDRAM. Неплохая карта, но при сравнимой с GeForce2 GTS цене имеющая значительно меньшую производительность и надежность.

И последний сегмент рынка — это видеокарты стоимостью более 300 долл. Здесь альтернатив GeForce3 пока не существует. Так что, если есть деньги, советую приобрести именно ее.

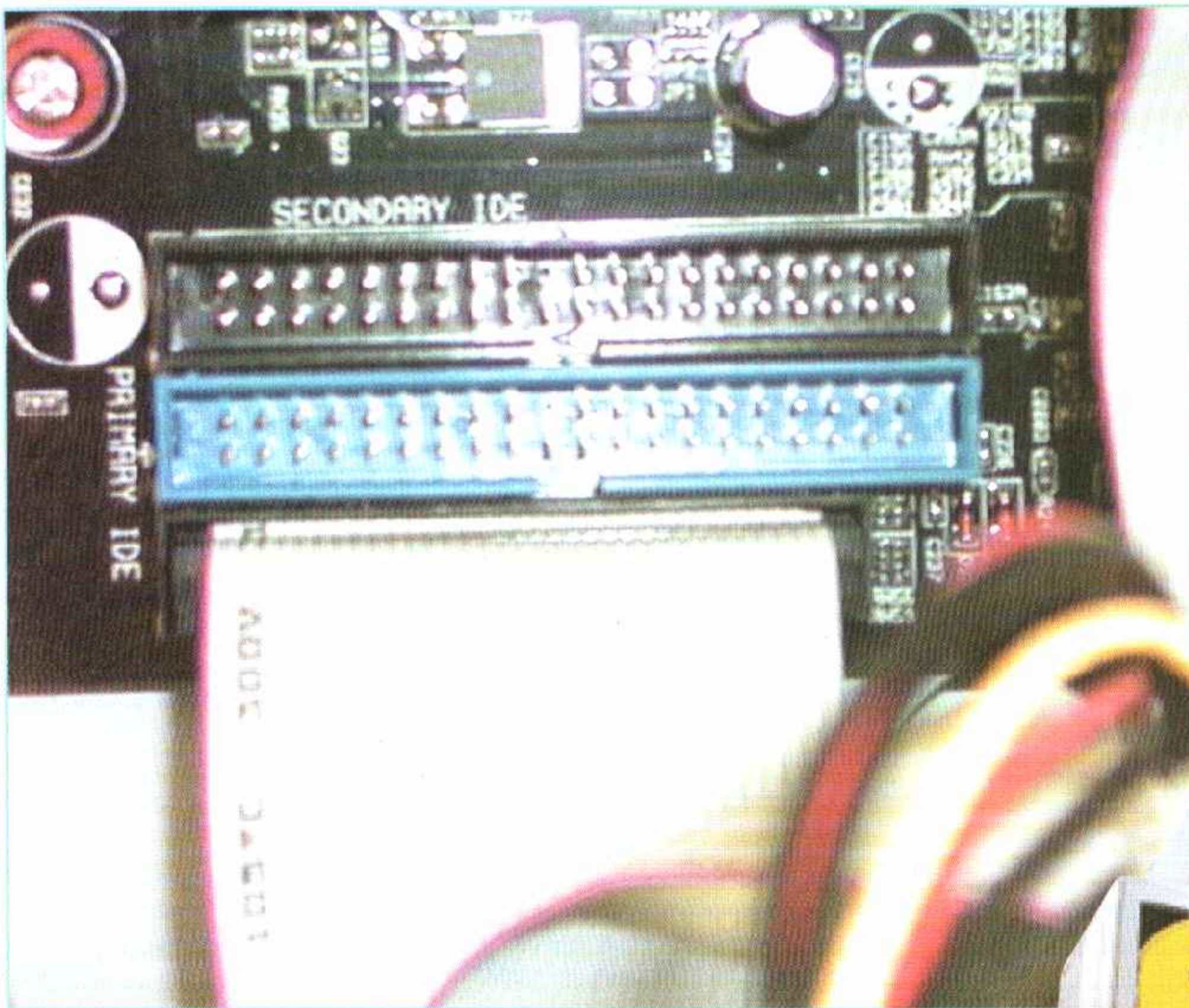
Помните: выбирая видеокарту, необходимо учитывать частоту установленного процессора. Если рабочая частота ЦПУ составляет от 600 МГц до 1 ГГц, то вам идеально подойдут видеокарты класса GeForce2 Ultra. Если же частота вашего процессора более 1 ГГц, то предпочтительным вариантом будет карта на GeForce3. Это не значит, что, обладая процессором Celeron 600 МГц, вы не сможете поставить себе GeForce3, просто на таком процессоре эта видеокарта будет работать медленнее, чем GeForce2 GTS, так как из-за сравнительно низкого быстродействия процессор не сможет полностью загрузить такую мощную видеокарту.

Среди производителей видеокарт наибольшим успехом пользуется продукция фирм SUMA, MSI, ASUS, LEADTEK, GIGABYTE, CREATIVE и GAINWARD.



Рычажок в вертикальном положении.





Дополнительный кабель питания для Pentium IV.

### Выбор звуковой карты

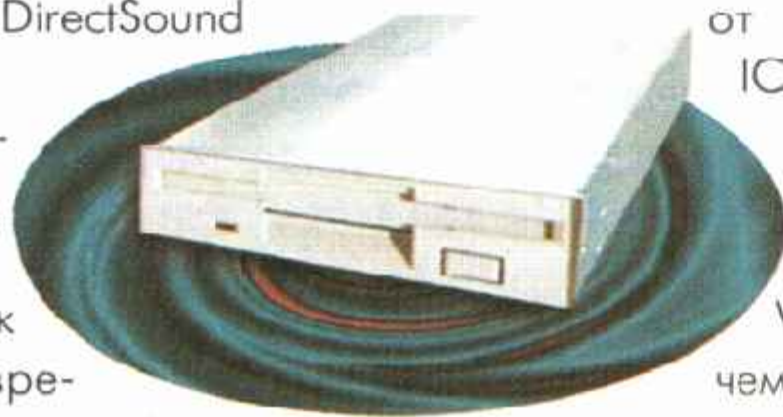
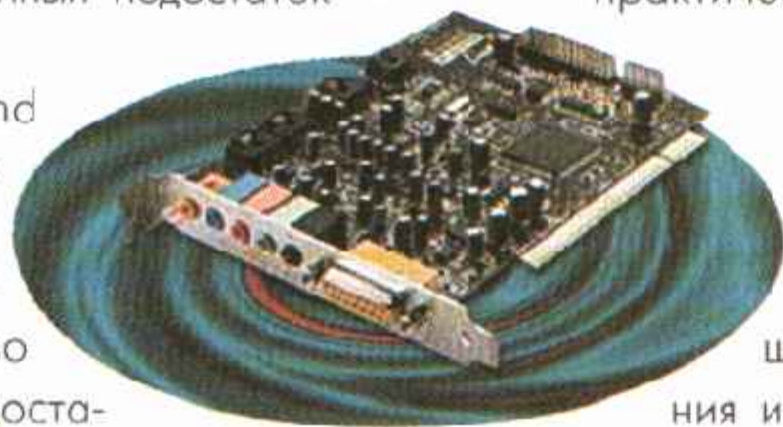
Из того, что сейчас есть в продаже, я бы порекомендовал следующее.

1. Creative Sound Blaster Live! — знаменитые на весь мир карты. Отличное качество звука при малой нагрузке процессора. Из технологий позиционирования звука поддерживаются DirectSound 3D, A3D, EAX. Звуковые карты серии SB Live! имеют только один существенный недостаток — высокую цену.

2. Monster Sound MX-400 основан на звуковом чипе Canyon 3D, обеспечивает хорошее качество звука, но при этом достаточно сильно загружает центральный процессор. Из технологий позиционирования звука поддерживаются DirectSound 3D, A3D, EAX и Sensaura. Как более дешевая альтернатива SB Live! выглядит достаточно неплохо.

3. Abit Home Theater выполнена на звуковом чипе Aureal Vortex 2. Качество звука достаточно хорошее. У всех карт на этом чипе есть один очень серьезный недостаток — отсутствие технической поддержки (к сожалению, компания Aureal не выдержала конкуренции и приказала долго жить). Рекомендую для покупки только владельцам процессоров Intel, так как с материнскими платами для процессоров AMD эти карты могут не заработать или функционировать с ошибками. Из технологий позиционирования звука поддерживаются DirectSound 3D, A3D, EAX.

Если по каким-то причинам вы не можете купить вышеперечисленные звуковые карты, то не огорчайтесь, так как практически на всех современных материнских платах есть программный кодек AC97. Если вы не хардкорный меломан и не проводите все свободное время в консерватории, то качества встроенного звука вам вполне хватит.



### Выбор дисковод FDD

Дисковод для гибких дисков является обязательным атрибутом современного компьютера. Это фактически самый простой путь передачи файлов небольшого размера между двумя удаленными друг от друга компьютерами. Выбор очень прост — покупайте любую модель, разницы между ними практически никакой нет.

### Выбор жесткого диска

Жесткий диск имеет много характеристик, но основных, определяющих целесообразность его приобретения и производительность, всего три: скорость вращения шпинделя, объем и интерфейс. Одними из лучших считаются нижеследующие.

1. Seagate. Жесткие диски этой компании всегда славилась своей надежностью. Из своего опыта рекомендую серию дисков Barracuda ATA III как воплощение идеалов скорости и стабильности.

2. IBM. Жесткие диски от IBM очень популярны у нас в стране, и отчасти эта популярность оправдана высокой скоростью и бесшумностью этих носителей. Крайне не рекомендую покупать диски серии DTLA (в просторечии «Дятел»), так как в последнее время участились случаи их поломок. Наиболее производительным и перспективным решением от IBM сейчас является серия IC35L020.

3. Western Digital. Эта компания слывет своей серией HDD дисков Protege. Диски от WD в среднем шумят громче, чем IBM или Fujitsu, при этом демонстрируя неплохую производительность. Стоят недорого, поэтому являются неплохим решением для бюджетного компьютера.

4. Fujitsu. Очень неплохая компания. Жесткие диски от Fujitsu имеют хорошую скорость,



но самое главное — это тишина, с которой они работают.

Вот, собственно, и все компании, которые, по моему мнению, заслуживают внимания. Минимальный, достаточный для комфортной и полноценной работы объем HDD на сегодня составляет 15 Гб, а скорость вращения шпинделя должна составлять не менее 7200 оборотов в минуту.

В зависимости от используемого интерфейса жесткие диски делятся на SCSI и IDE. SCSI диски из нашего обзора исключены по причине своей дороговизны и необходимости покупки дополнительного контроллера. Современные IDE HDD устройства комплектуются тремя основными интерфейсами — UDMA 33, UDMA 66 и UDMA 100. Цифра в названии означает максимальную пропускную способность в Мб/с. Соответственно, самым быстрым и перспективным выбором будет UDMA 100.

### Выбор CD-ROM и CD-RW

Точно могу сказать, что из «простых» CD-ROM лучшие — это Teac, Sony и Hitachi. Скорость можете выбрать сами, чем она выше — тем лучше. Приводы CD-ROM, как и жесткие диски, являются IDE устройствами. Как правило, они комплектуются интерфейсом UDMA 33, в редких случаях (для высокоскоростных приводов) — UDMA 66.

Среди приводов CD-RW лично мне понравились Hewlett-Packard (модель CD Writer 9100i), Yamaha (модель CDRW2100E) и Teac (модель W-54E). Лидеры среди DVD приводов — Pioneer, HITACHI, NEC и Sony. Любители наворотов могут приобрести себе COMBO DRIVE — устройство, сочетающее в себе CD-ROM/CD-RW/DVD приводы. Это будет не совсем выгодной покупкой, так как стоимость такого привода больше, чем суммарная цена каждого из перечисленных устройств по отдельности. Однако по критерию удобства и функциональности, а также простоты настройки (пробовали когда-нибудь заставить заработать в одном блоке CD-ROM, CD-RW и DVD?) COMBO драйв является очень перспективной покупкой.

На этом список комплектующих, необходимых для сборки системного блока, заканчивается. Искренне надеемся, что информация, изложенная в статье, окажется вам полезной и наши просветительские усилия не пропадут втуне. И еще одно. Чтобы окончательно осветить все темные уголки темы разумного компьютера, в ближайшее время мы планируем опубликовать материал, непосредственно посвященный процессу сборки системного блока. Так что желаем вам безглючных комплектующих и напоминаем о насущной необходимости ежемесячно приобретать «Игроманию». ■







Дядя Федор  
fedor@igromania.ru  
Михаил Зверев  
pierce\_arrow@mtu-net.ru

### От авторов

Данная рубрика призвана облегчить уважаемым читателям муки выбора конфигурации нового компьютера. Для вашего удобства конфигурации системных блоков разбиты на три ценовые категории, соответствующие трем основным известным нам покупательским тенденциям.

По сравнению с публикацией предыдущего номера, на первый взгляд, ничего не изменилось. Те же конфигурации и те же марки. Тем не менее, хотим привлечь ваше внимание к очередному падению цен на процессоры, жесткие диски и память. В категории "Смерть тормозам" DVD-ROM уступил место пишущему CD-RW приводу. Это результат наших социологических опросов и присланных вами писем. Как выяснилось, популярность DVD дисков все еще колеблется где-то около нуля, и народ предпочитает покупать недорогие MPEG4 фильмы, попеременно записывая их на болванки. Мы посчитали нужным отразить данную тенденцию, и результат вы можете освидетельствовать ниже.

## "Дешево и сердито"

### Категория до 500\$

#### На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7AJA2/100 (Via Apollo KT133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100).....	89
Процессор: AMD K7 800MHz DURON (200 MHz, Socket A).....	46
Вентилятор: Cooler AMD Duron Smart fan BALL ND-3B.....	6.5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM M.tec w SPD (PC133).....	16
ПЗУ: 20 GB SEAGATE "ST320414A" Barracuda ATAIII (ATA 100, 7200rpm).....	86
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX".....	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852xB".....	33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w.....	38
Звуковая карта: MEDIAFORTE+FM RADIO PCI "Quad X-TREME" ...	29
<b>Итого:</b>	<b>418.5</b>

#### На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 6AJA4/100 (Via Apollo Pro+ 133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100).....	74
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, box).....	58.4
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM M.tec w SPD (PC133).....	16.5
ПЗУ: 20 GB SEAGATE "ST320414A" Barracuda ATAIII (ATA 100, 7200rpm).....	86
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX".....	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852xB".....	33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w.....	38
Звуковая плата: AUREAL Vortex 8820 original.....	12
<b>Итого:</b>	<b>392.9</b>

## "Смерть тормозам..."

### Категория до 1000\$

#### На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7KJD (AMD760, ATX, 2DDR DIMM, Sound, UDMA100).....	105
Процессор: AMD ATHLON 1000 MHz "Thunderbird" (266MHz, Socket A).....	88
Вентилятор: Thermaltake "Volcano II" DU0462-7.....	9.5
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100, 266MHz, CL2.5).....	47
ПЗУ: 20.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm).....	94
Видеоплата: 64Mb AGP SUMA PLATINUM GeForce2 Pro DDR 5ns.....	184
Дисковод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC "W-58E".....	79.5
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S506 ATX, 250w.....	58
Звуковая карта: Monster Sound MX-400.....	30
<b>Итого:</b>	<b>705</b>

#### На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT ST6 i815EP B-Step (Intel 815EP B-Step, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100).....	99.5
Процессор: Intel Pentium-III 1000EB MHz (256k L2 cash, 133MHz FSB, box).....	200
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM M.tec w SPD (PC133).....	30
ПЗУ: 20.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm).....	94
Видеоплата: 64Mb AGP SUMA PLATINUM GeForce2 Pro DDR 5ns.....	184
Дисковод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC "W-58E".....	79.5
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S506 ATX, 250w.....	58
Звуковая плата: Monster Sound MX-400.....	30
<b>Итого:</b>	<b>785</b>

## "Тебя я видел во сне..."

### Категория больше 1000\$

#### На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: GIGABYTE 7VTX AGP Pro (Via Apollo Pro KT266, ATX, 3DDR DIMM, Sound, UDMA100).....	163
Процессор: AMD ATHLON 1400 "Thunderbird" (266MHz, Socket A).....	135
Вентилятор: Thermaltake "Mini Copper Orb" DU0462-9.....	10.5
ОЗУ: 512Mb (2x256) DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100, 266MHz, CL2.5).....	94
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm).....	192
Видеоплата: 64Mb AGP ASUS V8200Deluxe "GeForce3" DDR TV in/out ..	443
Дисковод 1: CD-RW 8xW/4xRW/32xR HP "CD Writer 9100i".....	107
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER "DVD-105SZ".....	62
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-320W ATX, 300w.....	148
Звуковая карта: CREATIVE "SB LIVE PLATINUM 5.1" PCI.....	181
<b>Итого:</b>	<b>1364.5</b>

#### На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT TH7-RAID AGP (i850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100).....	178
Процессор: Pentium-4 1700E (256k L2 cash, 400MHz bus, BOX) + 2x128MB(PC-800) RDRAM.....	309
ОЗУ: 2xRIMM 128Mb RDRAM SEC (PC800).....	90
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm).....	192
Видеоплата: 64Mb AGP ASUS V8200Deluxe "GeForce3" DDR TV in/out.....	443
Дисковод 1: CD-RW 8xW/4xRW/32xR HP "CD Writer 9100i".....	107
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER "DVD-105SZ".....	62
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-600 ATX 2.03 (для P4), 300w.....	105
Звуковая карта: CREATIVE "SB LIVE PLATINUM 5.1" PCI.....	181
<b>Итого:</b>	<b>1677</b>



Cherry известна в мире в первую очередь именно как производитель дорогих и качественных клавиатур. Если вы ищете действительно удобную и красивую клавиатуру или хотите купить нечто уникальное, сделанное не на конвейере, а на заказ, то к продукции компании Cherry и надо обращаться.

Cherry CyBo@rd — это, разумеется, клавиатура. Причиной для того, чтобы посвятить модели CyBo@rd отдельную статью, стало то, что она интересным образом отличается от своих собратьев наличием дополнительных клавиш, призванных облегчить пользователям работу с Интернетом и мультимедийными программами.

## Первое впечатление

Клавиатура красива. Панель с дополнительными клавишами и подставка под кисти рук выполнены в приятном светло-синем тоне. Наша лаборатория сразу отметила традиционную маркировку и правильное расположение клавиш. Под маркировкой мы подразумеваем способ нанесения производителем надписей на кнопки. Некоторые особо извращенные клавиатуроделы (Samsung, к примеру) предпочитают помещать на первый план русские символы, хотя традиционно там должны находиться английские. Такая самостоятельность приводит к необходимости привыкания и последующим трудностям при работе на стандартной клавиатуре. Примерно такая же ситуация с расположением кнопок. Исходя из непонятных лично мне соображений, некоторые гении-проектировщики помещают блок кнопок "Insert", "Home", "PgUp" и пр. вплотную к курсорным клавишам. После этого люди, привыкшие к традиционным клавиатурам, просто перестают попадать по нужным им кнопкам, гоня курсор по экрану и зверски матерясь. В общем, гнев свой в отношении кривых клавиатур и их производителей я высказал, поэтому еще раз отмечу, что вышеописанных лжедостоинств у CyBo@rd нет.

## Установка

Установку клавиатуры можно произвести двумя путями: подключив ее к PS/2 порту или же с помощью комплектного переходника (PS/2 to USB) к порту USB. Далее, для того чтобы задействовать дополнительные кнопки, нужно установить программное обеспечение с диска. Под программным обеспечением подразумеваются драйвер и утилита настройки. Драйвер встал практически без проблем. Однако после перезагрузки выяснилось, что при использовании USB переходника теряется возможность самостоятельной настройки дополнительных клавиш и все функции по их обработке берет на себя операционная система. Такая ситуация нас, мягко говоря, не устраивала, и мы решили отказаться от использования USB, одновременно классифицировав драйвера как "сырые" и "требующие доработки".

## Личное

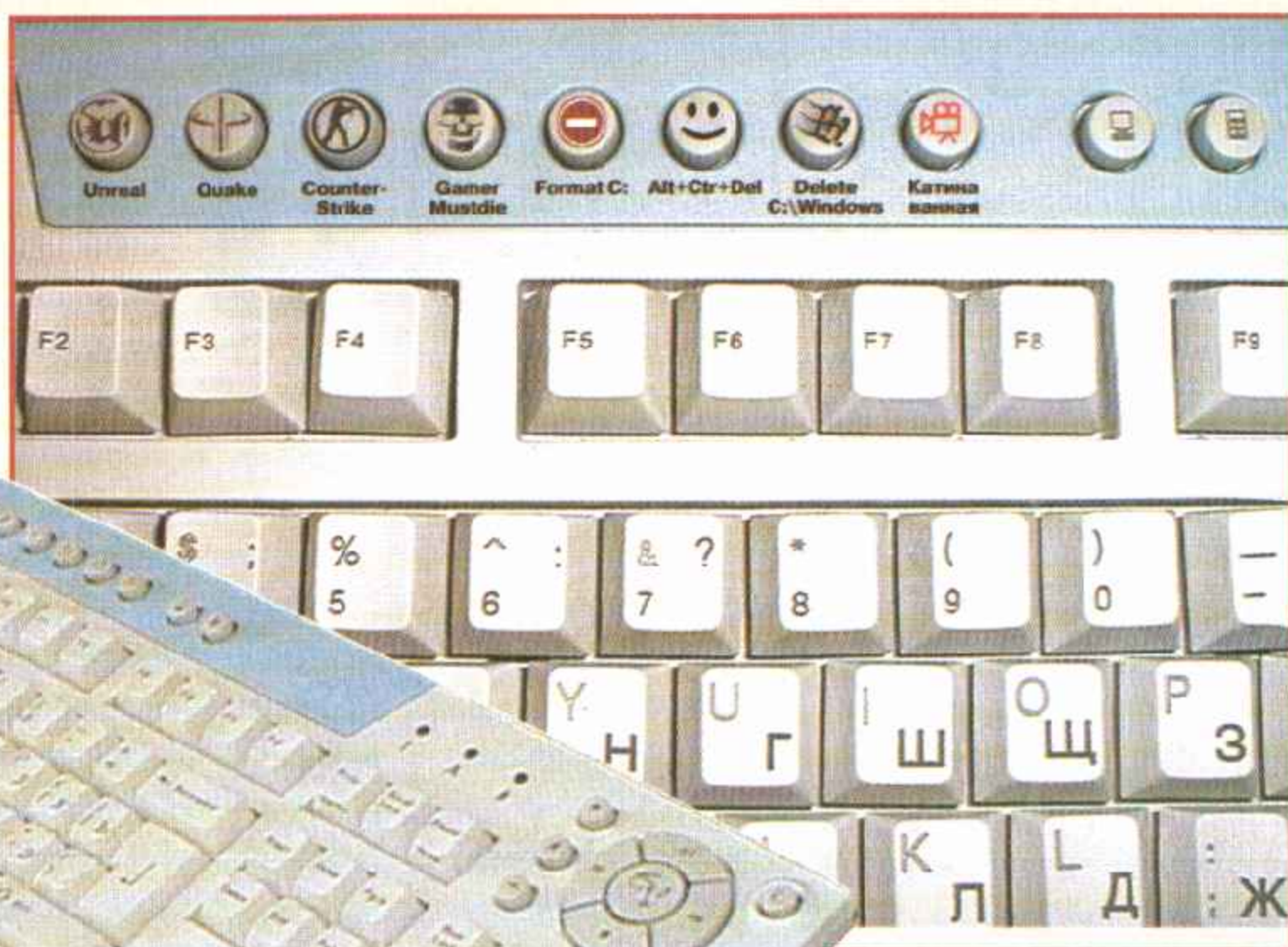
Как я уже упоминал, отличительным свойством CyBo@rd является наличие дополнительного блока кнопок, упрощающих (по мнению производителя) работу с сетью Интернет и мультимедийными программами. Всего кнопок 19, из них 8 фактически дублируют панель браузера — это предыдущая/следующая страница, стоп, обновить, поиск, закладки, домашняя страница, запуск почтовой программы. Рядом расположены две кнопки для быстрого запуска калькулятора и перехода к папке "Мой компьютер". Три кнопки служат для выключения, уменьшения/увеличения громкости звука. Блок кнопок в верхнем правом углу призван облегчить вам ра-

боту с любимым плеером — запуск плеера, перемотка вперед/назад, пауза, стоп. Самая одинокая и мрачная кнопка с изображением луны предназначена для перевода компьютера в спящий режим.

Врать не буду, на протяжении трех недель общения с клавиатурой CyBo@rd я не за-



действовал ни одной дополнительной кнопки, кроме, может быть, вызова калькулятора. И дело не в том, что я не пользуюсь Интернетом или не слушаю MP3 файлы; просто все продублированные на клавиатуре функции намного удобнее использовать с помощью оконного интерфейса и мышки. Реальная польза дополнительных клавиш лично для меня оказалась равна нулю.

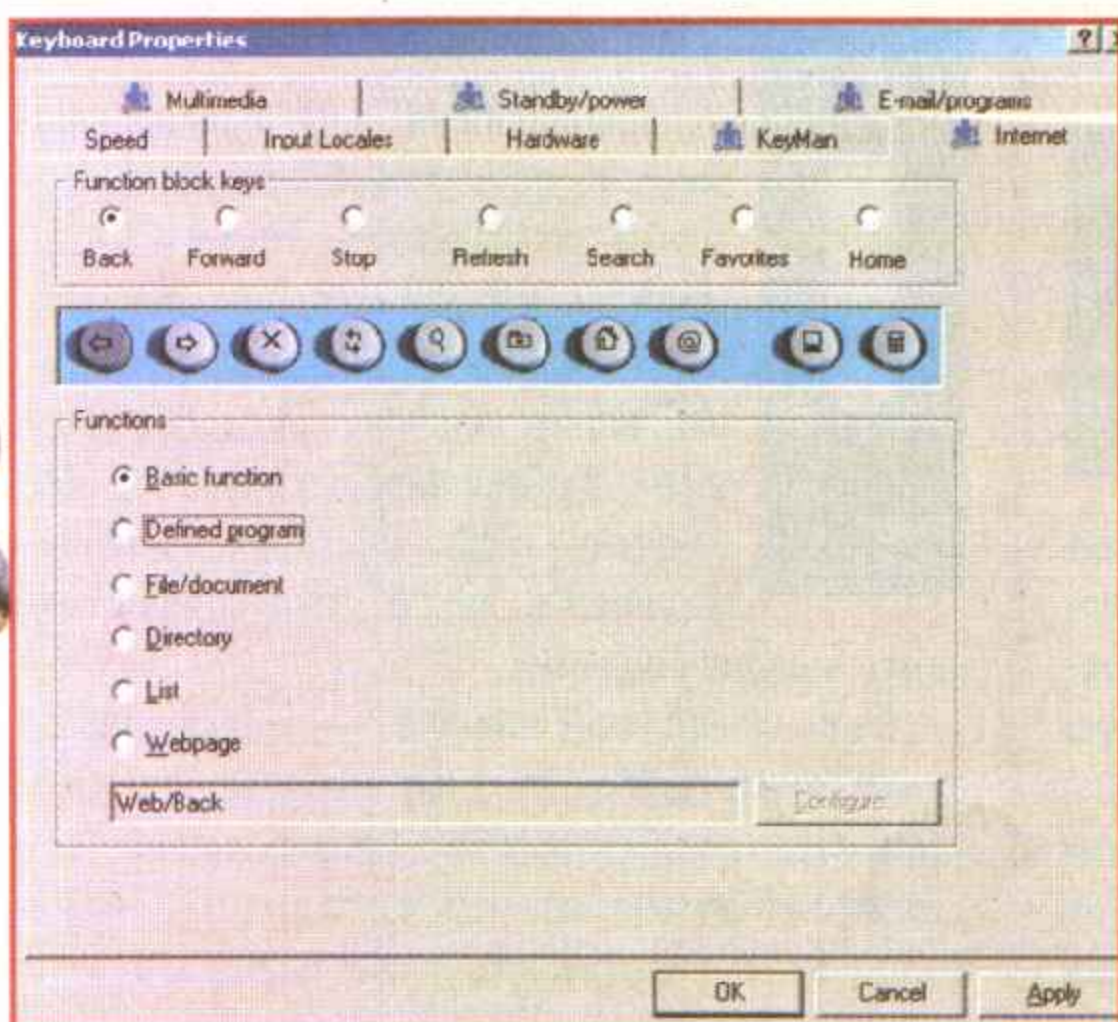


Но стыдно было бы нам называться "тестовой лабораторией журнала Игромания", если бы мы не смогли найти CyBo@rd достойное ее стоимости (50\$) применение. Поскольку настройки по умолчанию нефункциональны, решили мы, то надо их переделать, благо фирменное программное обеспечение позволяет создавать собственные настройки для любой кнопки из дополнительного набора. Мы долго совещались, оценивая практичность наиболее используемых в ОС Windows программ и комбинаций клавиш, и, в конце концов, создали собственную, уникальную и неповторимую настройку, пример которой можно видеть на рисунке.

Подводя итог, скажу: клавиатура Cherry CyBo@rd — это удобное, но вместе с тем и дорогое удовольствие, реально полезное товарищам, проводящим много времени за набиванием текста. Коллегам журналистам, секретарям-референтам, эстетствующим геймерам и просто графоманам рекомендуется...

Клавиатура предоставлена компанией "Валга" ([www.valga.ru](http://www.valga.ru)).

**ВАЛГА**  
КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА







**Дмитрий ГОРЯЧЕВ**  
[hot-line@igromania.ru](mailto:hot-line@igromania.ru)



**У меня сильно тормозят фильмы, записанные в формате MPEG4. Скажите, можно ли заставить их работать быстрее?**



Можно, уважаемый, и даже не прибегая к помощи нагретого утюга или паяльника. Приведу самый проверенный и эффективный способ, испытанный в отсутствии Главвреда на его компьютере. Запускаешь проигрыватель **Windows Media Player** (я лично пользуюсь версией 6.X) и открываешь в нем файл с фильмом. Далее отправляешься в меню **File > Properties > Advanced > MPEG4 Decoder** и устанавливаешь значение параметра **CPU Quality** в положение 0. Теперь сохраняешь настройки и закрываешь программу проигрывания. Заходишь в папку **Windows > System** и удаляешь файл **DivX\_c32.ax**. Не могу не упомянуть, что после удаления этого файла качество изображения несколько ухудшится, так как будут убиты фильтры, отвечающие за эффекты сглаживания, подстройку контрастности и гамма-коррекцию. Искренне надеюсь, что файл ты удалил после прочтения этого предложения, а не до... гм.

Теперь перезагружаешь компьютер. Чтобы проверить статистику (а заодно правдивость моих советов) и оценить прирост производительности, щелкаешь правой кнопкой мыши на черное поле внизу проигрывателя (там, где надписи Show, Clip, Author и т.д.), выбираешь в появившемся меню поле **Statistics**. Если нужны реальные цифры, то я их не скажу, а просто отмечу тот факт, что данный способ обеспечивает нормальную частоту кадров на машинах класса **Pentium 233/32 Mb**. Клянусь зарплатой Главвреда...



**У меня очень низкая частота обновления экрана в играх в Windows 98SE.**



Решение подобной проблемы для **Windows 2000** было описано в "Горячей Линии" из №7(46) за 2001 год, однако описанный способ, как выяснилось после краткой кулачной разборки с редактором «Железного цеха», не всегда эффективен с **Windows 98**. Дабы установить нормаль-

ную частоту обновления экрана, нам с вами понадобится программа **Power Strip**. Где ее взять, спрашиваете? Ну, не знаю точно... Но можно попробовать взять ее с нашего компактa. Есть ультравысокий шанс, что удастся.

После установки и настройки **Power Strip** щелкните правой кнопкой на иконку, которая должна проявиться в **System Tray** (область в правом нижнем углу экрана, там еще часики находятся). В появившемся меню выберите меню "Улучшенные опции" (как вы догадались, на нашем диске выложена русская версия программы), найдите подменю «Скорость», нажмите на закладку «Устранение недостатков». Теперь поставьте галочки в полях «Запретить управление частотой кадров» и «Force refresh rate» (локализаторы, очевидно, в этом месте утомились). Перезагрузите компьютер. После этого частота обновления экрана в играх должна соответствовать частоте экрана рабочего стола.



**Правда ли, что материнские платы на чипсете Intel 440BX будут поддерживать процессоры Pentium III Tualatin?**



Точного ответа дать на этот вопрос пока нельзя, так как **Tualatin** еще не появился в продаже, однако можно высказать ценные соображения на будущее. Соображения следующие: учитывая то, что **Tualatin** отличается от обычного **Pentium III** только металлической крышечкой на ядре процессора и новой технологией производства, а сейчас многие материнские платы на 440BX поддерживают напряжение питания 1,3 В (**Tualatin** необходимо напряжение 1,425 В), то все это наводит на мысль, что такая возможность — не слухи. Другими словами, при покупке материнской платы на чипсете **VX** непременно уточни, дорогой, у продавца о наличии у нее (у платы, а не продавца) напряжения 1,3-1,4 В (или поищи в мануале надпись «**Tualatin ready**»). А вообще, если поддержка процессора **Tualatin** является для тебя вопросом жизни и смерти, то самое время сменить мамку на что-нибудь более современное на чипсете **i815**. "Железный цех", я думаю, в этой рекомендации будет со мной солидарен.



**Мой кот поцарапал экран, после чего на нем появились очень неприятные полосы. Существует ли способ убрать их?**



Первым делом возьми кота за шкурку и потаскай его наглой мордой по экрану. Царапины не исчезнут, но на душе станет намного легче.

Теперь надо расставить все точки над «i». Поцарапан скорее всего экран, а антибликовое покрытие, которое

присутствует практически на всех современных мониторах. Восстановить его, к сожалению, не получится в силу конструктивных особенностей. Тем не менее, если, конечно, ты не очень дорожишь своими антибликами, его можно удалить. Для этого существуют два способа. Первый (концептуальный) — это удаление покрытия с помощью средства для мытья окон «**AJAX**». Используя его, тебе придется драить экран не менее двух-трех часов без перерыва на обед и перекур. Данная процедура рассчитана в основном на любителя, и я рекомендую ее разве что как способ заняться неортодоксальным бодибилдингом (изобретателем этой его версии является известный библейский сексопатолог **Онан**).

Второй способ более простой, однако требует определенной аккуратности и самоотверженности. Постараюсь объяснить на пальцах и пошагово. На мягкую подстилку положи монитор экраном вниз. Затемними заднюю крышку, переднюю панель и обрамление монитора. Теперь напруги данную тебе от природы мускульную массу и отдери — даже можно сказать: **ОТДЕРИ!!!** — темную пленку антибликового покрытия от поверхности экрана. Это наиболее ответственная операция, так как пленка намертво приклеена к поверхности экрана и, как правило, расставаться с ним никакого желания не вызывает. При этом рекомендуется удерживать трубку монитора в положении под углом (так будет легче, поверь на слово). Следует быть предельно внимательным и не допустить повреждения самой "нежной" части монитора — горловины трубки.

Кстати, ходят слухи, что новое антибликовое покрытие вполне можно приобрести (деньги сэкономят на кошачьем питании) где-то во Фрязино, там его, мол, выпускают. Где — точно не скажу, однако в будущих выпусках "Линии", если смогу выяснить, обязательно осветю данный вопрос.



**Мне необходимо отправить по электронной почте несколько отсканированных фотографий с расширением TIFF. Проблема в том, что они очень большого размера. Есть ли программа, которая может их сжать?**



Существует огромное количество программ, позволяющих конвертировать графические файлы из одного формата в другой. Например, с помощью **ACDSee** можно конвертировать файлы формата **TIFF** в **JPG**. После этого они значительно теряют в "весе", становятся легкими и воздушными.

Есть и другой выход — использовать программу **DiVu**. И с ее помощью можно сжимать изображения практически всех распространенных на сегодняшний день форматов. Например, файл в формате **TIFF**





занимает 2 Мб, а после конвертирования его в формат DjVu — около 20-30 Кб. Программа полностью бесплатная, и скачать ее можно... ну да — с нашего диска.

Надо также отметить, что ранее использование DjVu было затруднено тем, что большинство программ-просмотрщиков ее формат не воспринимало. Зато теперь, с появлением версии 3.1 утилиты ACDDSee (не путать с ACDDSee 32), появилась возможность не только просматривать файлы формата DjVu, но и конвертировать их в любой другой доступный формат растровой графики. ACDDSee 3.1, как ни странно, вы тоже найдете на нашем компакт-диске.



**Решил поставить себе Athlon 1.4 ГГц. Подойдет ли для него кулер от моего старого Pentium III 733?**



Нет. Для процессоров AMD Athlon и Duron необходим Socket-A кулер. Учитывая мощность процессора, который ты собрался приобрести, могу порекомендовать кулер от Thermaltake — Volcano II. Имея небольшой вес и удобное крепление, он обладает отличными охлаждающими свойствами. Кроме этого, инженеры, разрабатывавшие Volcano II, учли все недоработки своих предшественников и устранили одну существенную проблему. Смысл ее в том, что на некоторых материнских платах конденсаторы находятся рядом с разъемом для процессора и их пузатые тельца мешают установке некоторых моделей кулеров. Еще одной положительной характеристикой Volcano II является его скромная цена — 9\$. Для хорошего кулера это вовсе даже немного.



**Меня не устраивает работа Internet Explorer 5.0. и я слышал, что браузер Opera 5.0 ничуть не хуже, а даже лучше и удобнее. Так ли это?**



Ну... Однозначно ответить, что лучше, а что хуже, нельзя. Это, как говорит наш Дядя Федор, «фор хум хау» («кому и MS DOS браузер» — рус.). У «Оперы», как и у IE, есть плюсы и минусы. На минусах сейчас циклиться не буду, так как вопрос не об этом. Лучше перечислю плюсы.

Первым несомненным плюсом браузера Opera 5.0 является его скорость. Загрузка сайтов происходит быстрее, чем в том же IE или Netscape. Программа имеет многооконный MDI интерфейс, что очень удобно при одновременном просмотре нескольких веб-страничек. В каждом окошке представлена подробная информация о загружаемом сайте (скорость, количество рисунков, размер и пр.). Отсутствие тормозов на слабых машинах (таких, как Pentium 166 МГц с 32 Мб памяти) также добавляет очки в общую копилку.

Кроме того, этот браузер обеспечивает возможность просмотра сайтов в офлайн-режиме, так как все, что вы просматривали накануне, сохраняется на жесткий диск автоматически, не требуя отдельного сохранения веб-страниц, как в IE 5.0.

В версии 5.0 появилась полная поддержка Java. Программа имеет русский интерфейс и научилась корректно работать с кириллическими кодировками.

Если заинтересовались — смело копируйте Opera 5.12 for Windows с нашего диска. А там уж на практике решите, что вам больше нравится.



**Слышал, что существует Windows 98 Lite, который занимает всего 80 Мб. Правда ли это?**



Правда. Только это не операционная система, а маленькая и очень полезная утилита, которая способна сократить размер папки Windows до 80 мегабайт. Такой объем достигается за счет полного и безжалостного удаления некоторых компонентов Windows 98/98SE/Me. Под эти компоненты подпадают Internet Explorer, Outlook Express, драйвера DirectX и мн. др. «полезные» компоненты Windows.

Основной дистрибутив утилиты Win98 Lite занимает приблизительно 500 Кб. После его распаковки достаточно прописать пути к папке Windows и CD-ROM (в приводе должен находиться диск с дистрибутивом Windows 98/98SE/Me). Как только программа окажется установлена, необходимо зайти в папку «Панель управления», открыть апплет «Установка и удаление программ» и в нем выбрать закладку «Установка Windows». В открывшемся списке должны появиться все установленные, но до этого невидимые компоненты Windows. Думаю, тот факт, что программа Win98 Lite находится на нашем компакт-диске, ни у кого шока не вызовет.



**Стоит ли сейчас менять память SDRAM на DDR? Слышал, она более крутая?**



Ага. Чисто реальная такая, крутая память. В натуре. Однако прежде чем менять память, следует сначала выяснить, поддерживает ли ее материнская плата. Сразу скажу, что если ты, уважаемый, используешь процессор от Intel, то для перехода на DDR придется дождаться появления в продаже материнок, поддерживающих этот тип памяти.

Но — ближе к телу. Разница в производительности этих двух типов памяти пока слишком мала, поэтому смысла в срочной миграции с SDR на DDR я лично не вижу. Однако собирать новый компьютер лучше все-таки с использованием DDR памяти, так сказать, с заделом на будущее. Для тех, у кого имеется в наличии SDR па-

мять и ее жалко выкидывать на свалку истории, могу посоветовать недорогую материнскую плату Chaintech 7VJD2 (на ней установлено два слота DDR и два — SDR) или какую-нибудь плату на чипсете ALI MAGiK 1 ревизии B0 (например, Asus A7A266). Еще раз напоминаю, что вышеперечисленные платы предназначены для процессоров AMD Socket-A, и владельцам процессоров от Intel можно расслабиться и ждать появления чипсетов для «более крутой» памяти DDR.



**Есть ли у процессоров Pentium III и Celeron перспективы в будущем? Я слышал, что их прекратили выпускать и теперь будет продаваться только Pentium 4...**



Процессоры Pentium III с яром Tualatin скоро уйдут с рынка настольных компьютеров и будут применяться преимущественно в ноутбуках (благодаря низкому энергопотреблению). Таким образом, Intel предоставит простор более быстрым процессорам Pentium 4. А всеми любимые Celeron будут переведены на новое ядро (Tualatin) и еще долгое время смогут оставаться основным процессором для недорогих компьютеров от Intel. Чтобы не быть голословным, обращу внимание читателей к рубрике «Железные Новости» этого номера. Там как раз Дядя Федор старательно распинается о выходе новых Celeron с частотой 950 МГц, 1 ГГц и 1,1 ГГц.

Засим откланяюсь.





Илья Илюхин  
ilya@igromania.ru  
Алексей Макаренко  
makarenkOFF@igromania.ru  
or@NGE  
orange@igromania.ru

# Проводник проводнику — рознь!

## ОБЗОР ФАЙЛОВЫХ МЕНЕДЖЕРОВ

### Скажи "нет" проводнице

Скажите честно, используете ли вы стандартный «Эксплорер» в качестве файл-менеджера? Если да, то мне придется вам посочувствовать — более неудобной оболочки для работы с файлами я пока еще не встречал. Но выход, как известно, всегда есть: прочитав данный материал, вы узнаете о существовании более мощных файловых менеджеров, по сравнению с которыми виндовый Explorer кажется калекой третьей степени инвалидности. Будем надеяться, что после прочтения данной статьи вы приобретете верного спутника по работе с файлами.

### Программ — много, юзер — один

На просторах Сети есть множество программ подобного рода, сделанных как новичками, так и опытными программистами. Естественно, что качество исполнения всегда различается. К сожалению, некоторые программы остались за бортом нашего обзора из-за невозможности со стороны разработчиков регулярно обновлять их. Цель данной статьи — помочь разобраться во всем разнообразии файловых менеджеров и выбрать самые лучшие, разумеется, в соотношении плюсов и минусов. Итак, вот претенденты.

#### **Far Manager 1.70 Beta 3**

Разработчик: Евгений Рошаль

Размер: ~ 900 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский, английский

[www.rarsoft.com](http://www.rarsoft.com)

FAR (File and Archive Manager) является известнейшим аналогом Norton Commander. Для тех, кто пользуется «Фаром» давно, сообщаем, что главные отличия новой версии — это 32-разрядность, поддержка длинных имен и возможность работать с файловой системой NTFS. Кроме проведения стандартных операций с файлами, программа без проблем может работать со многими известными форматами (zip, rar, arj, jar, uc2, ha, lzh, ain, gzip, tar, z, bzip). Дело в том, что автор является еще и раз-

работчиком небезызвестного WinRar. Так что с уверенностью можно сказать, что по работе с архивами FAR не только не уступает своим конкурентам, но и существенно их превосходит. Интеграция с архиватором Rar проходит без сучка и задоринки, чего нельзя сказать о большинстве других файловых менеджеров. Ведь зачастую именно невозможность простой архивации несколькими архиваторами из меню программы не позволяет пользователю остановиться на какой-то конкретной утилите.

Самое интересное, что пользователь, не обладая особыми знаниями в программировании, может обеспечить поддержку архивов, придуманных им самим. Правда, для этого придется немного потрудиться — можно просто описать параметры или команды архива в конфигурационном файле (это легко), а можно использовать написанные им внешние dll-модули (несколько труднее). Но в любом случае FAR оставляет широкое поле для творчества. Отдельно стоит сказать о плагинах. Установив и настроив их должным образом, вы получаете доступ к дополнительным возможностям программы. Например, плагин для редактирования корзины, реестра или быстрый поиск имени файла/директории/URL/ресурса Сети по нескольким буквам. Для серфящих по Интернету настоятельно рекомендуется. Новые плагины доступны на сайте разработчика. Еще одним плюсом следует назвать бесплатную регистрацию для граждан бывшего СССР, то есть для нас с вами. Для этого нужно запустить FAR с параметром «-r» (здесь и далее без кавычек). Там, где нужно вводить имя пользователя, введите "xUSSR регистрация", а в качестве регистрационного кода введите текущий день недели маленькими русскими буквами (к примеру, пятница). FAR также выгодно отличается от прочих участников нашего тестирования тем, что вы

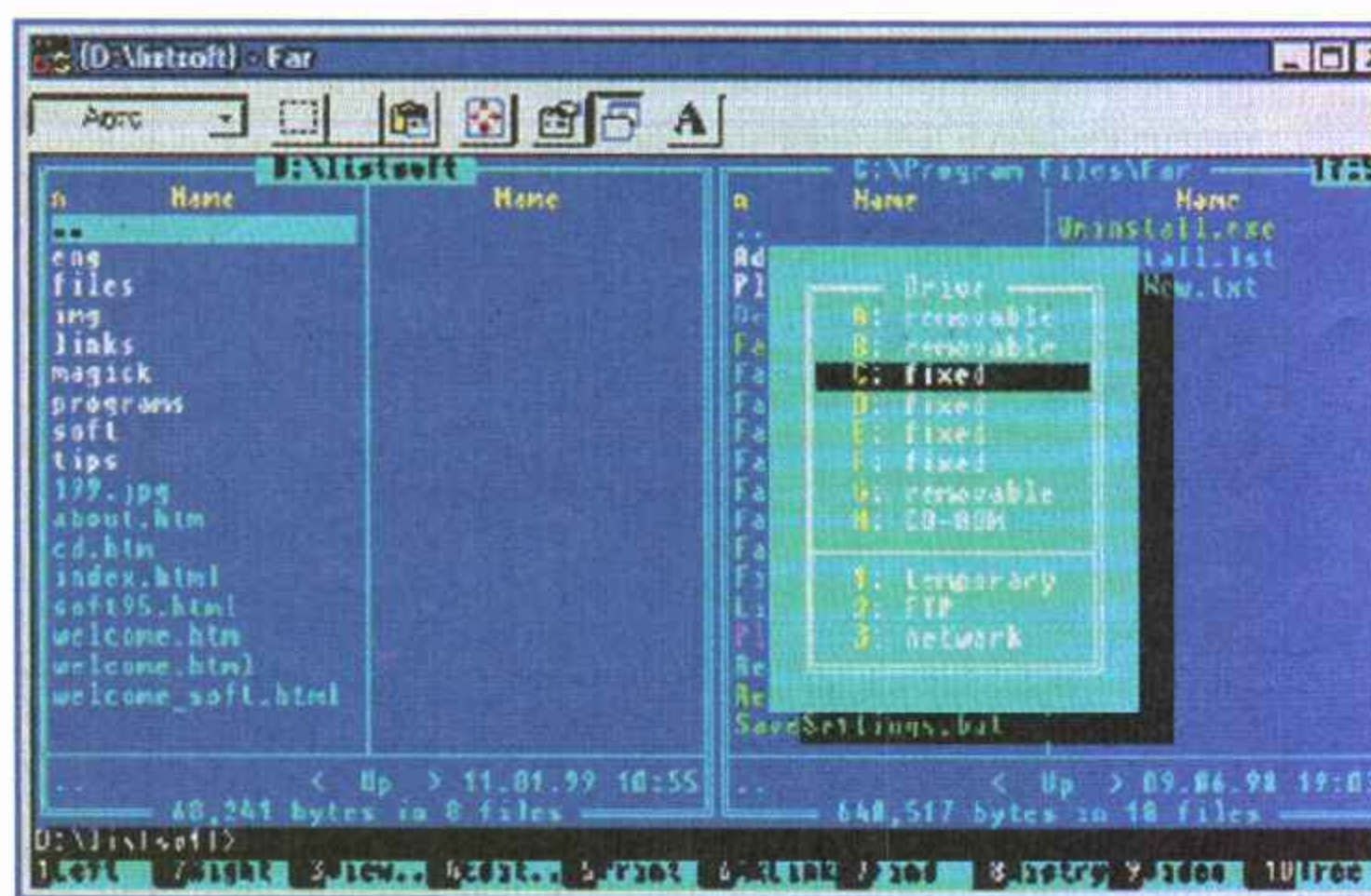
будете обладать возможностью отправлять сообщения на пейджер при помощи протоколов NNTP/SMTP/POP3/IMAP4. Разве это не здорово? Можно модифицировать настройки WinAmp и комментарии mp3-файлов, работать со встроенным FTP-клиентом, смотреть Quake PAK файлы... Именно благодаря этим внештатным возможностям FAR приобрел тысячи поклонников-пользователей по всему миру. Но не бывает ничего идеального: основной крупный недостаток программы — это работа только в текстовом режиме, хотя для некоторых, не спорю, это является преимуществом. Однако FAR все равно стоит того, чтобы даже начинающий пользователь начал работу (и продолжил) именно с ним.

Рейтинг (для простого пользователя):

◆◆◆◆

Рейтинг (для «продвинутого» пользователя):

◆◆◆◆



#### **Windows Commander 4.53**

Разработчик: Christian Ghistler

Размер: ~ 1,2 Mb

Лицензия: Shareware (32\$)

Язык интерфейса: Английский (русификатор можно взять на нашем диске)

[www.ghisler.com](http://www.ghisler.com)

Windows Commander — самый популярный файловый менеджер. Масса возможностей, присутствующих далеко не в каждой программе такого класса, делают WC уникальным средством работы с файлами. Наличие встро-



# Windows Commander



енной программы просмотра **Lister** с достаточно простыми в освоении возможностями (**Word**, конечно, не заменит, но для обработки простых текстов подходит вполне) позволяет гибко использовать потенциал программы. Вместо того чтобы пользоваться громоздкими программами-просмотрщиками, можно быстро "проиграть" файл нажатием **F3**, а при нажатии **F4** **Lister** откроет выбранный файл в текстовом редакторе по умолчанию. Очень удобно реализована возможность работы с архивами как с простыми папками. Причем извлекать файлы из архивов можно не скопом, а по одному (работает только при установке версии **Rag**, поддерживающей данную функцию). В последних версиях программы можно установить до пяти архиваторов. Обзор был бы неполным, если бы я не упомянул о богатых сетевых возможностях: от удобного **FTP-клиента**

(с поддержкой докачки файлов, но без возможностей расширенной работы с **FTP**) до закладки файлов через **HTTP-прокси**. Поддерживаются пользовательские типы серверов, работа с несколькими прокси одновременно и многое другое. Одним словом, **Windows Commander** без проблем обеспечивает достойную сетевую поддержку. Важным преимуществом **WC** перед другими программами подобного рода является возможность прописывать на «горячие» клавиши свои программы.

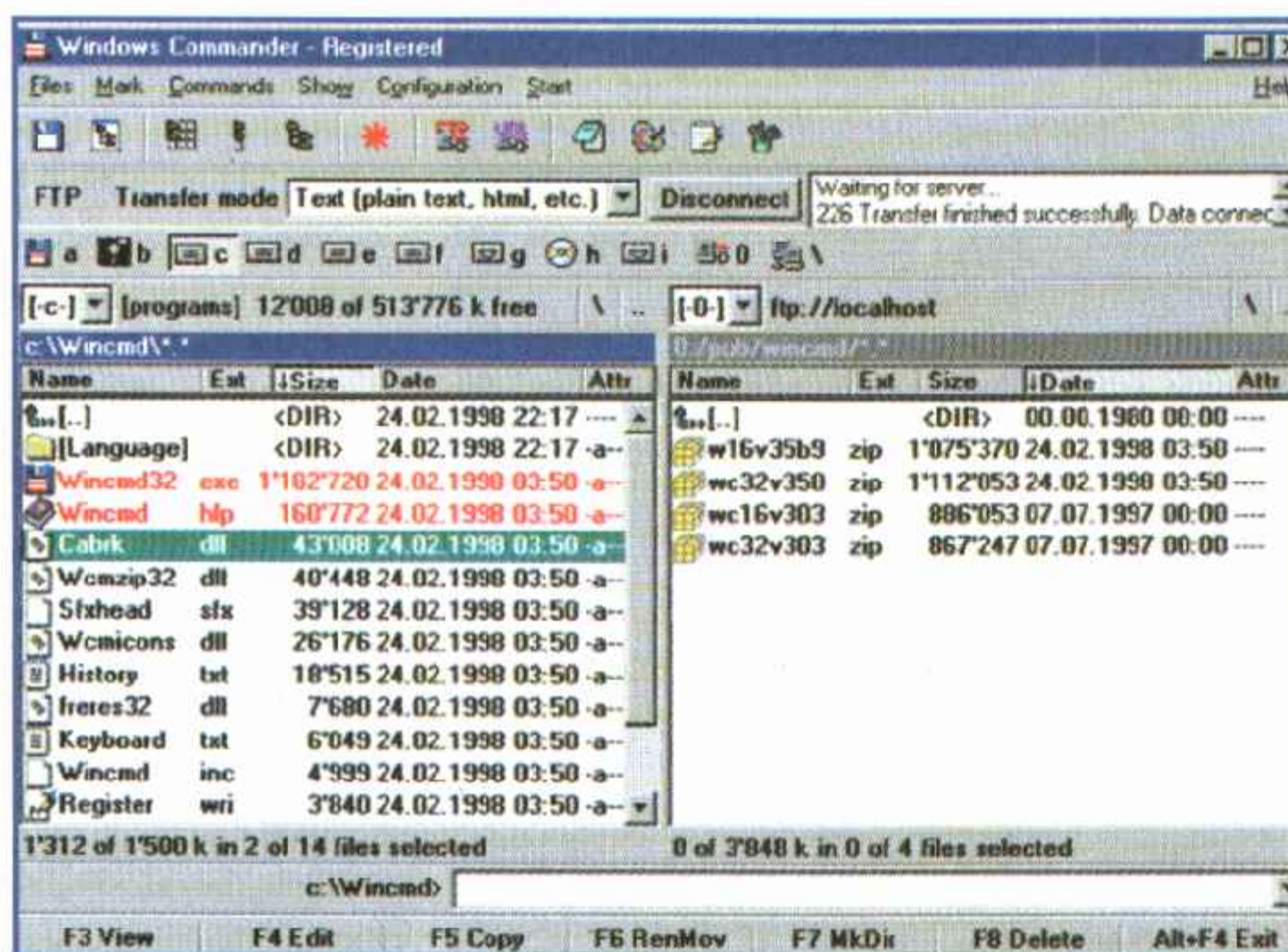
Вы можете назначить свои архиваторы, свои просмотрщики текстовых и графических файлов. Можно даже запуск любимой игры повесить на одну из **F**-клавиш. Очень полезная возможность. Все «комбинации» можно вынести на панель и активизировать простым щелчком мышки (но лучше использовать «горячие» клавиши, что существенно ускоряет работу с файловыми базами). Еще одна важная особенность **WC** — возможность вызывать стандартное **Windows**-файловое меню при нажатии на **Shift-F10**. А уж переименовывание файлов без копирования, при активизации комбинации **Shift-F6**, приведет в восторг кого угодно. **WC** — один из немногих менеджеров, который поддерживает работу с реестром символов, входящих в названия файлов или каталогов. То есть **WC** воспринимает каталоги **Games** и, скажем, **gaMes** и **gameS** как три разных.

Заслуживает похвал наличие и других мелких, но приятных возможностей. К примеру, удобная подсветка имен файлов для получения быстрого доступа к ним. Приложение можно сконфигурировать очень точно. Наст-

ройке подлежит почти все: от положения панелей на экране до цвета текста под курсором. Интерфейс же прост и удобен, что позволяет свободно ориентироваться в программе даже новичку. Единственное, что можно пожелать программе, так это бесплатности (впрочем, **shareware**-версия обладает почти всеми функциями платного варианта, только постоянно требует нажимать цифры от одной до трех при запуске). Но все равно не ошибусь, если назову **Windows Commander** достойным мультимедийным преемником **Norton Commander**, программой, позволяющей использовать свои возможности как начинающему, так и профессионалу.

Рейтинг (для простого пользователя):  
◆◆◆◆◆

Рейтинг (для «продвинутого» пользователя):  
◆◆◆◆◆



## 2xExplorer

Разработчик: Nikos Bozinas

Размер: ~ 300 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

<http://personal-pages.ps.ic.ac.uk/~umeca74/>

Данная утилита является своеобразной за-

менной «Проводника». Интерфейс представляет собой два окна с панелью слева от **Microsoft**, навигация сделана довольно удобно. Из минусов отметим слишком медленную работу программы на слабых ком-

пьютерах. Как утверждает автор, это связано с большим скоплением файлов в **C:\Windows\System** (мы попробовали поработать с программой на новоустановленной системе, где данная директория еще не забита под завязку, но прироста в производительности не добились). Впрочем, данный недостаток можно обойти, оптимизировав ваш компьютер (см. **№ 2, 3 за 2001 год**). Есть и другие недостатки: например, файлы размером более 4 Гб записываются некорректно. Что ж, будем надеяться, что у вас таких нет... У нас при тестировании попадались, так что недостаток был моментально выявлен. Радует факт, что в последней версии программы (которую вы можете найти на нашем диске) было исправлено множество ошибок прошлых версий, а также добавлено много нового, в частности, давно ожидаемая поддержка **drag-and-drop**. В целом продукт не так уж плох и рекомендуется всем, кто привык к творению **MS**. Но мы все-таки советуем попробовать полноценный файловый менеджер.

Рейтинг (для простого пользователя):  
◆◆◆◆◆

Рейтинг (для «продвинутого» пользователя):  
◆◆◆◆◆

## WinNavigator 1.95

Разработчик: WnSoft Inc.

Размер: ~ 2,3 Mb

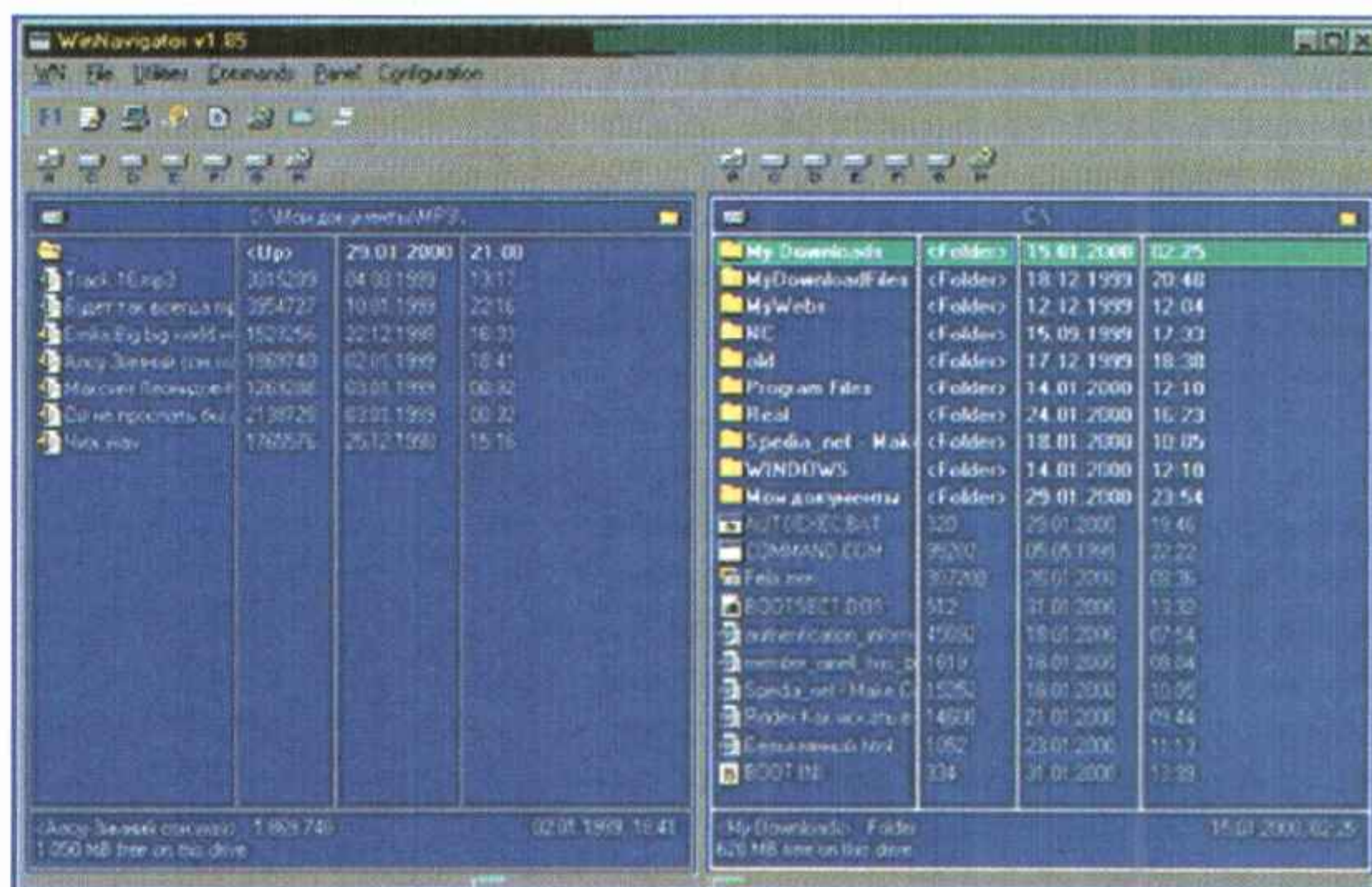
Лицензия: Shareware (150 р.)

Язык интерфейса: 11 языков (в том числе и русский)

[www.wnsoft.com/wn/](http://www.wnsoft.com/wn/)

Регистрация — [www.mkrsoft.ru/wn/](http://www.mkrsoft.ru/wn/)

Пожалуй, самый навороченный менеджер файлов. Судите сами: по поддержке графических и музыкальных форматов **WinNavigator** не уступает таким «грандам», как, например, **ACDSee** или **WinAmp**. Основное отличие от аналогов — большой встроенный набор утилит. Самые-самые — это калькулятор, программа дозвона и **CD-проигрыватель**. Нашим хирургам может пригодиться в работе **Resource Explorer** — утилита для просмотра и извлечения ресурсов. На тот случай, когда пользователь устал и хочет отдохнуть, предусмотрены две встроенные игрушки — **Life** (простенький симулятор жизни) и **Тетрис**. Таким образом, **WinNavigator** вобрал в себя функции многих специализированных программ, сделавшись таким универсальным приложением, занимающим всего несколько мегабайт на жестком диске. Он может служить и средством





просмотра **html-документов**, но только если в системе установлен **Internet Explorer 3.0** и выше. Интерфейс ничего необычного собой не представляет, но может выбить слезу у бывшего юзера. Вот, в общем-то, и все плюсы. Прочитав про вышеперечисленные достоинства, не спешите выкладывать **150 рублей** за регистрацию — эти деньги могут вам еще понадобиться. Итак, внимание: в WinNavigator нет **FTP-клиента** и отсутствует поддержка плагинов. Не разочаровались? Тогда бегом на компакт — пользоваться бесплатной (незарегистрированной) версией программы. А тем, кому жизнь без плагинов или клиента — не жизнь, все же советую попробовать WinNavigator в работе — вдруг понравится.

Рейтинг (для простого пользователя):  
◆◆◆◆◆

Рейтинг (для «продвинутого» пользователя):  
◆◆◆◆◆

### Frigate 1.3

Разработчик: Helmsman

Размер: 3,5 Mb

Лицензия: Shareware (300 р.)

Язык интерфейса: Английский

<http://www.winfrigate.com/>

Незарегистрированная версия работает в течение **30 дней** и все это время настойчиво напоминает о необходимости регистрации, так что если вам понравился этот менеджер, будьте добры выложить **300 туркиков**. Нужно оно вам или нет — решайте сами, потому как, несмотря на многочисленные достоинства, данный менеджер еще довольно сырой и работает нестабильно.

Рейтинг (для простого пользователя):  
◆◆◆◆◆

Рейтинг (для «продвинутого» пользователя):  
◆◆◆◆◆

### ДИСКО Командир

Разработчик: Компания АрсенальЪ

Размер: 1.3 Mb

Лицензия: Shareware (\$20)

Язык интерфейса: Русский/Английский

[www.ars.ru](http://www.ars.ru)

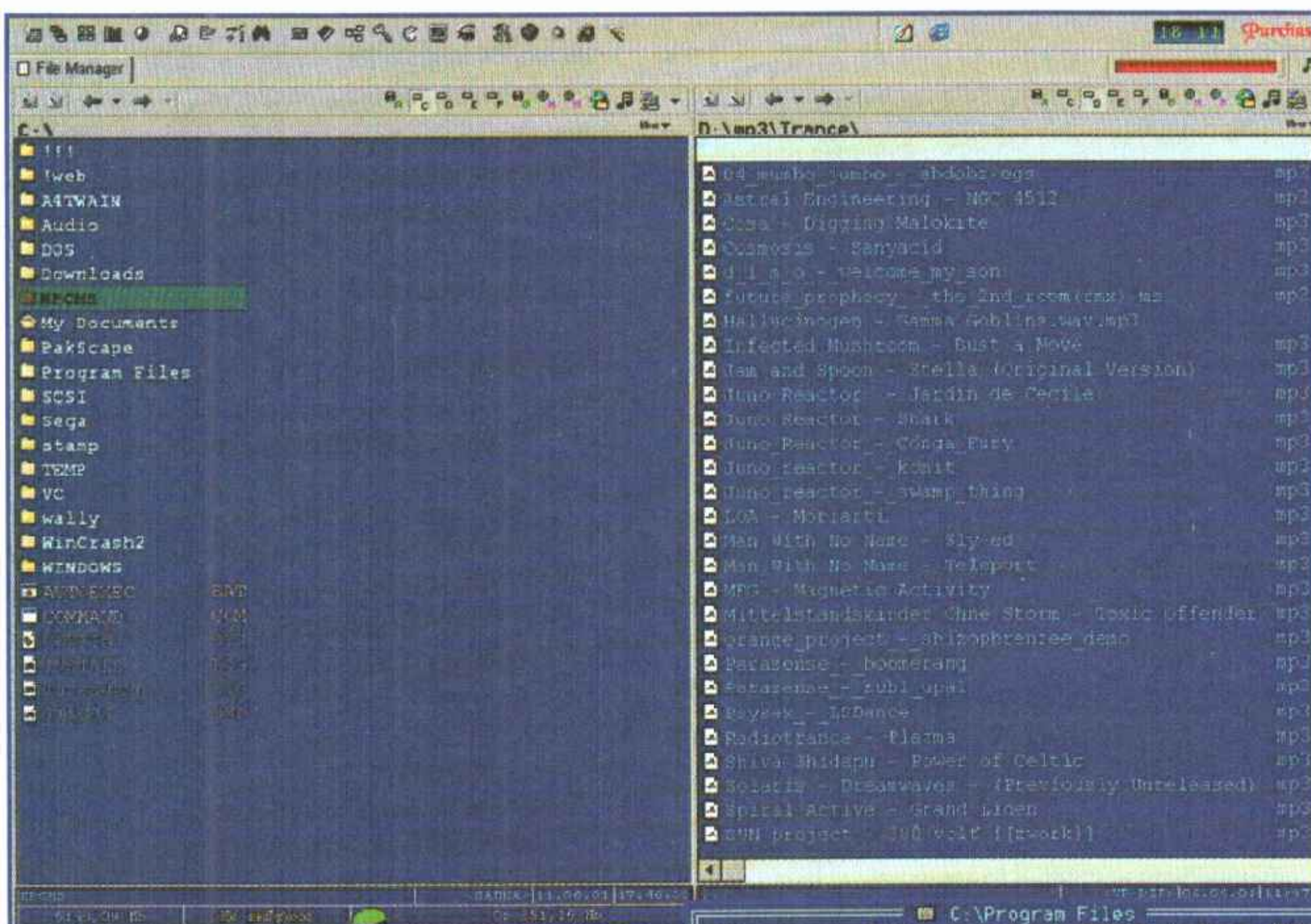
Классический файловый менеджер, не лишённый нескольких новомодных функций, как, например, работа с **FTP**. Имеется возможность **настройки интерфейса** (только изменение цветов и шрифта), каталог часто используемых команд (очень помогает в случае, когда надо регулярно запускать какой-либо файл с кучей па-

раметров) и будильник. В качестве редактора использует **Notepad** или тот редактор, который вы укажете в настройках. Надежная и удобная программа, не перегруженная большим количеством функций, но имеющая все, что необходимо. Идеал для тех, кто привык к старому доброму **Нортону**, но работает в **Windows**.

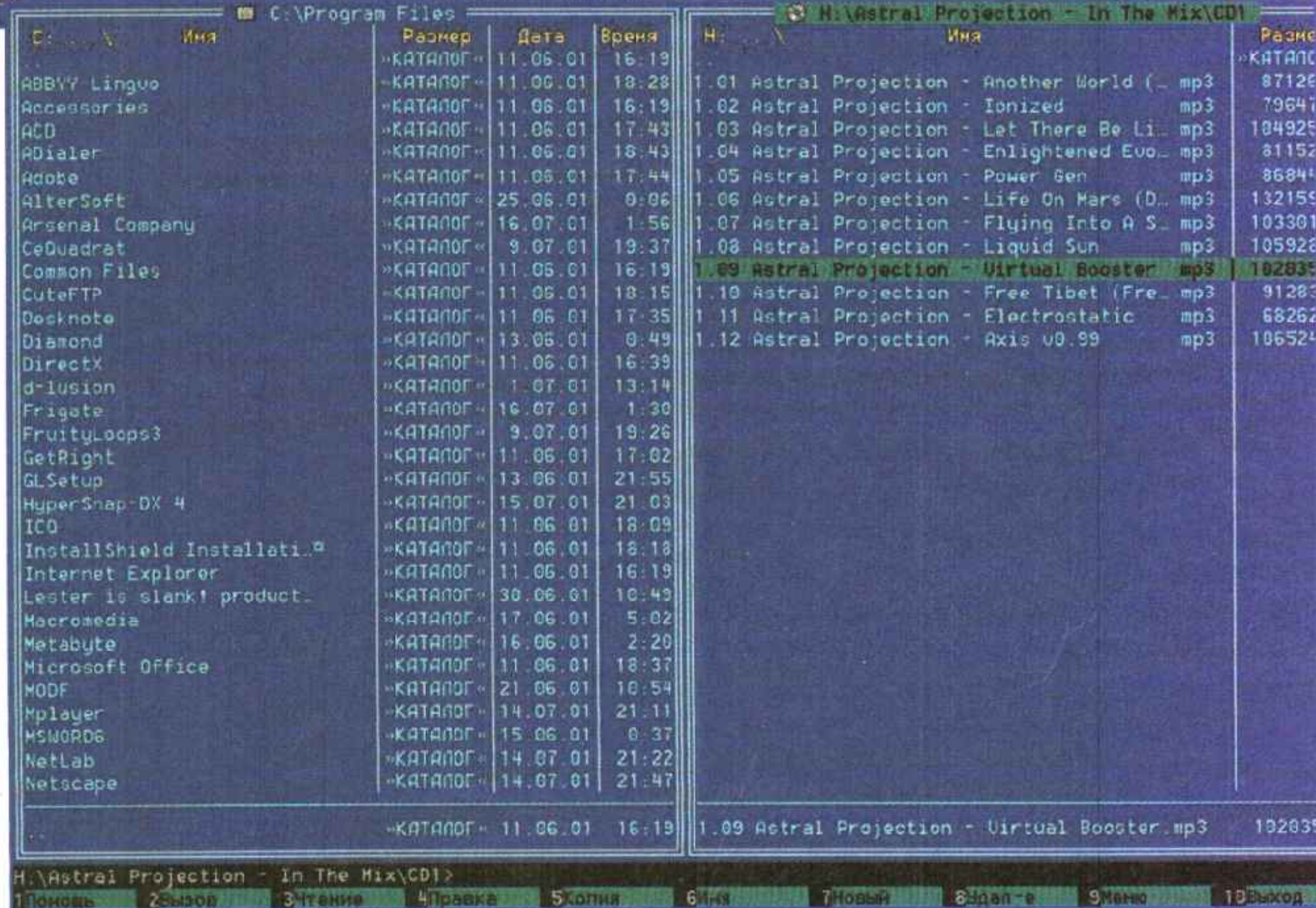
Рейтинг (для простого пользователя):  
◆◆◆◆◆

Рейтинг (для «продвинутого» пользователя):  
◆◆◆◆◆

Смотрите, устанавливайте понравившиеся программы **с нашего диска** и пробуйте их в работе. Даю слово, что через пару недель вы настолько «прикипите» к какой-нибудь «оболочке», что будете глядеть на «Проводник» с неприязнью. Тем, кто затрудняется с выбором, могу посоветовать **Windows Commander** — по моему мнению, это лучший файловый менеджер на сегодня. Но лучший только для тех, у кого есть деньги на регистрацию, равно как и в случае с классическим «шелл» **ДИСКО Командир**, и кухонным комбайном **Frigate**. А если денег нет? Тогда смело берите произведение русского народного мастера — наш **FAR Manager**, не пожалеете. WinNavigator (десять в одном) и **2xExplorer** — по желанию. Да, и одна маленькая деталь: независимо от того, насколько «крут» ваш файловый менеджер, все же рекомендую держать на жестком диске копию старого доброго «Нортон Командера» (его аналог — **Necromancer's Dos Navigator** — вы могли найти на диске одного из прошлых номеров). Мало ли что может случиться... ■



Автор называет «Фригата» самым удобным, многофункциональным, мощным (ненужное зачеркнуть) файловым менеджером. Конечно, по многофункциональности он уступает **WinNavigator'у**, но, возможно, многим придется по душе. В плане удобства держится на уровне своих коллег. Понимает как классические нортонские **hotkey's**, так и виндовские **ctrl+c** и **ctrl+v**. Довольно неплохо работает с **FTP** и с архивами, может использовать плагины, а также имеет довольно мощный встроенный текстовый редактор. Кроме того, обладает очень гибкими настройками интерфейса: например, позволяет изменять цветовую схему и даже использовать скины. В плане работы с графическими файлами не уступает знаменитой **ACDSee** — здесь и настраиваемые **thumbnail's**, и слайд-шоу. Из менее значительных возможностей отмечу **калькулятор**, программу **дозвона**, **органайзер**, **записную книжку**, **часы** с будильником, **браузер** на основе **IE**, проигрыватель звуковых файлов и два «блокнота» — **Smart Pad** и **Tree Pad**.





# НАША АРМИЯ!



FalshPoint поразил меня уже после просмотра демки. Затянув пояс, я начал ждать релиза полной версии, каждый день навещая все сайты, посвященные игре в Рунете. Как-то раз, зайдя на очередной ресурс, я заметил весьма интересный раздел под названием «НАША АРМИЯ». Название говорило само за себя. Я знал, что в Европе еще до выхода игры игроки начали объединяться, называя себя **отрядами** или **армиями**. И отечественные игроки тоже не отстали от мира, и на сайте <http://flashpoint.xaos.ru> был объявлен набор, если можно так выразиться, солдат в нашу первую виртуальную армию. «А какая разница между тем же кланом и армией?» — спросите вы. Стоп! Разница есть. Однако, чтобы ее понять, нужно сначала узнать «принципы» устройства отряда. И в этом нам поможет один из создателей армии, виртуальный «генерал СЕРЖАНТ».

**МАНИЯ (М)** — Как вам в голову пришла идея создать виртуальную армию?

**СЕРЖАНТ (С)** — Безусловно, идея родилась из-за особенностей игры, которые предусматривают одновременное участие разных родов и видов войск. К тому же это реалистичный военный тактический симулятор, поэтому армейский контекст напрашивается сразу. До этого существовали отдельные виртуальные соединения, скажем, на основе симуляторов истребителей или вертолетов, но здесь впервые появляется возможность участия и взаимодействия на виртуальном поле боя любителей разных жанров боевых симуляторов.

**М** — Как устроена армия?

**С** — Это тоже обусловлено игрой и предыдущим опытом в организации виртуальных боевых подразделений. Игра — о периоде 1985 года, когда еще СССР и его вооруженные силы были в полном расцвете. Поэтому организация армии в точности копирует организацию ВС СССР. Предыдущий опыт виртуальных боев на международной арене также привнес особенности в боевую подготовку — все начинающие должны пройти подготовку не только самостоятельно, но и по специально разработанной программе, где курсанты и призывники армии доводят мастерство до определенного уровня, гарантирующего качество боевой подготовки для участия в боях с другими сторонами. Кроме того, такой метод продолжает «симуляцион-

ный» подход самой игры и добавляет атмосферу погружения в виртуальную боевую службу.

**М** — А есть ли в армии звания? И возможно ли будет повышение?

**С** — Звания обязательны, как и в любой армии. Структура званий соответствует существовавшей в ВС СССР. По зачислению призывник, проходя подготовку и сдавая нормативы, продвигается от солдата до старшины, а далее по заслугам и результатам боев будут присваиваться младшие и старшие офицерские звания.

**М** — Я видел на сайте раздел обучения боевым действиям, написанный с выдержкой из реальных боев. Должны ли придерживаться этих правил игроки?

**С** — Нет. Скорее это рекомендации, в силу реалистичной степени симуляции реальный боевой опыт может быть применим практически сразу — зачем набивать шишки на уже усвоенных кровью уроках. Однако это не догма, и игровая специфика внесет свои поправки в нахождение наиболее эффективных тактик и действий в боях и различных ситуациях.

**М** — Но многие игроки могут использовать навыки, приобретенные в таких играх, как

*Quake* и *UT. A OFP* — это симулятор, где тактика совсем другая...

**С** — Да, надо сказать, навыки, приобретенные в этих играх, практически вряд ли применимы в *OFP*. Реалистичность обстрела, когда вы можете погибнуть от двух или даже одного пулевых попаданий и когда вас замечают, едва вы открываете огонь, означает, что стиль Рэмбо-одиночки абсолютно не пройдет. И не помогут ни «стрейфы», ни «джампы» (да и нет в игре последних). Урок и шок для таких игроков будет значителен. Армейская тактика, выбор позиции, передвижение на поле боя... Взаимодействие с другими игроками, с различными видами военной техники будут решать — выживете вы или нет.

**М** — А как насчет «баталий» с «иностранными» (в прямом и переносном смысле) армиями? Будут ли к ним готовиться солдаты, и если да, то как?

**С** — Это одна из наших основных задач — бои на международной арене с другими сторонами. Как уже упоминалось, подготовка личного состава ведется по специальным программам для специализаций (вертолеты, бронетехника, ПВО, снайперы). Также будут проводиться учения, где разные виды войск будут отрабатывать взаимодействие и общую тактику для различных ситуаций. Безусловно, на учениях, в зависимости от миссии и карты, где происходит игра, будет вырабатываться тактический план и конкретные задачи для каждого подразделения. Конечно, такие данные по причинам важности информации будут окружены секретностью.

**М** — Как примерно будет действовать армия в бою и непосредственно при подготовке к сражению?

**С** — Виртуальные (игровые) боевые действия все время совершенствуются и усложняются в своей структуре и организации по мере развития самих игр, и симуляторов — в особенности. Не так давно командные бои сводились к совместному участию двух сборных, где исход решало скорее индивидуальное мастерство отдельных игроков, нежели их сыгранность, план. Гораздо более усложненный (читать — многофункциональный) жанр военных симуляторов стимулировал введение организованности, дисциплины, командования и планирования в команды игроков. Сейчас сайты, традици-







онно выставляемые командами в Интернете для поддержания и развития своего виртуального подразделения, включают разделы вызова на командный бой любой стороной. Это перенято уже появившимися сайтами кланов и отрядов Operation Flashpoint.

Появился ряд первенств и проектов по индивидуальной и командной борьбе на линии. Скажем, один из них (итальянский) подразумевает участие кланов в кубковой системе с серией битв с соперником **на вылет**. Пока что складываются два подхода. Один — **FPS/клановый**, это игры на интересных, но ориентированных на «фрагизм» миссиях. Другой — **симуляторный/squad-овый**, это бои на миссиях с тактическими и стратегическими задачами и целями. Наша Армия (СССР) задумывалась в первую очередь как подразделение с элементами полной военной организации для участия в боях второй категории. Это не значит, что личный состав НА не увидишь, скажем, в Deathmatch, но это личный выбор игроков и отработка скорее личного мастерства, нежели команды.

Итак, в зависимости от того, сложатся ли центры контактов отрядов или нет, вызовы, скорее всего, будут происходить через связи отряда с другим. Не определен еще и формат миссий для таких отрядных боев. Игра достаточно богата возможностями, чтобы задействовать тактическую и стратегическую борьбу. Есть разные предложения, мы хотели бы видеть полномасштабную операцию на большей части острова с изначальными силами всех родов и снабжения с целями и задачами захвата ключевых позиций.

В зависимости от качества связи после исправлений и добавлений будет определяться число игроков с каждой стороны. После определения формата, времени, выбора серверов и наблюдателей НА переходит на состояние повышенной боевой готовности. Штаб делает оперативное планирование, особый отдел осуществляет разведку против соперника с целью выяснения планов, их методов и особенностей. Состав и дублирующий состав получают вводные на отработку миссии, ознакомление с задачами и проведение рекогносцировки на местности и объектах миссии.

Если позволяет время подготовки (на чем обычно мы будем настаивать), проводятся учения на этой миссии двумя составами со сменой ролей за обе стороны для отработки сделанного плана и его улучшения, а также взаимодействия вероятным ответным действиям противника. Во время боя командование и управление осуществляется при помощи аудиосвязи (не встроенной) согласно картам операции, выработанным штабом и в ходе учений.

*М — Спасибо большое за ответы. Надеемся, что все у вас получится. По крайней мере, то, что вы описали, выглядит очень и очень внушительно. До скорых встреч. Желаем вам только побед.*

Из того, что рассказал нам «генерал» «НАШЕЙ АРМИИ», становится понятно, что командно-организационная часть в OFP-армиях поставлена «вперед планеты всей». Ни в TF, ни в STF нет такой слаженной структуры, где бы от действий каждого члена «партии» зависело так много и в то же время не зависело ничего. Победу обуславливает лишь четкое и слаженное действие всех бойцов армии. Причем на исход битвы — и это то-



**Быть может, так будет выглядеть армия перед боем.**



же фигурирует впервые — в большой степени влияет период до боя, когда происходит сбор информации, планирование наступления или обороны. Похоже, мы с вами присутствуем перед зарождением **совершенно нового вида командной игры**. Нечто похожее мы уже могли видеть в той же серии Tribes, но лишь примитивное подобие. В дальнейшем мы будем пристально следить за развитием событий в мире командных OFP-сражений и по возможности информировать вас о всех мало-мальски интересных моментах. Удачного вам боя, и пусть никогда не заклинит патрон в стволе вашего АКМ. ■

★★★

P.S. Получить информацию о том, как вступить в ряды «армии», вы можете на сайте <http://flashpoint.xaos.ru>.



**В край мира и счастья вернусь это!**

# ГИЛБЕРТ ГУДМЕЙТ

## И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИИ



### Основные особенности игры

- 40 часов игрового времени
- 50 интересных персонажей
- 6000 анимированных сцен
- Превосходная графика
- Головоломки, развивающие логическое мышление
- Захватывающая музыка



PRELUSION



## Новый уморительно смешной квест!

Священный гриб Фангории похищен!  
Дедушка Гилберта будет казнен за это!  
Кажется, что ситуация безнадежна...  
Но на самом деле ты можешь все изменить!  
Найди похитителя, верни гриб и спаси дедушку!



### Минимальные системные требования:

- IBM PC
- MS Windows 95/98/ME/2000/NT 4.0 (с Service Pack 5)
- процессор Pentium 166 MHz
- 32 Мбайт ОЗУ
- 4-скоростной дисковод CD-ROM
- SVGA-видеокарта 2МБ видеопамяти (100% DirectX совместимая)
- 10 Мбайт свободного дискового пространства
- MS Windows совместимая «мышь»
- клавиатура

[www.NMG.ru](http://www.NMG.ru)

[www.vKIDS.ru](http://www.vKIDS.ru)

Бесплатная доставка по России: тел. 903-30-50, e-mail: [sale@nmg.ru](mailto:sale@nmg.ru)

Приглашаем к сотрудничеству дилеров, предлагаем выгодные условия и гибкую систему скидок.

По вопросам оптовых закупок обращаться: тел.903-80-98, 745-01-14





# Краской в морду-2

...Или лирический отчет о прохождении пэйнтбольного турнира "Все звезды СМИ"

О том, что такое пэйнтбол, вы уже знаете. Если читали статью "Краской в морду" в пятом номере "Игромании". Или если интересуетесь спортивными видами отдыха вообще и экстремальными в частности. Это — маленькая война, где вместо огнестрельного оружия используется маркер, выстреливающий наполненные краской шарики. Пэйнтбол — штука нереально азартная и чертовски затягивающая. И оставляющая целый букет ярких воспоминаний, где, как флэшбэки у киногероев, мелькают в памяти самые зрелищные моменты боев.

Не забывшие впечатлений от весенних игр, мы очень обрадовались, когда узнали о грядущем турнире "Все звезды СМИ", организатором которого был уже знакомый нам пэйнтбольный клуб PaintLand ([www.paintland.ru](http://www.paintland.ru)). Кроме команды "Игромания" на турнир были приглашены еще пять, в составе которых находились наши коллеги из информационной сферы. Это были ребята с Муз-ТВ, журналисты онлайн-изданий — "Башня", "Корпорация Космопорт" — и печатных — журнала "Досуг", а также корреспонденты информационного агентства "Ореанда".

По правилам турнира, каждая команда должна была состоять из десяти человек. Значит,



Кто первым прибежит, тот и съест пирожок. При хорошей скорости есть шанс сразу захватить флаг. Но вот выбраться обратно под шквальным огнем противника — задача посложнее будет.

наш прежний состав требовалось дополнить шестью добровольцами. Шестью — потому что наш флагман и человек-эсминец, а по совместительству главред Денис Давыдов, принять участие в турнире не смог, будучи прикован делами к редакции. Но стоило бросить клич в редакционных и околоредакционных кругах — и шесть человек нашлись в момент. Примечательно, что один из них, *Сергей (Odin.TMD)*, оказался бывшим спецназовцем, и это сыграло немалую роль в ходе турнира. Еще трое — наш дизайнер *Илья (J.B.)*, наш автор и сын полка (редакции) — другой *Илья (or@NGE)* и, наконец, просто друг редакции, третий *Илья (Lord)* — имели немалый опыт боев в Counter-Strike. Не говоря уже об одном из постоянных авторов раздела Deathmatch *Денисе Гурове (SpideR)*, для которого CS просто составляет часть жизни, и немалую. Оставшиеся пять участников в спецназе не служили и в CS не играют, но их решимость от этого никоим образом не страдала. Это были: наш рекламный менеджер *Даша (Danja)*, web-программист *Дионис* со спутницей жизни *Татьяной*, далее — некогда бухгалтер "Игромании", а теперь просто наш общий друган *Павел*. И, конечно же (см. шапку), автор этих строк. Одна из героинь весеннего турнира, менеджер *Юля Однакова*, на сей раз участвовать в игре не могла по состоянию здоровья, но тем не менее она поехала с нами и обеспечивала в течение всего турнира активную моральную поддержку.

## Предварительная стадия

Когда собирается компания увлеченных одним делом людей, им не может быть скучно. Двадцатиминутный вояж в маршрутке до места действия прошел незаметно: народ активно прикалывался, заправлялся пивом и обсуждал предстоящую баталию.



Инструктор Дима объясняет, что происходит с человеческим глазом при попадании в него шарика.

ИГРОМАНИЯ

ИЦЭ ТА

COSMOPORT.RU

журнал для геймеров и стильных  
БАШНЯ

ваш ДОСУГ

ОРЕАНДА

Paintland  
Paintball Sport Club  
[www.paintland.ru](http://www.paintland.ru)





**Попадание в маркер считается не менее фатальным, чем в грудь или голову. А вы как думали — считай, оружие повреждено, а без него в бою делать нечего!**

Приехав, мы сразу же пошли получать обмундирование. На сей раз в его состав входил бронежилет, что и понятно: в силу летнего времени толстые куртки на игроках отсутствовали, а получить шариком через тонкую ткань камуфляжа и находящейся под ним майки — очень, знаете ли, чувствительно бывает. Однако нам, как опоздавшим, досталось всего четыре броника на десятерых. Два, конечно, были тут же отданы девушкам — Тане и Даше, а еще два захватили мы с Дионисом.

Переодевшись, мы в числе прочих команд прибыли на предыгровой инструктаж. Главный инструктор Дима поведал собравшимся, что в пэйнболе можно и чего в нем нельзя, и приободрил нас, рассказав, что бывает с теми, кому шарик попадает в незащищенный маской глаз. Шарик, дружелюбно сообщил он, полностью очищает глазницу от глаза, а если повезет, то и доходит до задней стенки черепа.

Несмотря на предостережение, случаи снятия маски на игровом поле все же наблюдались, но убедиться в справедливости Диминых слов никому из игроков, увы... в смысле — к счастью, не пришлось.

Наконец, после непродолжительной жеребьевки участники команд проследовали к полигону, где предстояло развернуться братоубийственной войне за право ярче других сиять на информационном небосклоне. Все звезды были настроены крайне решительно и собирались, как минимум, вспыхнуть сверхновыми.

### **Дом Павлова**

Правила турнира были таковы. Каждая из шести команд сражалась по три раза. После этого две команды, набравшие наибольшее число очков, выходили в финал, где и определялась судьба первого и второго места. Цель же игры заключалась в том, чтобы умыкнуть флаг, находящийся в центре карты, и транспортировать его на вражескую базу.

Нашим первым противником назначили команду "Башни". Играть мы должны были в третьем заходе, после того, как сыграют первые две пары команд. Лимит времени на матч был десять минут — соответственно, у нас было порядка двадцати с лишним минут на внимательный осмотр поля брани.

Поле брани именовалось "Дом Павлова", потому как в центре его действительно стоял... дом. Означенный дом внушал почтение: судя по его виду, он перенес два-три сеанса бомбежки и сотню-другую штурмов. Да и весь полигон выглядел, не в пример "надувному" весеннему, так, как будто на нем только что отремела гражданская война: стратегически расставленные укрытия из мешков с песком, досок и автомобильных шин, изрядно заляпанные краской деревья и вытоптанная трава. Для хорошей перестрелки — самое что надо.

### **Миссия возможна!**

Бой с "Башней" прошел весьма стремительно. Мы дрались как львы, а Фортуна стояла на крыше дома и подмигивала нам сверху. Лично я погиб при исполнении, но флаг мне удалось предварительно передать одному из наших "новичков" — тому Илье, который Lord. Тот, спокойно и обстоятельно (и, конечно, не без помощи коллег по команде) осуществив добивку врага, отнес флаг на оставшуюся без охраны базу. Таким образом, в первом же раунде нам удалось выбить максимальное количество очков — 150!

Баталия номер два была затяжной и куда менее удачной. Потеряв вначале больше половины бойцов, мы не смогли воспрепятствовать хищению флага. Но зато врагу так и не удалось донести его до нашей базы — остатки ко-

# ПРОИЗВОДСТВО КОМПАКТ-ДИСКОВ



**Без нас идея,  
с нами шедевр!**



**ТЕЛ./ФАКС: (095) 748-07-30/31/32**

**E-mail: office@arkcd.com**

**Url: http://www.arkcd.com**





Команда триумфаторов на поле последнего боя.

манды мужественно отстреливались до истечения лимита времени. До сих пор поражаюсь, как двоим бойцам — Даше и Дионису — удавалось, сидя практически без патронов, сдерживать напор пяти или шести пэнтболистов из команды "Ореанда". Благодаря этому противник так и не смог добраться до нашей базы и получил за бережно сохраненный им флаг жалких 25 очков вместо полновесной сотни.

Азарт перед третьим матчем достигал высоты цунами: победа в нем должна была выбросить нас в финал турнира, тогда как проигрыш... Проигрывать никому не хотелось, поэтому играли мы исключительно хитро и осторожно. Флаг был украден нами еще в начале боя, и теперь только ожидал случая, чтобы быть отнесенным на вражескую базу. С правой стороны дома бились J.B., Дарья, Дионис, Spider и тот Илья, который Lord. Слева над планомерным зачищением территории трудился Сергей, поддерживаемый огнем Татьяны. Я бегал из стороны в сторону и ждал, когда хотя бы один из флангов окажется свободен от живых сил противника. Тем временем Серега, применяя свои спецназовские навыки, выносил одного врага за другим — и вскоре местность слева от дома практически обезлюдела. Доставка флага в нужную точку была делом техники

### Убить телерубика

Итак, предстояло финальное сражение, в котором должна была решиться судьба первого места.

Каждому из нас было совершенно ясно, что проиграть должен конкурент — команда "Телерубики", ведущая свое происхождение с телеканала Муз-ТВ. "Телерубики", как ни странно, придерживались прямо противоположного мнения.

По правилам турнира, финальный раунд должен был проходить на малом полигоне "Спидбол", заставленном надувными фигурами: том самом, где мы играли ранней весной. Дима произнес краткую на-

путственную речь и пообещал удвоенную принципиальность судей.

Разработав тактический план, мы вышли на поле. Задуманная была осторожность стремительно улетнула за пределы сетки. Я с тремя коллегами вылетел на первых минутах, и нам ос-

### J.B. еще не знает...



...что этот мощный бренд-спойт сейчас будет направлен на него! Он потом до-о-олго сушился на солнышке.

тавалось лишь болеть за товарищей, подбадривая их криками и прыжками в высоту. Кипела, натурально, Сталинградская битва: "Телерубики" дважды подбирались к флагу... и один раз даже сумели его стащить, но ловкача тут же настиг роковой игроманский шарик. От напряжения потрескивал воздух: любой из команд достаточно было получить преимущество в несчастных десяти очков (а это один убитый игрок) — и ей будет присуждена победа в турнире! Каждого нашего бойца, вылетевшего с поля, мы встречали чуть не со слезами. Каждого вражеского готовы были тут же отправить в Майами за свой счет.

По истечении лимита времени сложилась маловероятная и в целом парадоксальная ситуация: у каждой команды осталось по два абсолютно живых игрока. Нетронутый флаг издевательски желтел посреди поля.

Судьи объявили дополнительный трехминутный матч для оставшихся игроков. "Оставшимися" от команды "Игромании" были Даша и наш неуязвимый капитан J.B., так ни разу и не погибший за все время турнира. Понимая, что в этом решающем бое должны участвовать сильнейшие игроки команды, Даша убедительно продемонстрировала перед судьями подвернутую в предыдущем раунде ногу и таким образом дала Сергею возможность выступить вместо нее.

Бой был чрезвычайно напряженным. "Телерубики" неоднократно пытались захватить флаг, но все попытки оказывались напрасными. J.B. подавлял их ураганным огнем со стороны базы, а Сергей обходил с левого фланга. В какой-то момент Серега подстрелил первого врага. Вскоре за этим второй предпринял бесстрашный рывок к флагу... наградой за храбрость ему стала очередь в грудь от J.B., разрядившего в него полфидера (баллон с шариками), и очередь в... сзади от Сереги, отстрелявшего в него никак не меньше. Дальше Серега под бурные овации зрителей отнес флаг на базу. "Flawless victory!" — провозглашал в таких случаях спортивный комментатор Mortal Combat. Восторг команды "Игромания" был безбрежен, как Мировой океан. "Телерубики" поздравляли нас с победой.

Потом состоялось, как и полагается, награждение ценными призами. Самый пострадавший в боях игрок получил в утешение медицинскую страховку от компании American Medical Center, серебряным призером были вручены роликовые коньки, а мы стали обладателями космически дорогих швейцарских часов от спонсора турнира фирмы ORIS. Их судьба сейчас решается: согласитесь, трудно примириться с тем фактом, что шестисотдолларовые часы лежат себе спокойно в сейфе, как будто они никому и не нужны. Лучше употребить прибор на доброе дело — отнести его в ломбард и махнуть еще разок в PaintLand. Возможно, так мы и сделаем.



P.S. 7 ноября клуб PaintLand проводит грандиозную акцию, посвященную Дню рождения российского пэнтбола и девятилетию (!) клуба. PaintLand приглашает всех желающих принять участие. А мы, в свою очередь, поздравляем тех, кто уже девять лет служит продвижению пэнтбольного дела в нашей стране!

P.P.S. Все фотографии мы поместили на компакт — можете посмотреть, кто хочет. ■



Веселые Таня, Даша, J.B. и задумчивый Оранж. В центре внимания — часы швейцарской фирмы ORIS.



НЬЮ-ЙОРК. НАД СЕКРЕТНЫМ АГЕНТОМ НАВИСЛА ОПАСНОСТЬ. И ОТСТУПАТЬ ЕМУ НЕКУДА!

# МАХ РАУНЕ™



Max Payne, эмблема Max Payne, Remedy и эмблема Remedy являются охраняемыми товарными знаками Remedy Entertainment, Ltd. 3D Realms и эмблема 3D Realms являются охраняемыми товарными знаками Arpegge Software, Ltd. Godgames и эмблема Godgames являются охраняемыми товарными знаками Gathering of Developers Inc. © Gathering of Developers, 2001. Take 2 и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. © Take 2 Interactive Software, 2001. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Напечатано в России. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Max Payne в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

## ЖДИТЕ В СЕНТЯБРЕ



# ЭЛЕКТРОННЫЙ ТЕРРОР

Константин  
Артемьев  
barso2001@mail.ru

## СМОЖЕТ ЛИ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ПОРАБОТИТЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО?

Некоторое время назад в почтовой рубрике "Игромании" прошла волна обсуждения проблемы искусственного интеллекта. Сама проблема в общем случае звучит так: может ли искусственный интеллект выйти из-под контроля человека и наделать ему много разных гадостей?

Это дискуссия напоминает нашумевший вопрос о клонировании человека: высказываются политики, журналисты, общественные деятели... которые вообще толком не понимают, что такое клонирование, а если и понимают, то искажают этот вопрос в призме собственных интересов и соответствующим образом направляют общественное мнение. Возможно, когда-нибудь, когда встанет необходимость, общественные взоры обратятся и к проблеме искусственного интеллекта. Тогда заворится та же каша, что и сейчас с клонированием человека.

Конечно, над обеими проблемами знатно поработала киноиндустрия, так что теперь у обывателя, не знакомого с биологией, при упоминании о клонировании человека воображение рисует ровные колонны генетически выведенных "совершенных бойцов"... или мутантов, лезущих из всех канализационных люков. Даже сейчас у того же обывателя при словах "искусственный разум" перед

взором предстает сошедший с ума суперкомпьютер, который по иронии судьбы был подключен ко всем атомным электростанциям планеты и который страстно жаждет поработить человечество.

Иными словами, общественное мнение вокруг искусственного интеллекта уже начало формироваться. Причем явно не в пользу последнего. Просто вопрос еще не назрел, не приобрел актуальности. Так что пока мы можем пользоваться возможностью обсудить этот вопрос в "узком кругу" читателей "Игромании", надеясь, что политики не сунут к нам свои длинные носы раньше времени.

### Что мы подразумеваем, когда говорим "искусственный интеллект"?

Что мы подразумеваем, когда говорим "искусственный интеллект" (я не имею в виду псевдоинтеллект, который присутствует, например, в большинстве современных компьютерных игр)? Ясно, что ИИ не может быть программой с жестким алгоритмом, потому что какой бы

гений такую программу ни написал, она будет проявлять, в лучшем случае, лишь жалкое подобие интеллектуальности. Единственный известный на сегодняшний день базис для ИИ — программа с гибким алгоритмом на основе нейронной сети.

Нейронная сеть — это модель, имитирующая устройство человеческого мозга. Она состоит из некоторого числа определенным образом соединенных между собой нейронов — элементарных ячеек принятия решений. В прогрессивной нейронной сети все нейроны обладают способностью запоминать свои предыдущие решения, таким образом сеть может самообучаться. Большинство современных нейронных сетей устроено по схеме персептрона.

Персептрон — это один из вариантов соединения нейронов (модель нейронной сети),

изначально предназначавшийся для распознавания образов. Потом персептроны стали использовать для более широких целей. Обычно нейроны в персептроне по устройству похожи на нервную клетку человеческого мозга (хотя и не во всем: например, дендриты (входы) не разделяются на возбуждающие и тормозящие).

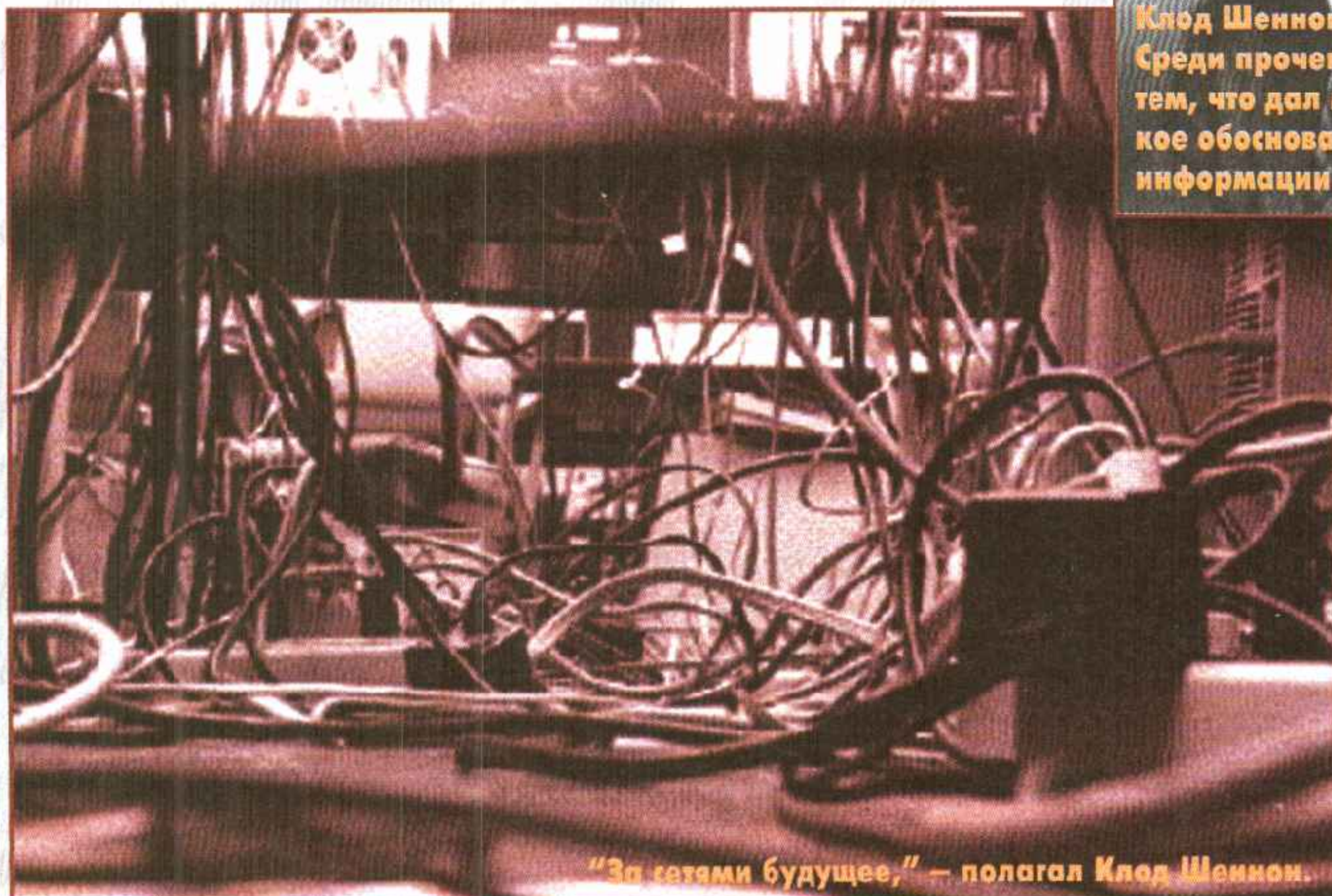
Очевидно, что ИИ не сможет сотворить ощутимую гадость человечеству, если его власть будет ограничиваться одним компьютером. Каким-то образом он должен переда-

вать себя на другие компьютеры. Самая широкая дорога для этого — Интернет. Согласитесь, вряд ли ИИ сможет достигнуть потрясающих результатов, если будет, подобно старенькому вирусу MARCH, переноситься с компьютера на компьютер на дискетах.

Может ли ИИ воспользоваться Интернетом для распространения своей власти? Да запросто! В его арсенале может быть свободная работа с сетевыми и Интернет-протоколами. А если каналы связи будут чем-то защищены, то и это не станет ощутимой преградой, если учесть, какой переполох устроили широко известные трояны, созданные с помощью не менее широко известных генераторов, а также тот факт, что десятилетний ребенок, прочитав



Клод Шеннон. Математик. Среди прочего, известен тем, что дал математическое обоснование теории информации.



"За сетями будущее," — полагал Клод Шеннон.





Представление об Интернете на нейронном уровне.

статью в известном журнале, может без особых проблем и при небольшом везении положить на обе лопатки матерый сервер с навороченной системой безопасности. Правда, в последнее время сетевые администраторы взялись за ум и взлом крупных серверов перестал быть тривиальным делом. Но уже сейчас существуют программы, которые сами могут взломать сервер по одной из известных схем. Возможно, скоро кому-нибудь придет в голову объединить сканер CGI дырок, птар и подборки эксплоитов, и мы получим универсальную программу-хакер на все случаи жизни. А раз можно сделать такую программу, значит, ИИ тоже могут быть доступны эти алгоритмы, и он будет чувствовать себя в Интернете как рыба в воде. По крайней мере, до тех пор, пока власти не забудут тревогу и против ИИ не начнут приниматься конкретные жесткие меры.

### Чем нам угрожает ИИ, завладевший Интернетом?

Чем же нам угрожает ИИ, завладевший Интернетом? Довольно большими неприятностями, если учесть, что в цивилизованных странах (кхм, скромно промолчим про Россию) компьютеры управляют дорожным движением, электростанциями, целыми заводами и аэропортами (был прецедент, когда некий хакер грозился обесточить всю Калифорнию). Пока власти не засуетятся, наш ИИ сможет отправить на тот свет немало людей (хорошо хоть атомные электростанции пока к Интернету не подсоединяются). Вряд ли это сильно выйдет боком России — обычно у нас к компьютеру ничего

сложнее принтера не подключают. Однако, возможно, самой крупной неприятностью для всего мира (теперь уже и для России) станет катастрофа на фондовых рынках и на мировом рынке в целом. Миллионы компаний сразу вылетят в трубу. Вот это уже будет посерьезней сотни автомобильных аварий.

Понятно, что хлопот от вторжения ИИ в нашу жизнь не оберешься. Но остался последний и самый интересный вопрос: а хватит ли, грубо говоря, у ИИ мозгов, чтобы все это провернуть? С чего мы взяли, что ИИ сможет инициировать даже перегорание лампочки? И вообще: откуда возьмется этот ИИ, что обещает нам крупные неприятности? Вот это самые главные вопросы. По моему, существуют только четыре варианта того, каким образом появится враждебный человечеству ИИ.

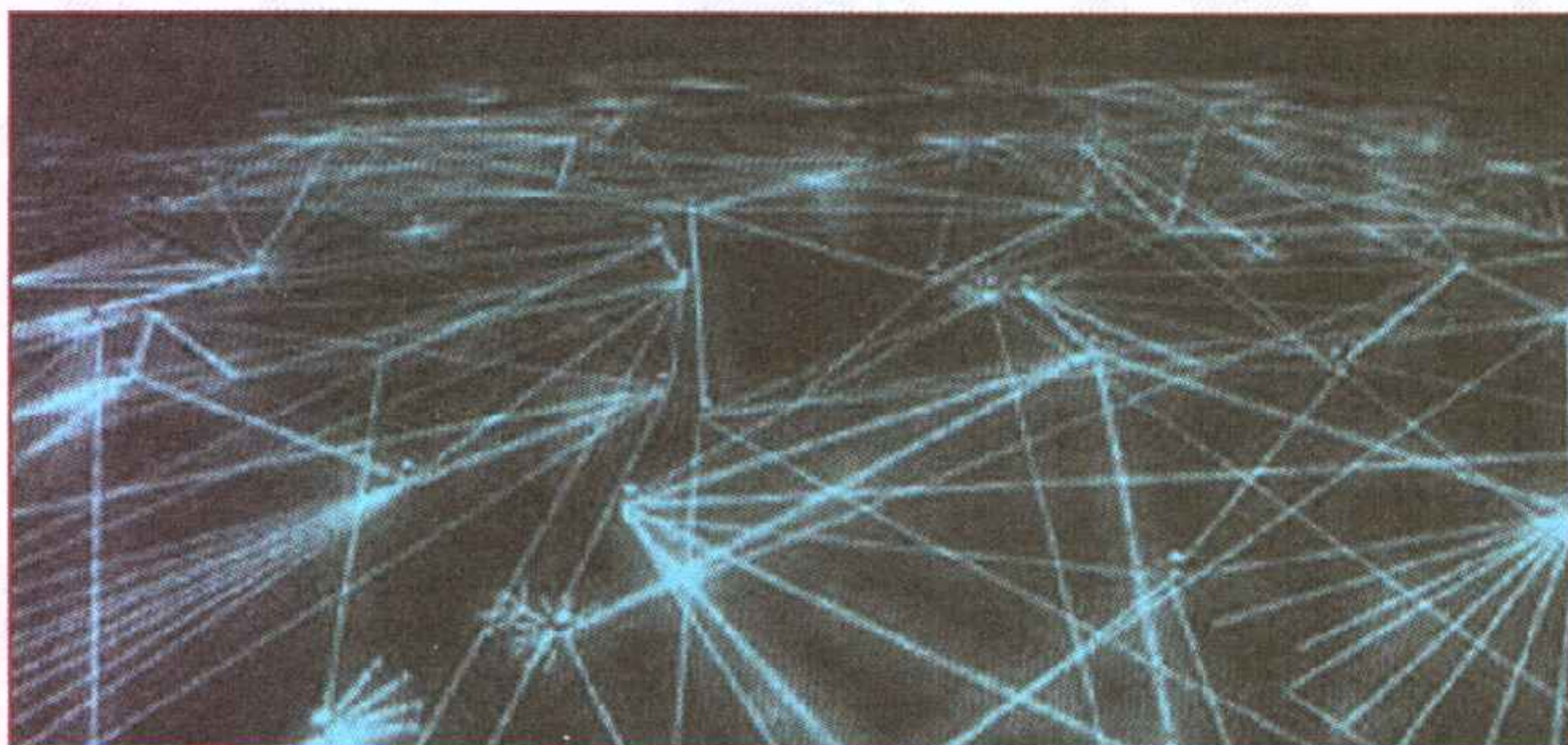
1. ИИ возникнет случайно из мешанины информации в Интернете.
2. Люди сами создадут ИИ, но для благих целей (например, для исследования чего-нибудь), только он выйдет из-под контроля.
3. Люди сами создадут ИИ, но не для благих целей (то есть ИИ уже с самого начала будет обладать задатками агрессии и начальным базисом для осуществления этой агрессии). Примером может служить универсальный компьютерный вирус с искусственным интеллектом, основной задачей которого будет вскрытие любыми силами секретных архивов Пентагона или уничтожение якобы запрятого под Пентагоном реактора. При этом ИИ либо выполнит свою цель и от "нечего делать" начнет искать свое место в жизни, либо не выполнит своей цели (по пу-

Исследования в области искусственного интеллекта начались еще в позапрошлом веке. В 1950 году Джон фон Нейман разработал интересную теорию самовоспроизводящихся клеточных автоматов. На основе этой теории фон Нейман хотел создать машину Тьюринга (в честь английского изобретателя — А.М. Тьюринга) — идеальный автомат, способный производить любые вычисления. Именно тогда и родились первые опасения по поводу безопасности самовоспроизводящихся клеточных систем. На основе теории фон Неймана математик Д. Х. Конуэй создал математическую игру-эксперимент "Жизнь". Это была самая удачная математическая модель искусственного клеточного автомата (на сайтах [www.softlist.ru](http://www.softlist.ru) и [www.freeware.ru](http://www.freeware.ru) можно найти несколько ее компьютерных воплощений).

К одной из самых первых разработок искусственного интеллекта можно отнести "электронную мышь" Клода Шеннона, которая управлялась сложной релейной схемой. Эта мышка могла «исследовать» лабиринт и находить выход из него. А кроме того, помещенная в уже известный ей лабиринт, она не искала выход, а сразу же, не заглядывая в тупиковые ходы, выходила из лабиринта.

В 1957 г. американский физиолог Ф. Розенблатт предложил модель зрительного восприятия и распознавания — перцептрон. Появление машины, способной обучаться понятиям и распознавать предъявляемые объекты, оказалось чрезвычайно интересным не только физиологам, но и представителям других областей знания и породило большой поток теоретических и экспериментальных исследований. Американский кибернетик А. Самуэль составил для вычислительной машины программу, которая позволяет ей играть в шашки, причем в ходе игры машина обучается или, по крайней мере, создает впечатление, что обучается, улучшая свою игру на основе накопленного опыта. В 1962 г. эта программа сразилась с Р. Нилли, сильнейшим шашкистом в США, и победила. Ярким примером сложной интеллектуальной игры до недавнего времени являлись шахматы. В 1974 г. состоялся международный шахматный турнир машин, снабженных соответствующими программами. Как известно, победу на этом турнире одержала советская машина с шахматной программой «Каисса».

Еще пожалуй здесь можно выделить работы киевского Института кибернетики, где под руководством Н. М. Амосова и В. М. Глушкова (ныне покойного) ведется комплекс исследований, направленных на разработку элементов интеллекта роботов. Особое внимание в этих исследованиях уделяется проблемам распознавания изображений и речи, логического вывода (автоматического доказательства теорем) и управления с помощью нейроподобных сетей. Исследования в области ИИ активно ведутся сейчас учеными многих стран. И самое большее внимание в этих исследованиях уделяется экспертным системам.





ти к ней произойдет какой-нибудь сбой, в результате чего цель ИИ самоизменится).

4. Некий гений-одиночка, злой на весь мир либо пытающийся продемонстрировать миру свою крутость, создает ИИ и запускает его в Интернет с изначально разрушительной для человечества задачей.

## Варианты возникновения ИИ

Давайте рассмотрим все варианты в порядке следования.

1. ИИ возникнет случайно из мешанины информации в Интернете.

Очень часто в различных спорах об ИИ высказывается это предположение. Не понимаю, почему оно стало таким популярным. Этот вариант явно нуждается в уточнении. Я предполагаю, имеется в виду, что по стечению обстоя-



Джон фон Нейман. Среди прочего, создал "архитектуру Неймана", благодаря которой стали возможны мощные компьютеры современности.

тельства из потока данных выстроится исполняемая структура, которая может являться ИИ...

Я мог бы сказать, что мельчайшая вероятность такого стечения обстоятельств существует, но эта вероятность равна вероятности того, что в ближайшие 100 лет Луна столкнется с Землей. Но я скажу проще и категоричнее: это НЕВОЗМОЖНО. Но — хорошо, представим себе, что эта ничтожная вероятность все же выпала на колесе фортуны и последовательность байт в некоем потоке информации образовала собой ИИ. Однако кто сказал, что ИИ запустится (напомню, что ИИ — не мистическое божество, а всего лишь исполняемая программа)? Допустим, ИИ образовался в теле передаваемой в сети картинки. Ну и что? Браузер пользователя скорее всего выдаст сообщение "неверный формат данных" и выплюнет наш героический ИИ в мусорку. И это ИДЕАЛЬНАЯ ситуация. Если последовательность байт и образует программу, то с большой вероятностью она будет находиться на стыке пакетов и при первой же маршрутизации распалась на кусочки. Итог: ИИ НЕ СМОЖЕТ возникнуть случайно из мешанины информации в Интернете.

2. Люди сами создадут ИИ, но для благих целей (например, для исследования чего-нибудь), только он выйдет из-под контроля.

Тут есть два варианта. Первый: ученым требуется ИИ в "чистом виде" просто для факта. (Правда, это сомнительно. Деньги на эксперименты обычно выделяются только в том случае, когда результат эксперимента кому-нибудь нужен. А "чистый" ИИ, не предназначенный ни для каких конкретных задач, вряд ли кому-ни-

будь нужен.) Таких ученых в настоящее время приравнивают к сумасшедшим (О времена, о нравы! Лично в моем понимании только таких людей и можно с чистой совестью назвать учеными), посему этот вариант мы будем разбирать вместе с пунктом №4.

Второй (более распространенный) вариант: требуется экспертная система для решения конкретных задач. Экспертная система — это ИИ, специально "заточенный" под какую-то определенную проблему и задачу. Приведу примеры из недалекого будущего: электронный судья, электронный врач (хотя экспертные системы, которые ставят диагноз и назначают лечение на основе симптомов болезни, уже существуют), электронный пилот (не автопилот!), электронный инженер (опять же, экспертные системы для некоторых областей инженерной науки уже существуют) и т.п. Сейчас однозначно можно сказать: будущее ИИ (осмысленного) именно за экспертными системами (про экспертные системы подробнее читайте на одноименной врезке).

В нашем случае предположение таково: экспертная система отказывается от своих обязанностей, проникает в Интернет,

а потом разными способами портит жизнь людям.

Наша задача — определить, возможно ли такое.

Возьмем, например, электронного врача. Это крайне сложная нейросеть, которая анализирует симптомы, сопоставляет их со своим опытом и опытом врачей всего мира, ставит диагноз и назначает лекарства, операции, другие виды лечения... Казалось бы, подобная экспертная система должна обладать сверхчеловеческим интеллектом — ведь даже очень опытные врачи частенько ошибаются! Но если подумать, то интеллекта у этой системы не больше, чем у майского жука. У майского жука, оказывается, тоже самый сложный интеллект: его главная задача — выжить, он постоянно анализирует информацию зрительных и осязательных органов (типовая задача распознавания образов, которая до сих пор до конца не решена!), разбивает информацию на категории, контролирует сложные движения крыльев и ног, проводит анализ ситуаций в момент опасности, на основе опыта составляет мнение о съедобности или опасности данного предмета и делает еще сотни, даже тысячи не менее сложных вещей! На поверку майский жук оказывается куда интеллектуальнее даже

самых сложных экспертных систем! Вы понимаете, что это значит? Это значит, что интеллект у этого электронного врача не дорос даже до интеллекта комнатной мухи. А могут ли у мухи возникнуть гитлеровские планы завоевания мира или даже убийства конкретного человека? Нет, нет и еще раз нет! Наш электронный врач даже представить себе не может, что в мире есть что-то, кроме симптомов, диагнозов и болезней (заметьте, он знает, что есть болезни, но даже не представляет о существовании больных, которых ему и поручено лечить). Конечно, в его работе могут возникнуть сбои, он может допустить врачебную ошибку, но он в принципе не сможет допустить ее специально, для какой-то цели. Для него нет иной цели, кроме как ставить диагноз. Аналогичная картина и с любой другой экспертной системой.

Итог: экспертная система никогда не сможет навредить человеку или человечеству специально, а следовательно, не представляет для нас никакой опасности.

3. Люди сами создадут ИИ, но не для благих целей (то есть ИИ уже с самого начала будет обладать задатками агрессии и начальным базисом для осуществления этой агрессии).

Допустим, спецслужбы создали вирус-хакера (на основе нейронной сети) для взлома конкретного сервера любыми средствами. Ясно, что в вирус уже будут заложены некоторые алгоритмы взломов, а также направления для самосовершенствования. Допустим, что он сломал заданный сервер. После этого вирус не самоуничтожился и начал творить гадости. Казалось бы, в этом случае он должен



кинуться ломать разные сервера Интернета. Ведь в нем изначально заложена агрессия, отрицательное начало. Он создан для того, чтобы разрушать. Однако это не так. Наш вирус-хакер — всего лишь один из вариантов экспертной системы. А экспертной системе все равно, спасает она мир или уничтожает. Главное, что она выполняет работу, для которой была предназначена. Ведь для нейронной сети нет разницы между добром и злом. Есть только задача и результат. Не станет же электронный врач после того, как поставит все диагнозы, от скуки назначать лечение всем остальным людям на планете! Это не его задача. Так и вирус-хакер не станет от нечего делать взламывать сервера. Тем более не станет их взламывать целенаправленно. И у него не может возникнуть цель вырубить свет во всей Калифорнии, просто потому, что он не был для



# ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Три разных  
цивилизаций боролись  
между собой с давних времен.

Их единственной целью было  
завоевать абсолютную власть над  
планетой Эдгайер. По окончании  
Битвы за Исаан, силы этих трех  
цивилизаций иссякли. Никто из  
оставшихся армий не мог завоевать  
победу.

Вы должны подготовить свою армию  
к ПОСЛЕДНЕЙ БИТВЕ...

- Одновременное управление 1000 юнитами.
- Динамичный, нелинейно развивающийся сюжет, полный сюрпризов.
- Возможность выбора игры за одну из трех цивилизаций
- Более 33 различных карт с разнообразными ландшафтами для игры
- 100 миссий для одиночной игры
- Свободная камера: вращение на 360°, смена масштаба изображения, контроль высоты...
- Безумно красивые пиротехнические эффекты
- Возможность игры по сети (до 8 игроков)

©2001 Microids. ©2001 Eugen Systems. ©2001 «Руссобит-М».  
 По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий  
 отдел «Руссобит-М»:  
 тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;  
 e-mail: office@russobit-m.ru  
 адрес в Интернете: www.russobit-m.ru;  
 телефон технической поддержки: 212-27-90;  
 e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru;  
 заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru



этого создан. Если он умеет получать необходимую информацию с конкретного сервера, то сотню раз подряд может взломать его, оттачивая мастерство, но ему будет абсолютно неинтересен сервер соседний. Скорее всего он просто погрузится в коматозное состояние и будет бесполезно занимать процент машинного времени какого-нибудь удаленного компьютера. Итог такой же, как и в варианте №2: человечеству такая "агрессивная" экспертная система не угрожает.

4. Некий гений-одиночка, злой на весь мир либо пытающийся продемонстрировать миру свою крутость, создает ИИ и запускает его

в Интернет с изначально разрушительной для человечества задачей.

Казалось бы, это самый надуманный вариант, взятый из фантастических книг и фильмов. Но на самом деле этот вариант очень правдоподобен. Вспомним многотысячные орды хакеров, которые из желания доказать всему миру свою крутость "опрокидывают" миллионы серверов. Чем не злые гении? Вопрос только в том, как далеко их гений заберется. Вполне возможно, что уже сейчас кто-нибудь делает такой суперинтеллект. Причем скорее всего это будет тот самый интеллект "в чистом виде", с широкими возможностями выбора. И создатель будет делать ИИ не "комнатной мухой". Его целью станет интеллект истинно человеческого уровня. И такой интеллект сможет все. Даже поработить человечество. Ведь это будет почти человек! Вопрос только один: сможет ли гипотетический "злой гений" сделать интеллект такого высокого уровня?

Если он пойдет дорогой непосредственного обучения нейросети, ответ однозначен — нет. А вот если он сначала вырастит ту самую "комнатную муху", а потом предоставит ее самостоятельному самосовершенствованию, попутно подкармливая новыми данными, то есть определенный шанс того, что в результате ему удастся вырастить человеческий интеллект. И тогда человечеству может угрожать серьезная опасность. Есть только два крупных НО. Во-первых, хватит ли мощности у компьютера держать в памяти такую громадную нейронную сеть и просчитывать ее? Даже у самых мощных современных компьютеров не хватит. Но лет через 30-40 прогресс сможет создать компьютер требуемой мощности. Во-вторых, сколько времени будет продолжаться путь "из грязи в князи"? Сколько месяцев, лет, веков потребуются ИИ для достижения совершенства? Наша комнатная муха эволюционировала в человека за несколько миллиардов лет (да простят меня биологи — тогда мух не существовало, это лишь образное сравнение). Компьютерному ИИ потребуются гораздо меньше времени. Сколько — вопрос чрезвычайно сложный. По моим оценкам, если создатель будет постоянно подпитывать зародыш информацией, то пара тысяч лет (с учетом прогресса компьютерной техники). Правда, для этого потребуются целое поколение создателей...

В ближайшее время нам такой ИИ не угрожает. Но итог очевиден: из всех вариантов этот — самый правдоподобный и реальный. Возможно, когда-нибудь в далеком будущем мы и пострадем от нейронов коварного ИИ. Но расхлебывать это придется нашим далеким потомкам.



Многие пророчат скорое наступление эпохи киберпанка. Главные его атрибуты — моральное разложение народа, главенство мегакорпораций, захват власти суперкомпьютером. Так вот, моральное разложение выглядит гораздо реальнее и гораздо ближе к нам, чем захват мира суперкомпьютером. И если в ближайшее время длинные носы политиков, пережевав клонирование, вернуться к искусственному интеллекту, то они проявят свою истинную глупость. ■

## ЭКСПЕРТНЫЕ СИСТЕМЫ

Вот самые известные на сегодняшний день действующие экспертные системы:

**MICIN** — экспертная система для медицинской диагностики. Разработана группой по инфекционным заболеваниям Стенфордского университета. Ставит соответствующий диагноз, исходя из представленных ей симптомов, и рекомендует курс медикаментозного лечения любой из диагностированных инфекций. База данных состоит из 450 правил.

**PUFF** — анализ нарушения дыхания. Данная система представляет собой MICIN, из которой удалили данные по инфекциям и вставили данные о легочных заболеваниях.

**DENDRAL** — распознавание химических структур. Данная система старейшая, из имеющих звание экспертных. Первые версии данной системы появились еще в 1965 году во все том же Стенфордском университете. Пользователь дает системе DENDRAL некоторую информацию о веществе, а также данные спектрометрии (инфракрасной, ядерного магнитного резонанса и масс-спектрометрии), и та в свою очередь выдает диагноз в виде соответствующей химической структуры.

**PROSPECTOR** — экспертная система, созданная для содействия поиску коммерчески оправданных месторождений полезных ископаемых.

Очевидно, что в будущем экспертными системам доверят очень большие функции контроля и управления. Будем надеяться, что их разработчики позаботятся и о проблеме безопасности. Мы доказали, что экспертные системы не смогут навредить человечеству. Но они вполне смогут навредить человеку. Дело в том, что с появлением нейронных сетей компьютер приобрел одно чисто человеческое качество, которым раньше не обладал — он научился **ошибаться**. Я говорю не об ошибках программистов, которые ведут к ошибкам программ, а об ошибках самих программ. Типичными примерами таких ошибок могут служить: врачебная ошибка — в результате неправильного диагноза экспертной системы пациент умирает, ошибка анализа — экспертная система одновременно включает зеленый свет на двух светофорах и несколько десятков машин врезаются друг в друга и т.д. Если не приходится говорить о глобальной опасности экспертных систем, то над их локальной опасностью стоит задуматься всерьез.



# MAJESTIC: ПАРАНОЙЯ ЖИВЕТ В ИНТЕРНЕТЕ

## Как стать Фоксом Малдером, не выходя из дома

Что если бы вы оказались в самом центре своего собственного, персонального триллера? Что если бы его персонажи звонили вам на телефон, присылали улики и ключи к разгадке тайн на ваш факс и проникали в вашу жизнь? Что если бы вы перестали различать истину и вымысел?

Билл Гордон, Electronic Arts

Эта игра может позвонить вам в два часа ночи с угрозой убить вашу маму.

Журнал PC Gamer

Прекрасно осознавая, что сравнивать "ролевые игры живого действия" с компьютерными — чистой воды сизифов труд, я все же начну статью с такого сравнения. Но современном уровне технологий компьютерные игры, даже самые реалистичные и самые онлайн-вые, безнадежно отстают от полевых ролевых по такому серьезному параметру, как "вживаемость" игрока. Проводя сотни часов на серверах *Diablo* или в *Ultima Online*, игрок все-таки не способен вообразить себя паладином, мясорубящим монстров в подземельях, или купцом, зашибающим монеты на продаже оружия. То есть, конечно, монстры мрут как мухи и количество золота в кошельке неумолимо растет, но человек ни на секунду не забывает: вот он стол, вот экран монитора, а вот рука с мышью. Клинические случаи не рассматриваем: если геймер, перегревшись на солнышке в *Delta Force*, покупает оптическую винтовку и начинает "рулить" соседей из дома напротив — это лишь говорит о том, что папа с мамой при генерации чада непрочно привинтили ему крышу.

И, конечно, ощущения от компьютерной игры разительно отличаются от тех, что переносятся на собственной шкуре. Одно дело, когда в твоего паладина вкатывают файербол и он — хе, подумаешь! — теряет десяток хит-поинтов, и совсем другое — когда ты по собственной невнимательности и неумению получаешь по голове топором, пусть и деревянным.

Все разговоры о том, что компьютерные игры коварно подменяют собой реальность — лапша на уши сентиментальных дядя и тетя, которые продвинулись в освоении игр не дальше тетриса. Какой там подменяют, вы что?!.. Игры с реальностью даже не соприкасаются — их всегда разделяет экран монитора. Опять же, если человек от него не отлипает даже по большим праздникам — это не более чем его сознательный выбор. Он не проваливается в "иной мир". Он просто ведет наиболее интересный и комфортный для него образ жизни, не вылезая из нашего. Когда получат повсеместное распространение киберкостюмы, где все нужные сигналы будут передаваться в

нервную систему так, что гомо сапиенс перестанет отличать смоделированные ощущения от реальных, — вот тогда можно будет говорить о каком-то "переселении в виртуальность". Возможность "переселения" смогут обеспечить высокие технологии будущего, а в настоящем... В настоящем остается лишь один способ преодолеть упрямое нежелание человека отождествлять себя с во-о-он той шмыгающей по экрану кучкой пикселей. Способ состоит в том, чтобы приправить пресный программный код одной интересной специей, имя которой — наша с вами жизнь. Частично это осуществлено в онлайн-ролевых играх,

поскольку все провода сервера идут в квартиры живых людей, действующих и общающихся в рамках игры, но — как люди. Однако антураж резко отличается от реальности, и это отрезвляет: ты всегда понимаешь, что отыгрываешь роль в большом кибернетическом театре, где все зрители — одновременно и актеры, к тому же большей частью непрофессиональные.

Но мысль человеческая не стоит на месте. Как-то раз в голову вице-президента *Electronic Arts* Нейла Янга постучалась удачная идея: вынести компьютерную игру за пределы компьютера. Он идею впустил, накормил, но спать не уложил. Наоборот — стал нещадно развивать и эксплуатировать. И вышло, что сделать игру, не очень отличающуюся от реальности, вполне возможно даже для компьютеров с жалкими процессорами третьего поколения и неказистыми "жефорсами". Надо просто отойти в сторону от гонки чипов-транзисторов, привлечь технические средства, к которым человек привык, как к зубной щетке, и реализовать с их помощью сценария, имеющего много общего с тем, что, в принципе, существует и в реальной жизни. Никаких космических кораблей, бластеров и драконов десятого уровня. С другой стороны, и никаких походов за жратвой в супермаркет и встреч на вокзале тещи из Оклахомы — это слишком скучно. А вот что-нибудь сред-



Узнаете этих людей? Вам предлагают очутиться в их шкуре.

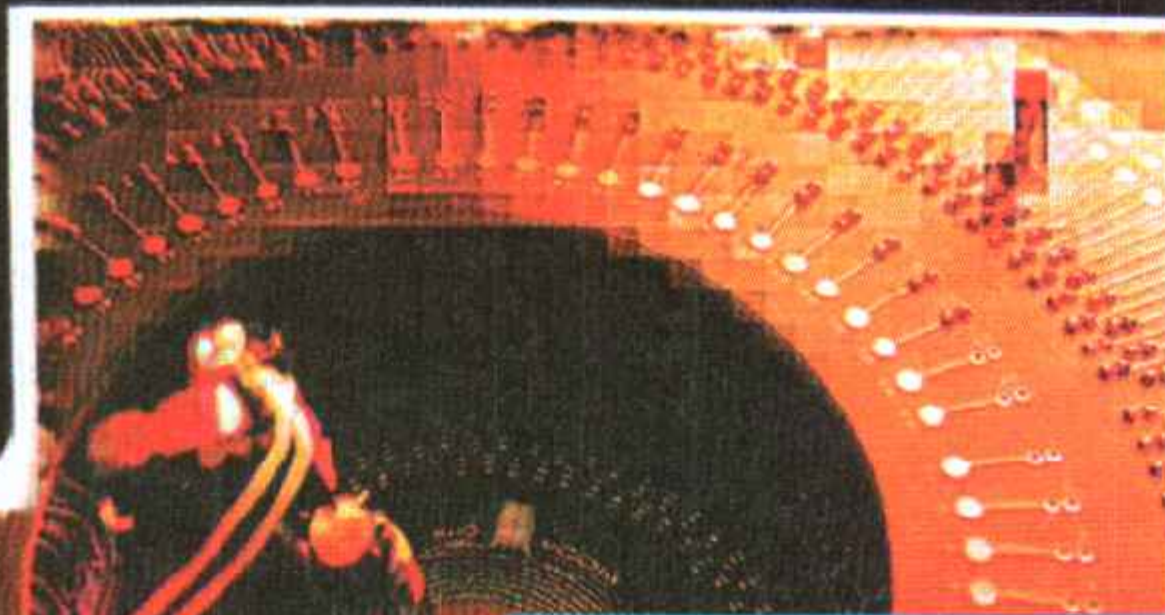


МАН-0441  
0489

2 CLASSIFICATION

RELEVANT

Federal investigators search for evidence at the scene of wreckage near 1995. It's been two years since derailment in which officials pointed to sabotage as the cause. There have been no arrests in the incident.



Правительственное здание, секреты высоких технологий, лицо незнакомца в объективе камеры — все это начнет иметь к вам самое непосредственное отношение с того момента, как вы вступите в *Majestic*.





роны, и никаких походов за жратвой в супер-маркет и встреч на вокзале тещи из Оклахомы — это слишком скучно. А вот что-нибудь среднее, лишь слегка фантастическое и с налетом экстрима, будет в самый раз. Мировой заговор масонов, управление сознанием, подпольная организация, торгующая человеческими органами (извините, можно попросить у вас займы печень?), будни Скалли и Малдера, неожиданный взрыв в центре Манхэттена (погиб человек, с которым вы только вчера разговаривали в "аське") — вот это самое оно.

## Прыжок в паутину

Задача на самом деле была поставлена огромная — построить двойное дно в привычный уклад жизни обывателя. Фактически — смоделировать для него еще одну жизненку, пусть маленькую, но зато насыщенную тем, что он часто видел в кино и никогда не испытывал на себе: интриги, заговоры, анонимные письма, угрожающие звонки, пуля в голове президента. К делу был подключен мощный финансовый и технологический аппарат Electronic Arts. Разработчики зарегистрировали ряд липовых компаний и целый сонм доменов. Подготовили кадры — ведь кто-то должен писать вам письма и обещать по телефону скорую встречу с апостолами? Построили четкий сценарий — насколько бы близка к жизни ни была игра, она все равно должна ехать строго по проложенным рельсам; в противном случае процесс станет напоминать финальный этап возведения Вавилонской башни, когда строители вдруг заговорили на разных языках и абсолютно перестали понимать друг друга. Не знаю, сколько тысяч долларов было вбухано в подготовительный этап, но в начале лета на сайте [www.majestic.com](http://www.majestic.com) стартовал пилотный эпизод игры. За участие в нем не требовали денег, но доступен он был лишь жителям США и Канады. Это формально, а фактически включиться в Majestic мог житель любой страны мира, владеющий английским и проявивший хотя бы элементарную сообразительность при регистрации. Номер кредитной карточки, американский zip-код, место жительства — все это можно было выдумать или подсмотреть где-нибудь

в Интернете. Самая серьезная проблема состояла в том, что житель, скажем, России априори был лишен возможности телефонно-факсовых контактов с сотрудниками AnimX (название команды разработчиков Majestic). Ему пришлось бы выбирать кастрированный вариант игры — с общением только через Интернет. Конечно, интереса это не добавляло. Но все равно могу ответственно заявить, что даже при таких условиях геймплей Majestic показался мне самым необычным из всего, что я видел в этой области ранее.

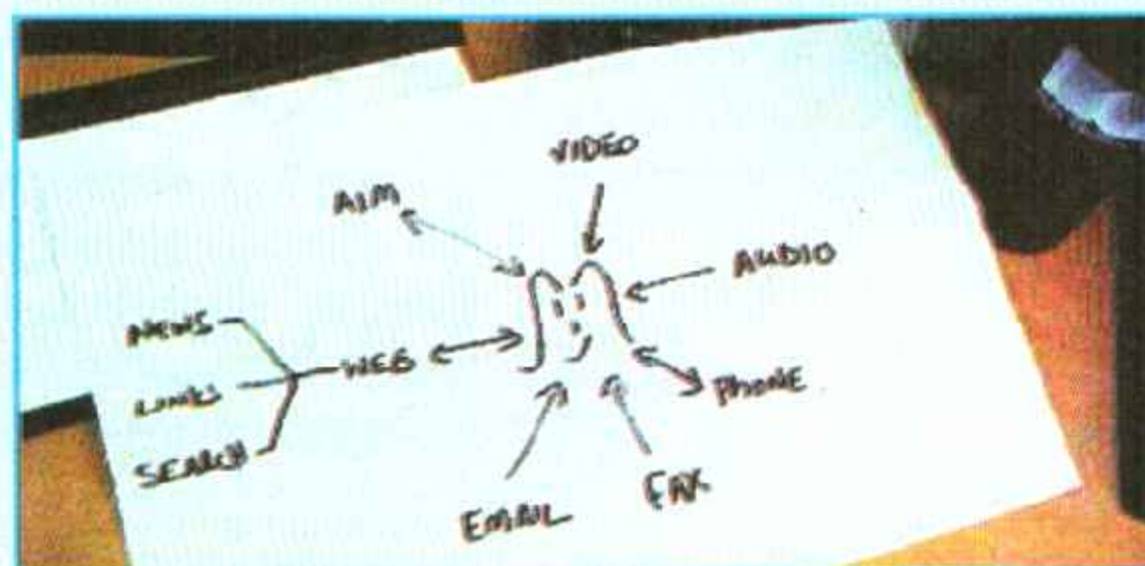
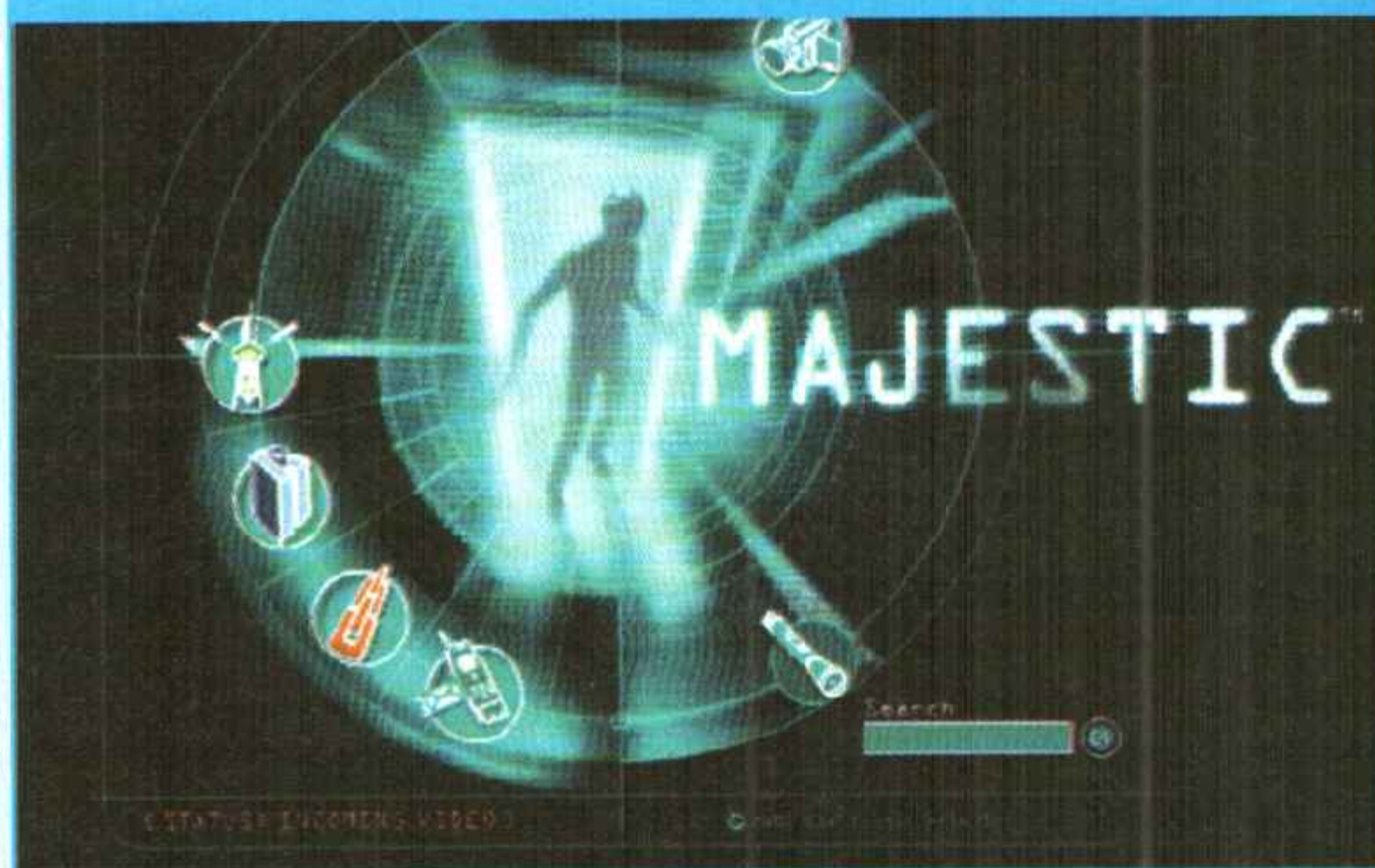


Схема обработки игрока в Majestic. Как видите, воздействие идет по полной программе — в заговоре участвуют даже рабочий телефон и факс.

Для начала игры требовалось скачать ряд утилит, в том числе AOL Instant Messenger (AIM) — распространенный в США аналог "аськи" — и Majestic Alliance Application (MAA) — спецпрограмму, посредством которой игрок находит "союзников" и получает новые "цифровые объекты"; значение последнего термина разьясню позже. Также предстояло подписать себе приговор, кликнув на кнопку

Сотрудники AnimX проводят инструктаж. Главный сайт Majestic — сложный инструмент, которым необходимо научиться пользоваться.



"submit" под соглашением пользователя. Чертовски любопытный документ, содержащий, кроме прочего, краткое описание игры и тех проблем, которые могут поиметь ее участники, а также юридические отмазки для потенциальных истцов. Приведу несколько сокращенных цитат.

"Звонки от Majestic могут быть угрожающими, пугающими и выводящими из душевного равновесия. Будьте уверены в том, что каждый, кто может случайно взять трубку вашего телефона, понимает, что вы играете в игру. Не оставляйте номер, по которому могут находиться дети".

"Вы соглашаетесь с тем, что принимаете участие в Majestic на свой собственный страх и риск. Вы понимаете и осознаете, что сим отказываетесь

от каких-либо требований, претензий и судебных исков к Electronic Arts Inc., America Online Inc., их дочерним компаниям, филиалам, директорам, чиновникам, служащим, агентам, представителям, их наследникам и правопреемникам".

"Все персонажи Majestic вымышленные. Ни один из игровых персонажей никогда не встретится вам лично и не установит физический контакт с вами или другими лицами.

Majestic — игра для лиц старше 18 лет; в системе Entertainment Software Ratings Board она имеет рейтинг "Mature" (зрелый — прим. авт.). Majestic никогда не будет посылать вам e-мэйлы с аттачами. Ни один игровой персонаж или представитель EA никогда не будет спрашивать ваш персональный пароль или имя пользователя, равно как и не будет пытаться узнать информацию о вашей кредитной карте, за исключением случаев подтверждения возраста и проплаты счетов".

Как видите, сотрудники EA и AnimX хорошо подготовились против возможных выступлений недовольных, а последние в любом случае были бы недовольны совершенно зря: их обо всем предупредили.

## Я иду искать

Игра начала с того, что предложила мне прочитать tutorial. Этот пространственный документ содержал пункты: Alliance, AIM, Homepage, Links, News, Contact, Progress, Search, Video and Audio, Faxes & Phone Calls. Из него я узнал о существовании Альянса иг-



Окно Majestic Alliance Application. Слева "друзья", которые могут быть и врагами, справа — архив цифровых объектов, они же "ключи" или "улики". Умело используя их, можно распутать клубок заговора.





**Новости на центральном сервере балансируют на грани реальности и выдумки. Кто сказал, что их всегда можно различить?**

роков; доступ к участникам Альянса можно было получить через правое окошко МАА, в котором они отображались в виде маленьких иконок. Если игрок находился в онлайн (его иконка была цветной, а не серой), то с ним в любой момент можно было оперативно связаться с помощью AIM. Зачем связаться? Чтобы поговорить. Разузнать текущую геополитическую обстановку и выяснить: что вокруг вообще, черт возьми, происходит?

Около иконки каждого игрока отображался его личный рейтинг, показывавший, насколько далеко он продвинулся в игре. Чем выше был рейтинг, тем выше был шанс, что респондент сообщит что-нибудь полезное. Впрочем, чаще опрашиваемые отделялись общими сведениями, а при попытке выяснить конкретику говорили что-нибудь вроде "не беги впереди паровоза — со временем ты сам все поймешь и увидишь".

Тут надо пояснить одну вещь. Обращаясь к участнику Альянса, никогда нельзя точно сказать, простой он игрок либо же подсадная утка с птичьего двора EA. Иногда, в процессе разговора, это удавалось понять. В большинстве случаев — нет. На прямой вопрос обычно следовал ответ типа "а какая тебе разница?" или же "ну что вы, я в самом деле обычный игрок". Но в общем и целом это было не суть важно; главное — давал респондент или нет какую-либо информацию.

Что за информация и для чего она была нужна? В первые часы игры нагнеталась атмосфера. По ссылкам с основного сайта я находил форумы, содержавшие сообщения такого рода: "Ребята, не стоит закапываться в Majestic слишком глубоко. Я исследовал ее больше месяца, и клянусь Богом — кто-то следит за мной! Меня от этого бросает в дрожь, как ни от чего ранее; все, чего я хочу, — чтобы меня, наконец, оставили одного!" Спустя пару часов в левом окошке МАА появился первый "цифровой объект" (ЦО). В терминологии игры это понятие может обозначать что угодно, посредством чего игрок получает новую информацию: сообщение в формате Real Audio, линк на страничку с объявлением, видеозапись с веб-камеры... Замечу, что каждый раз после получения мною ЦО сотрудник EA (парень со странным ником *thesilentprtrn*) интересовался, дошло ли все в целостности и сохранности.

Первым ЦО оказалась RealAudio-запись, в которой таинственный мужской голос поведаль

Альянса через allies-лист, и тогда начнется "настоящий Majestic". Почти сразу же пришла "срочная записка от EA", в которой говорилось, что в связи с пожаром в офисе AnimX игра приостанавливается, но они там в EA делают все, что в их силах, для скорейшего восстановления сервера. Также в записке содержался линк на сайт *Portland Chronicle*, где содержался целый репортаж с места событий.



**Типичный цифровой объект — отсканированный документ с невероятным уровнем секретности.**

"Взрыв убил создателя компьютерной игры", — гласил заголовок. Оказывается, по неизвестным причинам сдетонировало топливо в стоявшем около офиса бензовозе. Дальше сообщалось, что найденная в здании жертва взрыва была опознана как шеф компании *Брайан Кэйл*. Четыре других сотрудника AnimX, находившиеся в здании в момент взрыва, найдены не были. Текст подкреплялся видеорепортажем — взволнованная корреспондентка, пожар на заднем плане и интервью с начальником полиции. Заканчивалась заметка словами директора бизнес-отдела AnimX о том, что проект в настоящем возобновлять не планируется, так как "им требуется время, чтобы оплакать погибшего".

Следующей посылкой прибыла запись телефонного разговора сотрудников AnimX — как раз тех, кого не нашли после взрыва. По одну сторону провода очень взволнованная *Кендра Мур* рассказывала *Кайлу Сапливану*, как при выходе из офиса компании за ней увязался какой-то парень. На вопрос, почему она не обратилась к полицейским, она

ответила, что парень и был полицейским. Дальше пошел разговор о загадочном "теновом правительстве"; потом трубку у *Кендры* взял находившийся рядом *Майк Гриффин*, и они с *Кайлом* завели разговор о "новом адресе сайта Majestic".

Спустя какое-то время мой "друг" из EA — тот самый *thesilentprtrn* — сообщил мне, что я должен разыскать этот новый адрес. Закручивалось лихая детективная история, ставшая еще более интересной после того, как пришла записка от *Кайла*: "Извини, мне не следует говорить сейчас ничего больше. Но с этой запиской и видео у тебя будет все необходимое, чтобы узнать адрес сайта Majestic". Видео появилось позже и содержало запись диалога *Брайана* и *Майка*.

*Thesilentprtrn* прислал письмо, в котором сообщил, что голосовая почтовая система в офисе AnimX восстановлена, и если я знаю личный пароль *Брайана*, то могу позвонить и послушать его сообщения. Пароль я знал — он упоминался в диалоге. Но откуда, черт побери, я мог узнать телефон офиса?

Помогли добрые люди из allies-листа, четко объяснившие, что телефон, факс и адрес пропечатаны на фирменной бумаге AnimX, рядом с логотипом компании. Именно с такой бумаги и была отсканирована записка *Кайла*! Номер издательски чернел сверху листа — оставалось только постучать себя по голове за ненаблюдательность. Отлично — теперь у меня был номер, но не было возможности им воспользоваться. Звонок в Америку?.. Не шутите так.

В общем, ситуация казалась неразрешимой. Я написал в ответ на письмо *thesilentprtrn*, что не могу позвонить ни в какой офис, так как живу, некоторым образом, в России, а у нас связь со Штатами дороговата.

По прошествии какого-то времени активного бездействия ко мне в AIM постучался некто с ником *Tymtorn*. Он поздоровался и сообщил, что полагает, будто я уже нашел запасной сервер Majestic. Также он посоветовал мне быть осторожным — оказывается, пожар в офисе не был случайностью. Неизвестный друг *Брайана* вел с ним смертельную игру, и вот результат — *Брайан* слегка сгорел. Я сказал *Tymtorn*’у, что насчет сервера он ошибается: я понятия не имею, где его искать. Тот посочувствовал — да, действительно, не каждый может сделать столь удаленный звонок. И ясно намекнул, что у него есть необходимая мне информация. Отлично, сказал я, Бог велел людям делиться. *Tymtorn* пообещал помочь, но предупредил, что отныне я рискую наравне с другими участниками игры, и добавил, что в будущем

**Community**  
ALL MAJESTIC FAN SITES

- UNDERGROUND**  
Majestic Intel Make sites/profiles, news, wireless
- Majestic Alliance Boards, photos, downloads
- Majestic Network Supporting the Alliance
- Majestic HQ Interviews, news, links
- SFTFC Astronomy Tone of voice & Majestic Radio!

**Игра оплетена сетью фанатских сайтов и просто тематических ресурсов. Коли будет время — побродите, там прелюбопытнейшие сведения попадают.**



ему могут потребоваться мои услуги. Нет проблем, ответил я, где адрес?

Тутморн дал адрес и объявил, что теперь — мой ход.

## Сеть как инструмент заговора

Здесь надо пояснить, почему столь важен адрес центрального сервера Majestic. Сервер представляет собой нечто вроде портала в мир игры; он — ключевое звено геймплея, благодаря которому игрок двигается по сюжету. Он содержит несколько разделов. В разделе "News" игрок читает новости, содержащие разные интересные и нужные сведения "по теме". С одной стороны, понятно, что новости

подъему подводной лодки "Курск", "Профессор вмонтировал компьютерный чип в свою нервную систему", "Черный склеп: правительственные документы по широкому спектру тем" — в океане разнообразнейших текстов, усваивать все из которых не обязательно, да и не нужно, время от времени попадают жемчужины "чистого знания". Это могут быть имена, термины, ссылки, адреса или номера телефонов и даже исторические справки, которые желательнее тут же пускать в дело: вводить в строке поиска, спрашивать о них у членов Альянса или игровых персонажей/сотрудников AnimX.

Таким образом, центральный сервер Majestic — главная часть игрового "движка", а общение по AIM, поиск союзников в МАА, циф-

— не следит ли кто — вы не станете. По крайней мере, если и безо всяких игр не имеете такой привычки.

Но даже играя из России, лишенный возможности послушать угрозы в свой адрес и просьбы подсыпать бабушке в суп лисьего яду, обходясь без мистических факсов от мистера Смита с предупреждением остерегаться незнакомцев в клетчатых штанах, не дрожа в ожидании звонка на мобильный, я все равно чувствовал непреходящий интерес и даже некоторое напряжение. Нет нужды вживаться в образ, потому что в центре игры — ты сам. Никаких "сэйвов", "читов" или "год-модов" — только интуиция, анализ и логика. Исключительно простым и изящным способом создатели Majestic добились того, о чем разработчики высоких игровых технологий только мечтают: полной и стопроцентной "совместимости" игрока с "главным героем". Вместо того, чтобы пытаться "вживить" человека в готовую игру, AnimX построили игру вокруг человека.

Да, это не компьютерная игра "в чистом виде". Не то, что мы привыкли покупать в коробке и устанавливать на диск. Сами разработчики называют ее "принципиально новым видом развлечений". Но вместе с тем Majestic обладает полным набором атрибутов обычной РС-игры и превосходит любую из таковых по "вовлеченности" игрока в геймплей. Киберкостюмам — пламенный привет.

## Оглянись, незнакомый прохожий

Вместе с окончанием пилотного эпизода Majestic заканчивается и "халява". Хочешь играть дальше — готовь кредитную карточку. Нету карточки — значит, недостаточно хочешь играть. Но даже те из дорогих соотечественников, кто хранит свои сбережения в электронном виде, ничего не смогут поделать с отсутствием прямой телефонной связи между США и Россией. А без голосового общения... Интересно, но все же не то. Интересно, но не настолько, чтобы имело смысл платить. Впрочем, надо отдать должное AnimX и EA — мзду за участие они берут божескую, что-то около десяти долларов. Так что, если кто-то крепко "подсядет" на Majestic после пилотного эпизода...

Популярность игры в США и Канаде неукротимо набирает обороты. На данный момент существуют уже два платных эпизода, а до конца года выйдут еще четыре — по одному в месяц. Разработчики планируют всеми силами развивать Majestic-сообщество. Принимаются пожелания от игроков по изменениям геймплея. Нейл Янг и его друзья полны желания утопить Америку в пучине паранойи и сделать инопланетян, управление сознанием и заговоры теневых правительств частью жизни каждого игрока. Сейчас Majestic — развлечение для избранных. Но кто знает, не разрастется ли эта маленькая мистерия до масштабов целого Интернета? А может, и перерастет его — ведь существуют еще и радио, телевидение, почта и телеграф. Почему бы — в будущем, в далекой перспективе — не задействовать их?

Вот тогда, дорогие мои сограждане, и станет пора придерживать крышу — чтоб далеко не уезжала.

Приобретайте привычку оглядываться на улицах уже сейчас.

Потом может быть слишком поздно... ■



Персонажи Majestic по большей части взяты непосредственно из реальной жизни. Слева в синей рубашке — настоящий, живой Майк Гриффин. Он действительно работает в AnimX. Для сравнения взгляните на соседний кадр.

большей частью придуманы специально для игры; с другой — если вывесить их где-нибудь на сайте CNN, они не будут слишком выделяться из общего новостного потока.

Новости могут содержать полезные сведения, либо пищу для ума, либо же просто нагнетать атмосферу. "IBM строит логическую цепь на основе нанотрубы — набора углеродных атомов в 100000 раз тоньше человеческого волоса..." А весь сюжет первого эпизода Majestic как раз закручен на идеях управления людьми с помощью микрочипов, связанных напрямую с нервной системой. Вот и начинаешь задумываться — а зачем это IBM строит логическую цепь на основе нанотрубы?

Если какое-то слово из новостей вас заинтересовало, показалось важным, его можно ввести в окошке поиска. Сервер выкинет несколько ссылок, чаще "левых", но порой напрямую относящихся к предмету поиска. Конечно, ключевые слова спрятаны не только в новостях: любой термин из ЦО, имя из текстов на каком-либо сайте, ссылку на который вы обнаружили в разделе "Links", — ключом к разгадке очередной тайны может оказаться что угодно. Впрочем, в большинстве случаев элементарное чутье и несложные логические размышления помогают сразу отсеять зерна от плевел.

Ссылки в разделе "Links" появляются не только при поиске по ключевым словам, но иногда "сами собой" или после прибытия очередного ЦО. Ребята из AnimX отслеживают ваше продвижение по сюжету и в нужный момент подкидывают ссылку, по которой содержатся любопытные, полезные, а зачастую и необходимые сведения. Порой они густо перемешаны с нарезкой новостей из реальной жизни — не сразу и различишь, что к чему. "Majestic 12", "Письма Брайана", "Новостное агентство "Фабрика слухов", "Развитие операции по



Реальный снимок с выставки E3'2001. Майку Гриффину пожимает руку крупная шишка из EA.

ровые объекты, телефонные звонки и факсы являются не более чем надстройками. Как видите, изобретатели из AnimX сделали Интернет не только платформой для игры, но и... инструментом геймплея. В разделе "About" на официальном сайте разработчика так и написано: "Anim-X makes the Internet not just a platform but a tool for gameplay". Вместо того чтобы проводить жизнь за написанием километров кода для Majestic, эти умные ребята попросту воспользовались мощью огромной и проверенной годами Сети. Bravo! Поаплодируем, товарищи.

## Игра внутри нас

Пересказ того, как развивалась интрига, имеет все шансы растянуться страниц на пять. А представление об игре у вас уже составилось. Поэтому не будем размалевывать ценную журнальную площадь красками лирики и вернемся к той мысли, которую я начал развивать в первой главе.

Majestic заставляет игроков испытывать вполне реальные ощущения. Конечно, до исторических сообщений на форумах игра вас не доведет и настороженно озираться на улице

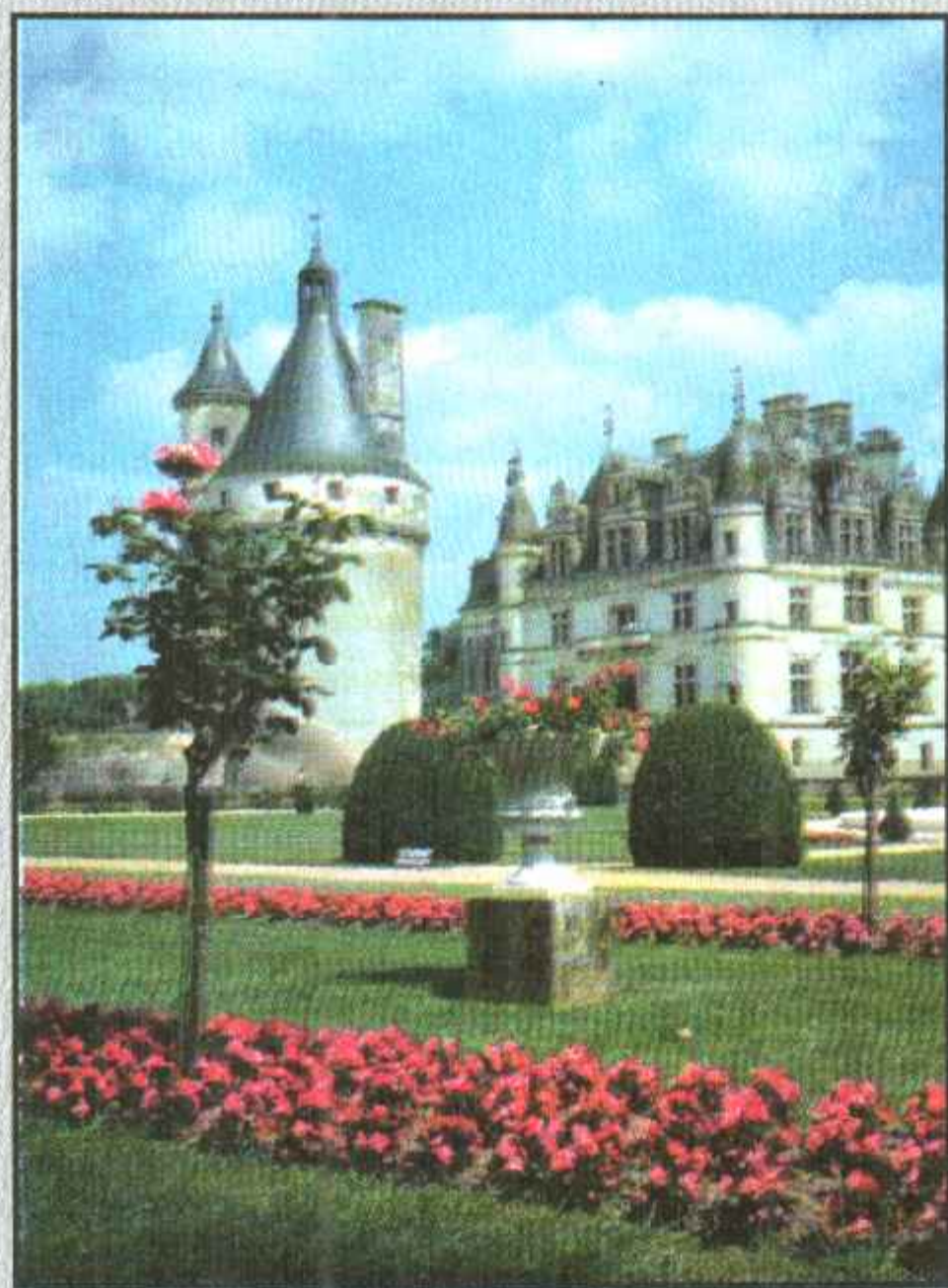


# ИНТЕРНЕТ

## СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

### Диплом через Интернет

С первого сентября сего года в Турции начал в полную мощность работать первый в мире виртуальный университет. Созданное при Анатолийском университете в Стамбуле новое учебное заведение будет проводить



обучение студентов по очно-заочной программе. Все семинары учащиеся будут получать на компактках (а затем сдавать тесты на сайте «универа»), а вот лекции придется посещать в режиме онлайн. И за прогулы по головке не поглядят. К организации подобной службы Интернет-обучения труженики серых извилин пришли, осознав, что достаточно большой процент молодежи не может позволить себе высшее образование из-за дальнего проживания и отсутствия денег на оплату жилья рядом с университетом. Теперь каждый житель Турции сможет получить высшее образование, заплатив символическую сумму (стоимость обучения — 500 долларов в год, что в десять раз меньше «реального» обучения). В самом ближайшем будущем виртуальный университет начнет набор иностранных студентов. Желаящие поучиться «в загранке», не упустите случая сделать это, не выходя из дома.

### Drum links, zwei, drei

Группа «Вместе против правых в Интернете» под командованием Дэнниса Грабовски, занимающаяся прикрытием всех сетевых проектов, так или иначе связанных с нацизмом, за последний год «обнулила» более ста «фашистских» ресурсов. Поступают блюстители чистоты Интернета предельно просто. Выходят на сайт-мишень через поисковик, путем

нехитрых хак-манипуляций выясняют, какой провайдер хостит данный ресурс, и заставляют «прова» прикрыть страничку. Понятное дело, что никто из провайдеров еще ни разу не попытался воспротивиться просьбе. Нечего сказать, грамотно работают ребята, да и эффективность на уровне.

### Червь да не пожрет Пентагон

Продвинутый во всех отношениях червяк по имени «Красный код» (разумеется, имеется в виду вирус-червь) начал новую стадию своего распространения по Мировой Сети с мощной атаки на сайты Пентагона. В результате «бомбардировки» ни байта информации похищено не было (защита сработала на пять с плюсом). Но Министерство обороны США решило временно отключить все сети от Интернета, чтобы, чего доброго, секретная информация не оказалась в руках злоумышленников. Причем в Пентагоне уверены, что столь направленная атака не могла быть результатом случайности и что «известно, кто стоит «за всем этим. Ну а пока червячок, впервые появившийся в Сети в середине лета, не может добраться до компьютеров Пентагона, он с радостью довольствуется «машинами» рядовых пользователей, скормивая в неизвестном виртуальном направлении мегабайты ценной информации (коды, пароли, логины). Ведь не все решаются повременить с выходом в Интернет, как это предусмотрительно сделали в Минобороны США.

### Занятная статистика

Интересное исследование провела онлайн-компания Ananova.com. Путем многочисленных опросов и сбора статистики исследователи выяснили, что студенты самых различных институтов сливаются значительно проще, если у них дома есть доступ в Интернет. А уж как они прогуливают занятия, это просто уму непостижимо... В четыре раза чаще простых студентов, которые предпочитают экрану монитора шум дискотек или, на худой конец, зал кинотеатра. Есть о чем задуматься.

В то время как Ananova занималась всякими «глупостями», компания NOP по заказу AOL провела куда более «содержательное» дознание. Объектом пристального внимания исследователей из NOP стала одежда, в кото-

рой предпочитают проводить время в Сети различные категории граждан из самых разных стран. Результаты «работы» представлены в виде длиннющей таблицы, но наиболее интересны из нее следующие данные. Оказывается, леди из Йоркшира — если быть точным, то около десяти процентов представительниц прекрасного пола — отправляются в Интернет... гм... в чем мать родила. И целых тридцать процентов серфят по Сети в одном лишь нижнем белье (с кружавчиками или без — не оглашается). Несмотря на то, что самой популярной формой одежды среди интернетчиков по-прежнему остаются футболка и джинсы, все-таки велика вероятность, что ваша собеседница по чату сидит напротив монитора в полном неглиже. Особенно если ее родной язык — английский с йоркширским акцентом.

### Интернет на почтовом конверте

Раньше за подделку почтовых марок по всему миру сажали нещадно. Преступников это не останавливало, и они продолжали с завидной сноровкой подделывать наиболее популярные у коллекционеров «зубчатые изделия». Деньги-то за них можно выручить немалые. Ну а пока по всему миру за нелегальную печать марок можно схлопотать срок за решеткой, в Германии на этом можно неплохо заработать. Причем вполне легально. Немецкое правительство постановило внедрять на территории страны программу «Стампит», суть которой сводится к тому, что отправитель письма сам будет распечатывать на принтере марку прямо на конверте. Причем в отпечатанном изображении будет сразу содержаться информация об отправителе и месте назначения послания. Код же будет скачиваться через Интернет с сервера почтовых служб. Почты многих городов Германии уже оборудованы специальным оборудованием для распознавания «штрих-кода» подобных марок. Понятно, что каша заварена не просто так. Чтобы иметь возможность оснастить конверт фирменной марочкой, сначала нужно заплатить около ста евро за программу, которая будет заниматься генерацией изображения, а потом еще ежемесячно вносить в казну по три евро «за содержание сервера». Для рядового пользователя, даже состоящего в постоянной переписке с десятком людей, сумма слишком велика. Но власти с самого начала ориентировали компанию на крупные фирмы, которым подобная услуга даже выгодна. Так что в самом бли-





жайшем будущем по всему миру начнут свое путешествие конверты с Интернет-марочкой сбоку. Мало того, системой уже заинтересовались в некоторых других европейских странах. Не исключено, что новое «увлечение» станет повальным, и очень скоро и мы с вами получим возможность отправлять такие же послания своим друзьям и знакомым.

### Пират просчитался

В Финляндии (в городе Котке) был взят по стражу россиянин, занимавшийся торговлей через Интернет пиратскими компактными дисками с играми. Суд не замедлил состояться, в результате заседания наш с вами соотечественник «схлопотал» шесть месяцев условно и к тому же обязан выплатить штраф в размере полумиллиона финских марок. Сервер, через который производилась торговля (находящийся, кстати, в Санкт-Петербурге), был стремительно опечатан и закрыт для свободного доступа. В процессе дознания было выяснено, что из Питера в Финляндию ввозились «болванки», которые любой финн мог свободно заказать через Сеть. Одного только пираты не учли: что в Финляндии, в отличие от России, есть законы, защищающие права компаний-производителей и издателей компьютерных игр и программного обеспечения. За что и поплатились (вернее, поплатился только один). Давно прошли те времена, когда пиратство считалось благородной профессией. Сейчас это такое же преступление, как и простое воровство.

### Сексуальные меньшинства — большинством голосов

В последнее время несладко живется представителям сексуальных меньшинств и Южной Кореи. Власти не упускают случая, чтобы лишний раз притеснить несчастных «розовых» девочек и «голубых» парней. То правило новое введут, регламентирующее антисоциальное поведение «нестандартов» на улицах и в общественных местах. То вовсе закон издадут, объявляющий лесби — «распутством», а геев — и вовсе «преступниками нравственности». Теперь вот еще и в Сети меньшинствам жизнь урезали. Запретили организовывать в Интернете какого-либо рода сайты, содержащие «запретную» информацию. А для пушего порядка отрядили целое подразделение полиции («комиссию по этике информационных коммуникаций» — ИСЕС) для надзора за содержанием подозрительных «страничек». Геи и лесбиянки не могли долго терпеть такого открытого издевательства и взбунтовались, организовав «наш ответ Чемберлену» — кампанию «Совместное движение геев и лесбиянок против дискриминации». Каждый день сорвиголовы открывают новые ресурсы, посвященные «наболевшему». А каждую ночь ИСЕС их прикрывает. Вот так уже больше месяца и бьются. К корейским меньшинствам на помощь уже пришли меньшинства из дру-

гих стран мира, но пока правительство они не победили. Похоже, «нравственность» в ЮК пока сильнее любой «гласности» и свободы слова.

### Изнасилование через Интернет

Оказывается, и такое возможно. О разного рода непристойностях, имеющих место быть в Сети, слышали многие, а вот о том, что благодаря Интернету стали возможны реальные изнасилования, выяснилось совсем недавно. В Японии был арестован



и приговорен к двенадцати годам лишения свободы 27-летний инвалид, уже более десяти лет прикованный к инвалидной коляске. Гражданин Японии Акихико Камимура организовал через Интернет преступную группу мужчин, проживающих в разных районах Иокогамы, и выступал в роли координатора всех преступлений, совершенных «организацией». Насильников удалось «взять» только после пятого тщательно спланированного нападения на представительниц прекрасного пола. Все они получили по несколько лет тюремного заключения, но больше всех досталось все-таки зачинщику.

### Нет MTV в Сети! Так сказал хакер

В день юбилея молодежного телевизионного канала MTV, популярного во всем мире, хакеры предприняли массовую атаку на серверы, так или иначе связанные с MTV. То ли защита у прочих ресурсов оказалась покруче, то ли трудились хакеры из команды Division 7 не слишком рьяно, но взломанным в результате оказался всего один сайт, находящийся на территории Рунета ([www.mtv.net.ru](http://www.mtv.net.ru)). Вдоволь произдевавшись над содержанием «странички», вандалы покинули место преступления, предварительно оставив сообщение для масс, в котором сообщалось, что MTV учит подрастающее поколение совсем не тому, чему надобно учить подростков, а двенадцатилетние парнишки и девчонки после просмотра программы выглядят и ведут себя как



двадцатилетние, что не есть хорошо. Впрочем, наставлений, как надо «правильно» воспитывать детишек, хакеры не оставили, видимо, решив, что до этого каждый додумается самостоятельно.

▶ RINET ▶

СУПЕРТАРИФ

ДОМАШНИЙ

UNLIMITED

\$30

С 19.00 ДО 9.00

— БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ

ВЫХОДНЫЕ

— КРУГЛОСУТОЧНО

ЖИВИТЕ  
ONLINE!

WWW.RINET.RU  
INFO@RINET.RU

(095) 232 1730, 2383922



К нам в редакцию постоянно приходят письма с просьбами подробнее рассказать о создании сайтов. Напомню, что в одном из номеров «Мани» мы уже публиковали материал, посвященный HTML, а совсем недавно вы могли ознакомиться с обзором наиболее популярных HTML-редакторов. Сеем надеяться, что наши труды не пропадут даром и количество созданных по шаблонам сайтов с двумя строчками текста и большой картинкой Under Construction резко пойдет на убыль.

А теперь к делу. В этой статье мы разберем наиболее распространенные ошибки начинающих (да и не только начинающих) веб-дизайнеров и расскажем о том, как их — ошибки — исправить и не допускать в дальнейшем. А также о том, как сделать ваш сайт удобнее для посетителей. Статья ориентирована на читателей, уже имеющих некоторый опыт в создании сайтов.

## Адрес

С чего начинается сайт? Нет, не с index.html, а с адреса. Адрес должен быть грамотным, легко запоминающимся и хотя бы отчасти соответствующим содержанию страницы. Лучше откажитесь от хостинга на буржуйских серверах типа Fortunecity или Geocities, а то окажетесь счастливым обладателем адреса типа [http://underworld.fortunecity.com/timesquare/silicon\\_valley/strategy/cool\\_dude/misc/rulezzz/read\\_this\\_asshole.shtml](http://underworld.fortunecity.com/timesquare/silicon_valley/strategy/cool_dude/misc/rulezzz/read_this_asshole.shtml). Если же вы в силу каких-либо причин не можете отказаться от длинного линка или от линка в виде IP, советую воспользоваться услугами переадресации ([www.da.ru](http://www.da.ru) или [www.fonga.to](http://www.fonga.to)). К сожалению, большинство более-менее приличных адресов там уже занято, но попробовать все-таки можно. Теперь о доменах, то бишь об адресах типа [www.слово.ru](http://www.слово.ru). За регистрацию в зоне .ru необходимо заплатить, да еще ежегодно доплачивать, дабы домен не удалили. Для коммерческого сайта такой вариант оптимален, так как плата не слишком высокая, а солидный адрес для коммерческого ресурса необходим. В зонах com/net/org раньше можно было зарегистрировать бесплатный домен, работающий также по принципу переадресации. Сейчас такую халяву прикрыли, и любой домен тоже нужно финансировать. Оплата производится по кредитной карточке на сайтах типа [www.webprovider.com](http://www.webprovider.com). О бесплатных сервисах, предоставляющих хостинг и домен, мы поговорим позже, а теперь позвольте продолжить...

## Вход

Собственно, файл index.html... Оптимальным вариантом является размещение прямо на нем, скажем, новостей сайта и навигационных кнопок (ссылок на другие документы ресурса), особенно в том случае, если ваша страничка является информационной и часто



обновляется. Допустимо разместить на первой странице выбор языка (если есть варианты) и кодировки, а также ссылки на облегченную текстовую версию при наличии таковой. В последнее время стало очень модно размещать на первой странице Flash-ролик. Ничего против этого не имею, но, ради Бога, сделайте кнопку skip, чтобы ролик можно было пропустить, ибо человеку с коннектом 14400 ждать загрузки 500-килобайтной заставки радости мало. Воздержитесь от желания продемонстрировать всем посетителям свое знание JavaScript и от назойливых окошек с текстами типа «Сегодня такой-то день, такое-то число, на часах вашего компьютера два часа ночи, доброе утро, спасибо, что зашли». Ну а сайт, который при заходе на него выкидывает окно с фразой «если вы не зайдете на эту страницу завтра, ваш винчестер будет типа отформатирован и все такое», ничего, кроме раздражения, вызвать не может и является лишь доказательством недалекого ума автора. Трясущийся при помощи определенного скрипта экран также действует на нервы посетителям. Не злоупотребляйте тегами blink и marquee — раздражает невероятно.

Озвучка — это отдельная песня. Начинающие веб-мастера считают своим долгом поставить в качестве фоновой музыки либо мерзко звучащий миди-файл, либо непотребных размеров и непотребного же качества wav. Запомните: никакой музыки на сайте быть не должно, равно как и звуков. Исключением являются flash-сайты, где допустимо использовать ненавязчивые эффекты для озвучки кнопок и менюшек либо же озвученные flash-ролики на входе. Но, умоляю вас, сделайте кнопку отключения звука. Если, допустим, у пользователя играет своя музыка, ему не доставит удовольствия услышать поверх нее столь любимый автором сайта Люмп Бисквит с паршивым качеством записи.

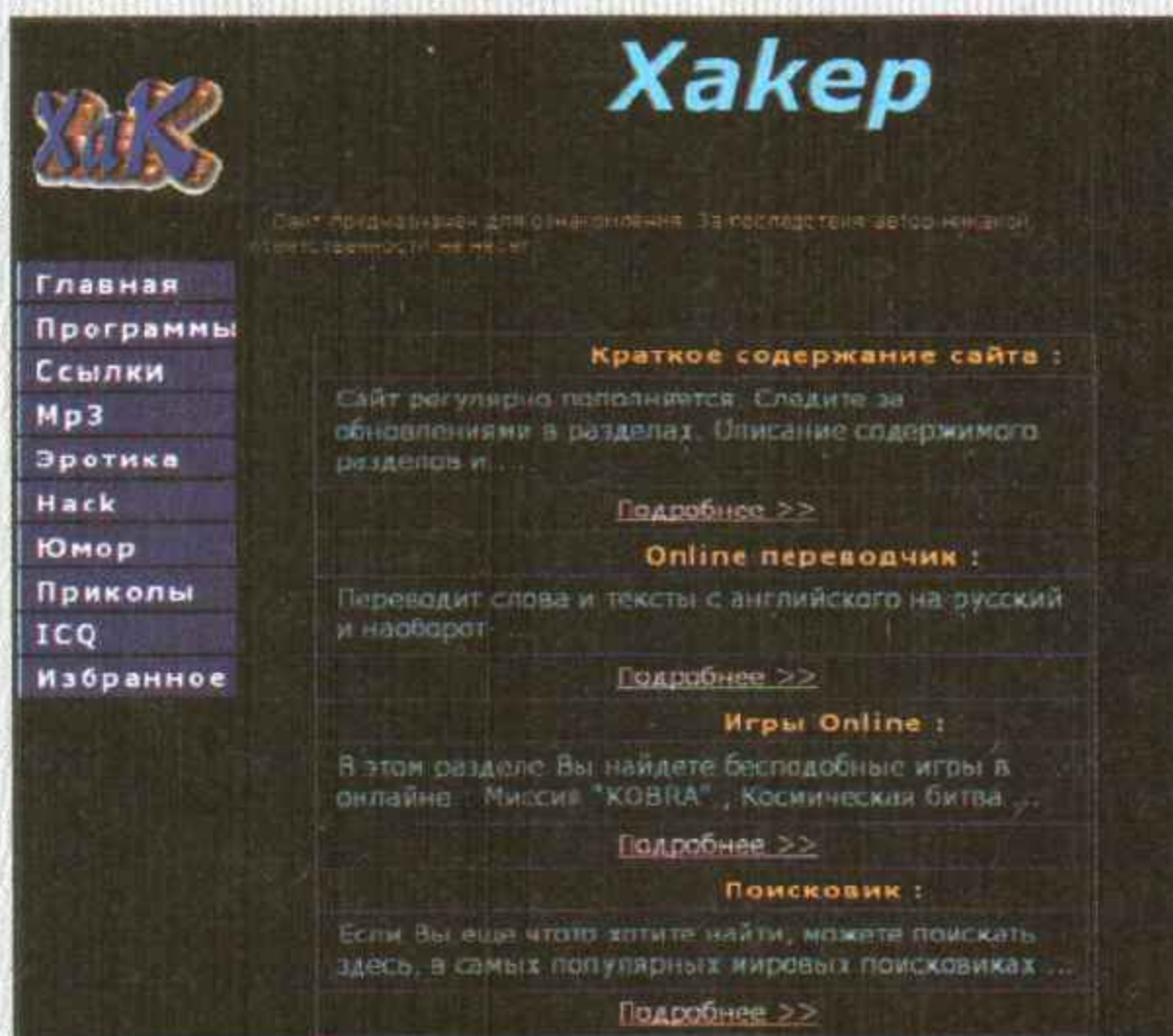
## Оформление

Сначала обратим внимание на фон. Если в качестве фона вы используете текстуру, она должна быть бесшовной. Если текстура фона темная, потрудитесь сделать темным также и фон сайта по умолчанию, а текст, напротив, светлым. Использование в качестве фона анимированного gif-а есть верх неуважения к посетителю страницы.

Из стандартных шестнадцати цветов в дело годятся только белый, черный, красный и — иногда — кислотно-зеленый (lime). Не стесняйтесь использовать нестандартные цвета, мало кто сейчас работает в режиме 16 цветов. Часто получается, что «одни и те же цвета» в браузере и в графическом редакторе немного отличаются. Обращайте внимание на RGB индекс, а лучше переключите «Фотошоповскую» палитру в web режим.

Крайне рекомендую обзавестись соответствующей литературой по сочетанию цветов — зеленый на красном или градиент от нежно-голубого к черному выглядит довольно неприятно. Совершенно очевидно, но не всем понятно, что на светлом фоне уместны темные буквы и наоборот.

Не перегружайте сайт графикой, грузиться он должен не слишком медленно. Хотя можно сделать две версии: красивую полную и облег-



**Пример сайта «все в одном», сделанного строго не по правилам хорошего тона. Сей «Мегапортал», не имеющий, несмотря на название, никакого отношения к одноименному изданию, первым делом попытался автоматически напечататься (хорошо, что принтер был отключен), записаться в «Избранное» и открыть дополнительные окна. Вот как не надо делать сайты!**



## ПОПРОБУЙ ПРОЧИТАТЬ

**Ужасное сочетание цветов. Хотя текст хорошо виден на фоне, более чем полминуты вы не сможете спокойно на него смотреть, не то что читать... То же самое касается сочетаний фон — цвет шрифта типа красный — зеленый, «жовто-блакитный», черный — синий...**

ченную текстовую — для людей с плохим коннектом. Не вешайте много баннеров сразу, сверху вполне достаточно одного, а если вы пользуетесь сразу несколькими баннерообменными системами, то размещайте баннеры снизу. То же самое касается 88x31-кнопок дружественных сайтов. Если их очень много, заведите специальный раздел, например «Друзья», где и вешайте эти кнопки/баннеры.

Пользователю должно быть удобно с каждой страницы сайта немедленно вернуться к оглавлению без бешеных щелчков по кнопке back. Для этого разместите где-нибудь неяркую ссылочку home или воспользуйтесь услугами фрейма с навигационным меню сайта. Для удобного перемещения по большому документу объемом более 15 тысяч знаков пользуйтесь функцией anchor — устанавливайте «якоря» в важнейших абзацах текста и ставьте на них ссылки наверху. Также можно разбивать длинные тексты на несколько страниц с целью увеличения скорости загрузки, но мне, с точки зрения посетителя сайта, это кажется менее удобным, нежели «якоря».

И снова несколько пинков любителям использовать многострадальный JavaScript не по назначению. Не трогайте статусную строку — в ней показывается, куда ведет та или иная ссылка, а также состояние загрузки страницы. Часто встречаются сайты, где при наведении на ссылку показывается не определенный адрес, а что-то не относящееся к делу. Тут трижды подумаешь, прежде чем кликнуть по ней: мало ли куда она ведет. Некоторые индивидуумы любят убирать статус бар совсем, а то и открывать страницу на полный экран, безо всяких намеков на кнопки браузера — это уже предел всему. «Эксплорер»/«Нетскейп» ведь не дураки писали, а люди, знающие, что нужно пользователю для удобства, так что не надо изменять стандартный интерфейс браузера.

Несанкционированное открытие новых окон — это большая тема. Запомните: при входе на сайт должна загружаться только одна страница в одном окне. Допустимо автоматическое открытие небольшого окошка с временным рекламным объявлением (но не советую размещать там что-либо важное — многие пользователи закрывают всплывающие окна, не дождавшись загрузки их содержимого, а у обладателей AtGuard такие окна часто вообще не открываются). Автоматически за-

гружать в новом окне рекомендуется страницы, находящиеся на другом сервере, например,

при нажатии на баннер. Но не рекомендуется открывать каждую страницу своего сайта в отдельном окне: если человеку это понадобится, он сам воспользуется комбинацией Shift+LMB.

Насильственная загрузка нескольких страниц в разных окнах одновременно или автоматическое открытие окна после закрытия другого не только раздражает, но и, между прочим, считается спамом. Вот так-то.

## Начинка сайта

Итак, о контенте... Чтобы получить некоторую популярность, ваш сайт должен быть действительно интересным и информативным. Не замахивайтесь сразу на что-то большое, начните с малого, но оригинального. Если вы делаете обычный хоумпейдж, то и пишите на нем о себе (стандартный набор: биография, фотки, творчество), но подумайте: зачем нужен чат на таком сайте? Кто будет там сидеть, кроме вас? Достаточно небольшой Гостевой книги для редких посетителей. Сейчас в Рунете невероятно много совершенно одинаковых сайтов по типу «всего понемножку и лишь бы было» — в одном месте собраны сразу «полезные» утилиты пятилетней давности, небритые анекдоты, крики и трейнеры, mp3-файлы, а также куча статей из различных сетевых

и если вы попадете на какого-нибудь особо принципиального автора, дело вполне может дойти до суда...

Чти уголовный кодекс, и добьешься успеха. А в случае с коммерческим сайтом никакие нарушения авторских прав уж точно недопустимы.

## Мелочи жизни

Подписка на рассылку или новости сайта. Если уж вы ее сделали, потрудитесь регулярно рассылать, причем не рекламу, а именно новости. Также необходимо сделать функцию отмены подписки или рассылки, если не хотите впоследствии получать тонны матерных писем от посетителей.

Старайтесь писать грамотно! Наличие грамматических ошибок на сайте вызывает сомнения насчет профессионализма его авторов, мало кто будет доверять неграмотному человеку. (Настольная книга начинающего веб-мастера — Д.Э. Розенталь, «Практическое пособие по русскому языку», М.: «Просвещение», 1990.) Готовый текст проверяйте на наличие «очепятков».

Проверяйте сайт во всех разрешениях, особенно это актуально для страниц с большим количеством фреймов. Если сайт хорошо выглядит в 1152x864, это не значит, что им можно будет пользоваться в 800x600, а сайт, сделанный под 800x600 на 15-дюймовом мониторе, может очень непрезентабельно выглядеть на 21-дюймовом под 1280x1024.

Не используйте нестандартные шрифты. Стандартных Arial, Times New Roman и Courier вполне хватает. При использовании графических элементов большого размера нарежьте их на небольшие фрагменты, каждый из которых загружается самостоятельно. Не злоупотребляйте использованием

image map. Старайтесь максимально уменьшить объем графических файлов (но, конечно, не в ущерб качеству). Не фиксируйте ширину страницы более чем на 680 пикселей — горизонтальный скроллинг ведет из себя кого угодно. Не пользуйтесь услугами автоматических конструкторов сайта, коими сейчас обзавелись практически все хостеры. И наконец, прежде чем делать сайт, подумайте — будет ли он нужен кому-нибудь, кроме вас...

На этом позвольте закончить. Авось еще свидимся, если меня не растерзает толпа обиженных веб-мастеров. Удачи! ■



**Пример простого, но качественного оформления и неплохого содержания. Сайт, между прочим, не коммерческий.**

и бумажных изданий. Короче говоря, сайт ни о чем и никому не нужный, кроме его автора.

Ситуация с размещением текстовых материалов на сайте сейчас довольно сложная. Мне случалось наблюдать статьи из известных журналов на всевозможных «домашних страничках», причем без всяких намеков на их первоисточник. Так вот, возьмите себе за правило при использовании чужих материалов давать ссылку на автора или на издание, эту статью напечатавшее, а лучше — спрашивать разрешения. Тут все вполне серьезно,





Не так давно необходимо было иметь кредитную карточку, чтобы купить что-то в Интернет-магазине. Но ведь кредитки распространены в основном в Штатах, где почти половина всей торговли идет через Сеть. А как же заполучить заветный кусочек пластика обыкновенному пользователю? Похоже, решение данной проблемы найдено. И, как ни странно, нашлось оно именно в России (хотя в странах Запада есть похожие системы, но не такого качества, а намного хуже). Решение это — **WebMoney Transfer**, универсальная внебанковская система, позволяющая проводить мгновенные расчеты в сети Интернет.

### От теории к практике

Сразу хочу отметить, что система **Webmoney** совершенно бесплатная, открыта для свободного использования всеми желающими и не имеет никаких территориальных и возрастных ограничений. Последний пункт особенно важен, ведь зачастую как раз годков-то и не хватает, чтобы стать обладателем заветной кредитки. Око видит, да зуб неймет.

Средством расчетов в системе служат титульные знаки **WebMoney (WM)**, или, как говорят в Интернете, "вебманьки" нескольких типов, хранящиеся на кошельках (электронных счетах) их владельцев. **WM-R** — эквивалент RUR, **рубли** — на R-кошельках, **WM-Z** — эквивалент USD, **доллары США** — на Z-кошельках. При этом финансовые расчеты между участниками осуществляются только с использованием однотипных кошельков, то есть вы не сможете перевести деньги с Z кошелька на R кошелек другого участника. Хранящиеся на кошельках WM в любой момент могут быть выведены из системы с конвертацией в соответствующий им тип валюты.

Чтобы стать участником **WebMoney Transfer**, необходимо установить на свой компьютер клиентское программное обеспечение **WebMoney Keeper**. В процессе установки клиента вам присваивается уникальный **12-значный идентификатор**, необходимый для запуска программы и работы в системе. Далее вы самостоятельно назначаете пароль и определяете место в памяти компьютера для хранения файлов с секретным ключом и ко-

шельками. Таким образом, для последующего входа в систему необходимо указывать WM-идентификатор, личный пароль и расположение в памяти файлов с ключом и кошельками. После установки WM Keeper автоматически создает один Z-кошелек. Остальные кошельки создаются участником самостоятельно по мере необходимости. Номер кошелька, используемого для совершения сделки, участник сообщает партнеру. При этом партнер может только отправлять WebMoney на указанный кошелек и не имеет возможности снимать их с кошелька другого участника.

### Капают денежки

Перевести некую сумму из "внешнего мира" в WM можно, используя банковский перевод, через Сбербанк, почтовый и телеграфный переводы. Как? Для пополнения кошелька вам необходимо выполнить перечисленные ниже действия:

1. В меню программы WM Keeper выберите закладку «Пополнить Кошелек (Заказать Wm)»;
2. В открывшемся окне «Пополнить Кошелек» введите сумму перевода в российских рублях и выберите **R-кошелек**, на который должна быть зачислена указанная сумма;
3. Нажмите кнопку «Заказать», после чего в вашего Интернет-браузере откроется новое окно, в котором вы увидите страницу со ссылками на образцы платежных поручений и бланков для пополнения кошельков банковским переводом, через Сбербанк, почтовым и телеграфным переводом;
4. Распечатайте образец бланка, соответствующий выбранному вами типу перевода, и используйте его для оплаты.

Также для пополнения кошельков вы можете использовать **WM-карты** ([\[money.ru/cardmain.shtml\]\(http://money.ru/cardmain.shtml\)\). Вот и накопили денежки из вашего кожаного бумажника не на номерной пластик, а на виртуальный.](http://www.web-</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

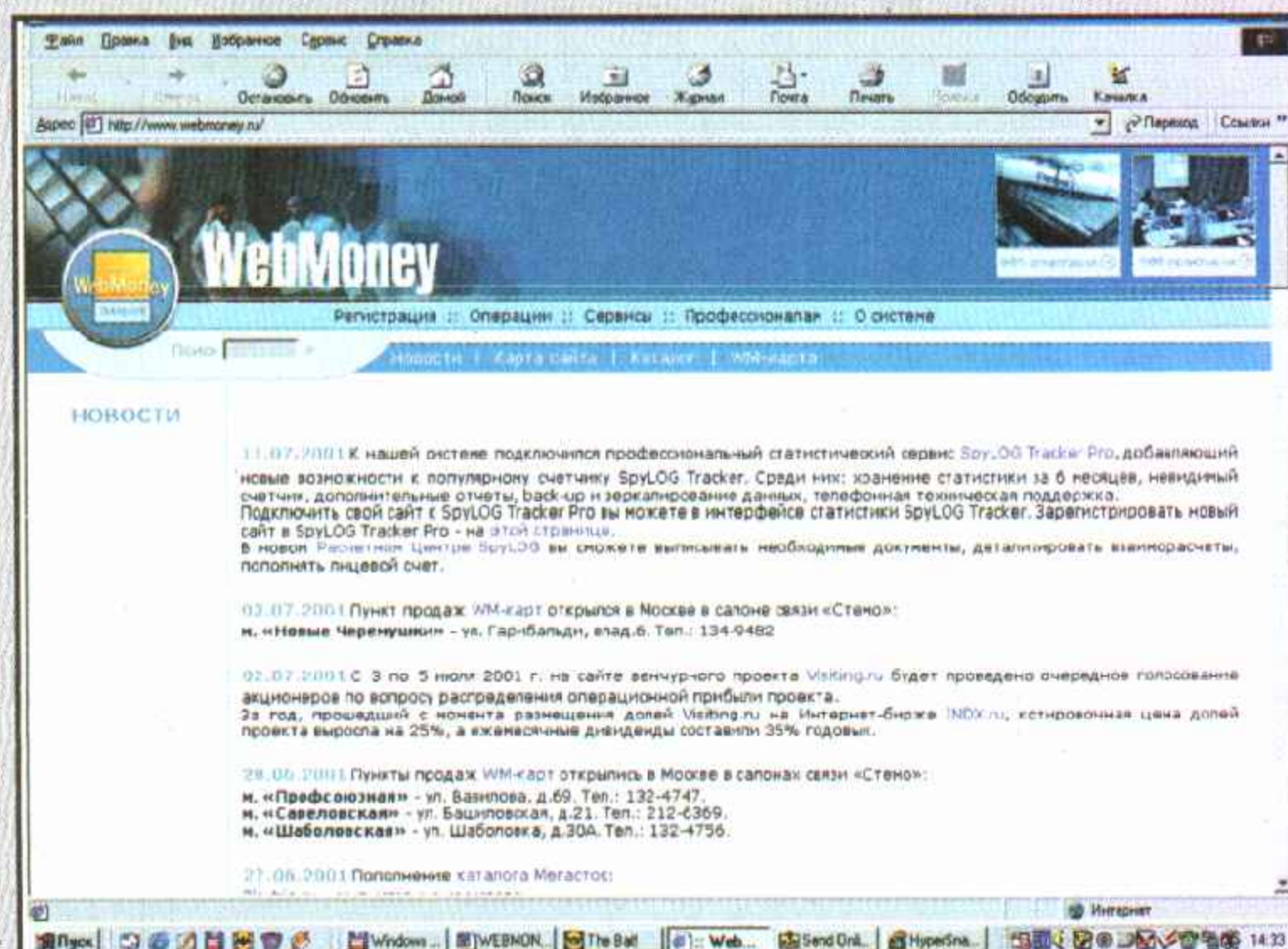
### Хватаем, бежим

Если уж рассказывать о Webmoney, то грех не рассказать и о **WM-спонсорах**. Принцип работы с ними предельно прост. Вы выполняете какую-либо нехитрую операцию в Сети, спонсоры же начисляют вам некоторую сумму на счет. Ниже приведено несколько спонсоров, от которых я уже получал переводы.

**Wm-Mail** осуществляет выплату денег за получение рекламных писем. Причем гарантирует не снижать цену за письмо менее 0,3 цента. Соответственно, чем больше получите писем, тем больше накапает на ваш счет. Почему цена такая маленькая? Просто российский Интернет еще мало рентабелен для крупных компаний. Зато есть уверенность, что деньги придут, а не осядут в карманах зарубежных рекламодателей, как это обычно бывает. Регистрация — <http://www.wm-mail.com>.

Спонсор **BXOD** платит за посещение веб-страниц рекламодателя. После регистрации в системе вы можете начинать ходить по сайтам и, увидев на сайтах рекламодателей картинки-бонусы, кликать на них: После клика вам будет предложена страница с информацией, которую хочет донести до вас рекламодатель. В нижней части страницы размещается картинка в виде золотой монетки. Кликнете на нее — получаете денежки. Набрав сумму в **50 бонусов** или больше, вы можете перевести ее на свой счет в кошельке WebMoney. Регистрация — [www.bxod.com](http://www.bxod.com).

Ну что ж, друзья, дерзайте. При должном старании вы сможете как заработать деньги в Интернете, так и оплатить любую покупку без использования кредитной карточки. Все необходимое для работы я вам рассказал. Если нужна более подробная информация, то сходите на [www.webmoney.ru](http://www.webmoney.ru). ■





- Dial-Up от 0.6 у.е. в час

- Постоянное подключение

64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц

128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц

- Веб-дизайн

# DataForce

## Internet Service Provider

PROVIDER

//world.wide.wf.ru  
www.df.ru

### Веб-хостинг:

#### Экономный

3 у.е. в месяц (30 у.е. в год):

3 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI,  
1 POP3 ящик

#### Почтовый

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):

20 POP3 ящиков, лист рассылки

#### Тариф №5

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):

5 Мб дискового пространства, CGI, SSI,  
5 POP3 ящиков, UNIX Shell

#### Тариф №10

10 у.е. в месяц (100 у.е. в год):

10 Мб дискового пространства, CGI, SSI,  
25 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,  
UNIX Shell

#### Тариф №15

15 у.е. в месяц (150 у.е. в год):

50 Мб дискового пространства, CGI, SSI,  
50 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,  
UNIX Shell

#### Тариф №20

20 у.е. в месяц (200 у.е. в год):

100 Мб дискового пространства, CGI, SSI,  
100 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, 5 листов  
рассылки, UNIX Shell

103473, г.Москва, 3-й Самотечный пер., д. 11  
тел.: 737-3246 (многоканальный)  
e-mail: info@df.ru, http://www.df.ru



# Интересное в сети

<http://raph.com/3dartists/>

Помимо обычных художников, занимающихся старательным вымазыванием ни в чем не виноватого холста кисточками и красками, существуют художники «компьютерные», холстом которых служит 3D Studio Max и компания, а кистью — «Фотошоп». Творениям этих талантливых людей и посвящен данный сайт.



Пейзажи, портреты, натюрморты и все, что мы привыкли видеть на музейных полотнах, только в цифровом виде. Попадают такие работы, что аж дух захватывает, что ни в жизнь от реальности не отличишь. Хотя о вкусах и не спорят, но интегральный показатель качества изображений вплотную подбирается к десятке — это надо видеть. Часть картинок доступна в виде постеров, заказать которые можно при наличии кредитки с небольшой суммой денег.

[www.oldcomp.nm.ru](http://www.oldcomp.nm.ru)

Обладателям дряхлых «трешек», «четверок» и младших «Пентиумов» посвящается. Вместо того чтобы злостовать по поводу обеспеченных обладателей окологигагерцевых процессоров и многомегабайтных видеокарт, лучше попробуйте выжать максимум из своего видавшего виды «железа».

Полезные программы, документация, драйвера, полезные ссылки и многое другое ждет вашего внимания по вышеуказанному адресу — выбирай да качай.

[www.skinz.org](http://www.skinz.org)

Технология сменных «шкур» (скинов) для разнообразных программ является если не одним из самых полезных изобретений программистов прошлого века, то одним из самых приятных глазу точно. В самом деле, сколько можно любоваться на унылую серость панелей любимого софта? Лучше уж посетить один из наиболее впечатляющих архивов «шкур» и затариться оными по самое не хочу. Список приложений, которые можно приукрасить с помощью данной коллекции, приводить не



буду — места не хватит. Скажу лишь, что есть почти все.

[www.bookmarklets.com](http://www.bookmarklets.com)

Об «умных» закладках когда-нибудь слышали? Ну так внимайте: на страничке, координаты которой черным по белому выписаны двумя строками выше, расположено несколько сотен «мини-плагинов» (Java-скриптов), ссылки на которые вы должны поместить в меню «Избранное» (они же Favorites или Bookmarks в разных браузерах). Дальше начинается самое веселое: просматриваете вы уже совсем другую страницу, ломитесь в «Избранное» (особенно удобно использовать для этих целей «исплореровскую» панель «Избранное/Ссылки»), выбираете интересующую закладку, щелкаете по ней и наблюдаете за ее действием. Эффект может быть различен — смена цветовой гаммы (и даже дизайна) сайта, глобальный поиск выделенного слова (результаты выводятся в отдельном окне), сведения о владельце адреса электронной почты и многое, многое другое (наличествуют и разнообразные прикольные эффекты вроде «землетрясения» на отдельно взятой «page»). Удобство налицо, скачивать/устанавливать ничего не нужно — это ли не идеальный плагин?

<http://dimkin.dl.ru/mt>

В туманном Лондоне есть такое замечательное местечко, «Музей восковых фигур мадам Тюссо» называется. Для танкистов сообщаю, что эта дамочка специализировалась на создании восковых слепков тел умерших знаменитостей (эдакий средневековый сканер). Слепки эти затем последователи собрали в стенах музея. Древний маньяк Генрих VIII в окружении всех своих жен, которых он методично и последовательно сводил в лучшие миры, любящий



хорошо выпить в веселой компании Дракула, наводящие ужас пыточные аппараты и таинственные механизмы и даже такая реликвия, как Майкл Джексон с носом. Если по заграницам разъезжать у вас никак не получается (время, семья, работа, деньги, дети), то хотя бы онлайн-новую версию мутным глазом окиньте.

<http://mir.glas.apc.org/~awicon/>

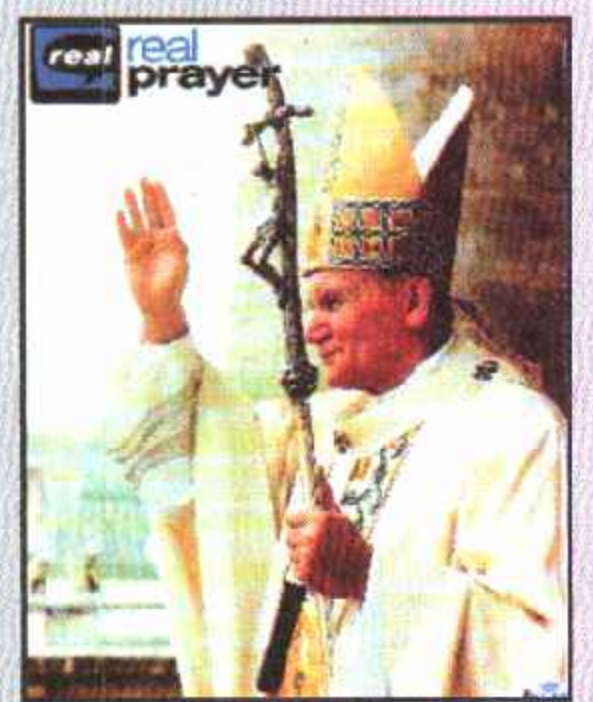
Вы никогда не задумывались, как несправедлив Web? На одних сайтах ежедневно обитают тысячи и миллионы посетителей, их цитируют, награждают и спонсируют, а другие... жалкое одно попадание заблудившегося серфера, последняя строка в рейтинге и полное отсутствие хоть какого-нибудь внимания (даже «отстоем» назвать некому). Но есть у нас шанс исправить положение, обвешав свою нежно возводимую «хоумпагу» наградами, орденами и медалями, гордо показывая их посетителям как знак невы-



разимой крутости и всеобщего почтения и обожания. Награды давать никто не хочет? Ну, тогда придется взять самим, прямо с рассматриваемого ресурса. Да и повесить такой значок на сайт не стыдно, оригинальности и забавности этим украшениям не занимать. Гордый символ «Отличник Соцсоревнований» — это вам не какая-нибудь захудалая «Интел Премия».

<http://eklmn.cjb.net>

Сайт «Eklmn» является своеобразной «Вигрой» для неожиданно опавшего настроения, возвращающей его в строй и задирающей до космических высот. Пародии, веселые события, юмористические стихи, рассказы, анекдоты, картинки и фотографии. Главное — это раздел плакатов и рекламных изображений («чуть-чуть» подправленных): попадают такие перлы, что впору живот со смеху надорвать. Рекомендую.





## Игровые ссылки

[www.eelmca.narod.ru/qumor/qumor\\_main.html](http://www.eelmca.narod.ru/qumor/qumor_main.html)

"Квакерский" юмор — вещь совершенно незабываемая. *"Да осветит Тебя взгляд солнцеликой Кваки! Да не дрогнет РэйлГан в Твоей мозолистой длани! Да будут Твои нычки всегда полными, Мега — вкусной, а мапы — фрагообильными! Да избежешь ты Sudden Death-а от позорного ламерья!"* — по-моему, супер. Здесь же вас ждет знакомство со стихотворениями и поэмами, японскими трехстишиями (хокку), прозой и анекдотами, прикольными рисунками и песнями на вечную Q-тему. Один из лучших "компьютерно-юморных" ресурсов, не проходите мимо.

[www.gamedale.com/indexr.html](http://www.gamedale.com/indexr.html)

Этот сайт был создан большими поклонниками постапокалиптического мира **Fallout**, что становится ясно с первого же взгляда на дизайн. Но не ради дизайна стоит посетить этот ресурс, а в целях обогащения замечательными мини-играми по мотивам этой великой игры и "скринмейтами" (живущими на рабочем столе Windows персонажами) отсюда же. Всем фанатам строго рекомендуется, **Fallout** на вашем десктопе — разве не мечта?

[www.skindom.com](http://www.skindom.com)

Поместив ссылку на [www.skinz.org](http://www.skinz.org) в раздел "Интересное...", я решил для полноты картины разместить и игровую ссылку того же толка. Модели и "шкурки" для уймы разнообразных игр (**Half-Life**, **Quake 1-3**, **Serious Sam**, **Tribes 2**, **Unreal**, **Unreal Tournament**), подробные руководства, объясняющие все тонкости "шкуроделания", обзоры и скриншоты — желающие предстать перед боевыми товарищами в оригинальном виде, а также любопытные Самоделкины здесь найдут чем поживиться.

<http://q1a.rax.ru/index.html>

Кто сказал, что **Quake 1** мертв? Этот кто-то явно не видел проект под названием **Quake Arena** (нет, я нигде не потерял цифру "3"), потому что с такими дополнениями старенькой "первокваке" еще долго жить да здравствовать. Фактически это есть перенос правил **Q3** в мир **Q1** (с небольшими изменениями), который заинтересует как тех несчастных, которые не могут позволить себе соответствующий **Q3**-дзижку компьютер, так и просто ностальгирующих по старым добрым подземельям и настоящему мясу геймеров.

[http://beer.artcon.ru/index\\_misc\\_online.html](http://beer.artcon.ru/index_misc_online.html)

Про что только не лепят игры в наше смелое время, но вот игрушками про пиво нас до этого как-то не баловали. То ли дело здесь: развлечения типа "Открой бутылку", "Поймай ее, родимую", пивные пазлы, арканоиды и "однорукие бандиты" придутся по вкусу каждому любителю пенного напитка, а всем остальным будет полезно глянуть хотя бы для общего развития.

[www.nfs.ru](http://www.nfs.ru)

Любите ли вы серию **Need for Speed** так, как ее люблю я? Если "да", то вам должно понравиться обозреваемая страница, посвященная легенде виртуального автомобилестроения. Все части **NFS** раскроют перед вами свои секреты, заодно предложив очень неплохие "пользовательские" дополнения (машины, треки, моды), а самые лихие гонщики смогут поделиться с миром своими рекордами. Кто окажется быстрее?

[www.3dfiles.com/games/](http://www.3dfiles.com/games/)

Кроме огромного количества навороченных коммерческих проектов, игровая индустрия может похвастаться огромным же количеством простых и незатейливых бесплатных и "шароварных" игрушек. Очень неплохие аркады, головоломки, шутеры, гоночки и спорт ежедневно выкладываются на рассматриваемую страницу, дополняясь свежими демо-версиями, драйверами, полезными утилитами, патчами/адд-онами и скринсейверами (все в 3D, все о 3D и все для 3D). Одно из самых богатых на полезные файлы мест в Сети.

[www.net-games.com](http://www.net-games.com)

Добрая половина отечественных геймеров души не чает в произведениях **Blizzard**, но для покупки лицензионных компактв одной любви мало. Без лицензионного **CD-Key'a** в **BattleNet** не пускают, а так хочется поиграть в **StarCraft** или **Diablo 1-2** по Интернету, приняв участие в рейтингах и вкусив прочие плоды, доступные только зарегистрированным пользователям. Специально для "экономных" товарищей в природе существует **Free Standard Game Server (FSGS)**, полноценный **BattleNet**-сервер, даром что без проверки **CD**-ключей. **StarCraft**, **StarCraft: Brood War**, **Diablo 1 и 2**, **Warcraft 2: Battle.Net Edition** и еще пара игр с этих пор откроют свои ряды для абсолютно каждого, кто выстучал на клавиатуре вышеуказанную комбинацию символов. Всем пользователям «пиратских версий» выражаем свое "фи" и общередакционное негодование, но сайт рекомендуем и обладателям официальных версий, если коннект с официальным сервером — никакой. ■

# Ваш Интернет на

## Большой Полянке



# ПЯТЬ ЧАСОВ ИНТЕРНЕТА БЕСПЛАТНО

предъявителю купона при регистрации

## Интернет от \$0,3 в час



**SYNCHROLINE · СИНХРОЛАЙН**

INTERNET  
SERVICE  
PROVIDER

- Все виды доступа в Интернет
- Гостевой доступ
- Сервис
- Выделенные линии
- Абонементы
- Скидки

[www.sl.ru](http://www.sl.ru)

[www.synchroline.ru](http://www.synchroline.ru)

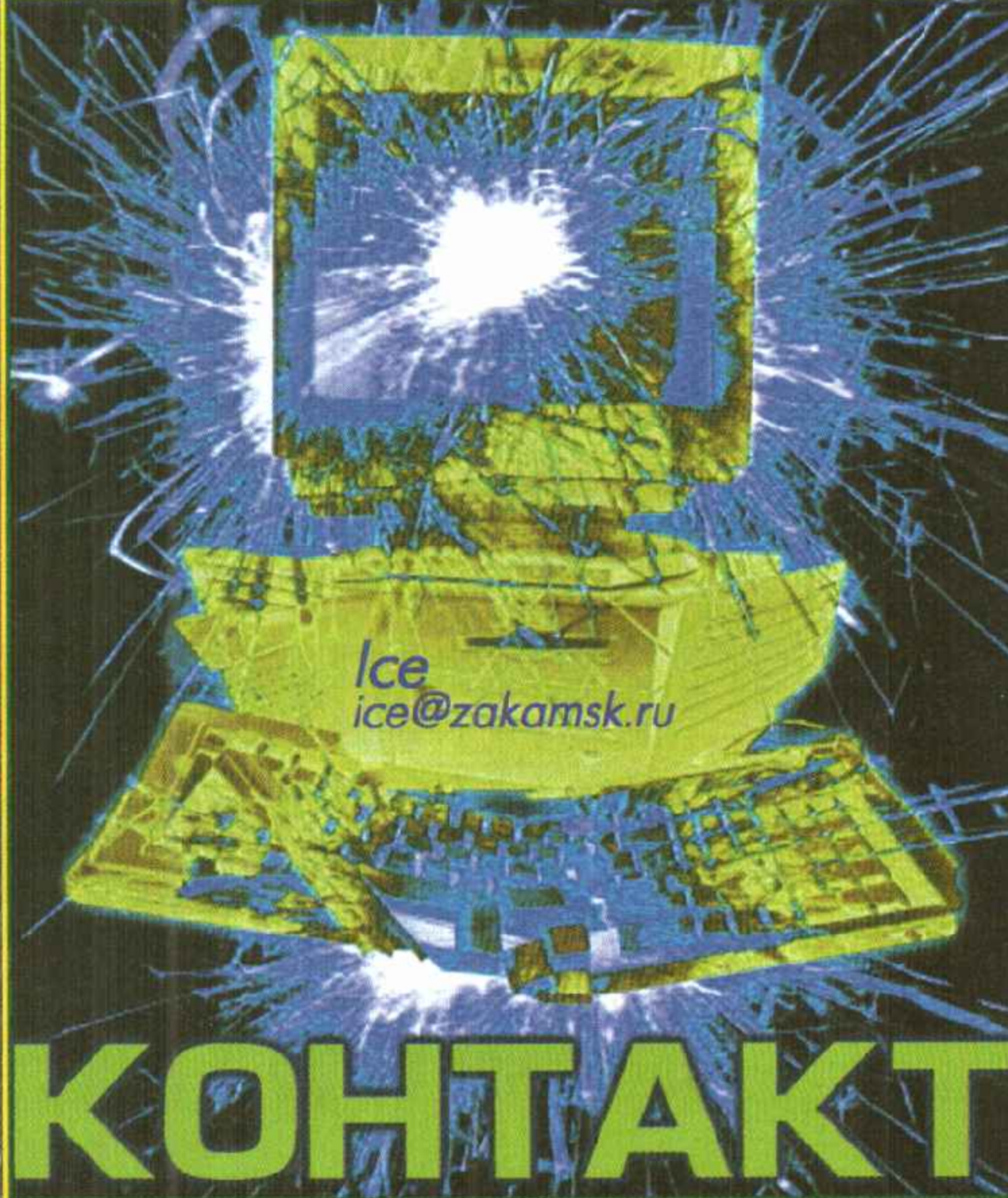
(095) 105-1145, 230-7927

Москва, Б. Полянка д. 7/10, стр. 1

E-mail: [info@sl.ru](mailto:info@sl.ru)



# БЕЗОПАСНЫЙ

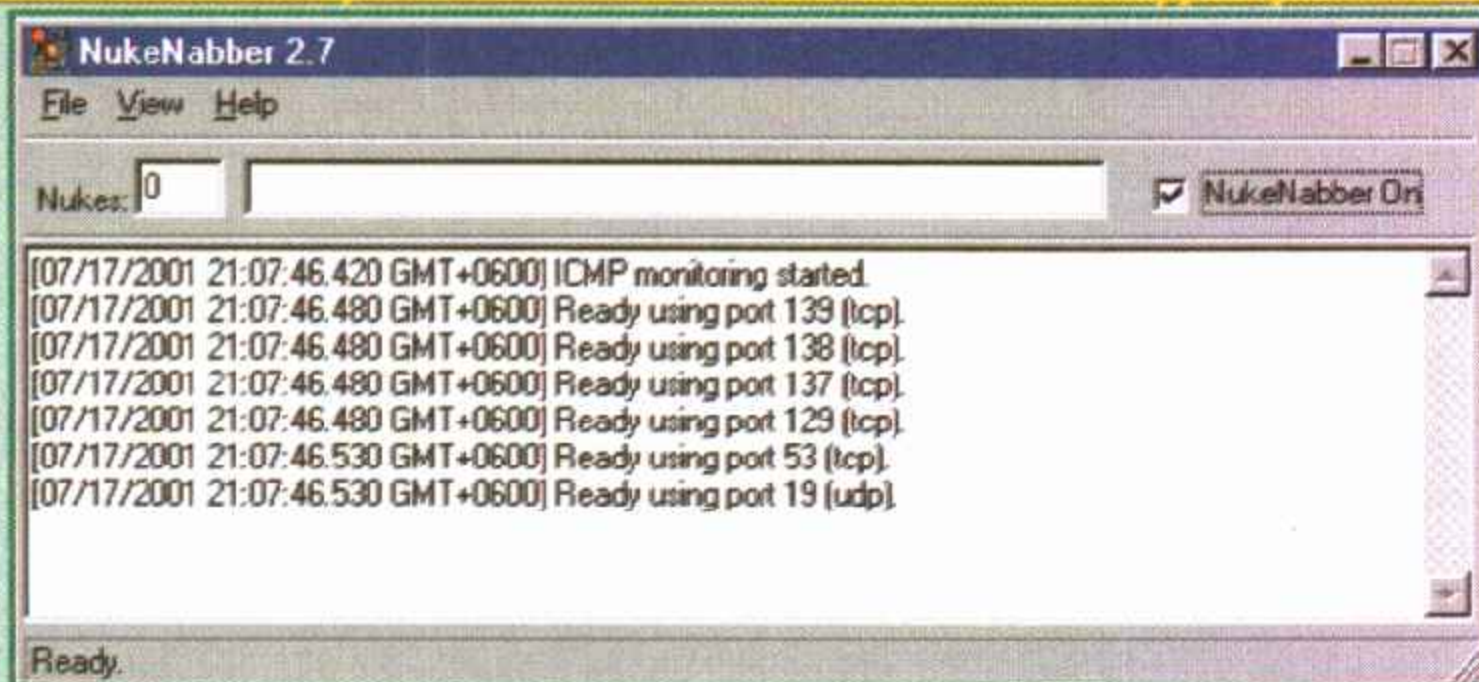
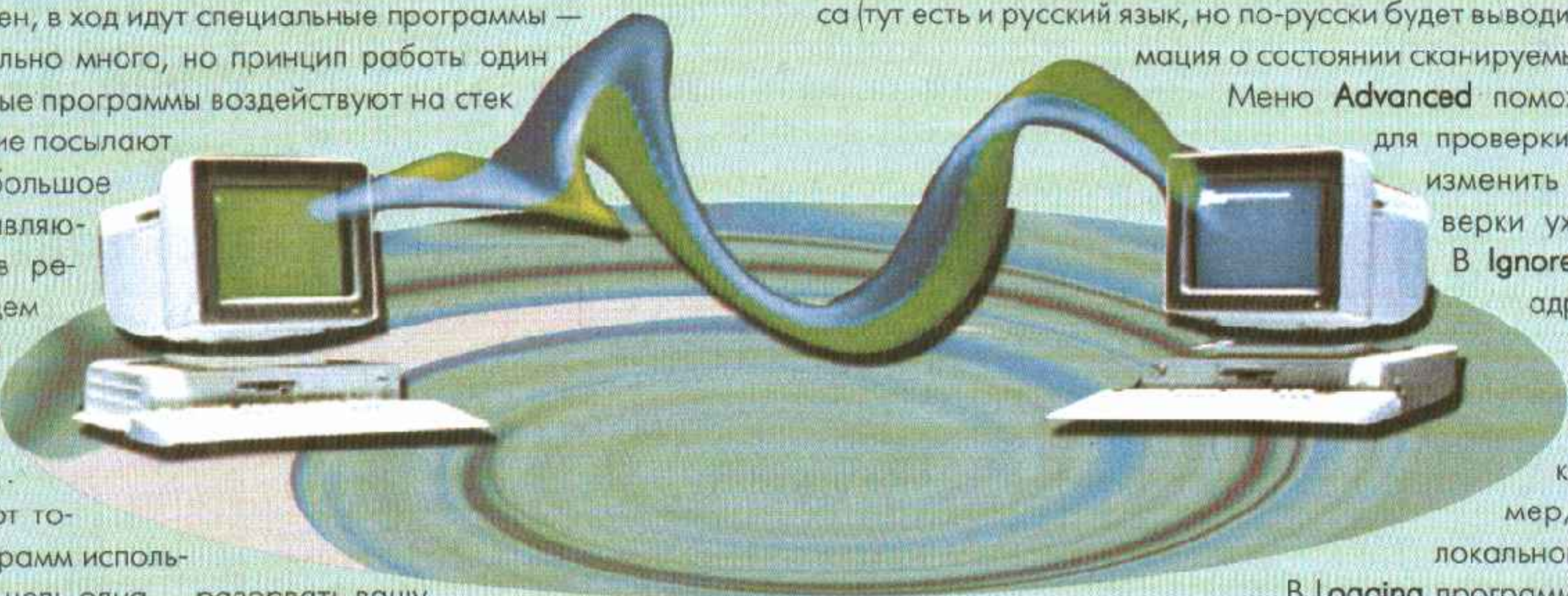


# КОНТАКТ

Эта статья предназначена в первую очередь для тех, кто часто и интенсивно использует в своей сетевой жизни программы ICQ и IRQ, а также постоянно скачивает из Сети различные программы. Но даже если вы не занимаетесь тем, что перечислено выше, ознакомиться с материалом все же стоит. Кто знает, может, данная информация когда-нибудь вам пригодится.

А теперь ответьте на вопрос: были ли у вас случаи, когда во время беседы через ICQ у вас рвалось соединение с Интернетом? Что, были? А не задумывались ли вы над тем, почему это происходило? Конечно, может быть, действительно была загружена телефонная линия и по этой причине оборвалось соединение, но может быть, вас **нюкнули**. Ведь именно нюканье — один из самых распространенных видов атаки вашего компьютера через Сеть. Как это происходит? Чтобы разорвать ваше соединение с провайдером и, соответственно, с Интернетом, хакер (нюкер) должен знать ваш IP адрес. Узнать его не составляет труда, тем более — если вы не позаботились в настройках ICQ и IRQ включить опцию «Прятать IP адрес». Но даже если вы включили эту опцию, при определенных знаниях ваш IP адрес все равно можно определить. После того как IP определен, в ход идут специальные программы — **нюкеры**. Их довольно много, но принцип работы один и тот же: некоторые программы воздействуют на стек протоколов, другие посылают вашему модему большое количество управляющих символов (в результате чего модем не справляется с обработкой приказов и рвет соединение). Но независимо от того, какую из программ используют против вас, цель одна — разорвать вашу связь с Интернетом.

В принципе, от таких атак на ваш компьютер ничего страшного с вами не произойдет. Но сам факт того, что кто-то помешал вашей беседе, довольно неприятен. Если такое произошло лишь однажды, с этим еще можно как-нибудь смириться, но если это происходит довольно часто? Тогда нужно принимать меры. Вашему вниманию предлагается обзор нескольких программ-антинюкеров, которые сделают вашу сетевую жизнь куда более спокойной.



## NukeNabber 2.7

Разработчик: DSI

Размер: 800 Kb

Лицензия: Freeware

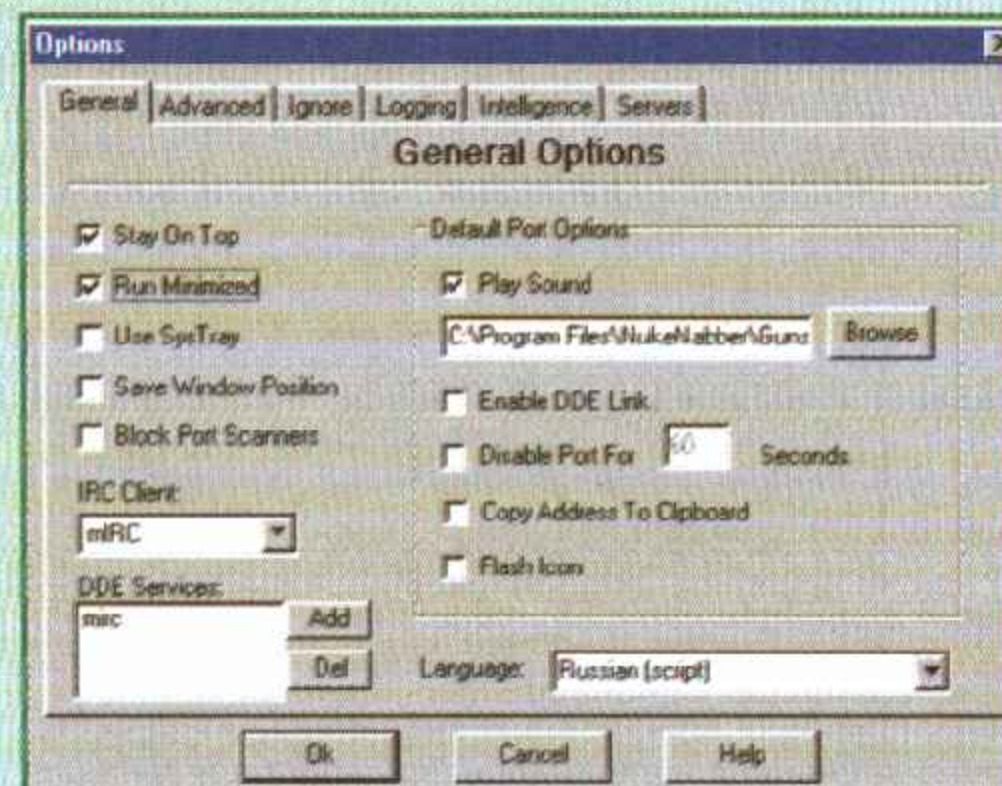
Язык интерфейса: Английский

[www.dynamicsol.com/puppet](http://www.dynamicsol.com/puppet)

Эта программа предназначена для того, чтобы контролировать и сканировать ряд портов стека протоколов. Если программа определит, что на ваш компьютер идет атака, она немедленно сообщит вам об этом и предпримет необходимые действия для того, чтобы сохранить ваше соединение. Хочу заметить, что NukeNabber записывает все действия по обмену данными через порты. Также утилита поможет составить письмо провайдеру того человека, который пытался вас атаковать (правда, далеко не всегда «машинка» грамотно определяет источник атаки).

После запуска перед вами появится окно, где будет представлена информация о результатах проверки портов вашего компьютера, количество атак, проведенных на вас, и адрес горе-хакера, пытавшегося разорвать ваше соединение.

Особых настроек программа не требует и готова к использованию сразу после инсталляции. Но давайте все же немного рассмотрим те до-



полнительные возможности, которые предоставляет нам NukeNabber. Ведь возможности приложения куда шире, чем доступные по умолчанию. Для этого входите в меню **File**, затем **Options**.

В главном меню **General** нам предлагают выбрать: хотим ли мы, чтобы при обнаружении атаки был проигран музыкальный сигнал; сворачивать ли программу при запуске; выбрать клиента, которым вы пользуетесь при общении (если вы используете IRQ, NukeNabber попытается автоматически определить ник того, кто пытается вас атаковать); язык интерфейса (тут есть и русский язык, но по-русски будет выводиться только информация о состоянии сканируемых портов).

Меню **Advanced** поможет вам добавить для проверки новые порты или изменить параметры проверки уже существующих. В **Ignore** можно ввести IP адреса, сигналы с которых не должны расцениваться как атака на компьютер (например, IP адрес вашей локальной сети).

В **Logging** программа NukeNabber ведет запись всех действий, которые были осуществлены через контролируемые порты. Как раз в этом меню вы можете указать программе, что именно нужно заносить в **.log**-файл и что нужно отображать в окне самого NukeNabber'a.

**Intelligence** — тут вы определяете, какую информацию необходимо собрать о человеке, пытавшемся вас атаковать. **Traceroute** — попытаться проследить маршрут, по которому пришли деструктивные команды на ваш компьютер; **Fingers** —





будет предпринята попытка идентифицировать компьютер, с которого была проведена атака; **Whois** — с помощью этого пункта вы сможете получить информацию о том, с кем можно связаться по поводу атаки на вас (определяется адрес системного администратора той сети, откуда была предпринята атака).

### NOBO

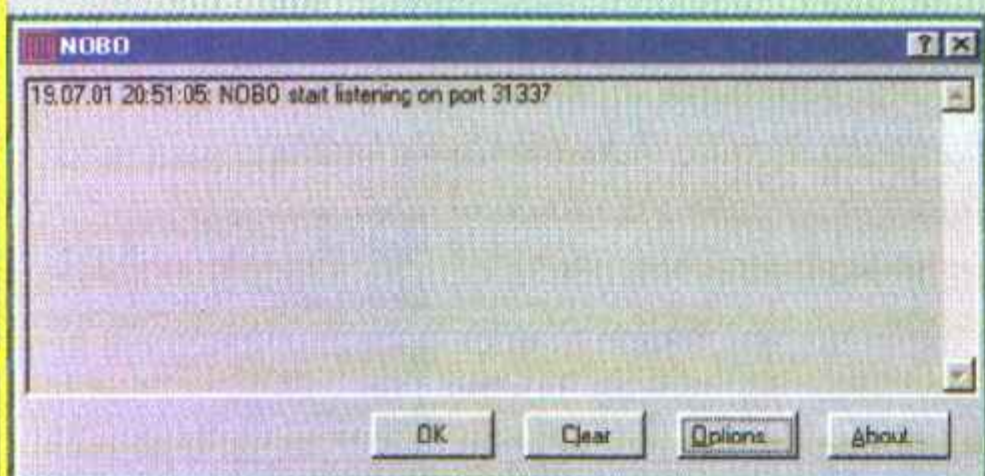
Разработчик: Flavio Veloso

Размер: 74 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

<http://web.cip.com.br>



Хоть эта утилита и имеет маленький размер, но с поставленной задачей справляется отлично. Ее основная задача — контролировать то, что делает ваш компьютер через порт 31337. У вас может возникнуть вопрос: а чем выделяется этот порт из всех остальных? А тем, что обычно именно им пользуется программа **Back Orifice**. Для тех, кто не знает, что это такое, поясню. **Back Orifice** — приложение удаленного администрирования. Она состоит из двух частей. Одна находится у хакера, а другая — на вашем компьютере (куда может попасть самыми разнообразными способами). Как только вы входите в Интернет, та часть, что сидит у вас, связывается с основной программой. В результате нюкер может получить контроль над вашим компьютером (открывать и закрывать ваш CD, перехватить управление вашей мышкой и т.п.). Так вот: **NOBO** будет пресекать все эти неправомерные действия. Также **NOBO** ведет .log-файл, в который заносится вся информация по работе «счастливого порта».

Кроме того, утилита обладает рядом других полезных возможностей. Их все можно включить в меню **Options**. В меню **Action** представлены две функции. Это «открывать окно **NOBO**» и «Показ окна сообщений». Рекомендуем выставить оба флажка, тем самым вы будете постоянно видеть, что происходит с портом. В меню **Reply** можно активизировать весьма занимательную функцию. Когда происходит атака на ваш компьютер с помощью **Back Orifice**, **NOBO** может отправить на монитор нюкеру либо баннер, либо заданное вами сообщение. Только представьте себе реакцию «кул хацкера», когда вместо того, чтобы получить контроль над вашим компьютером, он получит «угрожающий текст». За состояние его челюсти никакие врачи ответственности на себя не возьмут.

Меню **Logging** отвечает за ведение .log-файла. Здесь можно задать максимальный его размер. В **Fake PING** зарыта еще одна интересная функция, направленная на борьбу с **Back Orifice**. Если вы включите эту опцию, то **NOBO** заблокирует действия хакера, но в то же время pošлет на его компьютер фальшивую

информацию. Нюкер будет считать, что вы у него на крючке, а вы можете посмотреть, что же он хотел сделать с вашим компьютером.

В меню **Flood** можно активизировать опцию, которая предотвратит попытки провести на ваш компьютер nuke-атаки. **NOBO** просто не даст вашему модему принять больше информации, чем он в состоянии обработать. Также здесь можно изменить параметры «по умолчанию», хотя если вы не до конца понимаете, к чему приведут ваши изменения, лучше оставить все как есть.

И завершает настройки утилиты меню **Network**. Как я уже упомянул выше, **NOBO** автоматически настроен на контроль порта 31337. В этом меню вы можете задать другой порт, за которым необходимо наблюдение. Но учтите, что **NOBO** может контролировать одновременно *лишь один порт*. Это и является недостатком программы. Справедливости ради нужно отметить, что этот недостаток с лихвой компенсируется полезностями. Советую использовать мощную связку **NOBO** с **NukeNabber**. Ни один нюкер на вашу машину не прорвется.

## Connect

### Jammer 2.0

Разработчик: Agnitum Ltd.

Размер: 1.1 Mb

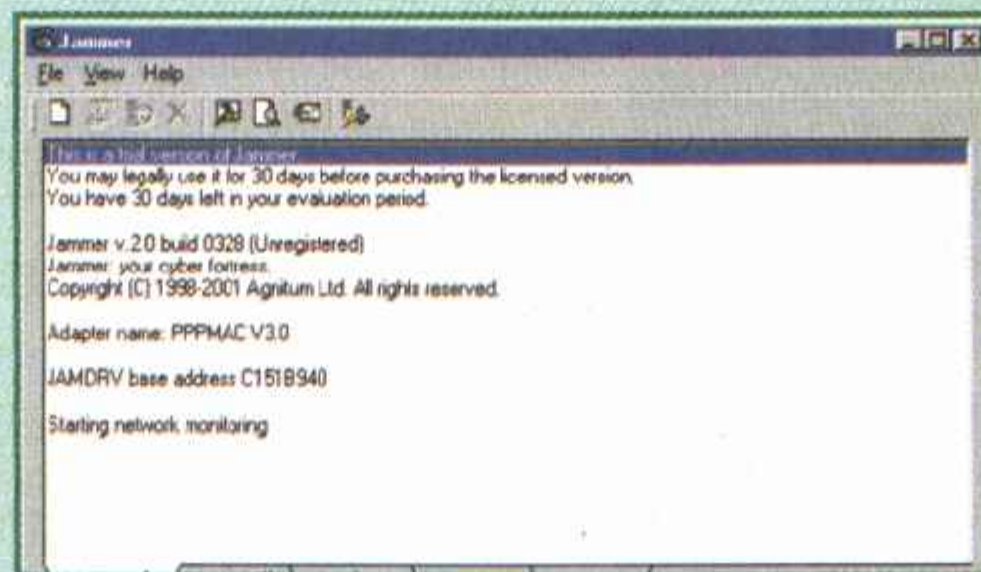
Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский

[www.agnitum.com](http://www.agnitum.com)

**Jammer** представляет собой мощную систему для защиты вашего компьютера от вторжения извне, включая и nuke-атаки. В отличие от двух рассмотренных выше программ, **Jammer** — **shareware**, то есть, проработав на вашем компьютере 30 дней, радостно отбросит копытца, попросив зарегистрировать себя на официальном сайте. Но тридцать дней вы можете быть спокойны!

Закладка **Network** показывает ход работы анализатора Сети (что является одной из основных функций утилиты). Как только какой-нибудь хакер решит просканировать ваши пор-



ты, **Jammer** немедленно пресечет это занятие и попытается собрать более подробную информацию о том, кто пытается проникнуть либо отключить ваш компьютер от Сети. Программа будет собирать следующую информацию: тип атаки на ваш компьютер, время атаки и дата, IP адрес нюкера. А уж что делать со всей этой информацией — решать вам. Можете

оставить деяние «преступника» ненаказанным, а можете отправить письмо системному администратору сети, из которой была предпринята атака.

Закладка **AppWall** содержит в себе функцию файервола, только предназначенного для домашнего компьютера. **Jammer** будет вести постоянный контроль над всеми вашими приложениями, которые попытаются отправить любые данные в Сеть. Как только будет обнаружена попытка такой передачи, она будет немедленно прервана, а вы оповещены об этом факте. После этого можно разрешить отправку данных приложением, запретить отправку, разрешить посыл данных только тогда, когда приложение активно. **Jammer** ведет подробную статистику того, какое приложение, когда и во сколько осуществляло попытки «вырваться на волю».

В **Registry**, как вы уже, наверное, догадались, контролируется **системный реестр Windows**. Эта функция направлена в первую очередь на борьбу с «троянскими конями». Троянец, как и любая другая программа, оставляет запись в реестре. Ну а мы будем следить за этими изменениями и после того, как какая-нибудь программа внесет туда информацию о себе, попросим нежелательную гостью удалиться.

В **Process** отображаются все программы, находящиеся на данный момент в памяти компьютера. Тут выводится немало любопытной информации о запущенных программах. Хотите узнать полный путь до работающей утилиты? Нет проблем. Приоритет? Всегда пожалуйста. Ну и, наконец, раскладка **Netstat**, где отображается вся информация об открытых на данный момент портах. Следите внимательно.

Надеемся, что данная статья поможет вам использовать Сеть более свободно, не боясь, что в самый разгар беседы или на последних байтах скачиваемого файла связь с Интернетом будет прервана в результате чей-то глупой шутки. Приятных вам встреч в онлайн. Пусть ваша связь будет крепкой. ■







Снайповые копии Ярракиса

Игры от Westwood всегда отличались великолепными роликами, захватывающим сюжетом и интересным геймплеем... Но не стоит забывать, что наравне с этими плюсами игры имеют и еще одно неоспоримое достоинство — они хорошо вскрываются. Вот и новая «Дюна» не стала исключением. Так что не стоит сидеть сложа руки — пора браться за взлом, тем более что он обещает быть очень интересным.

### Первые шаги Фримена

Прежде всего зайдите в игровую директорию. Нас интересует только подкаталог \Data и находящиеся в нем файлы с расширением \*.rff, являющиеся своеобразными архивами. Чтобы посмотреть их содержимое, воспользуйтесь программкой DuneEx (ищите ее на нашем компактe, и обретете искомое), которая создана специально для просмотра архивных файлов с расширением \*.bag и \*.rff. Обратите внимание на то, что каждому \*.rff-файлу соответствует \*.rfd-файл, который является вспомогательным (если вы копируете \*.rff-архив в другую папку, прихватите с собой и соответствующий ему файл с расширением \*.rfd, иначе DuneEx откажется открывать архив).

DuneEx проста в обращении. Основные команды вызываются из меню Action. Чтобы добавить в просматриваемый вами архив какой-либо файл, используйте команду Add File. Если хотите



«Право слово, плево дело...» То, что «наваяли» пираты, перелопотив внутренности «Императора», никакой критике не поддается — кошмар, да и только. Уж не оттого ли, что в процессе работы ни о чем, кроме звонкого рубля, не думали? А если подойти к делу вдумчиво, с расстановкой? Сделать, так сказать, для себя... Может быть, не хуже, чем у настоящих локализаторов, получится?

### Компьютерные болванчики

Проще говоря, AI. Следующий архивный файл — AI0001.RFH — может оказаться весьма полезным, так как содержит в себе файлы, отвечающие за искусственный интеллект компьютерных игроков. Для начала откройте файл ai (я не опечтался, у этого файла, как и многих других, таящихся в недрах местных архивов, действительно нет расширения, хотя на самом деле это обычный \*.txt-шник, просто переименованный). Он состоит из блоков, названия которых указаны в квадратных скобках.

Перед тем как заняться непосредственно редактированием файла, сообщу вам, что все комментарии, идущие после символов «;» и «//», игра не учитывает. При помощи этих знаков вы можете не только убрать ненужные вам строения, юниты или их характеристики, но и активизировать некоторые *скрытые авторами вещи*чки, избавившись от

проделать обратную операцию (то есть вытащить файл из архива), к вашим услугам функции Extract File и Extract All (последняя вытаскивает из архива все хранящиеся в нем файлы). Для переименования файла внутри архива предусмотрена команда Rename, а для перемещения его в другую папку внутри архива — Change Path. Как видите, ничего сложного.

Теперь разберемся с самими архивами. Начнем с 3DDATA0001.RFH. Здесь хранятся все текстуры в подкаталоге \Textures. Чтобы рассмотреть и подредактировать, вытащите их из архива и присвойте им расширение \*.tga. Если вы изменили рисунок текстуры, перед запаковкой обязательно присвойте пустое расширение файлу, содержащему эту текстуру.

Архив 3DDATA0002.RFH содержит лишь графическое представление игровых шрифтов в виде картинки формата \*.tga. При желании можно разукрасить буквы или сделать с ними что-нибудь еще при помощи любого графического редактора, а то уж слишком стандартные шрифты используются в игре. Как вам, например, идея создать мир Дюны с фирменным Blizzard-шрифтом (тем, что был в Diablo)? Очевидцы утверждают, что смотрится весьма экстремально.

Не забудьте также заглянуть в архив под названием STRINGS0001.RFH, где припрятаны игровые тексты. Русифицировать игру?



```
!#$%&'()*+,-./0123456
789:;<=>?@ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~äöü
ÿÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎÏ
ÐÑÒÓÔÕÖ×ØÙÚÛÜÝÞßà
```

Перед вами — один из игровых шрифтов.

этих символов в нужных местах (впрочем, обо всем секретном речь пойдет дальше).

Кстати говоря, не пренебрегайте возможностью изучить комментарии авторов к строкам, содержащим что-нибудь важное. Частенько разработчики указывают в комментариях старые значения для различных параметров, и вы сможете проверить, подставив эти самые значения: а вдруг раньше было лучше?

### Строительство зданий (BuildingConstructionRatios)

В этом блоке определяется, строительству каких видов зданий компьютер будет уделять больше внимания. Соответственно, чем большее значение вы задаете одному из этих показателей, тем чаще он будет строить сооружения этого вида.

**Core** — основные строения типа Outpost'a, открывающие доступ к строительству некоторых других зданий.

**Defence** — пушки, стены и другие сооружения оборонительного характера.

**Manufacturing** — строения производственного типа: казармы, завод, космопорт и тому подобные постройки.

**Resource** — здания, предназначенные для переработки спайса: например, очистительный завод (Refinery).



Не мне вас учить, как играть с данными параметрами. Но несколько советов «по делу» все же себе позволю. Весьма занимательных эффектов можно добиться, если дать в лапы компьютеру возможность отстраивать себе большое количество защитных сооружений. Это вам не ши лаптем хлебать, это *настоящий хардкор*. Рекомендуется только для профессионалов мультиплеера. Для оттачивания навыков в скirmiше. База противника превратится в незыблемую скалу. Правда, ответные атаки будут весьма скудны, но для оттачивания нападений — лучше не придумаешь. Чуть менее интересный эффект получается, если «попросить» машину, что называется, работать на фронт. Постоянные атаки, атаки, атаки... И помоги вам великий Фримен в них не захлебнуться. Вот только бестолковые они получаются. Наблюдается интересная закономерность. AI пытается накопить несколько небольших кучек, даже при

воевать тяжелой техникой, как ни пытается. А проблема все в том же «нежелании» формировать сколько-нибудь крупные группы. А пять-шесть танков с их медлительностью — это не атака при развитой базе противника.

### Алгоритм расположения строений (PositionAlgorithmRatiosExits)

Данный блок содержит в себе принцип, по которому компьютерные соперники выбирают место для строительства какого-либо здания.

**Aligned** — расположение рядом со строениями этого же вида.

**DistanceFromCentre** — отдаленность от центра базы (чем больше значение, тем ближе).

**FurtherFromEdge** — отдаленность от песка и краев карты (чем выше значение, тем дальше).

**Random** — случайный выбор места для строительства.

Последний писк моды чitera — заставить компьютер строить здания одного типа рядом друг с другом. Один мощный удар — и противник начисто лишается, допустим, энергии. А ведь можно еще до нуля снизить значение DistanceFromCentre и, добившись тем самым «растягивания» базы противника на большой радиус, проводить планомерный отстрел построек, не прикрытых зенитками.



условия наличия в арсенале большого количества юнитов, и атаковать «по маленькой». Интервал атак групп довольно большой, и всегда можно восстановить оборону. Несколько раздражает; вот если бы был один массивный раш... Но, увы, раша не будет. Учтите, что данный раздел отвечает только за постройку сооружений: чтобы AI начал клепать юнитов, нужно еще немного помедитировать над следующим разделом.

### Строительство юнитов (UnitConstructionRatios)

Этот блок имеет схожее с первым значение, только на этот раз речь идет о юнитах.

**Foot** — пехотинцы.

**Tank** — различные виды танков.

**Air** — воздушные юниты.

**Special** — специальные юниты типа инженеров, транспортировщиков harvester'ов и прочих.

Тут открываются просто уникальные возможности для творчества. Изменяйте баланс как душе будет угодно. Никакие меню-настройки в сравнение не идут. Как думаете, легко одолеть Харконнена, который клекает себе только пехотинцев? Как бы не так. Он завалит вас еще в самом начале противостояния. Просто таки засыплет «пушечным мясом». Очень напоминает ранний раш зергов одними гидралисками. А вот танковая направленность компьютеру явно не идет на пользу. Ну не умеет «болванчик»

### Стратегия (Strategy)

Как легко догадаться, блок отвечает за стратегию компьютерных игроков.

**UnitsToBuildBeforeCreatingScoutTactic** — этот параметр определяет, сколько боевых юнитов будут строиться вашим оппонентом до проведения им разведки.

**NumberOfScoutTeams** — количество разведочных групп, каждая из которых состоит только из одного скаута.

**ScoutTacticPriority** — приоритет компьютерных игроков к проведению разведочных операций (1 — максимальное значение, 10 — среднее).

**PercentageOfUnitsForDefence** — количество юнитов, задействованных в оборонительных действиях (измеряется в процентах).

**AiBuildsDefences** — этот параметр определяет, будет ли компьютер строить стены (0 — нет, 1 — да).

**LargeAttackModifier** — частота неожиданных нападений на игрока большими силами.

**MinimumGapBetweenTurrets** — минимальное расстояние между пушками (измеряется в клетках).

**MaxTurretsAtLowTech** — максимальное количество оборонительных пушек при низком техническом уровне (меньше пятого).

**MaxRefineries** — максимальное количество очистительных заводов.

**FirstTechLevelToBuildTurrets** — количество пушек, которое ваш компьютерный противник строит при первом (самом низком) техническом уровне.

**MinMoneyToConstructBuildings** — минимальное количество денег, при котором компьютер может начать строительство каких-либо зданий.

**MinMoneyToStartBuildingWalls** — минимальное количество денег, при котором компьютер может начать строить стены.

**MinMoneyToBuildMaintenanceBuildings** — минимальное количество денег, при котором компьютер может начать строительство основных строений.

**ChanceOfRetreating** — возможность бегства с поля боя или прекращение ведения боевых действий (действует только в компании).

**TicksBeforeDefendHarvesterTactic** — сколько времени ваш компьютерный противник будет выжидать с момента начала игры, прежде чем пустить в ход тактику защиты harvester'ов (то есть начать их активно защищать от нападений). Данная характеристика, как и все остальные, связанные со временем, определяются единицей измерения, в двадцать пять раз меньшей секунды.

**MaxDistanceToAdjustInfantryToRock** — максимальная высота, на которую компьютер ставит своих пехотинцев.

**FirstCampaignGameTechLevel** — технический уровень компьютера на момент начала игры в первой миссии кампании.

Все эти настройки позволят вам тончайшим образом манипулировать поведением оппонента. Высший пилотаж. Но нет того самого злосчастного регулировщика максимального состава атакующих групп. Обидно. Можно несколько увеличить число нападающих, спустив с привязи оборонительные подразделения, но все равно безумного раша не выйдет. А как хотелось бы...

### Сложность

Разобравшись с первым файлом (ai), пора перейти к корректировке другого — ai\_difficulty (лежит в том же архиве — AI0001.RFH), содержащего различные характеристики компьютерных игроков на разных технических уровнях. Файл содержит восемь блоков, каждый из которых соответствует определенному техническому уровню. Все эти блоки имеют одинаковое строение, рассмотрением которого мы и займемся.

**MaxAiUnits** — максимальное количество юнитов, которые одновременно могут находиться в подчинении компьютера.

**NumBuildings** — максимальное количество зданий, которое строит компьютер.

**BuildingDelay** — перерыв между строительством зданий (то есть то время, которое начинает отсчитываться после построения какого-либо сооружения, и только по его истечении компьютер может возобновить строительство).

**UnitDelay** — эта характеристика имеет то же значение, что BuildingDelay, только для юнитов.



**MinimumUnitsForDefence** — минимальное количество юнитов в распоряжении вашего компьютерного врага, предназначенных для обороны базы (или каждой из баз, если их несколько).

**MaximumUnitsForDefence** — максимальное количество юнитов для обороны базы.

**MaxTurretsAllowed** — максимальное количество оборонительных пушек.

Путем нехитрых манипуляций можно добиться слаженной обороны базы противника, ведь по умолчанию она никуда не годится. Ключики подбираются за полчаса.

## Ваши правила игры

Настало время познакомиться с самым содержательным архивом игры — **MODEL0001.RFH**. В нем находятся два файла: **ArtIni** и **Rules**. В первом из них нет ничего примечательного, а вот второй содержит различные параметры и характеристики юнитов, их оружия, боеголовок, строений и тому подобного. Авторы аккуратно разложили содержимое файла по разделам, названия которых выделены двумя линиями. В свою очередь, все разделы, кроме основного, состоят из блоков (если, например, раздел посвящен строениям, то каждый его блок отвечает за одно из них).

## Основное (General Section)

Ниже приведено детальное описание различных игровых характеристик. Внимательно изучите, намотайте на ус и действуйте, исходя из собственных представлений об идеальной игре. Чуть потасовав значения, вы получите принципиально новую стратегию. Поверьте, вы не узнаете «Императора».

**Version** — версия игры.

**SpiceValue** — ценность горстки спайса (чем она выше, тем больший урожай соберет ваш harvester с месторождения спайса).

**HawkStrikeDuration** — продолжительность действия мощнейшей атаки Атрейдесов (**Hawkstrike**).

**LightningDuration** — продолжительность действия мощнейшей атаки Ордосов (**Lightning**).

**DeviateDuration** — продолжительность действия мощнейшей атаки Харконненов (**Deviator**).

**MinWormRideWaitDelay** — минимальный промежуток времени, через который может появиться земляной червь после достижения песка каким-либо из ваших юнитов.

**MaxWormRideWaitDelay** — максимальный промежуток времени, через который может появиться земляной червь после достижения песка каким-либо из ваших юнитов.

**RepairTileRange** — максимальное расстояние, на котором ремонтный юнит может чинить поврежденную технику (измеряется в клетках).

**WormRiderLifespan** — продолжительность пребывания земляного червя на поверхности земли.

**MaxBuildingPlacementTileDist** — максимальное расстояние от центра базы, на котором вы можете строить здания (в клетках).

**BulletGravity** — гравитация полета патрона.

**HeightRangeBonus** — увеличение дальности бойности военной техники, расположенной на горе (измеряется в клетках).



**InfRockRangeBonus** — увеличение дальности бойности пехотинца, стоящего на горе (в клетках).

**InfDamageRangeBonus** — насколько возрастает сила атаки пехотинца, стоящего на горе (в процентах).

**MaximumSurfaceWorms** — максимальное число червей, которые могут одновременно вылезать на поверхность земли.

**SurfaceWormMinLife** — минимальное значение для здоровья червя.

**SurfaceWormMaxLife** — максимальное здоровье червяка.

**WormAttractionRadius** — радиус поражения червя.

**UnitValueInitialReinforcements** — количество юнитов, которые входят в состав первого по счету подкрепления (в пределах одной миссии, разумеется).

**UnitValueSubsequentReinforcements** — количество юнитов, которые входят в состав второго и последующих подкреплений.

**TicksBetweenReinforcements** — промежуток времени, через который вы получаете очередное подкрепление.

**StormKillChance** — вероятность смертельного исхода для юнита, находящегося под действием шторма (в процентах).

**StormMaxLife** — минимальная продолжительность шторма.

**StormMinLife** — максимальная продолжительность шторма.

**CampaignAttackMoney** — количество спайса, которое дается вам в начале любой из миссий кампании, где ваша цель — истребить врага или активно атаковать его.

**CampaignDefendMoney** — количество спайса, которое вручается вам в начале любой из миссий кампании, где ваша цель — защита от нападений.

## Declaration Section

Здесь вы найдете названия всех домов (раздел **HouseTypes**), возможных видов поверхности (**TerrainTypes**), брони (**ArmourTypes**), различных видов взрывов (**ExplosionTypes**), патронов (**BulletTypes**), боеголовок (**WarheadTypes**). Так что при подстановке, скажем, вида брони для какой-нибудь постройки заглядывайте сюда, чтобы не затрудняться

с подбором возможных значений. Причем виды брони перечислены здесь в порядке возрастания прочности, а патроны — в порядке возрастания их убойной силы. В общем, Declaration Section — очень удобный вспомогательный раздел.

## Боеголовки (Warhead Attributes)

В этом разделе прописано повреждение, наносимое разнообразными боеголовками юнитам и сооружениям, обладающим различными видами брони. С редактированием у вас проблем возникнуть не должно — здесь все предельно просто. Можно, например, свести на нет все «ядренные» удары противника, изменив лишь пяток цифр; другое дело — возможность наносить суперудары...

## Оружие (Bullet Attributes)

**Speed** — скорость полета снаряда.

**MaxRange** — максимальная дальность полета снаряда (в клетках).

**Damage** — урон, наносимый снарядом.

**ExplosionType** — тип взрыва, который прогремит при попадании снаряда в какой-либо объект (если данный снаряд вообще взрывается).

**Warhead** — вид боеголовки, присоединяемой к снаряду (если, конечно, снаряд способен присоединять к себе боеголовку).

**ReduceDamageWithDistance** — будет ли уменьшаться повреждение от снаряда, если он выпущен издалека (TRUE — да, FALSE — нет).

## Строения (Building Attributes)

Строения, как и все остальное, имеет свои показатели и параметры. Обратите внимание на то, что у некоторых сооружений могут отсутствовать определенные характеристики. Если вы хотите исправить это, просто позаимствуйте строку с нужной характеристикой у строения, обладающего ею, и вставьте ее в блок другого здания.

**House** — дом, к которому принадлежит здание.

**StormDamage** — урон, наносимый строению во время шторма.

**PrimaryBuilding** — здания, необходимые для постройки данного сооружения (если их несколько, перечислите через запятую).

**Terrain** — местность, на которой можно построить данное строение. Бывает нескольких типов, все они, как я уже говорил, прописаны в Declaration Section. Два главных вида — **Sand**





(песок) и Rock (основная местность, где вы можете воздвигнуть базу). Хотите *построить перерабатывающий завод прямо на песке*, в двух шагах от спайса? Тогда смело меняйте значение этого параметра на «Sand» у этого здания. Если хотите, чтобы здание можно было строить на разных поверхностях, перечислите их *через запятую*.

**Cost** — стоимость сооружения. Начинающие игроки могут понизить местные цены, а квалифицированные стратеги — наоборот, увеличить, усложнив себе жизнь.

**BuildTime** — время, необходимое для строительства здания.

**ViewRange** — «зрение» строения (то есть величина области вокруг данного здания, которая не находится под покровом тумана войны).

**PowerGenerated** — количество энергии, вырабатываемое этим сооружением (этот показатель характерен лишь для электростанций).

**PowerUsed** — количество энергии, затрачиваемое зданием.

**SpiceCapacity** — количество спайса, которое может поместиться в данном сооружении (у большинства строений этот показатель отсутствует).

**GetUnitWhenBuilt** — юнит, который вы получаете при постройке здания. Например, воздвигнув перерабатывающий завод, вы становитесь счастливым обладателем harvester'a. Довольно забавно выглядит человек, вместо харвестера получивший, скажем, боевого дрона или «фримена». Недоумению его не будет конца, а кто мешает подшутить так над приятелем?

**Armour** — тип брони.

**Health** — «здоровье» здания.

**TechLevel** — технический уровень, необходимый для постройки сооружения.

**ExplosionType** — тип взрыва при уничтожении строения. Хотите поприкалываться, сделав этот самый взрыв таким слабым, что, пожалуй, воробья не испугнешь? Тогда подставьте сюда значение «Muzzle1».

**RoofHeight** — высота крыши данного строения.

**CanBeEngineered** — может ли быть здание захвачено инженерами.

**UpgradeCost** — стоимость апгрейда (если он предусмотрен для этого здания).

### Былому — жить!

Некоторые строения (а именно: LaWindTrap, Silo, Smelter) авторы спрятали, по-видимому, отказавшись от них в последний момент из-за баланса. Но мы можем активизировать их, найдя посвященные им блоки и удалив в начале каждой их строки символ «//». После этого отыщите Declaration Section, найдите там блок Building Types и уберите этот же символ в начале следующих строчек:

HKSmelter

HKLaWindtrap

ORSmelter

ORLaWindtrap

ATSmelter

ATLaWindtrap

Ура! *Появились три новых сооружения!* Но не стоит забывать, что они могут не в лучшую сторону повлиять на баланс, ведь разработчики в итоге от них отказались. Хотя лично мне показалось, что они очень даже неплохо вписываются в игру.

### Юниты (Units Attributes)

С некоторыми характеристиками юнитов, такими, как StormDamage, PrimaryBuilding, Terrain, Cost, Armour, Health, ExplosionType, BuildTime, ViewRange, TechLevel, Roofheight, вы



разберетесь без труда, так как они встречаются и у юнитов, и у зданий. А вот остальные.

**Engineer** — может ли юнит захватывать вражеские здания (как инженер). Замаскируйте какого-нибудь сильного юнита под инженера, чтобы сбить с толку глупого соперника и без особого труда захватить его важнейшие постройки.

**Size** — размер юнита.

**Speed** — скорость передвижения.

**TurnRate** — поворотливость. Как правило, мощные юниты не обладают высокими скоростными качествами и имеют плохую поворотливость — это не позволяет им быть грозным оружием. Хотя вы можете это исправить, увеличив этот и предыдущий показатели.

**Resource** — сооружение, куда юнит будет сгружать собранный спайс. Этой характеристикой, как и следующей, по замыслу авторов, обладают только harvester'ы, но мы можем ликвидировать эту несправедливость (как это сделать, написано чуть ниже).

**SpiceCapacity** — максимальное количество спайса, которое способен переносить юнит.

**Harvester** — способность юнита заниматься сбором спайса (TRUE — есть, FALSE — нет). Вам не нравится, когда ваши оппоненты нападают на беззащитных harvester'ов? Тогда *сделайте сборщиками спайса мощные танки*.

**Starportable** — можно ли построить данного юнита при помощи космопорта (TRUE — да, FALSE — нет).

**TastyToWorms** — является ли юнит вкусным кушаньем для червяков, то есть будут ли они охотиться на него (TRUE — да, FALSE — нет). Можно «подкузьмить» оппоненту, сделав любимым блюдом червя все вражеские юниты. То-то будет неприятностей у соперника!

**WormAttraction** — насколько рьяно черви будут охотиться на юнита.

**CanMoveAnyDirection** — способность юнита двигаться по всем возможным направлениям (TRUE — есть, FALSE — нет).

**CanBeRepaired** — может ли юнит подвергаться ремонту (TRUE — да, FALSE — нет).

Большинство юнитов могут становиться ветеранами. У таких воинов после всех характеристик идет мини-блок, посвященный ветеранству. Каждый из этих юнитов может быть ветераном первого, второго или третьего уровня (новички же имеют нулевой уровень), и в соответствии с этим ветеранский мини-блок разделен на три части (каждая отвечает за один из уровней

ветеранства). В любой из этих частей вы можете встретить нижеследующие параметры (у отдельных юнитов некоторые из них могут отсутствовать, но вы можете с легкостью их добавить).

**VeterancyLevel** — количество очков, необходимое для перехода на данный уровень ветеранства (боевым юнитам очки начисляются за убийства врагов, ремонтникам — за ремонт поврежденной техники).

**ExtraDamage** — на сколько процентов увеличится сила атаки юнита при переходе на данный уровень ветеранства.

**ExtraArmour** — на сколько процентов возрастет прочность брони при переходе на данный уровень.

**ExtraRange** — на сколько процентов увеличится дальность стрельбы.

**CanSelfRepair = 1** — приобретение юнитом способности чинить самого себя.

### Вечеринка у Императора дома

Думаете, на этом все? А вы не забыли про отпадную музыку и сногшибательные видеоролики? Если забыли — вспоминайте, если нет — тем лучше.

Императорскую музыку в формате \*.mp3 можно извлечь из архива music.bag, который находится по адресу: <Каталог игры>\Data\Music\. Кроме того, на каждом диске лежит по одному файлу с таким же именем, где хранится соответствующая одному из трех домов музыка.

Что касается роликов, то их можно найти в подкаталоге \Movies директории \Data в виде \*.bik-файлов (для просмотра можно воспользоваться программой Bink Video Player). Помимо этого, на каждом диске, подобно музыке, валяются архивные файлы с расширением \*.RFH, внутри которых располагается скопление роликов.

Прежде чем поставить жирную точку, напомню, что в этой статье я разобрал лишь самое интересное и основное, а с различными второстепенными параметрами и характеристиками можете «поиграть» сами. Создавайте свои модификации, улучшайте игру, экспериментируйте и не забывайте про баланс.

**P.S.** Если у вас возникнут проблемы с редактированием файла rules (например, капризная программка DuneEx на вашем компьютере будет плохо работать с ним — так было у меня), хватайте его *с нашего компактa*, создайте в директории \Data подкаталог \Model и скопируйте туда файл со внесенными вами изменениями. ■



Андрей Верещагин aka Soldier  
soldier@igromania.ru

# ПОБЕДА НАД БОЛЬЮ

## ВСКРЫТИЕ МАХ РАУНЕ

Мах Рауне может по праву считаться великой игрой. Но, как известно, в каждой бочке меда есть своя ложка густого, смрадного дегтя — даже великие игры страдают своими недостатками и недоработками. Поэтому я просто уверен: кое-что в этой замечательной игре вас не устраивает. Всем угодить невозможно. Но ведь никто не мешает подстроить игру под себя, сделать ее такой, чтобы она нравилась именно вам. Так вперед, возьмите в руки клавиатуру-скальпель и мышь-ланцет. Приступаем...

### Лязг затвора

Начните с того, что вставьте компакт с игрой и установите с него пакет утилит под названием **Max-FX Tools** (легче всего сделать это с помощью автозапуска, выбрав пункт меню Tools). Max-FX Tools содержит несколько полезных программ, в том числе — редактор уровней **MaxEd** и **RasMaker**. В большей степени нас интересует последняя — она умеет работать с архивами формата **\*.ras**, в которых хранится вся интересная информация. Чтобы научиться пользоваться программой, зайдите в директорию, куда был проинсталлирован Max-Fx Tools, и, проникнув в подкаталог RasMaker, запустите одноименный exe-файл. Появившееся окошко научит вас работать с данной утилитой. А работать с ней надо при помощи командной строки, что, мягко говоря, не очень удобно. Чтобы не вдаваться в дебри настройки через набивание символов, а добиться всего простым тыканьем по иконкам, *на нашем диске* поселились **MaxRas** и **Easyunpacker**. Если первая обладает широким ассортиментом возможностей и требует предварительного ознакомления, то вторая проста во всех отношениях — как по функциям, так и в плане работы с ней (утилита представляет собой набор \*.bat-файлов). Чтобы распаковать нужный вам \*.ras-архив при помощи Easyunpacker, надо скопировать его (архив) в директорию,

где установлен Max-FX Tools, а также забросить в эту папку один из \*.bat-файлов утилиты, названный так же, как и распаковываемый архив, только с добавлением приставки **"Unpack"**. После этого вам остается только запустить \*.bat-файл и немного подождать.

Настоятельно рекомендую распаковать все \*.ras-архивы игры, лежащие прямо в игровой директории, и оставить там же их содержимое, вследствие чего в каталоге с игрой образуется массивный каталог **\data**, содержащий основные файлы игрушки. Кроме того, игра станет быстрее грузиться, а нам будет удобнее ее взламывать (дальнейшие указания и пояснения я буду проводить с учетом того, что вы последовали моей рекомендации по глобальной распаковке местных архивов).

### Гром выстрела

В директории **\Data** вы найдете ряд подкаталогов (впрочем, о них речь пойдет ниже) и пять файлов: **globalconfig.txt**, **difficulty.txt**, **weapon-priority.txt**, **dialogtexts.txt** и **input.txt**. Нам могут пригодиться лишь первые два. Оба можно редактировать в обычном «Блокноте». Начнем с первого — **globalconfig.txt**.

Файл разбит на части (или разделы, как вам больше нравится), а название каждой из них заключено в квадратные скобки. Первый раздел называется **startup**, и в нем содержится только один интересующий нас параметр (при корректировке случайно не удалите кавычки там, где они нужны):

**StartupVideoName** — ролик, который проигрывается при запуске игры (здесь следует указать путь файла с роликом). *Замечание:* если файл на-



ходится в директории с игрой, то вам нужно лишь написать, в какой именно папке он лежит. Например, если он располагается в подкаталоге **\movies**, то вам нужно указать после знака равенства следующее: **"movies\<имя файла>"**. Это замечание относится и к другим параметрам, где нужно указывать месторасположение файла.

Далее следует раздел **character**, где нашли приют некоторые из показателей игровых персонажей (в том числе и Макса).

**FallingThresholdVelocity** — начальная скорость при падении с большой высоты (измеряется в метрах в секунду).

**LandingThresholdVelocity** — конечная скорость при падении с большой высоты.

**DamageFallingThreshold** — максимальная высота в метрах, с которой любой персонаж (в том числе и Макс) может безболезненно падать. Если вы хотите, чтобы Макс стал невосприимчив к падениям, поставьте здесь какое-нибудь большое число — скажем, 2000.

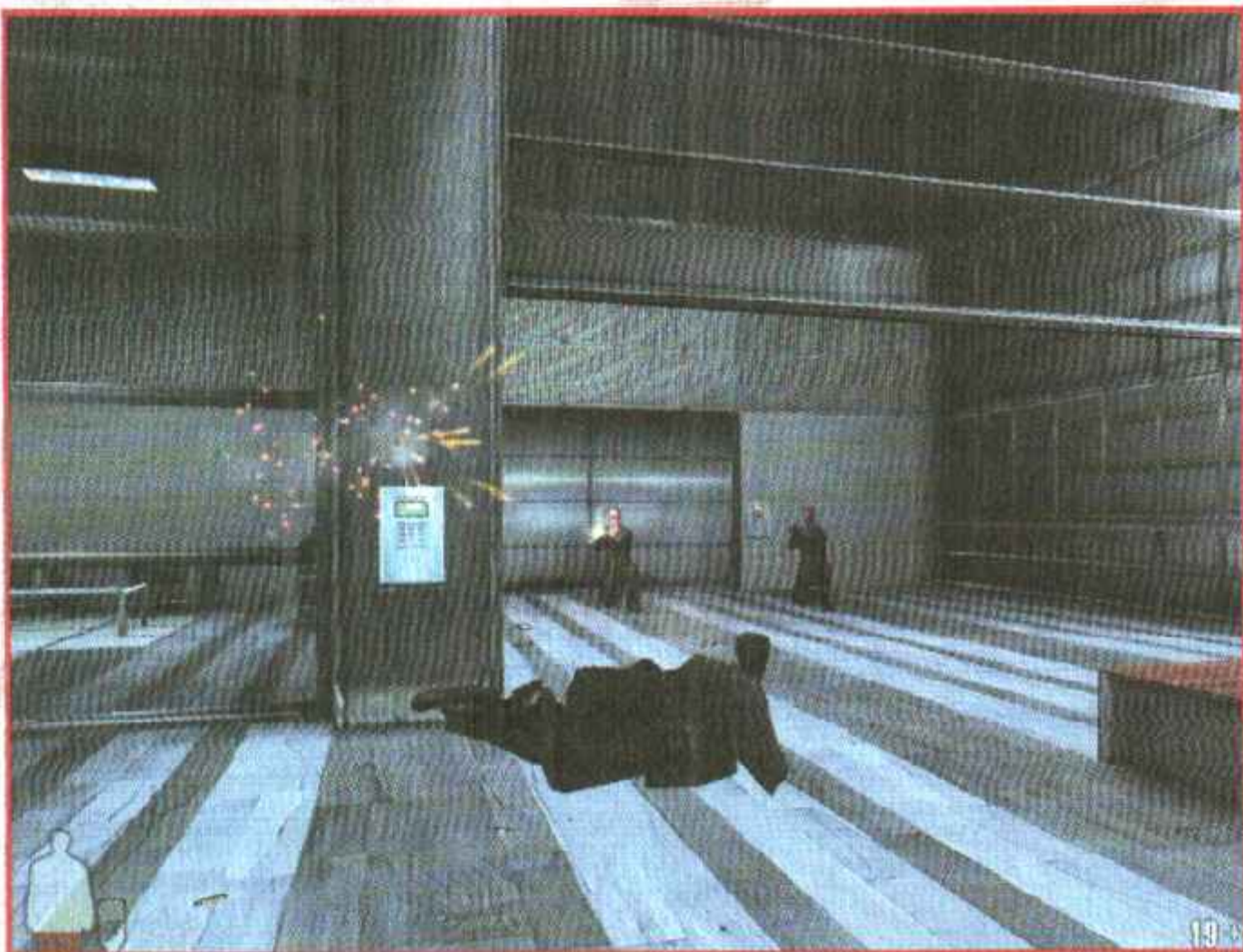
**DamageFlashMinimumHitPoints** — минимальный урон, наносимый Максусу огнем за одно «касание».

**DamageFlashMaximumHitPoints** — максимальный урон, наносимый огнем.

После части **character** идет раздел **camera**.

**FrontPlaneDistance** — близость камеры к спине Макса (измеряется в метрах).

**SniperZoomInSpeed** — скорость увеличения изображения в прицеле снайперской винтовки.





**LookAtMinDistance** — минимальное увеличение, доступное при ведении прицельной стрельбы из снайперской винтовки.

**LookAtMaxDistance** — максимальное увеличение снайперки.

Следующая часть, названная **cinematic**, содержит лишь один значимый для нас параметр:

**WideScreenMultiplier** — величина экранной области, отведенной под ролики на движке. Если вы хотите, чтобы они стали полноэкранными, поставьте после знака равенства единицу (качество от этого ничуть не ухудшится, так что советуем всем смело растягивать картинку).



Полноэкранные ролики производят совсем иное впечатление, нежели оригинальные «малоразмерные».

Следующий раздел именуется **savegame**, и вот то немногое, что он может нам предложить:

**SaveScreen** — картинка, которая красуется на экране при сохранении игры (здесь и в двух следующих случаях указывайте путь картинки).

Часть **loadingscreen** предлагает нам уже совсем другое:

**MenuLoadingScreen** — картинка, заполняющая экран при запуске игры во время процесса загрузки;

**GameExitScreen** — арт, который красуется на экране при выходе из игры.

Следующим по списку идет раздел **slow-motion**.

**SlowMotionTime** — продолжительность действия режима «замедленной съемки» (Slow Motion) в секундах.

**RegenerationTime** — сколько секунд требуется для полной «регенерации» энергии, предназначенной для использования Slow Motion (далее этот вид энергии будем называть просто энергией).

**Threshold** — минимальное количество энергии, необходимое для начала пользования режимом «замедленной съемки» (этот показатель, как и три следующих, измеряется в процентах).

**TurnOffPenalty** — энергия, которая уходит в небытие (во время использования вами Slow Motion) при выходе из данного режима.

**ShootDodgePenalty** — часть энергии, которую вы невольно жертвуете при стрельбе из какого-либо оружия во время «замедленной съемки».

**ShootDodgeThreshold** — минимальное количество энергии, необходимое для открытия огня в режиме Slow Motion.

**MusicVolume** — громкость музыки во время «замедленной съемки». Подставив сюда ноль (так, кстати, и поступили авторы), вы просто убиваете музыку.

**HeartbeatSoundInterval** — временной интервал в секундах между звуками ударов сердца во время «замедленной съемки». Предельно прикольно воспринимается происходящее на экране, если в груди Макса сердце входит в бодрую фибрилляцию.

Заключительной частью является **Timed Mode**.

**BeepTime** — если у вас остается меньше времени (измеряется в секундах), чем задано в этом параметре, то игра начинает подавать звуковые сигналы. Кончено же, это действует только при игре на время (уровень сложности — New York Minute).

**BeepInterval** — временной интервал между подачей двух таких сигналов (тоже в секундах).

## Свист пули у виска

Переходим ко второму файлу — **difficulty.txt**, который определяет сложность игры для каждого уровня. При помощи этого файла вы можете сделать игру просто элементарной или, наоборот, практически непроходимой. Данный файл, как и предыдущий, состоит из разделов, каждый

из которых соответствует определенному уровню сложности (естественно, что все они имеют одинаковую структуру): раздел под названием **normal** посвящен самому легкому варианту игры (Fugitive), **nightmare** — среднему (Hard-Boiled), **hell** — сложному (Dead on Arrival), **timedmode** — игре на время (New York minute). Разделы, в свою очередь, разбиты на подразделы, соответствующие разным частям игры. В подразделе **properties** находятся общие характеристики уровня сложности, которому посвящен данный раздел, в **minimum** — параметры и характеристики, определяющие трудность первой части игры (только для данного уровня сложности), **default** — второй части и **maximum** — третьей (все подразделы также имеют одинаковую структуру). Начнем с подраздела **properties**, в котором нас интересуют только две характеристики.

**SaveGameLimit** — сколько раз вы можете записать игру в одном уровне. Поставив здесь ноль, вы делаете количество сейвов неограниченным.

**HealthGainedFromPainkiller** — «количество здоровья», которые вам прибавляются при использовании обезболивающего (painkiller).

Теперь разберем структуру оставшихся трех подразделов (**minimum**, **default**, **maximum**).

**EnemyHealthMultiplier** — множитель вражеского здоровья (это число умножается непосредственно на здоровье каждого вашего врага и, соответственно, увеличивает или уменьшает его). Понятно, что при умножителе большем единицы состояние ваших врагов резко улучшается, а при меньшем единицы — наоборот, ухудшается.

**AmmoFoundMultiplier** — множитель количества найденных вами боеприпасов (чем

он выше, тем больше патронов вы получите при нахождении обоймы или коробки с ними).

**PlayerHealthMultiplier** — множитель здоровья Макса. Для тех, кто хочет превратить нашего героя в непобедимого супермена, советуем поставить здесь число побольше.

**HealthRegenerateMultiplier** — скорость регенерации здоровья Макса (измеряется в процентах в секунду). Поясню, что регенерация начинается, когда крепость здоровья Макса пересекает критическую отметку, и заканчивается она несколькими секундами позже.

**HealthGainedImmediately** — моментальная прибавка к вашему здоровью перед началом процесса регенерации.

## Тело — на земле

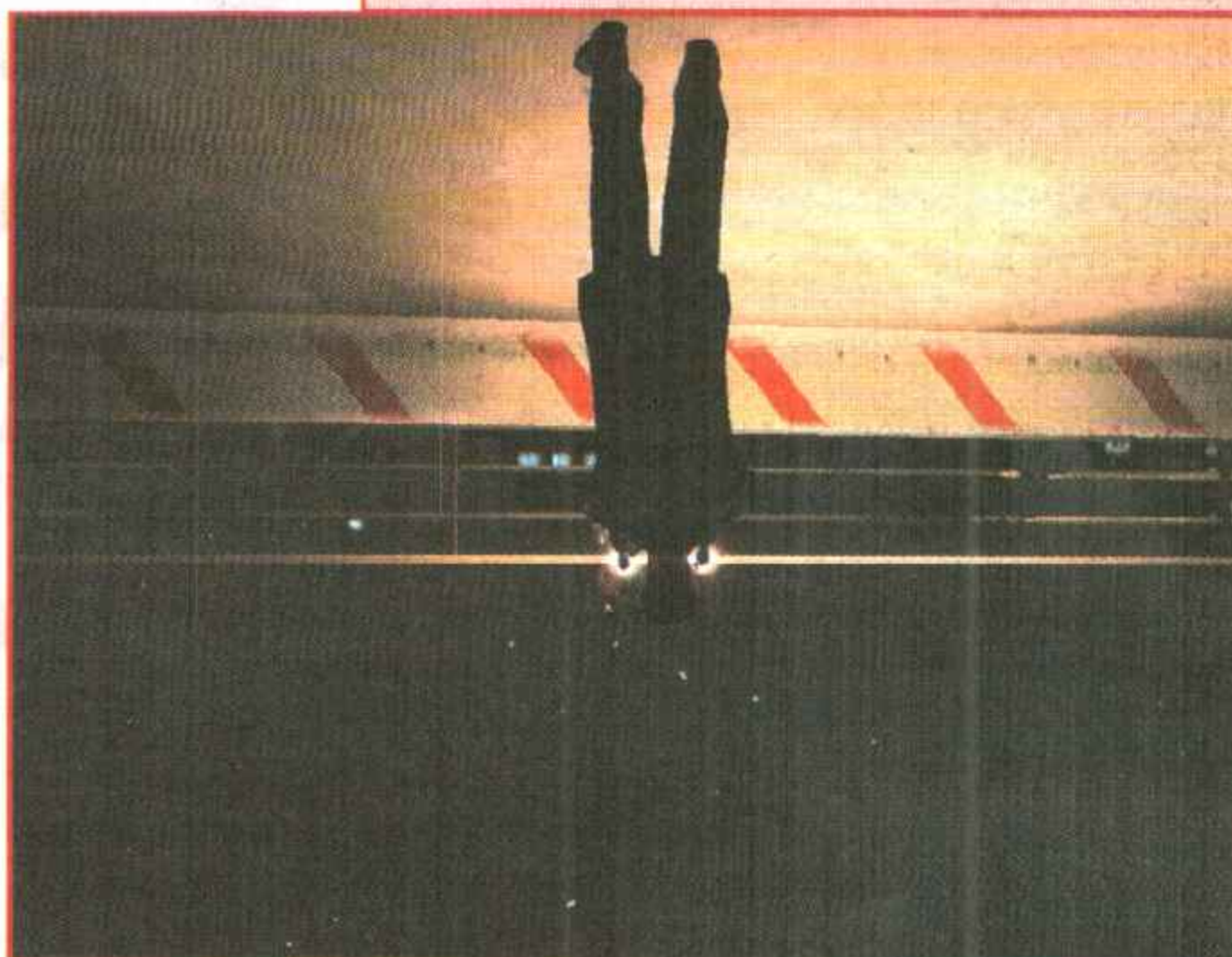
Исследовав два основных файла (**difficulty.txt** и **globalconfig.txt**), лежащих «на поверхности» директории **\data**, углубляемся в недра последней. В ней имеются следующие подкаталоги: **\console**, **\database**, **\graphicnovel**, **\hud**, **\menu** и **\sharedtextures** **\statistics**. В подкаталоге **\bitmaps** папки **\menu** можно найти файлы формата **\*.tga**, **\*.jpg** и **\*.pcx**, составляющие графическое оформление меню. Хотите перерисовать курсор или сменить фоновую картинку? Если да, то милости просим. В директории **\hud**, в ее подкаталоге **\bitmaps**, собраны графические файлы, среди которых можно обнаружить индикатор здоровья Макса и графическое отображение игровых шрифтов, а также многое другое. В папке **\graphicnovel** можно обнаружить директорию **\bitmaps**, где хранятся рисунки для различных кнопок и фона, предназначенные для «комиксов», которые имеют место быть во время игры (про то, что вы можете с легкостью изменить вид всех этих кнопок, даже и говорить не буду).

В папке **\database** находится много интересного, в том числе и все звуковые файлы, а также большая часть графических. Посему, не раздумывая, заходите сюда. Первый подкаталог папки, который может привлечь наше внимание, это **\levels**. Здесь вас ждет файл **levels.txt**.

В начале этого файла находится небольшой блок, где задается значение некоторым важным характеристикам. Нас интересуют две (при корректировке их значений не удалите случайно надпись **#define** в начале строки).

**GRAVITY\_VALUE** — гравитация. Если хотите, чтобы изображение перевернулось «вверх ногами», подставьте сюда любое положительное число (только ни в коем случае не ставьте здесь ноль — игра будет зависать).

С такой гравитацией далеко не уйдешь.





**TIMEBONUS** — бонус времени, который вы получаете при убийстве врага, играя на уровне сложности New York Minute.

Далее идут пять больших блоков (их названия выделены двумя пунктирными линиями). Первый (безымянный) блок предназначается для стартового ролика, второй (Part 0...) — для первого уровня, дом Макса, третий (Part 1...) — для первой части игры (начинается с миссии в метро), четвертый (Part 2...) — для второй части и пятый (Part 3...) — для третьей и тренировки.

Все блоки, кроме первого и второго, состоят из разделов, каждый из которых соответствует определенному уровню (названия разделов заключены в квадратные скобки, а над ними подписаны комментарии, дающие понять, о какой именно миссии идет речь в разделе). Обратите внимание на то, что в пятом блоке предпоследний (десятый) раздел относится к тренировке (девятый же соответствует последней миссии игры), а последний — заключительному ролику. Разделы содержат в себе подразделы (их три: **Properties**, **Difficulty** и **Timedmode**), в каждом из которых собраны атрибуты и характеристики определенной миссии. Разберем структуру каждого из таких подразделов, начиная с первого — **Properties**.

**LevelName** — кодовое имя уровня.

**Directory** — имя директории, где лежит эта карта.

**Level** — названия файла, соответствующего данной карте. Если вы хотите, чтобы стартовым уровнем был, скажем, второй, найдите раздел первого уровня и присвойте атрибутам **LevelName**, **Directory** и **Level** значения этих же характеристик из раздела, относящегося ко второй миссии. Таким образом, вы можете легко менять распорядок уровней или смотреть концовку игры без прохождения последней.

**PlayerSkinName** — модель персонажа, за которого мы играем (здесь следует указать название модели). Список возможных значений в виде многочисленных подкаталогов (название любого из таких подкаталогов — одно из подходящих сюда значений) прописался внутри архива **x\_data.gas** по следующему адресу: **\data\database\skins**. Например, обнаружив подкаталог **\michelle\_payne**, вы можете смело вписать сюда после знака равенства его название, что позволит вам управлять в данном уровне Мишель Пейн (жена Макса, которую в начале игры по сюжету убивают бандиты). И не вздумайте упустить такую замечательную возможность. Ведь это же, считайте, новое дыхание для игры. Многие разработчики специально встраивают в свои игры дополнительных персонажей, чтобы мы проходили их детища снова и снова. Так зачем же отказывать себе в удовольствии?

Кто сказал, что Мишель Пейн мертва?



Из всех моделей больше всего мне запомнились две: невидимка (модель **invisible**) и — в особенности — крыса (модель **rat**). Если первая превращает вашего персонажа в невидимого носителя смерти (невидимым он становится чисто визуально, то есть только для играющего, на врагов же эта ваша выходка не подействует), то вторая позволяет вам **УПРАВЛЯТЬ НАСТОЯЩЕЙ КРЫСОЙ**. А это превеликое удовольствие, скажу я вам! Конечно, у крысы здоровья мало и скорость передвижения не та, что у Макса, зато она может, благодаря маленьким размерам, проникать в недоступные для Макса места и с легкостью уворачиваться от вражеских пуль, да и оружием она, как ни странно это звучит, пользуется не хуже нашего полицейского в отставке. Советую всем на время превратиться в маленького грызуна и исследовать дыры, щели и миниатюрные проходы, куда чисто физически не может проникнуть здоровяк Максимка. Только перед тем, как переселяться в шкуру крысы, в файле **global-config.txt**, который мы разбирали выше, найдите раздел **camera** и установите значение параметра **SphereRadius** на отметку **0.02** или чуть ниже (но никак не выше, иначе игра будет зависать).

Маленькая крыса расстреливает из снайперской винтовки большого бандита. Вы такое где-нибудь видели?



Если же вы хотите сменить модель навсегда (то есть на всю игру, а не на один уровень), и хочется сделать это быстро, сходите по адресу **<каталог игры>\data \database\skins**. Там зайдите в директорию **\max\_payne** и удалите внутри нее подкаталог **\textures**. Затем найдите папку модели, на которую вы собираетесь поменять Макса, и, переименовав файлы с расширением **\*.kfs** и **\*.skd** в ней (их два) на, соответственно, **Payne\_Max\_L0.kfs** и **Payne\_Max\_L0.skd**, скопируйте последние, а также подкаталог **\textures** (тоже находится в папке этой модели, но его может и не быть) в директорию **\max\_payne**.

**LoadingScreen** — картинка, появляющаяся на экране при загрузке уровня (укажите ее путь).

**WorldSphere** — эта характеристика определяет окружение (фон) и время суток для данного уровня. Возможные значения: **asgard**, **bronx**, **coldsteel**, **docks**, **intro**, **lowereastside**, **skyscrapers\_midheight**, **skyscrapers\_penthouse**, **skyscrapers\_penthouse\_high**, **skyscrapers\_streetlevel**, **sunset**. Лично мне больше всего понравился **sunset** — красивый вид на небоскребы Нью-Йорка во время заката.

Что может быть приятнее зрелища нью-йоркских небоскребов на фоне заката?



**EnableAI** — будут ли в этом уровне присутствовать враги (**TRUE** — да, **FALSE** — нет)?

**Fogging** — есть ли на уровне туман (**TRUE** — да, **FALSE** — нет)?

**ExitLevel** — будет ли игра выбрасывать вас на рабочий стол Windows после нажатия клавиши **Escape** (**TRUE** — да, **FALSE** — нет)? Честно говоря, не вижу особого смысла устанавливать здесь значение **TRUE**.

Подраздел **Difficulty** может похвастаться следующими параметрами и характеристиками

**MaximumHealth** — максимальное «количество здоровья» у играющего (эта характеристика, как и следующая, измеряется в процентах);

**MinimumHealth** — минимальное «количество здоровья» у игрока. Тем, кто хочет

включить своеобразный «режим бога», нужно всего лишь подставить сюда значение больше нуля;

**HardcoreHealth** — игра становится сложнее, если здоровье игрока больше данного значения;

**HardcoreDeaths** — игра усложняется, если играющий умирает реже, чем указанное здесь число раз в пределах одного уровня.

Наконец, подраздел **Timedmode** интересен нам следующим:

**PlayTime** — время, которое дается вам на прохождение уровня при игре на сложности New York Minute.

### Улыбка на лице...

Следующей нашей жертвой станут **\*.txt**-файлы из каталога **\weapons** (его путь: **\data\database**). Файлы эти интересны нам прежде всего тем, что хранят в себе атрибуты и свойства различных видов оружия (а также обезболивающие



го). Каждый из этих txt-шников назван в соответствии с названием «ствола» (или предметом, если речь идет о rainkiller), информацию о котором он несет. Кроме того, все эти файлы разбиты на части (их названия, как обычно, указаны в квадратных скобках), разбором структуры которых мы и займемся. Нас интересует только часть **Attributes**.

**ShootDodgeAllowed** — можно ли включать режим Slow Motion, когда вы вооружены данным видом оружия (TRUE — да, FALSE — нет)? Эту опцию полезно активизировать для таких видов оружия, как кусок трубы и бейсбольная бита, для которых по умолчанию не предусмотрен режим «замедленной съемки».

**AutoAimingAllowed** — имеется ли у оружия автоприцел?

**Pocketsize** — сколько места в ваших карманах занимает «пушка»? Местное значение имеет смысл подвергать изменениям только в файле **painkiller.txt**, где речь идет об обезболивающем. Если вы хотите, чтобы оно помещалось в ваши карманы в большем количестве, чем предусмотрели авторы (напомню, что по задумке Макс не может таскать с собой более восьми «штук» этого лекарства), подставьте сюда число, соответствующее максимальному количеству лекарства, которым вы хотите запастись.

**FOVMultiplier** — способность оружия вести прицельную стрельбу, или, выражаясь иначе, наличие снайперского прицела у данного оружия (единица или больше — нет, меньше единицы — есть). По замыслу авторов, этой способностью обладает лишь одна снайперская винтовка, но никто не мешает нам присвоить это ценное свойство другим видам оружия, превратив их в улучшенный аналог снайперской винтовки. Следует учитывать: чем меньше значение, тем «дальновиднее» прицел.

Следующие шесть характеристик отвечают за смещение и колебание прицела («толчки») во время процесса прицеливания (как вы понимаете, все эти характеристики влияют лишь на оружие с прицелом, то есть на то, у которого FOVMultiplier меньше единицы). Если хотите, чтобы Макс твердо держал ствол в руках во время наведения дула на виски врагов, установите значения каждого из следующих шести параметров на ноль.

**ShakeLength** — временной промежуток между двумя любыми «толчками» и одновременно длина каждого из них (измеряется в секундах).

**ShakeStrengthX** — сила горизонтального «толчка» (чем меньше, тем слабее колеблется влево и вправо прицел).

**ShakeStrengthY** — сила вертикального «толчка» (чем меньше, тем слабее колеблется вверх и вниз прицел).

**CrouchingShakeLength** — временной интервал между двумя любыми «толчками» и одновременно длина каждого из них во время ведения прицельной стрельбы в приседе (измеряется в секундах).

**CrouchingShakeStrengthX** — сила горизонтального «толчка» во время ведения прицельной стрельбы в приседе.

**CrouchingShakeStrengthY** — сила вертикального «толчка».

Продолжая оружейную тему, советую заглянуть в файл **shooting.h**, который расположился в подкаталоге `\database` директории `\data`. Файл разбит на блоки, каждый из которых относится к определенному виду оружия и заимствует название последнего (название блока выделено символами: //). В каждом из таких блоков можно встретить следующие свойства и характеристики стволов:

**SHOOTINGFREQUENCY** — минимальная скорострельность оружия;

**MAXSHOOTINGFREQUENCY** — максимальная скорострельность;

**SLOWMOTIONMULTIPLIER** — эффективность использования «пушек» в режиме Slow Motion (чем больше значение, тем эффективнее использование);

**BULLETDAMAGE** — урон, наносимый данным видом оружия;

**CLIPSIZE** — количество пуль, помещающихся в его обойме.

### ... И ЗВОН ГИЛЬЗЫ ОБ АСФАЛЬТ

В директории `\database`, что находится в папке `\data`, можно также найти и другие содержательные подкаталоги. Так, например, в `\decals` (в его подкаталоге `\bitmaps`) вас ждут \*.jpg-файлы, содержащие картинки для пятен крови, осколков стекла, трещин в стене, которые образуются в результате огнестрельной деятельности Макса. Директория `\graphicnovelpages` является пристанищем для графических файлов формата \*.jpg, содержащих различные страницы «комиксов». Они следующим образом раскиданы по подкаталогам: «комиксы» для первой части игры лежат в директории `\part1`, для второй части — в `\part2` и для третьей — в `\part3`. Все желающие могут перерисовать местные произведения искусства на свой манер. Каталог `\music` хранит в себе звуковые эффекты типа шума на улице, работы станков на заводе и пр. (в подкаталоге `\noise`) и музыку (в `\wavs`). Все эти звуковые и музыкальные файлы записаны в формате \*.wav, так что вам не составит труда их прослушать при помощи любого музыкального проигрывателя или заменить своими композициями. Что касается папки `\sounds`, то в ней можно обнаружить остаток звуковых эффектов игры (все они аккуратно разложены по подкаталогам).

На этом, пожалуй, все. Исправляйте, дополняйте, меняйте, и пусть игра станет лучше (хотя она и так весьма хороша). Макса не остановить выстрелом в упор, как нельзя остановить крысу ракетой под хвост. «Ведь эта крыса — из нержавеющей стали» (с) Гарри Гаррисон. ■



Не знаю уж, почему, но во многих экшенах авторы создают совсем небольшое количество слотов под сейвы, и Max Payne, к сожалению, не стал исключением. Конечно, это недостаток небольшой, но все же недостаток, особенно когда за одним компьютером в Max Payne играют несколько людей. Да и разве не полезно оставлять сейвы в самых интересных и красивых местах игры, чтобы можно было всегда к ним вернуться (а такие места здесь в избытке)? Вы, при наличии соответствующего желания, можете пополнить количество слотов под записи.

Для этого нужно отыскать папку `\menu` внутри директории `\data` (ее можно достать из архива `data.rar`). В ней валяются файлы **menu.txt** и **menuid.h**, которые мы и должны отредактировать. Сперва подкорректируем первый (для этого достаточно стандартного «Блокнота»).

Найдите в нем строку **Menu content script**, выделенную двумя пунктирными линиями. Листайте ниже до обнаружения следующего куска программного кода:

```
[Load]
Name = GCID_EMPTY_LOAD;
ToolTip = GCID_EMPTY_LOAD_TIP;
ID = MENUID_SAVEGAME_SLOT12;
```

Скопируйте его в буфер и, создав пустую строчку сразу после нижней строки этого куска кода, вставьте скопированный блок. Теперь в «свежем» блоке в строке `ID = ENUID_SAVEGAME_SLOT12;` измените число 12 на 13.

Немного ниже вы увидите следующий текст:

```
[Save]
Name = GCID_EMPTY_SAVE;
ToolTip = GCID_EMPTY_SAVE_TIP;
ID = MENUID_SAVEGAME_SLOT12;
```

С ним делайте то же, что и с вышеописанным, то есть копируйте, вставляйте и подменяйте число.

Теперь откройте в том же «Блокноте» файл **menuid.h** и найдите надпись **MENU LOAD/SAVE**, выделенную пунктирными линиями. Чуть ниже вы увидите следующую строку:

```
#define MENUID_SAVEGAME_SLOT12 12
```

Скопируйте ее в буфер и на следующей строчке после нее вставьте. Во вставленной строчке поменяйте число 12 (учтите, что оно встречается здесь дважды, и в обоих случаях его надо заменить) на 13.

Описанным выше способом вы можете создать дополнительный тринадцатый слот. Если вам нужно вставить еще один или даже несколько, повторяйте все то же самое, только число 12 следует заменить уже не на 13, а на другое, соответствующее номеру сейва, который вы добавляете в игру.

Кстати, раз уж заговорил про записи, то скажу, что сейв-файлы игры авторы спрятали в папку `\Мои Документы`, в подкаталог `\Max Payne Savegames`.





# EDGE OF CHAOS

INDEPENDENCE WAR 2

## НЕЗАВИСИМОСТЬ ВО ВСЕМ

Красивая графика и интереснейший геймплей. Independence War 2, как ни крути, хороша. И отставить споры: на объективности не настаиваю, но независимость на то и независимость, чтобы допускать тотальную субъективность. IW2 — одна из немногих игр, на моей памяти, где авторы не стали слишком усердно прятать от нас необходимые для редактирования файлы. Наконец-то разработчики поняли, что сопротивление бесполезно...

### Космос без астероидов

Исследования показали, что большая часть интересующих нас файлов сосредоточилась в обычном \*.zip-архиве, названном resource.zip, который нашел себе приют прямо в игровой директории. Внутри этого архива можно обнаружить ряд подкаталогов. Нам могут пригодиться следующие: \audio (здесь собрана большая часть всех звуковых эффектов игры), \fields и \sims.

Сначала загляните в папку \fields, и вашему взору предстанут файлы asteroid.ini и debris.ini. Оба редактируются в любом текстовом редакторе. Первый файл содержит различные характеристики астероидного поля, которые разбиты на несколько групп (названия выделены квадратными скобками). Нас интересует только группа Properties. Вот список параметров внутри нее.

**count** — количество астероидов в поле. Если хотите, чтобы астероиды не портили вам жизнь, поставьте тут "0", и космос мгновенно очистится от этих опасных для жизни объектов. Если же вы хотите усложнить себе жизнь, поставьте здесь какое-нибудь большее число (скажем, 500), и космос покроется бесчисленным количеством каменных

вращения астероидов.

**max\_rotation\_rate** — максимальная скорость вращения астероидов.

**min\_speed** — минимальная скорость полета астероида (в метрах в секунду).

**max\_speed** — максимальная скорость полета астероида.

Второй файл (debris.ini) отвечает за осколки астероидов, которые никому не причиняют вреда, а служат своего рода космическими украшениями. Поскольку файл имеет

harmless\_shockwave\_explosion.ini (взрыв, производимый дальнебойными ракетами при попадании в какой-либо объект), ldsi\_missile\_explosion.ini (взрыв от LDSi-ракеты), reactor\_explosion.ini (взрыв космических кораблей), alien\_explosion (взрыв при уничтожении чужих). Разберем схему построения



### Что может быть прекраснее космоса без астероидов?

«градин». Кстати, посредством увеличения числа осколков вы своеобразно «украшаете» игру, ведь мирные корабли (да и враги тоже) будут часто сталкиваться с астероидами, что станет причиной образования многочисленных взрывов. Не скажу, что сие не забавно.

**min\_radius** — минимальный радиус астероидного поля.

**max\_radius** — максимальный радиус астероидного поля.

**min\_rotation\_rate** — минимальная скорость

ту же структуру, что и предыдущий, вам не составит труда его подкорректировать.

### Объекты

Теперь пора посетить папку \sims, в которой располагаются следующие подкаталоги: \custom, \explosions, \inert, \multiplayer, \nav, \power\_ups, \regions, \ships, \stations, \weapons. Имена

файлов, расположившихся в этих подкаталогах, соответствуют информации, которую они несут (скажем, если речь идет об «оружейном» подкаталоге \weapons, то имя каждого файла внутри него указывает, за какой вид оружия этот файл отвечает).

### Взрывы

Первым делом зайдите в подкаталог \explosions. Там вы обнаружите ряд файлов, каждый из которых хранит в себе атрибуты и характеристики определенного вида взрыва. Самые привлекательные из них — это

этих файлов (все они могут быть отредактированы с помощью обычного «Блокнота»).

**final\_radius** — конечный радиус взрыва (то есть тот радиус, который принимает взрыв прежде, чем исчезнуть с экрана).

**lifetime** — длительность действия взрыва.

**initial\_damage\_rate** — первоначальный урон, наносимый какому бы то ни было объекту (в том числе и вашему кораблю) данным взрывом.

### Астероиды

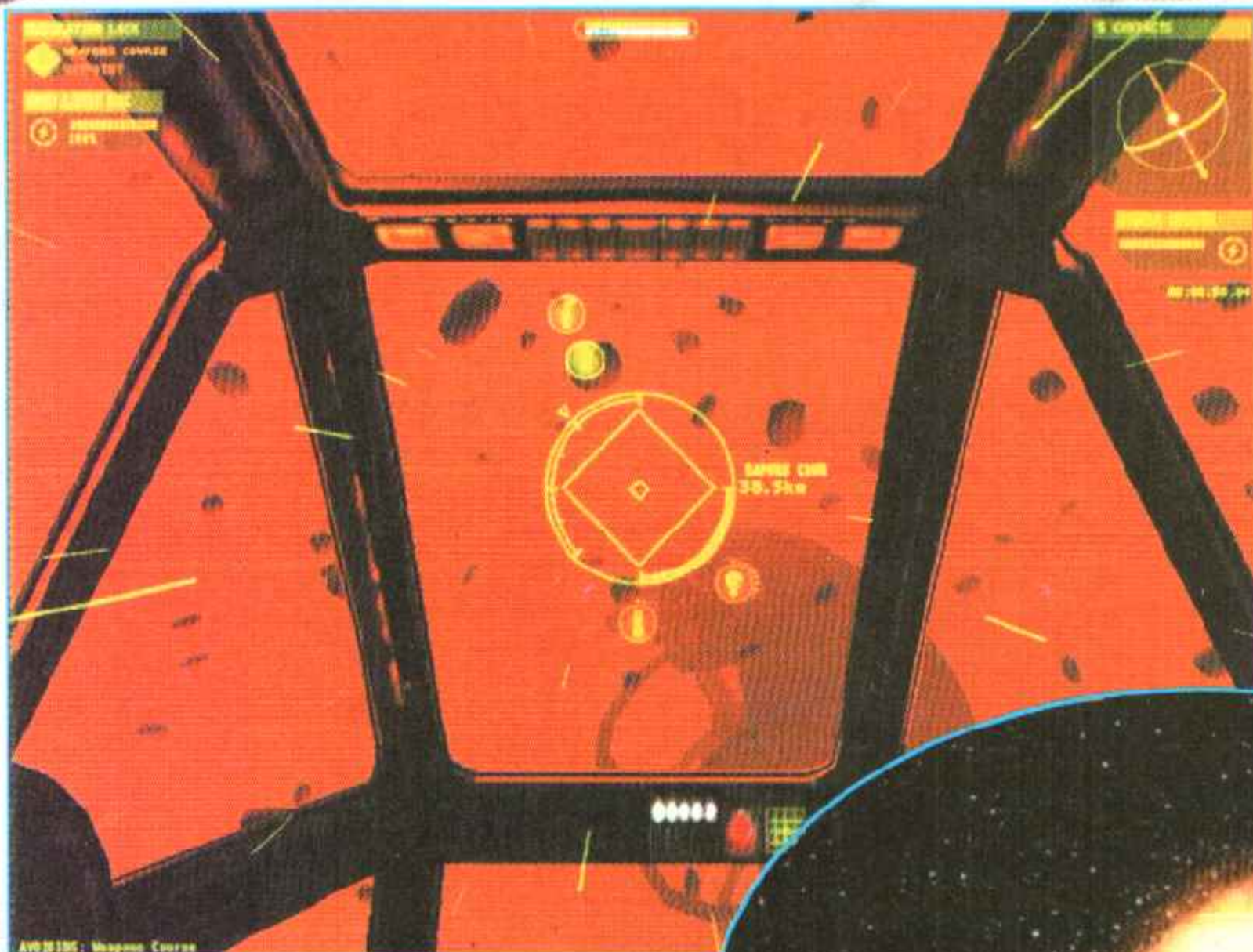
Следующий интересный подкаталог — это \inert. Здесь прописаны атрибуты и свойства астероидов, а также их осколков. Файлы вида asteroidX.ini, где X — число от 1 до 4, отвечают за разнообразные виды астероидов (виды отличаются между собой лишь размерами), а файлы типа debrisX.ini, где X — число от 1 до 5, — за различные типы их обломков. Структура всех этих файлов проста. Вот полный список всего того, что нас в них может заинтересовать.

**hit\_points** — «здоровье» астероида (или его обломка, если речь идет о файле вида debrisX.ini).

**armour** — броня астероида или его осколка (конечно, по замыслу авторов она равна нулю; а вы когда-нибудь слышали о бронированном астероиде?). Ну так снаряжайте камушки в бронезилеты, и вперед на амбразуры.

**width** — ширина астероида (или его облом-





ка). Этот параметр, как и два следующих, измеряется в метрах.

**height** — высота.

**length** — длина.

### Призы

В папке `\power_ups` находятся файлы, в которых прописаны бонусы, получаемые вами при нахождении различных полезных вещиц и предметов (каждому такому предмету соответствует одноименный файл). Все эти файлы имеют схожую схему построения (единственное различие заключается в том, что некоторые параметры могут отсутствовать в определенных файлах).

**feature\_life\_time** — продолжительность действия предмета.

**power\_up\_factor** — бонус «здоровья» в процентах (этот параметр присутствует только у вещей, предназначенных для починки вашего корабля).

**fly\_through** — будет ли данный приз передвигаться по космосу (в этом случае вам придется за ним погоняться) или будет стоять на месте, дожидаясь, пока вы его подберете (1 — да, 0 — нет)?

**weapon\_factor** — во сколько раз увеличивается (или уменьшается при отрицательном значении этой характеристики) сила вашего оружия (этот параметр имеется только у усилителей)?

**hit\_points** — «здоровье» сюрприза. Если речь идет о вредном экземпляре (а таких в игре немало), лучше поставить здесь значение поменьше, чтобы он вам не мешал.

**armour** — броня предмета.

**width** — ширина вещи.

**height** — ее высота.

**length** — ее длина.

### Корабли

Разобравшись с директорией `\power_ups`, переходим к папке `\ships`, внутри которой лежат подкаталоги. В каждом из таких подкаталогов валяются несколько файлов. Файлы в подкаталоге `\aliens` посвящены космическим кораблям чужих, в `\cops` — полицейским, в `\corporate` — кораблям, принадлежащим корпорации, в `\independent` — независимым кораблям, в `\marauder` — космическим пиратам, в `\multiplayer` — «шхунам», доступным в многопользовательской игре, в `\navy` — навигаторам, в `\player` — кораблям, за которых может управлять играющий (только в синглплеере), в `\utility` — вспомогательным «калошам». Разберем структуру местных файлов.

**hit\_points** — «здоровье» корабля.

**armour** — его броня.

**width** — ширина.

**height** — высота.

**Length** — длина корпуса.

**speed** — максимальная скорость корабля в метрах в секунду.

**acceleration** — максимальное ускорение (в метрах в секунду). Любителям бешеной скорости не мешает под-

**speed** — скорость полета снаряда, выпускаемого из данного оружия.

**length** — длина снаряда у этого оружия.

**damage** — урон, причиняемый снарядами этого оружия всем игровым объектам.

У ракет (а они, как известно, славятся тем, что их можно успеть подорвать прежде, чем они сделают это с вами) присутствуют такие характеристики, как `hit_points` («здоровье» ракеты) и `armour` (броня ракеты).

### Пламя из дюз

Тем, кому хочется прослушать или изменить игровую музыку, речь, а также некоторые из звуковых эффектов, советую использовать путь `<Каталог игры>\streams\audio`. Там вы найдете следующие подкаталоги: `\ambient`, `\music` и `\speech`. В первом из них собраны звуки, производимые окружением (к примеру, шум на улице). Во втором — вся игровая музыка, а в последнем — речь персонажей игры.



нять значение этой (да и предыдущей) характеристики для своего корабля.

### Вооружение

Директория `\weapons` является заключительной в списке подкаталогов папки `\sims`, что находится в архиве `resource.zip`. Фай-

лы внутри `\weapons` (нас интересуют только те, что имеют расширение `*.ini`) несут в себе следующие атрибуты и характеристики местного вооружения (у некоторых видов оружия отсутствуют определенные параметры).

**lifetime** — время, через которое снаряд, выпущенный из данного вида оружия, автоматически исчезает (конечно, только в том случае, если он ни во что не попал).



Что касается роликов, то их можно найти на втором диске с игрой в каталоге `\Movies`. Записаны они в формате `*.bik`, и просмотреть их можно с помощью программы `Bink Video Player`. Напоследок напомним, что несохранность резервных копий редактируемых файлов игры небезопасна для ее здоровья. Посему делайте резервные копии. Удачного вам высшего пилотажа. А что может быть выше космоса? Только Космос! ■

## Изменяем управление

Одним из недочетов игры является невозможность настроить управление на свой вкус. Но для нас это не страшно: все можно исправить, если подойти к делу, так сказать, с нужного боку. Да взять его — дело — за румяные жабры. Для этого зайдите в игровую директорию и хватайте... подкаталог `\configs`. В нем лежат файлы `default.ini` и `keyboard_only.ini`, которые мы можем подредктировать. В обоих файлах прописана конфигурация управления (в первом — управление для джойстика, если, конечно, таковой у вас наличествует, а во втором — для клавиатуры). Хватайте нужный вам файл и начинайте копать в его внутренностях. После надписи `"I-War II developer mode commands"` следует основной блок файла. Внутри него в квадратных скобках указаны различные функции, которые выполняются при нажатии на клавишу, указанную на следующей строке, вида `Keyboard, X` (или `Joystick 1, X`, если речь идет о кнопке джойстика), где `X` — название клавиши. Кнопки, привязанные к одной функции, может быть и несколько — в этом случае они прописываются через запятую или на разных строчках. Если вы хотите поменять клавишу для выхода в меню во время игры и назначить на выполнение этой функции, например, «Пробел», найдите надпись `"[Options.Leave]"` и на следующей строке напишите `"Keyboard, Space"` (без кавычек).



# Игровые конструкторы

## Обзор программ для создания виртуальных миров

Создание игр — процесс долгий и очень трудоемкий, как вы уже, наверное, заметили. У кого-то могут быть нелады с художественными способностями, и будь он хоть трижды победителем городской олимпиады по информатике, без дизайнерских замашек писать программы, где все завязано на графике, ему бессмысленно. А кто-то, наоборот, повергая в шок преподавателей изобразительного искусства, ни бельмеса не смыслит во всех этих алгоритмах. Конечно, в этом случае таким людям надо найти друг друга и кооперироваться до посинения, но что делать в ситуации, когда человек просто хочет посидеть вечером перед компьютером, чтобы завтра или, скажем, через неделю поразить друзей и знакомых самой настоящей компьютерной игрой?! А нужно всего-то ничего... воспользоваться одной из программ для создания виртуальных миров...

### Просто добавь воды (Klik&Play)

Создание игры — это на 60% программирование. Если их убрать, то останется 40% на рисование и написание музыки. А если еще взять готовую графику и скачать откуда-нибудь кучу файлов MIDI — над чем же останется трудиться тогда? Неужели сбывлась заветная мечта Буратино вырастить плодоносящее растение одним мановением мыши? Как ни странно, но похоже на то.

Это не бред, компания Clickteam действительно выпустила конструктор игр Klik&Play, создание игры в котором соответствует названию — кликни и играй.



Типичная игра для Klik&Play.

Само собой, ни на что серьезное этот конструктор не претендует. Примитивная графика, оконный режим, отсутствие AI как такового ограничивают создаваемые игрушки аркадами и головоломками для двух человек. На этом месте можно было бы уже фыркнуть и перейти к следующей части, если бы не тот факт, что для создания игры, которая убьет пару вечеров, вам потребуется лишь немного времени и умение водить мышкой.

Что же мы получим, скачав с сайта [www.clickteam.com](http://www.clickteam.com) и установив этот конструктор, который, к большому огорчению, «шароварный»? Что сразу же порадовало — наличие подробной справки с картинками, где объяснен весь процесс работы с Klik&Play, начиная от первого запуска программы и заканчивая созданием инсталляции для вашей игры.

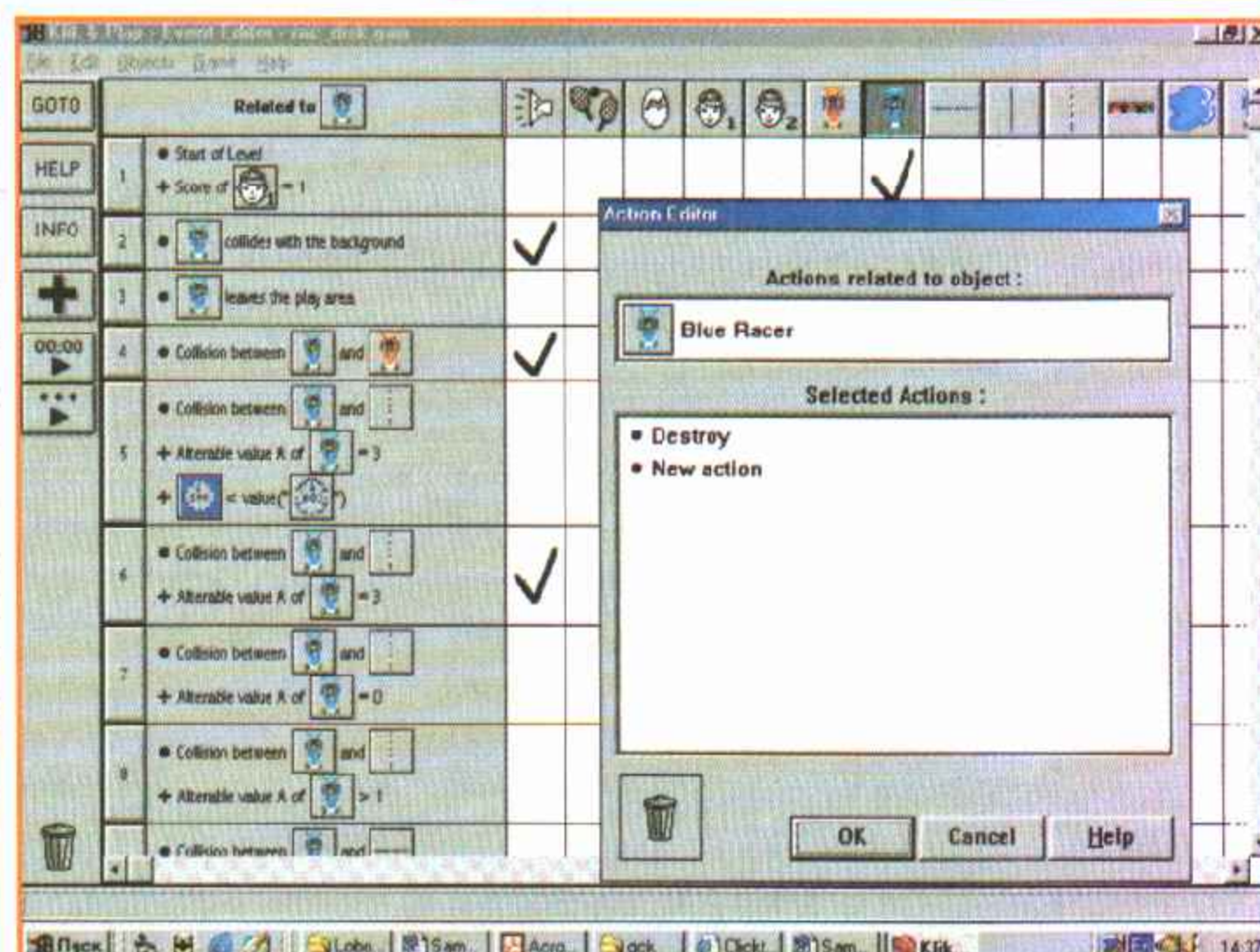
Вся создаваемая игра состоит из экранов, которые могут представлять собой целые уровни, начальную заставку или фрагмент лабиринта. Сначала при помощи редактора уровня вы наполняете экран графикой, которая берется из подключаемых библиотек. Для создания динамики можно назначить картинкам какое-нибудь поступательно-вращательное движение.

Когда сцена готова, вы открываете редактор событий и начинаете перечислять все возможные



Редактор сцены в Klik&Play.

фрагмент лабиринта.



Режим редактирования событий.

условия и что надо делать в случае их появления. Например, при старте сцены было бы неплохо проиграть какой-нибудь звук. При столкновении снаряда, ловко пущенного первым игроком, со лбом второго производим с неподвижным телом все необходимые манипуляции... И так далее... Самое главное — вам не придется ничего вклячивать на клавиатуре, а только выбирать нужные опции из появляющихся тут и там окошек.

Когда вы соорудите пару сценок и оформите все необходимые взаимодействия предметов, можно считать игру оконченной и посмотреть ее прямо в редакторе (для отладки), а если все будет в порядке, то сделать .exe-файл, записать его вместе с нужными .dll в инсталляционную программу и парализовать на следующий день работу родного офиса/школы/института.

Осталось только сказать, что графические и музыкальные библиотеки можно как создавать самому, так и скачивать из Интернета. Кроме того, в комплекте Klik&Play есть с десяток уже готовых игр, которые можно совершенно чудным образом препарировать.

**Рейтинг «Манин»:** ① ② ③ ④ ⑤

### Сестра, молоток! (The Games Factory)

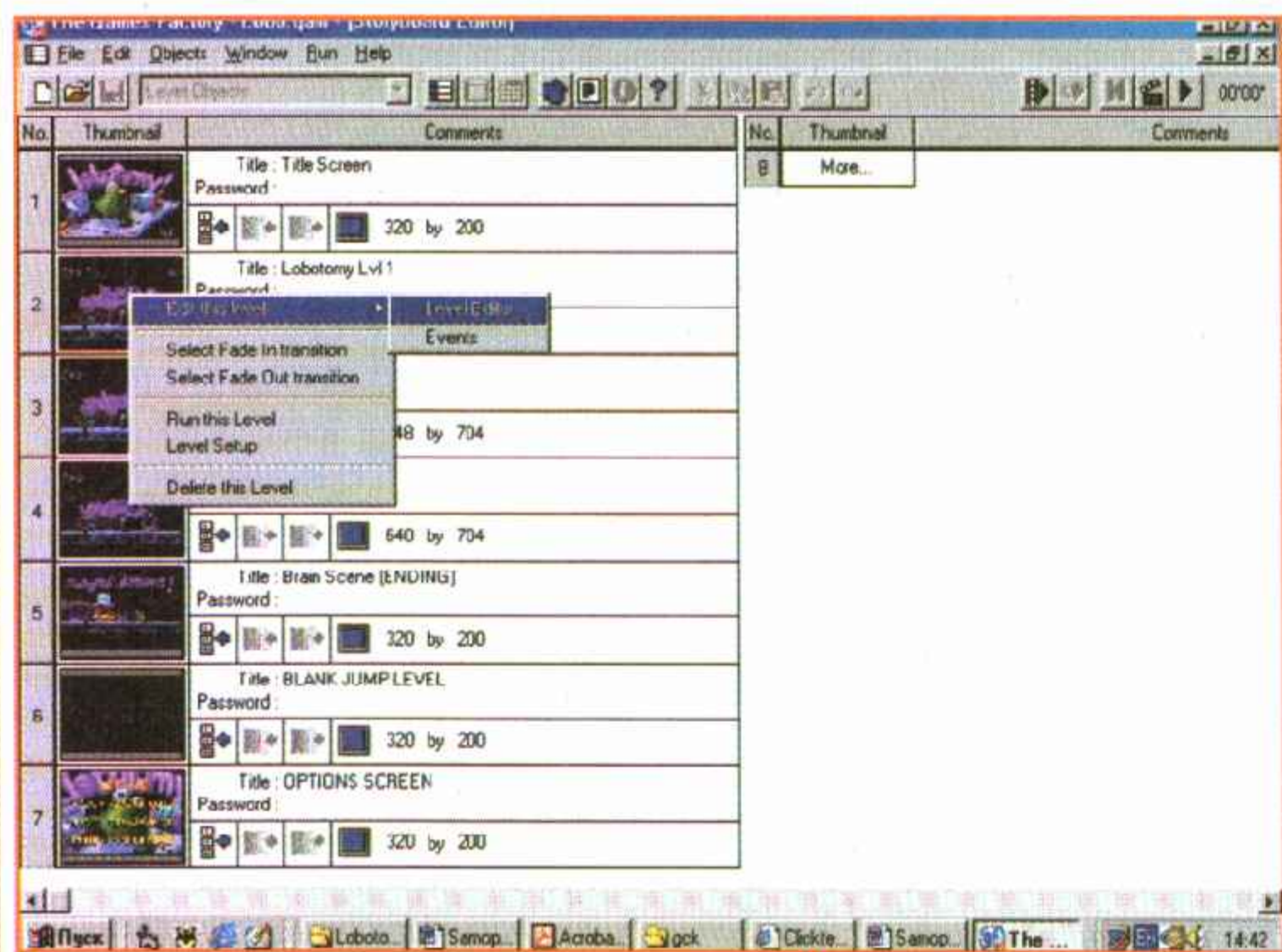
Klik&Play, потрясая своей простотой, не может тем не менее прикрыть ничем подходящим собственную примитивность. Хотя MineSweeper и является самой распространенной в мире игрой, душа просит чего-то большего. Ну что же, взяв на вооружение все те же принципы, ребята из Clickteam соорудили конструктор, название которого опять же по максимуму отражает суть: **The Games Factory**, а по нашему — «Штамповальня Игр».

По сути, TGF представляет собой тот же КпР с раздутыми возможностями. Те же системы сцен и событий, опять все делается через щелчки мышкой, максимум визуальности.

В то же время есть и улучшения, и главные из них — поддержка полноэкранного режима



и скроллинга. Помните бесконечные аркады на «досонивских» приставках? Теперь у вас появилась возможность состряпать такую же, естественно, с гораздо более качественной графикой, ведь все спрайты вы можете рендерить хоть в 3D Max'e. События организовываются в удобные группы, а противники, управляемые компьютером, подчиняются более сложным законам.

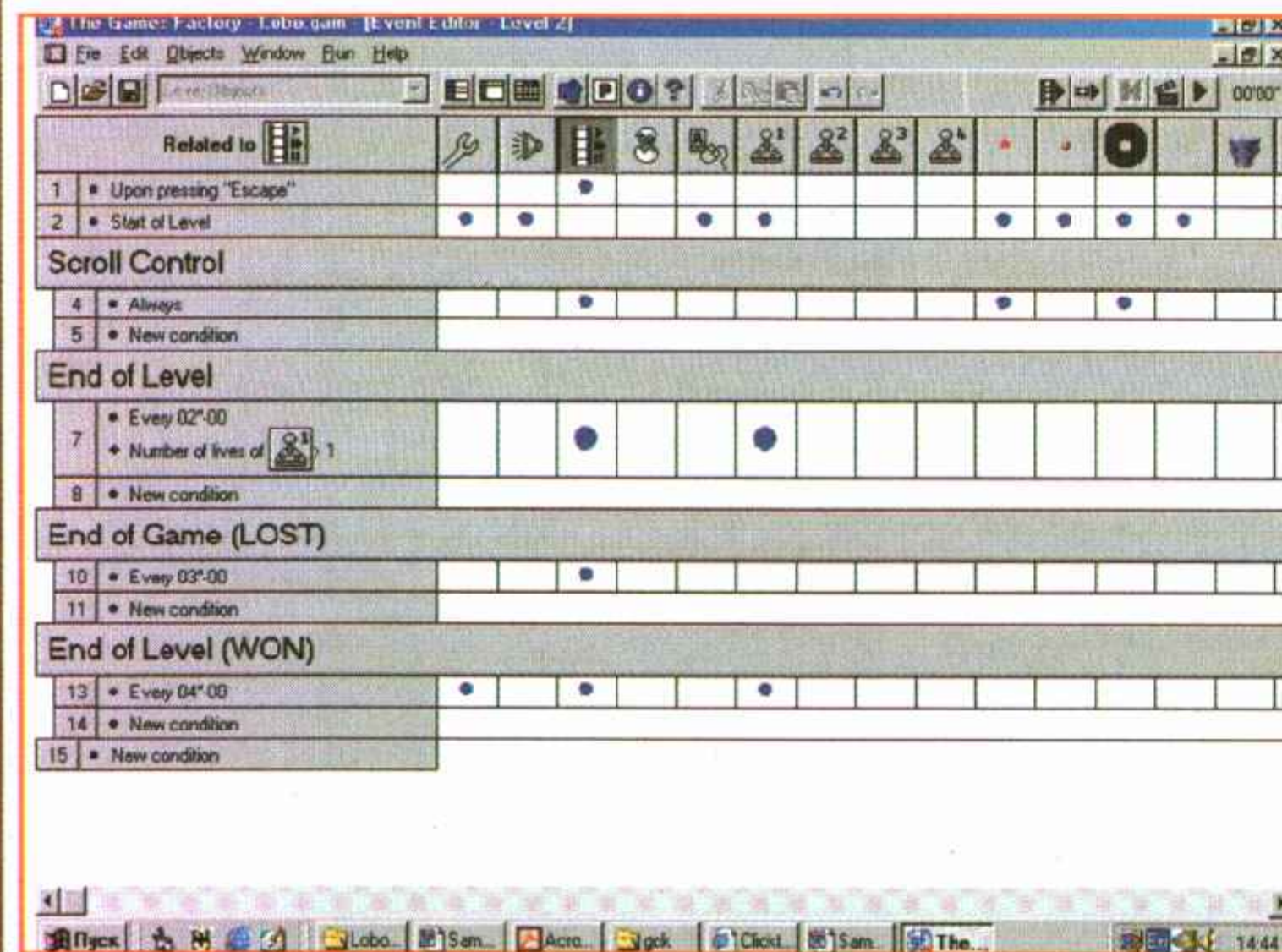


Все сцены в The Game Factory отображаются здесь.

Рейтинг «Манин»: ① ② ③ ④ ⑤



А это уже редактор уровня в TGF.



События в TGF разделяются на группы.

Можно проигрывать анимацию в форматах .fli, .avi и QuickTime, играть звуковые дорожки с CD и создавать скринсейверы. Для уровней

можно использовать анимационные ряды, перемещаемый фон и скроллинг тайлов. Есть опция сохранения данных в .ini-файле.

Кроме того, игры, которые вы создаете, можно использовать на Web-страницах. Для этого игрокам потребуется скачать специальный плагин, а вам — экспортировать игру в Internet-формате. Это решение, кстати, является золотой серединой между другими

технологиями для online геймерства. Приспособить Flash для создания игр — занятие довольно хитрое, да и возможностей там маловато, а писать игры на Java ничуть не проще, чем на C++. Поэтому, если бы не плагин, к которым у серферов исконно подозрительное отношение, этой технологией давно могли бы вооружиться «мегаигровые порталы».

Итак, эти два

продукта, не требуя абсолютно никаких программистских навыков, дают очень четкое понятие о построении игры и могут быть рекомендованы начинающим разработчикам для того, чтобы почувствовать, что называется, вкус процесса. Когда желание творцов превзойдет возможности этих конструкторов, вы будете более точно знать, как делать игру уже при помощи языка программирования.

## Язык для создания игр

Никто не спорит с тем, что C++ является наиболее популярным языком для создания компьютерных игр. Однако маленькая ирландская команда разработчиков под руководством Джеймса Хантера решила, что популярный — не значит легкий. В результате они приступили к разработке

собственного языка для быстрого создания игр. А какой стандартный язык обычно ассоциируют с термином «быстрое создание»? Правильно — Бейсик. Вот и этот язык называется GamesBasic.

Что же в нем такого особенного? Ну, во-первых, это на 80% по форме и содержанию старый добрый Бейсик. Во-вторых, остальные проценты составляют функции для работы со стандартным игродельческим материалом: спрайтами, картинками, звуками, музыкой, а также путями (Paths), по которым могут двигаться спрайты. Этого джентльменского набора вполне хватает для создания неприхотливой логической игры или аркады. По задумке, готовый проект можно экспортировать в исполняемый файл, приложение ActiveX, а также, что самое главное и прогрессивное, — в Java-апплет, что дает возможность вставить игру в любую Web-страницу (и создать собственный игровой on-line центр).

GamesBasic реализован через единую среду разработки (IDE), которую можно видеть на картинке. Общие впечатления о нем довольно положительные, всю задумку можно было бы похвалить, если бы не... Ложка дегтя, которая всегда в бочке меда сыщется. Надо только хорошенько поискать.

Кажется, проект умер. Функциональность застыла на версии 0.40, в которой можно рисовать прямоугольнички, спрайты и развлекаться со стандартными бейсиковскими функциями. Согласитесь, не густо. И это очень печально, поскольку все как один затененные (суть — нереализованные) пункты меню и неработающие кнопки обещают очень вкусную функциональность.

Но не все потеряно. GamesBasic входит в разряд редких для братии Windows проектов с открытым исходным кодом. А это значит, что, если вы достаточно заинтересуетесь, можете продолжить разработку собственными усилиями. Можете даже предложить свою помощь разработчикам: их адреса, номера ICQ, документация и последняя информация о разработках есть на сайте [www.gamesbasic.com](http://www.gamesbasic.com).

Рейтинг «Манин»: ① ② ③ ④ ⑤

## А если посерьезней

Двухмерные аркады и Web-страничные головоломки — это хорошо, но напоминает детство. Что же делать сейчас, в эпоху третьих «ЖиФорсов» и динамического освещения? Самым распространенным ответом в последние несколько лет являлась рекомендация использовать движки для трехмерных игр.

«3D-энжайны» намного упрощают жизнь и делают создание игры доступным для масс. Но для создания профессионально выглядящего продукта вам необходим опыт в областях программирования графических библиотек. Пусть даже всю часть игры, относящуюся к процедурам рендеринга, за вас уже выполнили (это и есть 3D-движок), вам еще придется программировать элементы пользовательского интерфейса, искусственный интеллект, систему скриптов и проигрыватель музыки и звуков. Это дает вам большой простор для фантазии, большую гибкость... и сулит массу проблем, если вы делаете первые шаги в программировании.

А что если еще более упростить весь описанный процесс? Покоцаем язык программирования, оставив в нем только то, что действительно нужно, сделав его простым и понятным, как Бейсик, одновременно не теряя в производительности. Сделаем библиотеки для интерфейсов и скриптов. Что же мы получим?



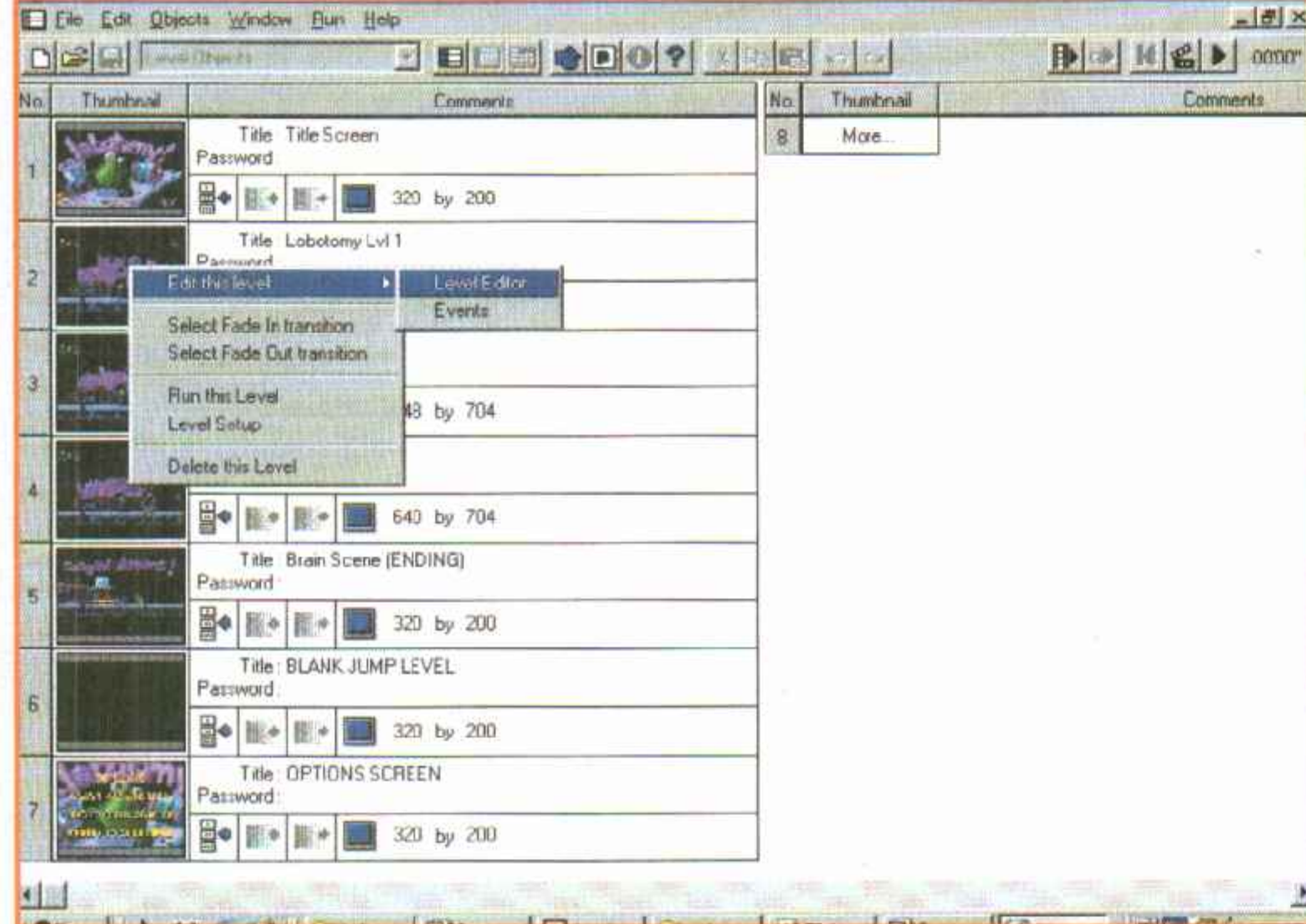
Получим систему создания трехмерных игр под названием **3D GameStudio**.

Так, так, так... Давайте разберемся. Что вы там говорили про язык? Ага!

## Game Studio — шутка ли?

Местным языком программирования у нас является некий **WDL**, по заявлениям разработчиков, во много раз проще, чем **C++**. Естественно, он привязан к **GS** и является чем-то сродни скриптам (см. «Игроманию» №6). Как и всякий уважающий себя язык, **WDL** является объектно-ориентированным. И более того: он предназначен исключительно для создания трехмерных приложений, откуда вытекают его способности к мультизадачности и 3D-арифметике. При этом язык нельзя упрекнуть в примитивности: здесь присутствуют массивы, функции, указатели и процессы.

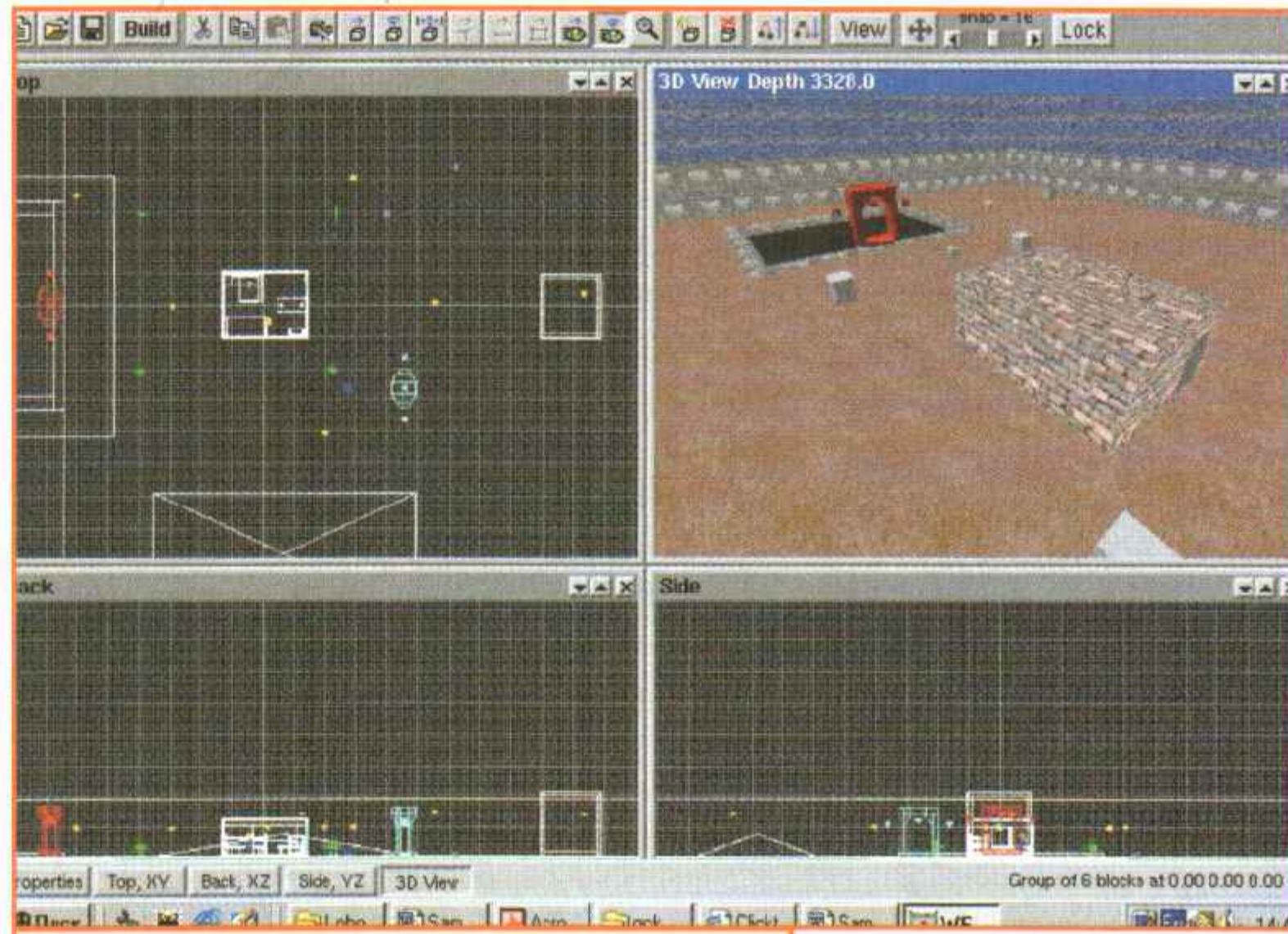
Но помните про легкость! Теперь вам не надо ломать голову над обычными задачами гейм-программеров. Каждый объект в трехмерном мире задается собственным скриптом поведения, а их взаимодействие автоматически контролируется движком. Программирование главного игрового цикла-столпа, на котором любая игровая программа держится, теперь не обязательно. Судя по таким замашкам, **WDL** — настоящий **Visual Basic** для создания игр.



**Редактор моделей MED. Не 3D Max, конечно, но для «первых нужд» сойдется.**

И даже не думайте замахиваться помидорами, как сделают некоторые хардкорные программисты при одном сопоставлении **Basic** и **3D**. **WDL** свои программы компилирует, и за счет этого они во много раз быстрее бейсиковских программ, которые транслируются виртуальной машиной. По скорости **WDL** почти не уступает **C++**, причем его программы меньше по размеру и делают меньше ошибок, а чтобы лишних вопросов не возникло, синтаксис сделали на основе **JavaScript**. Само собой, что возможности его сильно ограничены собственной специализацией, и **C++** даст программисту большие возможности и гибкость.

**GameStudio** несет в своем сердце трехмерный движок под названием **A5**. **Conitec** (это создатели) утверждает, что комбинация **WDL** и **A5** не требует наличия программистского опыта вообще. Просто учитеесь программированию, делая игры.



**Здесь создаются миры для GameStudio. Редактор по имени WED.**

Скорость прорисовки — большая тема всех новых движков. Что по этому поводу нам скажет **A5**? Для удаления невидимых поверхностей движок использует комбинированную систему **BSP-деревьев** и модных порталов, причем оптимизированную под большие уровни. Утверждается, что игры под **A5** пойдут в софтовом режиме на старых ноутбуках, а имея **P-350** и **TNT2**, мы получим в разрешении **1024x768** — **70 fps** (тут поспорить не с чем, так оно и есть на самом деле). Интересно, что **A5** близок к **Genesis3D** по возможностям, за исключением нескольких моментов, самый главный из которых — возможность рендеринга открытых поверхностей.

Пару слов про остальные возможности: **Game Studio** — это полноценный игровой

конструктор. Вам не понадобится даже устанавливать отдельные программы моделирования — все предусмотрено. Компилятор скриптов и уровней входят в комплект, а все модели создаются в собственном **Model Editor'e**. От вас потребуется только что-нибудь вроде «Блокнота», чтобы скрипты писать, хотя я бы порекомендовал для этой цели нечто более мощное, к примеру, **Aditor**.

Так можно не только окупить затраты на приобретение конструктора, но и получить прибыль. Кстати, прямо на сайте разработчиков такие проекты всячески поощряются и рекламируются. Вы также можете скачать тысячи текстур, десятки моделей и даже карт для собственного использования. Отдельного слова здесь заслуживают учебники, которые помогут вам освоиться с программой. Помимо стандартной документации на **WDL**, можно скачать учебники по созданию игры конкретного жанра. Например, пошаговая инструкция по конструированию **RPG** или летного симулятора. Единственный минус — все написано на супостатских языках древней Европы, но зато щедро сдобрено картинками.

### Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

В завершение разговора хочется сказать, что для начинающих создателей игр и просто интересующихся подобные конструкторы — просто находка. Сейчас практически ко всем прогрессивным играм вы можете сделать свои модификации. Но ведь гораздо интереснее сделать собственную, оригинальную игру, при этом затратив ничуть не больше усилий. Поэтому дерзайте, а мы поможем вам в том, чтобы ваши произведения увидело как можно больше людей.

*Присылайте результат творчества к нам в редакцию, и мы поместим их на компакт!*



**Кадр из тестового уровня. Если отбросить страснохолодные текстуры, все вполне прилично.**



## НОВЫЕ СЕЗОННЫЕ СКИДКИ

ДОБРЫЕ УСЛУГИ - НОВЫЕ ЦЕНЫ

УСТАНОВОЧНАЯ ПЛАТА СО ВСЕХ ВИДОВ ХОСТИНГОВЫХ УСЛУГ **\$0**

СТОИМОСТЬ ДОМЕНОВ .COM .ORG .NET **\$12**

ТОЛЬКО С 5 АВГУСТА ПО 30 СЕНТЯБРЯ

ПРИ ПОКУПКЕ СТАНДАРТНОГО СЕРВЕРА С ДОМЕНОМ .RU СКИДКА **\$12**

ПРИ ПОКУПКЕ ЛЮБОГО ПАКЕТА УСЛУГ, ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ МЕСЯЦ БЕСПЛАТНО

ОБЕ СКИДКИ ПРЕДПОЛАГАЮТ ОПЛАТУ НЕ МЕНЕЕ ЧЕМ НА ДВА МЕСЯЦА



**(095) 743-36-97, 232-9644**

### РУССКИЙЭКСПРЕСС

<http://www.express.ru>

**\$43**

у.е./мес.

### Выделенные Интернет-каналы

Надежно, качественно, доступно!  
Простое решение сложной проблемы!  
Цены от \$43 в месяц!

**\$45**

у.е./мес.

### VirtualUnix™

новое уникальное решение  
для больших серверов:

- полноценный Unix-сервер в Интернет!
- позволяет избежать проблем ограничения ресурсов при виртуальном хостинге
- особые возможности и большая экономия
- возможность устанавливать свое нестандартное ПО и менять любые настройки системы

и многое другое!



Тел. (095) 232-96-44 (095) 743-36-97

[www.express.ru](http://www.express.ru)



# Трон диктатора

## Редактор карт к Tropicó

### «Заплата» на...

Tropicó — игра очень оригинальная. Потому и редактор к ней появился весьма оригинально. Не в игре, не с адд-оном, а с патчем. Существуют два небольших архива, в которых и содержатся все файлы, необходимые вам для того, чтобы ваять собственные острова.

Комплект же файлов таков: tropico.exe (пусковой файл, непосредственно обновляющий игру до версии 1.02), eventget.exe и eventadd.exe (файлы для работы со скриптами), editor.txt (документ по работе с редактором) и вспомогательные файлы в лице edeffect.txt, edcondit.txt и history.txt (последний совершенно бесполезен).

Для начала работы с редактором необходимо все файлы скинуть в корневой каталог (при этом заменится пусковой файл), и потом можно запускать игру. Патч ставится и на локализацию от 1С. Об успешности установки свидетельствует надпись "Версия 1.02" в углу начального экрана игры.

Весь процесс редактирования игры делится на две части — прорисовку карты и подстановку скриптов, но обо всем по порядку.

### Карта — ложь, да в ней намек

Изготовление карты начинается с того, что вы выставляете условия игры, выбрав "запуск игры на случайной карте". Если вы не хотите получить ерунду, то об установках игры следует подумать уже на этом этапе. То есть установить характеристики острова и его будущего правителя.

Началась игра. Включайте паузу и ищите клавишу Ctrl, потому как основные команды редактора запускаются именно так, в режиме чит-кодов. И самым главным чит-кодом станет сам редактор. Для его запуска необходимо прижатой клавише Ctrl набрать слово EDITOR. То, что ничего немедленно перед вами не появится, еще не повод сетовать на превратности судьбы — редактор заработал (кстати, выключается он точно так же). Есть еще две важнейших функции, запускаемых тем же способом. RAPIDO позволяет проводить изменения на острове немедленно, а не оставлять их на попечение местных жителей (то есть, если здание может стоять в данной точке, то оно просто встанет там, а не будет долго строиться). EXACTO позволяет подрегулировать финансовый вопрос. Кстати, все изменения в архитектуре отнимают деньги, так как считается, что идет обычная игра.

Кроме того, есть и другие операторы. MUERTE позволяет умертвить выбранного жителя. REMOVEPEOPLE удаляет весь народ с карты, чтобы не мешался под ногами. POLITICALDIFFICULTY, ECONOMICDIFFICULTY, RATEDDIFFICULTY позволяют изменить различные характеристики сложности

Редактор	встроен в патч 1.02
Где взять	устанавливается из вышеуказанного патча
Возможности	100% игровых и даже больше
Сложность освоения	средняя
Документация	вложена в патч
Дополнения	

карты (если некоторые «прохлопали» этот процесс во время выбора условий карты). Также можно импортировать в игру карту при помощи IMPORTMAP. Для этого у вас должен быть черно-белый рисунок соответствующего географического объекта в формате .psx, причем море будет на нем черным, а горы — белыми (с соответствующими переходами). И вот карта создана, можно непосредственно приступить к режиму редактирования.

### Детализация проведена!

Включив режим редактора карты, вы получаете доступ непосредственно к "волшебным" клавишам, которые и являются, по сути, редактором. Давайте познакомимся с «хотами» (или «горячими клавишами») поближе.

R — панель "уровня почвы". При включенной первой клавише вы получаете возможность изменять ландшафт по своему усмотрению — при наведении на конкретный квадрат можно вытягивать почву вверх или вниз. При этом учтите, что при стандартном положении камеры будет тянуться западный угол квадрата. Остальные две клавиши служат для выравнивания поверхности в какой-то местности (а вдруг вам захотелось сделать

равнину?) и понижения ландшафта до уровня моря (естественно, не стоит этого делать в горах посреди острова). Зажатая клавиша SHIFT помогает быстрее делать ровные места. Кроме того, сбоку есть стандартная панель размера кисти, которой вы собираетесь осквернять поверхность острова.

V — добавка растительности. В первом положении добавляет деревья на остров, во втором — рубит их, оставляя пни. Также может сочетаться с SHIFT.

Z — бульдозер. Не забудьте включить функцию RAPIDO, иначе все будет сноситься так же долго, как в игре. Бульдозер служит для чистки пней и ненужных домов.

F — тотальная прорисовка ландшафта. Не стоит ею пользоваться, поскольку сделана эта функция не очень удачно, и первое, что вы наверняка сотворите, — «забетонируете» воду (закрасив ее каким-нибудь сухопутным цветом). Обратитесь к этой «горячке», когда полностью разберетесь с прочими возможностями.

P — локальная раскраска ландшафта. Работает в двух видах. Моноландшафт — кладется один тайл. И смесь ландшафтов — когда

«Скальпированная» гора. Возводим Пик Коммунизма.







Умер... Нечего с кодами баловаться.

кисть накладывает одновременно два-три ландшафта в случайном порядке. Естественно, стоит обратить внимание на размер кисти. Кроме того, поскольку для моря в основном меню была выделена всего одна текстура (глубина как бы определена), есть способ увеличить глубину водоемов, а заодно и количество рыбы в них. Для этого надо "рисовать по воде" с зажатыми **SHIFT** (глубина увеличивается) или **Ctrl**.

**M** — панель добавления полезных ископаемых. К сожалению, в локализованной версии эта функция не работает. Но если вы счастливый обладатель заграничной коробки, то смело включайте опцию и раскидывайте ископаемые по карте.

**U** — добавление населения. Предельно простая операция. Появляется меню, из которого вы выбираете людей необходимой для вашей карты профессии. Можете ее хоть всю бомжами заселить. Вот только смотрите, как бы не получилось такое заселение случайным, не зависящим от вашей воли. Ведь банкиры без банков превращаются в безработных. Вот вам и толпы незапланированных бичей. Тут же можно подкинуть на карту различных домашних животных.

**SHIFT + O** — меню строительства зданий. Не забудьте включить режим **RAPIDO**, иначе не дождетесь, когда же ваши здания построятся. Да, обратите внимание на то, что расставляются здания все равно за деньги. Так что не оставьте вашу карту в положении крупнейшего государственного долга.

И последнее — как же сделать случайную карту стандартной миссией? Для этого нужно всего лишь сохранить уровень. Затем в каталоге с игрой отыскать каталог **GAMES**, там выбрать вашу карту. Изменить расширение с \*.gm2 на \*.mp2, после чего перенести файлы в каталог **MAPS**. Вот вы и получили новую стандартную карту.

### С миру по скрипту

Казалось бы, что еще нужно от карты: все работает — и замечательно. Но, оказывается, есть еще и скрипты, позволяющие производить события. Скрипты прицеплены к самим файлам карт и редактируются обычным текстовым редактором вроде **Notepad**, хотя и имеют расширения \*.evt. Есть еще файлы с расширением \*.oth — это файлы пояснений. Они соответствуют названию карты и комментариям к ней в меню выбора карты в игре.

Для работы со скриптами у вас есть файлы **eventget.exe** (для выкорчевывания скриптов из карт) и **eventadd.exe** (для добавления скриптов к картам). В связи с тем, что разработчиками было выбрано "гениальное" расширение для стан-

дартных карт, придется несколько помучиться, чтобы все заработало. Необходимо вытащить ярлыки от вышеописанных файлов на Рабочий Стол вашего компьютера. После этого пробираетесь в папку **MAPS**, цепляете интересующую вас карту мышкой и тянете ее на необходимый вам ярлык (смотря чего хотите — добавить или «выдрать» скрипты). Если добавить, то в каталоге карт появится новый каталог с названием, аналогичным названию карты, которую вы мучили. В ней-то и лежат файлы скриптов.

Итак, из чего состоит скрипт? В нем 7 элементов, причем обязательным является только первый (частота скрипта). Все остальные можно и не использовать. Рекомендую потренироваться сначала в добавлении скриптов к картам, начиная с безобидных сообщений, и уж потом переходить на грандиозные изменения в жизни жителей. Кстати, группы, состоящие более чем из одного скрипта, лучше объединять в отдельные папки.

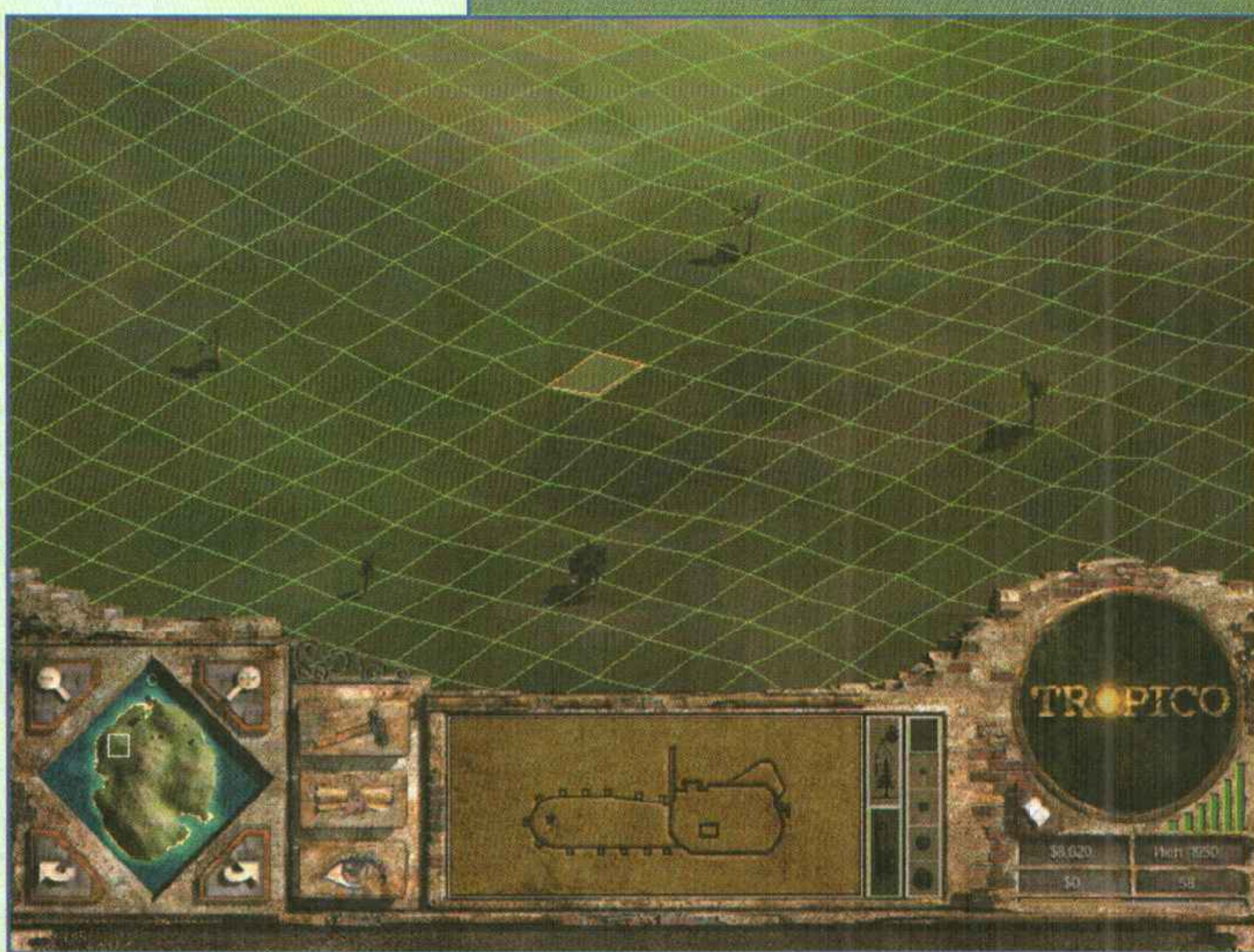
#### Элементы скрипта:

1. Частота скрипта.
2. Возможность срабатывания скрипта более одного раза.
3. Используются ли в скрипте все люди или здания.
4. Условия выполнения скрипта.
5. Сообщения при выполнении скрипта.
6. Возможность выбора для игрока и различные события в зависимости от этого.
7. Эффекты.

Давайте разберемся с этими элементами поподробней.

Частота — это скрипт наподобие **CheckFrequencyDayBegin** или **CheckFrequencyDayEnd**, идущий самой первой строкой. Способствует активизации скрипта. Меняется только **Day** на **Week**, **Month**, **Year**. Есть и несколько специфических скриптов час-

Я попытался сделать Сахару... Пальмы все равно растут!







### Куда нам столько банкиров и танцовщиц?

тоты. `CheckFrequencyBriefing` выполняется сразу же после начала сценария, `CheckFrequencyOnlyWhenCalled` срабатывает только в случае положительной проверки другого скрипта, а `CheckFrequencyAlmanacScore` активизируется при открытии "Блокнота".

Возможность срабатывания скрипта более одного раза — вещь необязательная, может и не прописываться. Просто если вы желаете, чтобы событие было одноразовым, то второй строкой должна быть строка `ExecuteOnlyOnce`.

Возможность срабатывания скрипта на всех зданиях/людях — решение на свой страх и риск, поскольку разработчики не гарантируют работу этих строк. Но если вы захотите что-то сделать со всеми людьми/зданиями, то для вас подготовлены строки `LoopThroughAllBuildings` и `LoopThroughAllUnits`.

Условия выполнения скрипта — иногда для того, чтобы скрипт начался, нужна не только дата, но и какое-то условие. Простейшее из них — `Condition Year>=1952`. Это означает, что скрипт работает не раньше 1952 года. Можно устанавливать и более сложные условия с логическими связками (`AND` или `OR`) — `Condition (Money > 5000), OR (Year>1960)`. Числа в условиях не должны содержать запятых, долларовых знаков и прочих спецсимволов.

Кроме того, есть список выражений, которые игра понимает как часть условий. Он находится в файле `edcondit.txt`. Для выражений, начинающихся с `GS`, есть возможность добавить `LTD` в начало выражения, что даст возможность получить сумму с самого начала игры (иначе будет использоваться сумма текущего года).

Если вы желаете не только произвести событие, но и проинформировать об этом игрока, то для этого служат строки скрипта `MessageTypeBottomRight` (текст в кружке справа), `MessageTypeDossier` (текст

в виде письма) и `MessageTypeSpecial` (используется только со скриптом `CheckFrequencyAlmanacScore` и выдает текст в "Блокнот"). После этого идет строка `MessageText` с последующим текстом в кавычках. Текст может разделяться на строки при помощи `\n`, что означает перевод каретки, и содержать текущие числовые значения типа `[MONEY]`. Пример текста:

`MessageText «Приветствую! \n\nУ игрока есть [MONEY] на счету в банке.»`

Все переменные, которые могут быть использованы в тексте (а их немало), можно найти в файле `editor.txt`.

Возможность выбора для игрока — для повышения интересности сценария просто необходимо поставить игрока перед выбором с принципиально разными результатами в зависимо-

сти от выбора. Обычно в начале выдается какое-то сообщение с последующими ответами (до 5), приводящими к тем или иным изменениям. Выглядит это так:

`Choice1Text «Я выбираю поддержку России для дальнейшего процветания моего народа.»`

`Choice1Effect CallEvent fe_buyit`

То есть при этом выборе (первая строка) происходит некоторое событие (вторая строка), в данном случае — запуск другого скрипта. Количество событий, в отличие от количества выборов, не ограничено.

Эффекты — в редакторе предусмотрены общие эффекты, которые могут использоваться как результат выполнения условий или один из результатов при выборе (см. предыдущий пункт), так и отдельно. Тогда их пропись будет выглядеть так: `GeneralEffect AddTo Money -5000`. Вот категории эффектов: `SetTo`, `AddTo`, `MultiplyBy`, `CallEvent`, `GameWon`, `GameLost`. Наиболее используемая — `AddTo`, необходимая для прибавления/убавления денег и прочих ресурсов. `SetTo` и `MultiplyBy` используются для более сложных изменений: игровой счет,

счет в швейцарском банке. Полный список возможных для этих переменных изменений находится в файле `edeffect.txt`. `CallEvent` используется для запуска другого скрипта. `GameWon` и `GameLost` просто позволяют выиграть или проиграть игру.

Вот и освоены основы редактирования Tropico. И если работать над картой предельно просто, то для освоения скриптов я бы рекомендовал все же посмотреть, как они работают в приложенных к игре сценариях. Именно при помощи скриптов можно создавать маленькие «тропические» шедевры.

Удачи вам на нелегком пути стратегического картостроя! Пусть все ваши скрипты будут прописаны без ошибок, а банкиры никогда не превращаются в убыточных для государства бомжей. ■





# Многоликий "картострой"

## Обзор универсальных игровых редакторов

or@NGE  
orange@igromania.ru

ИГРО МАТРИЦА ПЛЮС  
РЕДАКТОРЫ МАНИЯ

Не "Ворлдкрафтом" единым, как говорится, жив маппер. Кроме общепризнанных лидеров вроде **Worldcraft** и **Radiant** существует масса других многофункциональных редакторов, поддерживающих абсолютно все игры, сделанные на движке "Квейков".

В данном обзоре представлены наиболее популярные и функциональные редакторы. Мы не стали описывать такие непопулярные программы, как, например, **BSP Build** или совершеннейшее недоразумение **Virtus Deathmatch Maker**.

В комплекте с каждым редактором поставляются программы-компиляторы и файлы со списками entity (активных объектов) для основных игр (**Quak'** и **Half-Life**). Дополнительные конфиги для других игр можно найти на сайтах разработчиков.

Редактор	<b>Worldcraft</b>
Разработчик	<b>Valve Software</b>
Объем	<b>8 Мб</b>
URL	<b>http://halflife.gamedesign.net</b>
Возможности	<b>100% игровых</b>
Сложность	<b>высокая</b>
Удобство	<b>почти идеал</b>
Поддерживает	<b>Quake, Quake 2, Hexen 2, Heretic 2, Half-Life, Counter-Strike, Soldier of Fortune</b>

Этот редактор первоначально был сделан для первого **Quake**, после чего был куплен **Valve**, существенно доработан и использовался для создания оригинальных уровней для **Half-Life**, **Opposing Force** и **Counter-Strike**. На наш взгляд, **Worldcraft** является редактором, охватывающим абсолютно все возможности игры, наиболее удобным и понятным как для новичков, так и для профессионалов.

В настоящее время широко используются версия 1.6 (полностью поддерживает **Quake**, **Quake 2**, **Hexen 2** и **Soldier of Fortune**), версии 2.0 и 2.1b (предназначена для работы с **Half-Life** и **Counter-Strike**), а также версия 3.3 (модифицированный вариант 2.x с поддержкой **OpenGL** и множеством дополнительных функций, таких как **rotation texture lock**, отображение entity в виде спрайтов) Кроме того, теоретически существует **Worldcraft PRO**, который планировали распространять как отдельный коммерческий про-

и геометрии). Каждому из режимов соответствует свой курсор, чего не наблюдается в других редакторах. Теперь о системных требованиях: версии до 3.3 весьма резво работают на слабых системах. С разрешением экрана 800x600 16 bit особых проблем со скоростью не возникнет даже на **Pentium 200**. Версия 3.3 требует **OpenGL** да и систему значительно мощнее.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

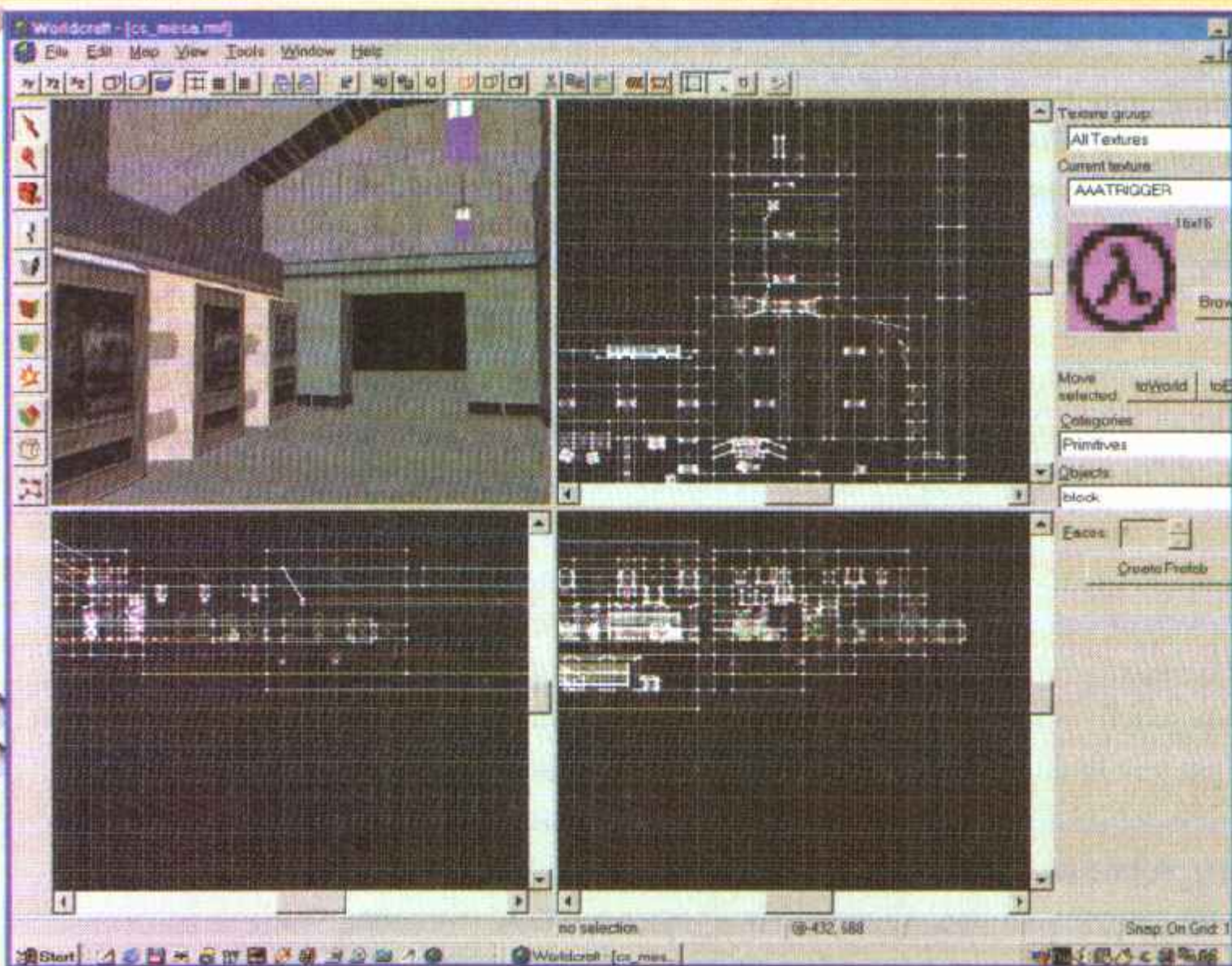
Редактор	<b>Qoole 9</b>
Разработчик	<b>Lithium Software</b>
Объем	<b>3 Мб</b>
URL	<b>http://qoole.gamedesign.net/</b>
Возможности	<b>95% игровых</b>
Сложность	<b>средняя</b>
Удобство	<b>так себе</b>
Поддерживает	<b>Quake, Quake 2, Hexen 2, Heretic 2, Half-Life, Counter-Strike, Sin. В будущем разработчики обещают добавить поддержку движков Unreal Engine и Lith Tech</b>

Один из самых первых редакторов для **Quake**. Первая версия работала под **DOS**, обладая при этом классическим **Windows** интерфейсом. Название редактора расшифровывается как **Quake Object Oriented Level Editor**, объектно-ориентированный, то бишь редактор уровней. Это не более чем выпендрег, ибо остальные редакторы являются не менее объектно-ориентированными.

**Qoole** практически ничем не отличается от **Worldcraft**, а если и отличается, то явно не в лучшую сторону. Объекты в **Qoole** не создаются с нуля там, где вам это надо, а загружаются в готовом виде аккуратненько посередине карты, причем с таким расчетом, что текстура оказывается наклеена очень криво. Огорчает полное отсутствие «горячих клавиш», без которых работа

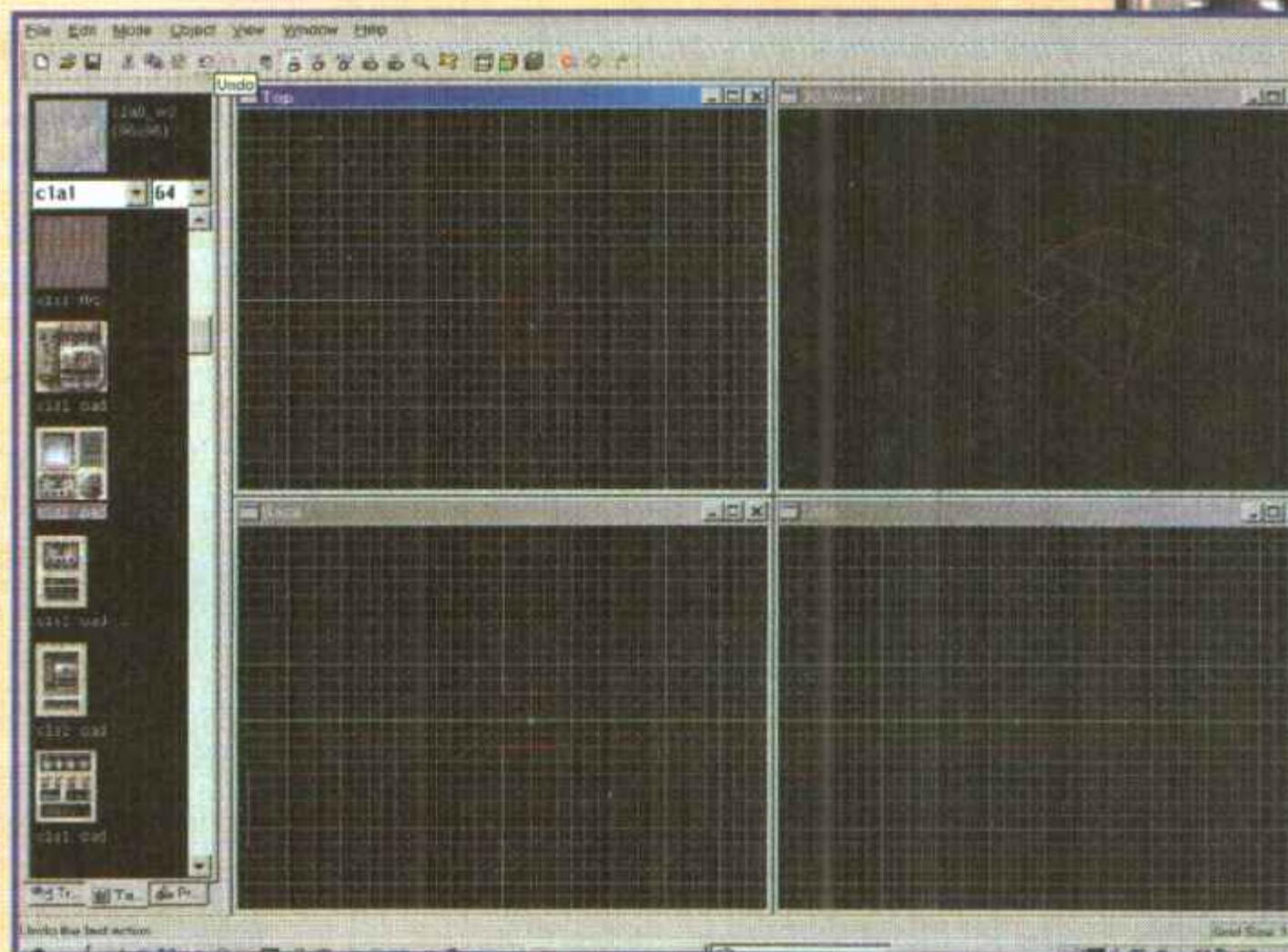
сильно замедляется. Очень неудобный модуль работы с текстурами. Сильно ограниченная база данных по действующим объектам не позволяет полностью воспользоваться возможностями игры, не зная наизусть специфических команд и функций. Из плюсов отмечу низкие системные требования, симпатичные значки entity (вы сразу видите свой объект на карте, не в виде цветного кубика, как в **Worldcraft**, а в таком виде, как он выглядит в игре на самом деле).

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤



дукт, но по непонятным причинам работы над этой версией редактора были прекращены, надеюсь, что временно.

О работе с этим редактором мы уже неоднократно писали, так что расскажу вкратце. Интерфейс «классический» четырехкоконный — вид сверху, спереди и сбоку-слева плюс окно **3D preview**. Слева находится тулбар с кнопками переключения режимов курсора (создание архитектуры, создание действующих объектов, работа с текстурами и т.п.), слева от рабочего пространства расположено окно выбора текстур и контекстно зависимые меню (настройка объектов





Редактор	QuArK
Разработчик	Dynamic Software
Объем	4 Мб
URL	<a href="http://www.planetquake.com/quark">http://www.planetquake.com/quark</a>
Возможности	150% игровых (шутка, близкая к реальности)
Сложность	высокая
Удобство	на любителя
Поддерживает	Quake, Quake 2, Quake 3, Hexen 2, Heretic 2, Half-Life, Counter-Strike, Sin, Kingpin, Elite Force, Hired Team Trial

О работе с этим редактором мы подробно рассказывали в 5 номере за 2001 год на примере редактирования Hired Team Trial. К популярному издательскому пакету редактор не имеет никакого отношения. QuArK в данном случае расшифровывается как Quake Army Knife, то есть инструмент на все случаи жизни, каковым он, в принципе, и является.

QuArK позиционируется разработчиками как полноценный пакет для разработки модификаций и представляет собой редактор уровней, моделей и pak-архивов в одном флаконе. Редактор уровней — штука весьма и весьма своеобразная: вместо привычных четырех окон мы имеем одно плюс небольшое 3D-предпросмотр окошко. Сориентироваться помогает встроенный компас. При желании можно переключиться в классический четырехоконный режим. Существенным нововведением можно назвать иерархический список всех объектов — теперь у вас не возникнет проблем с нахождением нужного предмета на большой карте, как это часто случалось в Worldcraft.

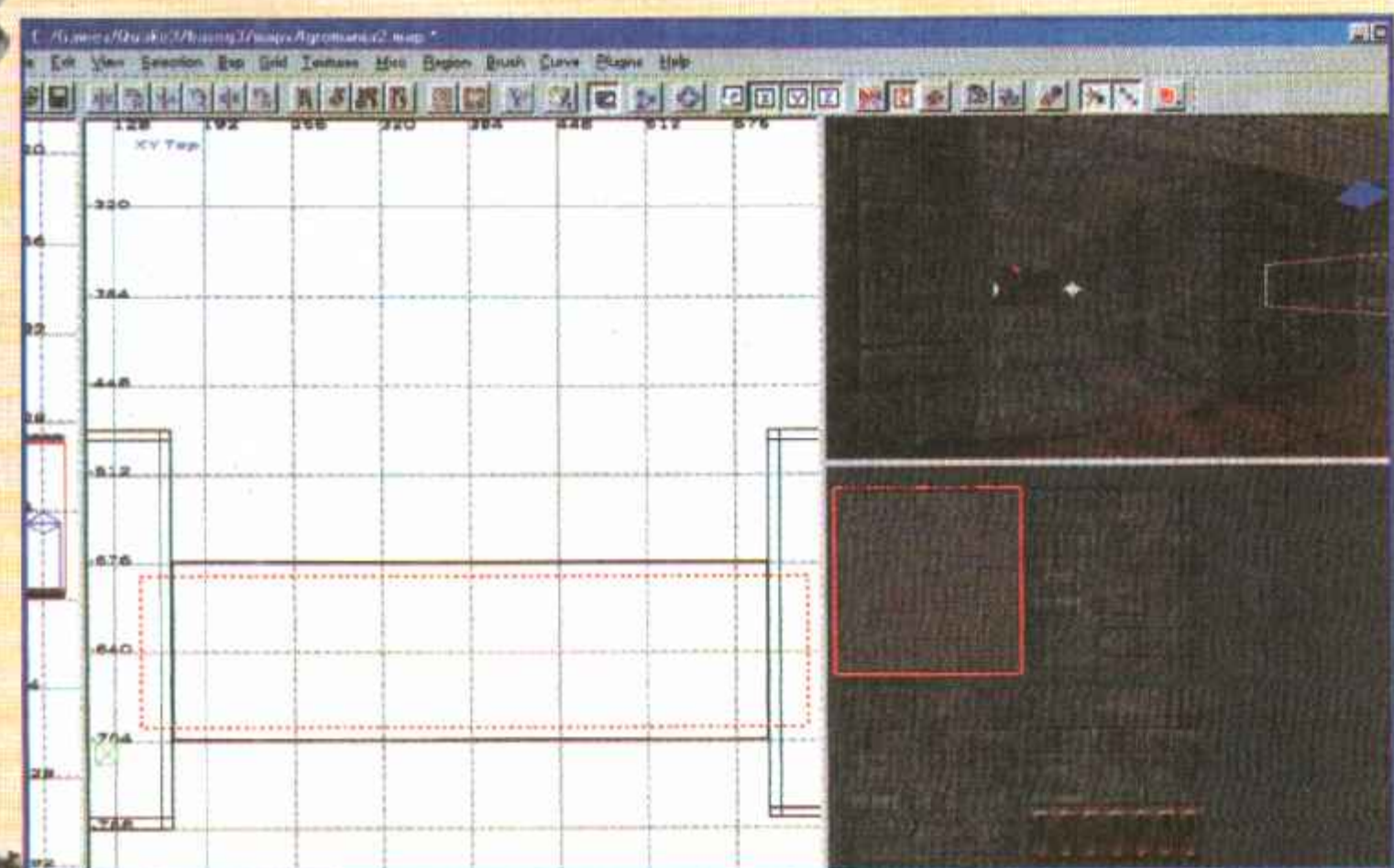
Окно 3D работает в Software, Glide и OpenGL режимах и имеет большое количество настроек вроде просмотра всех моделей, размещенных на карте, и цветного освещения. Встроенный редактор моделей довольно удобный, имеющий все необходимые функции; он практически не уступает Milk Shape 3D. Из плюсов также отмечу очень широкие возможности по настройке интерфейса, вплоть до добавления собственных кнопок, довольно оригинальный способ управления рабочим пространством — карту можно крутить как угодно. И возможность загрузки карт без декомпиляции, напрямую из bsp-файла.

А минусы такие: слишком «нестандартный» интерфейс, к которому очень трудно привыкнуть, особенно если вы до этого работали с другим редактором, огромное количество настроек, в которых легко запутаться, и высокие системные требования.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

Редактор	QERadiant
Разработчик	Id Software & Robert A. Duffy
Объем	2 Мб
URL	<a href="http://www.qeradiant.com">http://www.qeradiant.com</a>
Возможности	100% игровых
Сложность	очень высокая
Удобство	удобно (если привыкнуть)
Поддерживает	Quake, Quake 2, Hexen 2, Heretic 2, Half-Life, Heavy Metal FAKK 2, Kingpin, Soldier of Fortune, Sin

«Облегчен-ная» версия официального редактора, входящего в состав практически всех SDK (Software Development Kit) для игр на движке Quake 2 и 3. Под-



держка Half-Life/Counter-Strike, сделанных, как известно, на основе первого Quake, представлена в виде плагина, довольно сырого и глючного. Сам редактор рассчитан в первую очередь на профессионалов, следовательно, очень сложен в использовании и «жрет» много системных ресурсов. Интерфейс классический четырехоконный, с широкими возможностями настройки.

Редактор заточен под Quake 2, а в случае с Quake 3 является, пожалуй, единственным полноценным редактором. Если у вас имеется опыт работы с другими 3D-редакторами, скорее всего, вам не составит особого труда освоить и QERadiant, особенно если вы обратитесь к 4 и 5 номерам «Мании» за этот год!

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

Редактор	Tread 3D
Разработчик	Prospect Vector
Объем	12 Мб
URL	<a href="http://www.planetquake.com/tread">http://www.planetquake.com/tread</a>
Возможности	99% игровых
Сложность	средняя
Удобство	не очень
Поддерживает	Quake, Quake 2, Quake 3 (при наличии плагина), Half-Life, Hexen 2, Counter-Strike, Daikatana, Kingpin, Soldier of Fortune

Этот довольно «молодой» редактор разрабатывался изначально для Half-Life, причем с оглядкой на Worldcraft, и как разработчики не свернули себе шею — остается только удивляться: с «Ворлдкрафта» слизано почти все, от расположения кнопок на тулбаре до окна настроек. В конечном итоге Tread, несмотря на то, что он уже дорос до версии 2.2, представляет собой жалкое подобие Worldcraft 1.0 1996 года выпуска.

Единственным преимуществом перед конкурентами можно назвать разве что работу с Daikatana, которую практически ни один из распространенных редакторов не поддерживает, хотя, если учитывать «популярность» этой игры, последнее достоинство Tread-а сводится на нет.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

Редактор	qED
Разработчик	Wizard Works
Объем	4 Мб
URL	<a href="http://www.3dmatrix.com">http://www.3dmatrix.com</a>
Возможности	90% игровых
Сложность	средняя
Удобство	на любителя
Поддерживает	Quake, Quake 2, Half-Life, Counter-Strike

Коммерческий, но в то же время не слишком популярный (да и не слишком качественный) редактор. В свое время пользовались популярностью мелкие редакторы отдельных частей игры qMED, qPED и qWAD от той же конторы (кстати сказать, тоже коммерческие и сильно уступающие по всем параметрам своим бесплатным аналогам). Практическими никакими достоинствами не выделяется и во многом уступает бесплатным редакторам. Интерфейс стандартный, в три-четыре окна, настраиваемый. Как и в большинстве других программ, в 3D Preview три режима: textured, flat и wireframe. Единственной интересной вещью можно назвать возможность использования отрицательных брашей — объектов, образующих пустоту в тех местах, куда они помещены (их использование позволяет избежать использования функции carve, которая при неумелом обращении может серьезно повредить архитектуру). Главный же недостаток, практически сводящий на нет немногочисленные достоинства этого редактора, — отсутствие нормального менеджера текстур, без которого невозможно даже обклеить разные плоскости одного объекта.

① ② ⑤

На этом позвольте завершить обзор. Удачного творчества! И не забывайте про наш Counter-Strike конкурс!



Редактор	Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis
Где взять	встроен в игру
Возможности	40% игровых
Сложность освоения	в зависимости от вашего желания. От очень легкого до экстремально сложного

После прочтения данной статьи: 70% игровых  
Сложность освоения: в зависимости от вашего желания. От очень легкого до экстремально сложного.

Приветствую, генералы! Перед вами вторая статья из цикла по гениальнейшей игре современности. Сегодняшний рассказ будет довольно монотонным и прочтению вне редактора не то что не подлежит, а просто не поддается. Тема одна, но большая: команды редактора. Это, собственно, то, чем вы будете «описывать» свою миссию. Без них невозможно создать какой-нибудь достойный уровень. Естественно, все команды в рамки статьи просто-напросто не влезут, и я отобрал самые важные, по моему мнению. Полный ассортимент всяческих команд вы сможете найти на диске следующего номера (пока вам и этих сполна хватит).

За прошедший месяц очень многое изменилось: вышли программы, упрощающие редактирование некоторых моментов; количество созданных миссий уже только в России исчисляется сотнями, а в мире, наверное, тысячами; моды плодятся как кролики. Да, движок OFP — воистину отличная платформа для любой военной игры: бери любую войну и делай по ней свой OFP. Кстати, обещаю в последующих номерах сделать подборку всех находящихся в разработке модов, с перечислением самых перспективных. Подробнее о всем новом читайте в колонке новостей. Обещанный FAQ выйдет только в следующей статье, ибо сентябрьский номер на момент написания этих строк только-только должен поступить в продажу, и вопросов от вас, естественно, еще не пришло. Итак, приступаем.

### Справочник генерала

Если вы это читаете, значит, подсознательно понимаете, что должны знать основной редактор игры как свои пять пальцев. Если вы не знакомы с ним, то нажмите его дружески протянутую руку либо самостоятельно, либо с помощью руководства, опубликованного в *предыдущем номере «Мании»* (предпочтительно, конечно, второе).

Ниже будет приведен список команд с разъяснениями по их назначению. Эти команды прописываются в строках **Initialization**, **Condition**, **Activation** и т.п. Также они используются при создании скриптов, о чем мы поговорим в следующих номерах.

### Команды времени и погоды

**Acstime** — проверка скорости времени.  
Синтаксис: Acstime.  
Получаемое значение: 1 (скорость нормальная), <1 (замедлена), >1 (ускорена).

Пример: `_gamespeed = Acstime`.  
**daytime** — отображает текущее время.  
Синтаксис: daytime.  
Получаемое значение: текущее время (устанавливается в редакторе).  
Пример: `MyTime1 = DayTime`.  
Примечание: 3:30 PM будет отображено как 15.5.  
**setAcstime** — устанавливает скорость времени.  
Синтаксис: setAcstime значение.  
Пример: `setAcstime 1.0`.  
Примечание: значения меньше 1 приводят к замедлению времени, больше 1 — к ускорению.  
**skiptime** — переводит время на определенное количество часов вперед.  
Синтаксис: skiptime значение.  
Пример: `skiptime 5`.  
**setovercast** — погода.  
Синтаксис: значение1 setovercast значение2.  
Пример: `20 SetOverCast 0.8`.  
Примечание: значение1 — время в секундах, значение2 — от 0 (ясное небо) до 1 (пасмурно).  
**setfog** — устанавливает уровень туманности.  
Синтаксис: значение1 setfog значение2.  
Пример: `20 SetFog 0.8`.  
Примечание: значение1 — время в секундах, значение2 — от 0 (чисто) до 1 (сплошной туман).

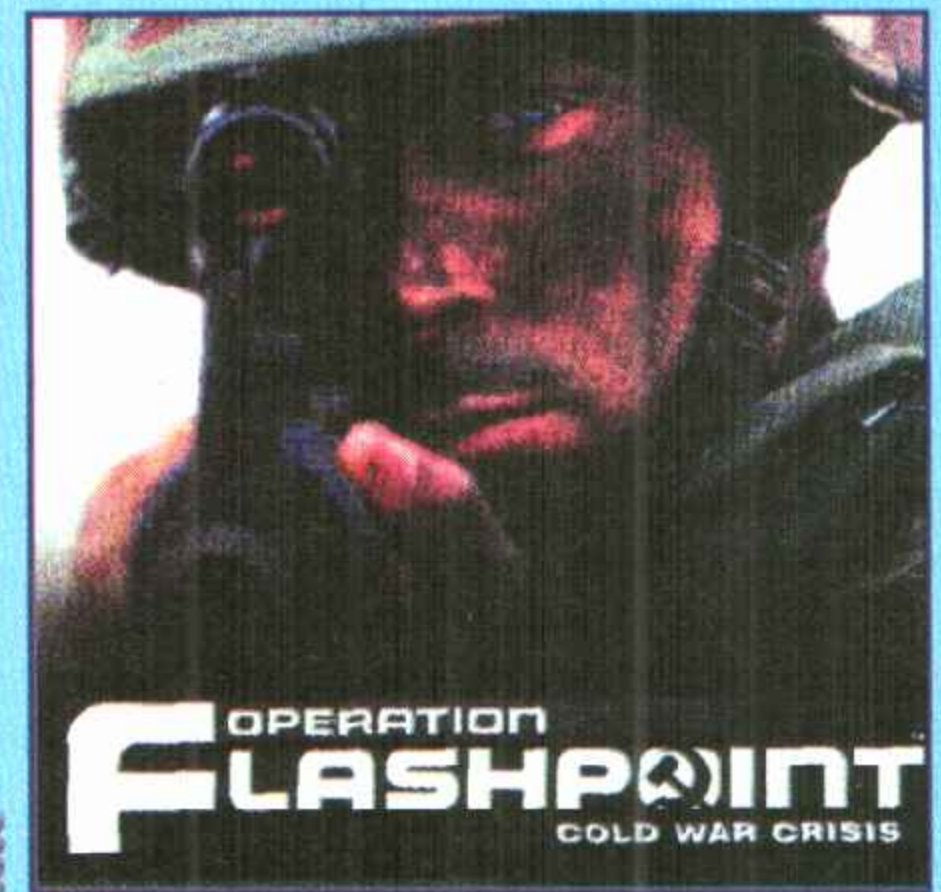
### Команды движку

**disableAI** — запреты AI.  
Запреты:  
**AUTOTARGET** — запрет на прицеливание.  
**MOVE** — запрет на передвижение.  
Синтаксис: имя юнита disableAI запрет.  
Пример: `aP disableAI «move»`.  
**disableuserinput** — отключить или включить прием команд с манипуляторов (клавиатуры, мышки, джойстика).  
Синтаксис: disableuserinput True/False.  
Пример: `DisableUserInput TRUE`.  
Примечание: игра будет продолжать реагировать на Alt+Tab и Ctrl+Alt+Del.  
**enableradio** — включает и отключает радио.  
Синтаксис: enableradio True/False.  
Пример: `EnableRadio FALSE` — игрок не будет получать сообщения по радио.  
**fademusic** — изменение громкости.  
Синтаксис: время изменения fademusic громкость.  
Пример: `4 fadeMusic 0.5` — за четыре секунды звук станет в два раза тише.  
Примечание: если значения громкости меньше 1, то звук будет затухать, а есть больше — увеличиваться.  
Подобные команды: **fadesound** (звук).  
**Forceend** — завершение миссии.  
Синтаксис: Forceend.

### Новости Flashpoint

#### Причуды английской версии

Главным событием месяца стал выход английской версии Operation Flashpoint. Помимо очень хорошо оптимизированного сетевого кода, поддержки джойстика и исправления тонны ошибок, специально в американскую версию были включены: новый джип, всеми любимым «Хаммер»; вертолет «Апач»; как аналог «Хаммера» представлен советский БРДМ, но без башни; обещанные Су-25, «Чинук» и «Вулкан»



тоже присутствуют. В редактор добавился новый инструмент — **Mission Wizard**. Его призвание — сделать создание миссии максимально простым. Его возможности — создавать миссии по одному-единственному шаблону. Другими словами, никому он не нужен. Так, для понта привинтили, как и режим **Easy** в редакторе. Вообще говоря, ляпов в американской версии полно, начиная с отсутствия башни у БРДМ и заканчивая перепутанными картинками техники в мануале. Будем надеяться, что русскую редакцию подобные казусы обойдут стороной. Владельцы европейской версии могут скачать бесплатный апдейт до американской.

#### Разработчик года

На проходящей (-шедшей) сейчас всемирно известной выставке ECTS'2001 Bohemia Interactive Studio (авторы Flashpoint) получила почетный приз **PC Game Developer Award**, что можно приблизительно перевести как «Лучший разработчик для PC». Поздравляем!

#### Он от бабушки ушел, он от дедушки ушел...

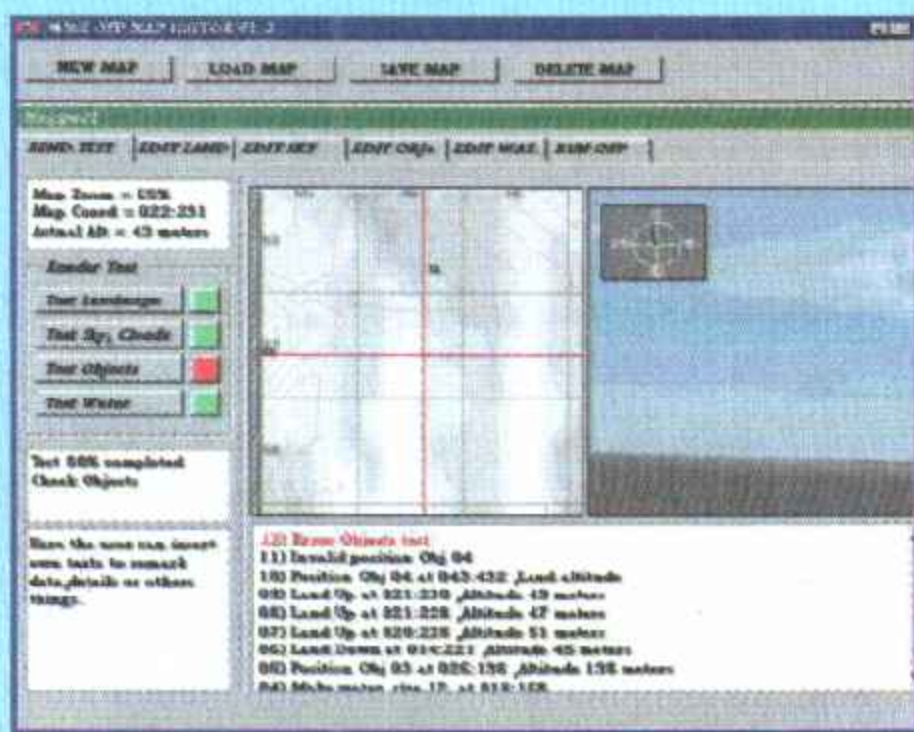
Судьба Flashpoint в России наконец-то решена. Неразбериха по поводу локализации действовала всем на нервы на протяжении целых двух месяцев. Сначала компания «Бука» объявила о том, что будет издавать OFP на территории России. Через некоторое время она опровергла свое заявление. Еще через некоторое время всплыли слухи о том, что дело не обошлось без «1С». И вот, когда уже никто не сомневался



в том, что «1С» будет издавать OFP, как гром среди ясного неба грянула новость о том, что издателем выступит-таки «Бука». Видимо, борьба за ТАКУЮ игру была ожесточенной. Кстати, по слухам, «1С» собиралась включить в игру собственную компанию за СССР, есть ли подобные задумки у «Буки» — пока неизвестно.

### Чудеса редактирования

На известном Flashpoint-ресурсе [www.flashpointcenter.com](http://www.flashpointcenter.com) появился скрин из неофициального редактора карт для Flashpoint. Не миссий, а именно карт! Кстати, вот он:



Одновременно с предоставлением возможности редактировать карты разработчики данной программы обещали исправить недостатки оригинального редактора. Вся Flashpoint Community с нетерпением ждет релиза.

### Армейская игра

В Сети по адресу <http://fair4all.cz/OFF/> появился сайт клана **Armed Forces**. Клан очень необычный. Дело в том, что в него берут только людей, которые реально отслужили в рядах Вооруженных сил. Количество членов уже перевалило за полсотни. Кстати, как говорят в Сети, военные в целом очень положительно относятся к OFP, что в компьютерной индустрии бывает довольно редко.

### Черная «Акула» закутит «Апачем» в следующем году

Создатель мода **Crime City**, который уже раскричал на весь Интернет, что его мод будет лучше всех и просто улет, анонсировал участие небыизвестной «Черной Акулы» в городских разборках. Для пущей убедительности показал даже скриншот разрабатываемой модели.

Первая бета-версия мода обещает появиться летом следующего года.

### «Хаммер» v2.0

Не успело появиться американская версия, как умельцы уже успели прикрутить к «Хаммеру» пулемет.

Если у вас появилось резкое желание поставить такой же пулемет на крышу «Хаммера» в своей версии, то вам сюда: [www.operationflashpoint.d2.cz/Downloady/Editor/hmmwvmg\[1\].intro.zip](http://www.operationflashpoint.d2.cz/Downloady/Editor/hmmwvmg[1].intro.zip).



Пример: `?(not alive MySoldier): Forceend` — если MySoldier умер, то миссия заканчивается.

**Hint** — отображает подсказку в левом верхнем углу во время игры.

Синтаксис: `Hint «подсказка».`

Пример: `Hint «Move to the next waypoint! \n And it's the next line.»`

Примечание: для переноса по строкам используйте `\n`, как показано в примере.

Подобные команды: **Hintc** (то же самое, но игра становится на паузу), **HintCadet** (то же самое, но работает только на уровне сложности «кадет»).

**musicvolume** — устанавливает громкость музыки.

Синтаксис: `musicvolume значение.`

Пример: `musicvolume 2.`

Подобные команды: **soundvolume**.

**Savegame** — сохранение игры — отметка, с которой игрок может рестартоваться.

Синтаксис: `Savegame.`

Пример: `?(GetDamage MyGuy < .5): Savegame.`

### Команды присвоения

**addmagazine** — добавить боеприпасы.

Синтаксис: `имя юнита addmagazine боеприпас.`

Пример: `MySoldier AddMagazine «M16».`

Примечание: смотри приложение «Оружие».

**addMagazineCargo** — добавляет в объект (техника и ящики с оружием) боеприпасы в нужном количестве.

Синтаксис: `объект addMagazineCargo [боеприпас, количество].`

Пример: `MyCrate AddMagazineCargo [«HK», 5].`

Примечание: смотри приложение «Оружие».

Подобные команды: **addrating** (прибавить к рейтингу столько-то очков), **addscore** (прибавить очков), **addweapon** (добавить оружие), **removeweapon** (удалить оружие — необходимо сначала отобрать оружие у солдата, прежде чем давать новое), **addweaponcargo** (добавить оружие в технику или ящики), **clearmagazinecargo** (убрать все боеприпасы из техники или ящиков), **clearweaponcargo** (убрать все оружие из техники или ящиков), **removeallweapons**, **removemagazine**.

**assignascargo** — привязывает определенный юнит к другому в качестве пассажира.

Синтаксис: `имя юнита assignascargo имя юнита (техника).`

Пример1: `MySoldier AssignAsCargo MyTruck` — солдат MySoldier привязан к MyTruck.

Пример2: `«_x AssignAsCargo MyTruck» foreach (units group aP)` — вся группа солдата aP привязана к MyTruck.

Примечание: «привязать» не значит «засунуть». Чтобы посадить один юнит в другой, используйте команду `ordergetin` или вейпоинт типа `Get In` (см. предыдущий номер).

Подобные команды: **assignasdriver** (как водителя); **assignasgunner** (как стрелка); **assignascommander** (как командира).

### Команды юнитам

**Action** — определенный юнит выполняет определенное действие.

Синтаксис: `имя юнита Action [действие].`

Пример: `aP action [«STROKEGUN»].`

Примечание: описание действий смотрите в соответствующем приложении.

**allowdamage** — допустить или нет повреждение юнита.

Синтаксис: `имя юнита allowdamage true/false.`

Пример: `IgromaniaGuy AllowDamage FALSE` — IgromaniaGuy неуязвим.

Примечание: в новом патче (1.10) данную команду отключили.

Подобные команды: **allowfleeing** (может или нет юнит отступать), **allowgetin** (могут или нет юниты определенного массива погружаться в технику).

**combatmode** — текущий боевой режим юнита.

Варианты: **BLUE** — не стрелять; **GREEN** — не стрелять до тех пор, пока противник не войдет в зону уверенного поражения, а командир подразделения не укажет определенную цель; **WHITE** — не стрелять до тех пор, пока противник не войдет в зону уверенного поражения, огонь по собственному усмотрению; **YELLOW** — стрелять по целям, указанным командиром; **RED** — стрельба по собственному усмотрению.

Синтаксис: `combatmode имя юнита.`

Пример: `?(combatmode aP == «GREEN»):aP sidechat «Request permission to fire!»` — юнит aP увидел врага, который вошел в зону уверенного поражения, и спрашивает разрешение на огонь.

Подобные команды: **SetCombatMode** (смена режима по ходу игры).

**Commander** — помечает командира юнита.

Синтаксис: `Commander имя юнита.`

Пример: `(commander myTank) globalchat «I was born to command».`

**CommandFire** — команда командиру открыть огонь по юниту.

Синтаксис: `имя юнита CommandFire имя юнита.`

Пример1: `MySoldier CommandFire EnemySoldier` — приказ солдату открыть огонь по вражескому солдату.

Пример2: `units group MySoldier CommandFire EnemySoldier` — приказ группе юнита MySoldier открыть огонь по вражескому юниту.

Примечание: при использовании массива приказ получают только юниты из первой встретившейся в массиве группы.

Подобные команды: **commandfollow** (следовать за ним командиром); **CommandStop** (остановиться); **CommandTarget** (выбрать цель для подчиненных); **commandwatch** (приказ следить).

**CommandMove** — командир указывает точку, в которую следует направиться отряду.

Синтаксис: `имя юнита CommandMove [координата X, координата Y].`

Пример1: `Soldier1 CommandMove [1000,1000].`

Пример2: `[Soldier1, Soldier2] CommandMove GetMarkerPos «Marker1»` — Soldier1 и Soldier2 должны направиться к Marker1. Маркеры создаются в соответствующем меню редактора.

Подобные команды: **dofire**, **dofollow**, **domove**, **dostop**, **dotarget**, **dowatch**.

**flyinheight** — устанавливает высоту, на которой должен лететь юнит.

Синтаксис: `имя юнита flyinheight величина.`

Пример: `Mi-24 FlyInHeight 75.`



Примечание: действует только на класс Air.  
**globalchat** — юнит говорит всем определенную фразу.

Синтаксис: имя юнита globalchat «фраза».

Пример1: MyDiot GlobalChat «I'm the King of the World!».

Пример2: MyGuy GlobalChat MyString.

Подобные команды: **groupchat** (сообщение своей группе), **sidechat** (стороне), **globalradio** (радиокоманда всем), **groupradio** (радиокоманда группе).

**Land** — команда на приземление юниту класса Air.

Синтаксис: имя юнита Land «land».

Пример: mi-24 Land «land».

Примечание: «land» должно обязательно присутствовать.

**LeaveVehicle** — командир группы приказывает подчиненным покинуть технику.

Синтаксис: имя юнита 1 LeaveVehicle имя юнита 2 (техника).

Пример: group MyGuy LeaveVehicle vehicle MyGuy.

Примечание: данная команда не заставляет солдат выпрыгивать (eject). Если игрок — командир, то команда не действует.

**lockwp** — закрывает или открывает юниту возможность двигаться к следующему waypoint'у.

Синтаксис: имя юнта lockwp True/False.

Пример: aP lockWP false.

**moveincargo** — помещает юнит в машину в качестве пассажира без физического перемещения в игре оно.

Синтаксис: имя юнита 1 moveincargo имя юнита 2 (техника).

Пример: aP MoveInCargo mytank.

Примечание: для выполнения данной команды перемещаемый юнит должен быть привязан к данному средству передвижения (см. «Команды присвоения»).

Подобные команды: **moveincommander**, **moveindriver**, **moveingunner**.

**OrderGetIn** — отдать приказ юнитам массива залезть в технику, к которой они привязаны (см. «Команды присвоения»).

Синтаксис: массив OrderGetIn true.

Пример: [Officer,Soldier,Civilian] ordergetin true.

**reveal** — заставляет юнит обнаружить местоположение вражеского юнита.

Синтаксис: имя юнита reveal имя вражеского юнита.

Возвращаемое значение:

Пример: MySoldier reveal enemy.

**setbehaviour** — устанавливает юниту боевое поведение. Аналогично эффектам на вейпоинтах в редакторе.

Доступные поведения: **CARELESS** — «плывать на все», просто взял и пошел; **SAFE** — солдаты двигаются в полной уверенности в безопасности сего занятия, убрав оружие за спину; **AWARE** — остерегаться; **COMBAT** — бой, юниты передвигаются с оружием в руках и готовы в любую секунду ринуться в бой; **STEALTH** — скрытное передвижение. Юниты передвигаются максимально осторожно и ложатся на землю.

Синтаксис: имя юнита setbehaviour поведение.

Пример: Soldier SetBehaviour «CARELESS».

**SetFormation** — аналогично вейпоинтам в редакторе. Устанавливает построение для группы.

## Оружие

Названия оружия, которое используется пехотинцами, и боеприпасов к нему. Используется в командах **hasweapon**, **addweapon**, **addmagazine** и ихе с ними. Сначала указано оружие, а через тире — боеприпасы; в скобках — пояснения.

### СССР

AK74SU — AK74

AK74 — AK74

AK74GrenadeLauncher — GrenadeLauncher

AK47CZ (AK-47 v.58) — AK47

AK47 — AK47

AK47GrenadeLauncher — GrenadeLauncher

PK — PK

SVDDragunov — SVDDragunov

RPGLauncher — RPGLauncher

AT4Launcher — AT4Launcher

9K32Launcher — 9K32Launcher

HATO

HK (H&K MP5SD) — HK

M4 (XM-177E2 or Car-15) — M4

M16 — M16

M16GrenadeLauncher

(M16 with M203) — GrenadeLauncher

M60 — M60

M21 — M21

LAWLauncher — LAWLauncher

CarlGustavLauncher — CarlGustavLauncher

AALauncher (FIM92A Stinger AA Launcher) — AALauncher

Снаряжение

Binocular — No Ammo

NVGoggles — No Ammo

Flare — Flare

FlareRed — FlareRed

FlareGreen — FlareGreen

FlareYellow — FlareYellow

SmokeShell — SmokeShell

SmokeShellRed — SmokeShellRed

SmokeShellGreen — SmokeShellGreen

HandGrenade — HandGrenade

Pipebomb

(Satchel Charges) — Pipebomb

Timebomb — Timebomb Mine — Mine

Доступные построения: **LINE** — линией, командир по центру; **STAG COLUMN** — колонна рассыпью (солдаты двигаются на удалении друг от друга); **WEDGE** — буквой V, командир подразделения на кончике буквы; **ECH LEFT** — слева от командира; **ECH RIGHT** — справа от командира; **VEE** — буквой V наоборот (клином), командир в вершине угла; **COLUMN** — колонной по два человека.

Синтаксис: имя юнита SetFormation построение.

Пример: myGrp setformation «WEDGE».

**speedmode** — отображает скоростной режим юнита.

Доступные режимы: **FULL** — полная скорость; **NORMAL** — обычная; **LIMITED** — медленная.

Синтаксис: speedmode имя юнита.

Пример: speedmode aP.

**setcaptive** — сделать юнит пленным.

Синтаксис: имя юнита setcaptive true.

Пример: Soldier SetCaptive true.

Примечание: для возвращения в нормальное состояние используйте false.

setdamage — нанести повреждения юниту.

Синтаксис: имя юнита setdamage значение.

Пример: Soldier SetDamage 0.5.

Примечание: значения варьируются от 1 до 0; 1 — уничтожен, 0 — нет повреждений. Уничтоженному юниту можно прописать setdamage 0, и он оживет.

**setfuel** — устанавливает количество топлива для техники.

Синтаксис: имя юнита setfuel значение.

Пример: myTruck SetFuel 0.5.

Примечание: значение от 0 (пустой бак) до 1 (полный бак).

**setgroupid** — устанавливает для группы позывные и цвет.

Доступные позывные: Alpha, Bravo, Charlie, Delta, Echo, Foxtrot, Golf, Hotel.

Доступные цвета:

GroupColor1 — черный; GroupColor2 — красный; GroupColor3 — зеленый; GroupColor4 — синий; GroupColor5 — желтый; GroupColor6 — оранжевый; GroupColor7 — розовый.

Синтаксис: имя группы setgroupid [позывные, цвет].

Пример: mygrp SetGroupID

[«Alpha»,»GroupColor5»].

## Команды проверки

Очень часто используются при создании триггеров, что позволяет динамически реагировать на изменения, произошедшие на поле боя.

**Жив или нет (alive)** — позволяет проверить, жив ли определенный юнит.

Синтаксис1: alive имя юнита.

Синтаксис2: not alive имя юнита.

Пример: alive aP — проверяет, жив или нет юнит с именем aP.

**В машине или нет (in)** — позволяет проверить, находится ли в определенной машине определенный юнит.

Синтаксис: имя юнита in имя машины.

Пример: aP in Jeep — проверяет, в машине или нет юнит с именем aP.

**Водитель или нет (==driver)** — проверяет, юнит за рулем машины или нет.

Синтаксис: имя юнита == driver имя машины.

Пример: aP == driver Jeep.

Примечание: можно также проверить стрелка (gunner), командира (commander) и пр.

**Скорость машины (speed)** — проверяет скорость машины, в которой находится юнит.

Синтаксис: speed (vehicle off) < значение.

Пример: speed (vehicle off) < 5.

**Дистанция (distance)** — проверяет дистанцию от одного объекта до другого.

Синтаксис: объект1 distance объект 2.

Пример: aP distance leader aP > 450 — проверяет расстояние между юнитом и его командующим на предмет удаления на 450 м. Часто используется в игре; в случае такого удаления командир кричит, чтобы подчиненный возвращался в строй.

Может машина двигаться или нет (**canmove**) — проверяет способность машины к движению. В демке OFF, если вы разбивали джип, командир предлагал двигаться дальше пешком. Можете сделать то же самое с помощью этой команды.



## Action

Motor! Action заставляет определенный юнит выполнить определенное действие. Какое? Смотрите ниже.

STR\_ACTION\_GETIN\_COMMANDER — залезть в технику в качестве командира.  
 STR\_ACTION\_GETIN\_DRIVER — залезть в технику в качестве водителя.  
 STR\_ACTION\_GETIN\_PILOT — залезть в технику в качестве пилота.  
 STR\_ACTION\_GETIN\_GUNNER — залезть в технику в качестве стрелка.  
 STR\_ACTION\_GETIN\_CARGO — залезть в технику в качестве пассажира.  
 STR\_ACTION\_HEAL — вылечиться.  
 STR\_ACTION\_REPAIR — отремонтироваться.  
 STR\_ACTION\_REFUEL — заправиться.  
 STR\_ACTION\_REARM — пополнить боезапас.  
 STR\_ACTION\_GETOUT — вылезть из техники.  
 STR\_ACTION\_LIGHTON — включить фары на технике.  
 STR\_ACTION\_LIGHTOFF — выключить фары на технике.  
 STR\_ACTION\_ENGINEON — завести двигатель.  
 STR\_ACTION\_ENGINEOFF — остановить двигатель.  
 STR\_ACTION\_WEAPON — переключиться на оружие.  
 STR\_ACTION\_MAGAZINE — перезарядить оружие.  
 STR\_ACTION\_TAKEWEAPON — взять оружие.  
 STR\_ACTION\_DROPTAKEWEAPON — взять (выбросить) оружие.  
 STR\_ACTION\_TAKEMAGAZINE — взять боеприпасы.  
 STR\_ACTION\_DROPTAKEMAGAZINE — взять (выбросить) боеприпасы.  
 STR\_ACTION\_TAKEFLAG — взять флаг.  
 STR\_ACTION\_RETURNFLAG — вернуть флаг.  
 STR\_ACTION\_TURNIN — высунуться из техники.  
 STR\_ACTION\_TURNOUT — залезть назад внутрь техники.  
 STR\_ACTION\_WEAPONINHAND — взять в руки оружие.

STR\_ACTION\_WEAPONONBACK — убрать оружие за спину.  
 STR\_ACTION\_SITDOWN — сесть.  
 STR\_ACTION\_EJECT — выпрыгнуть из техники на ходу.  
 STR\_ACTION\_LAND — включить посадочный автопилот самолета.  
 STR\_ACTION\_CANCEL\_LAND — отключить посадочный автопилот самолета.  
 STR\_ACTION\_TO\_DRIVER — пересестись на место водителя, если внутри техники.  
 STR\_ACTION\_TO\_PILOT — пересестись на место пилота, если внутри техники.  
 STR\_ACTION\_TO\_GUNNER — пересестись на место стрелка, если внутри техники.  
 STR\_ACTION\_TO\_COMMANDER — пересестись на место командира, если внутри техники.  
 STR\_ACTION\_TO\_CARGO — пересестись на место пассажира, если внутри техники.  
 STR\_ACTION\_HIDE\_BODY — спрятать труп (Гастовски&Co).  
 STR\_ACTION\_TOUCH\_OFF — взорвать заложенные заряды.  
 STR\_ACTION\_START\_TIMER — установить таймер для бомбы.  
 STR\_ACTION\_SET\_TIMER — прибавить к таймеру 30 секунд.  
 STR\_ACTION\_DEACTIVATE — отключить бомбу.  
 STR\_ACTION\_TAKEOFF\_GOGGLES — отключить очки ночного видения.  
 STR\_ACTION\_TAKEON\_GOGGLES — активизировать очки ночного видения.  
 STR\_ACTION\_MANUAL\_FIRE — переключиться на ручное управление огнем в технике.  
 STR\_ACTION\_MANUAL\_FIRE\_CANCEL — отключить ручное управление огнем в технике.  
 STR\_ACTION\_HOVER — включить автозависание (для вертолетов).  
 STR\_ACTION\_HOVER\_CANCEL — отключить автозависание (для вертолетов).  
 STR\_ACTION\_STROKEFIST — бить кулаком.  
 STR\_ACTION\_STROKEGUN — бить прикладом оружия.

Синтаксис1: canmove имя машины.

Синтаксис2: not canmove имя машины.

Пример: not canmove jeep.

Может стоять или нет (canstand) — медика, медика!

Синтаксис1: canstand имя солдата.

Синтаксис2: not canstand солдата.

Пример: not canstand aP.

Может стрелять или нет (canfire).

Синтаксис: canfire имя юнита.

Получаемое значение: TRUE (если юнит может стрелять) или FALSE (если обратное).

Пример: ?(canfire MyTank):MyTank sidechat «Unable to fire!».

Примечание: команда не учитывает количество боеприпасов у юнита. Живые солдаты всегда получают TRUE. Лучше использовать эту команду для проверки техники.

Есть оружие или нет (hasweapon).

Синтаксис: имя юнита hasweapon «название оружия».

Пример: aP hasweapon «M16».

Примечание: смотри приложение «Оружие».

Посчитать (count).

Синтаксис: count объект.

Пример 1: Count units LohiGroup < IgromaniaGroup — смотрит, меньше ли число юнитов в группе LohiGroup, чем в группе IgromaniaGroup.

Пример 2: count units group aP < LohiGroup — смотрит, меньше ли число юнитов в группе игрока, чем в группе LohiGroup.

Пример 3: count thislist == «fleeing\_x» count thislist — очень полезный пример. Он позволяет сделать активизацию триггера, когда все вражеские солдаты мертвы.

Пример 4: EnemyNumber = MyGuy CountEnemy ListOfAllUnits — определяет, сколько вражеских юнитов из массива видит MyGuy.

Пример 5: FriendsNumber = MyGuy

CountFriendly ListOfAllUnits — то же самое, только касательно дружественных юнитов.

Пример 6: MyEnemies = WEST CountSide MyList — определяет, сколько юнитов у НАТО.

Пример 7: TanksLeft = «Tank» CountType ListOfMyUnits — определяет, сколько юнитов из массива принадлежат типу Tank.

Пример 8: ?(MyGuy CountUnknown [Tank1, Tank2] < 2):MyGuy SideChat «Tank spotted!» — определяет, сколько юнитов из массива неизвестны MyGuy.

Ты кадет? (Cadetmode) — проверяет, какой уровень сложности выставлен.

Синтаксис: Cadetmode.

Получаемое значение: TRUE — Cadetmode или FALSE — Veteranmode.

Пример 1: presenceCondition not cadetMode — в cadetmode не появится.

Пример 2: ?(cadetmode):EnemyBMP Setdamage .8 — если включен cadetmode, нанести повреждение БМП.

Патроны (Ammo) — показывает, сколько патронов осталось у юнита.

Синтаксис: имя юнита Ammo наименования оружия.

Пример: ?(MyGuy ammo «M16» == 0):aP sidechat «Reload damn it!».

Отстаем? (fleeing) — проверяет, отступает юнит или нет.

Синтаксис: fleeing имя юнита.

Получаемое значение: TRUE (если отступает) или FALSE (обратное).

Пример: ?(Fleeing EnemyChopper):MyChopper SideChat «He's bugging out.»

Повреждения (GetDamage) — смотрит, сколько повреждений получил юнит.

Синтаксис: GetDamage имя юнита.

Получаемое значение: число между 0 и 1; 0 — не поврежден, 1 — мертв.

Пример: ?(GetDamage MyGuy > .5):MyGuy SideChat «I don't think I'm gonna make it.»

Ранен в руку? (handsHit) — смотрит, ранен или нет в руки солдат.

Синтаксис: handsHit имя юнита.

Получаемое значение: 0 (ранений нет) и 1 (ранения есть)

Пример: ?(HandsHit MyGuy == 1):MyGuy sidechat «Can't aim, think my arm's broke!»

Знает? (KnowsAbout) — проверяет, что знает один юнит о другом.

Синтаксис: имя юнита 1 KnowsAbout имя юнита 2.

Получаемое значение: от 0 (юнит 1 ничего не знает о юните 2) до 4 (юнит 1 знает все о юните 2 и его месторасположении).

Пример: ?(MyEnemy KnowsAbout MyGuy > 2):exec «soundalarm.sqs»



Вот и все на сегодня. Я попытался охватить самые часто используемые команды при создании миссий. Теперь уже можно создать что-то серьезное. А если появятся вопросы, то я всегда к вашим услугам (ail@dubna.ru). Тема Flashpoint огромна, о ней можно говорить бесконечно, но рамки статьи не позволяют раскрыть еще много очень интересной информации. Придется ждать следующего номера, в котором я расскажу о создании миссии вне редактора: о написании брифингов, добавлении своих звуков и музыки, анимации и т.д. Удачи на полях редактора! ■

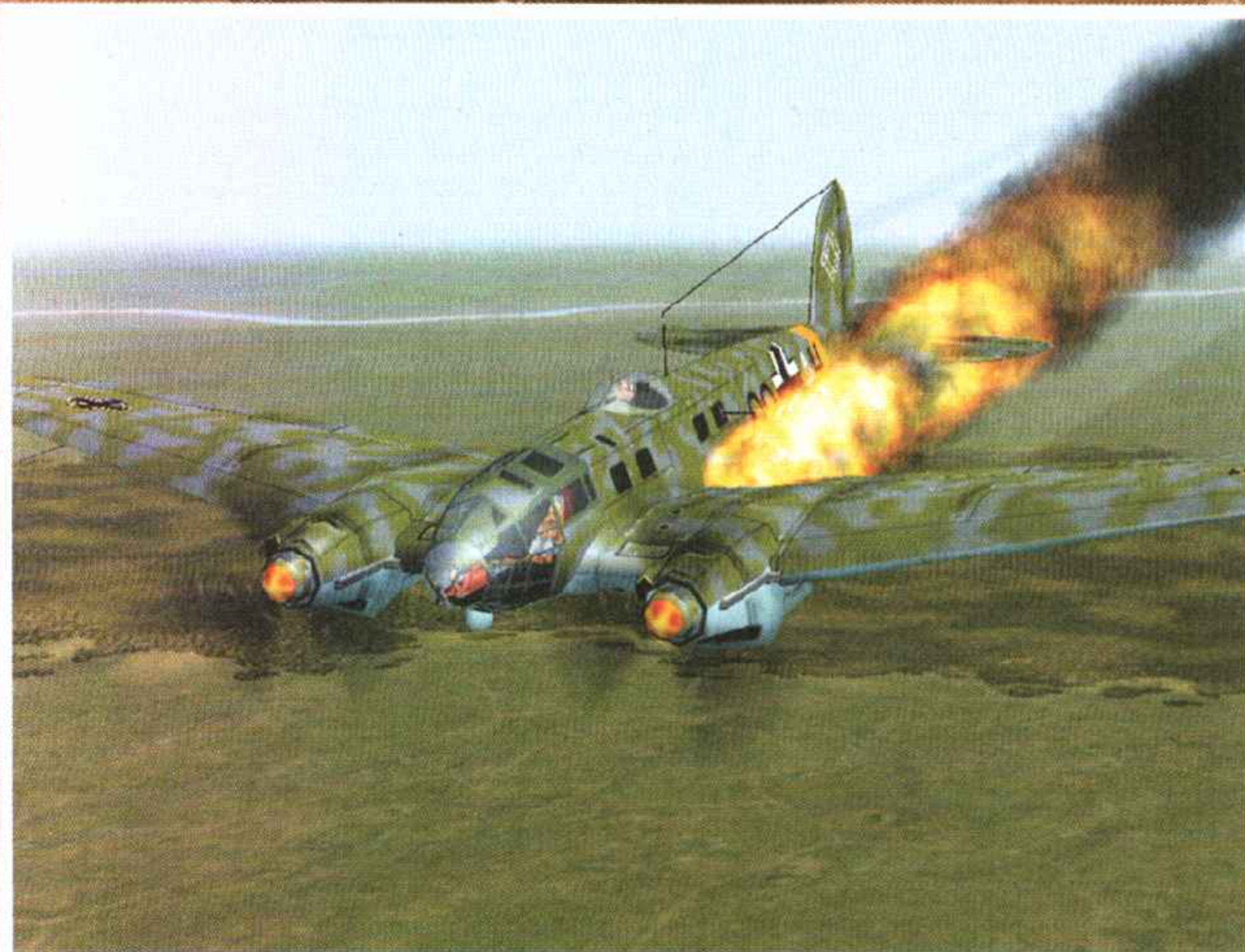
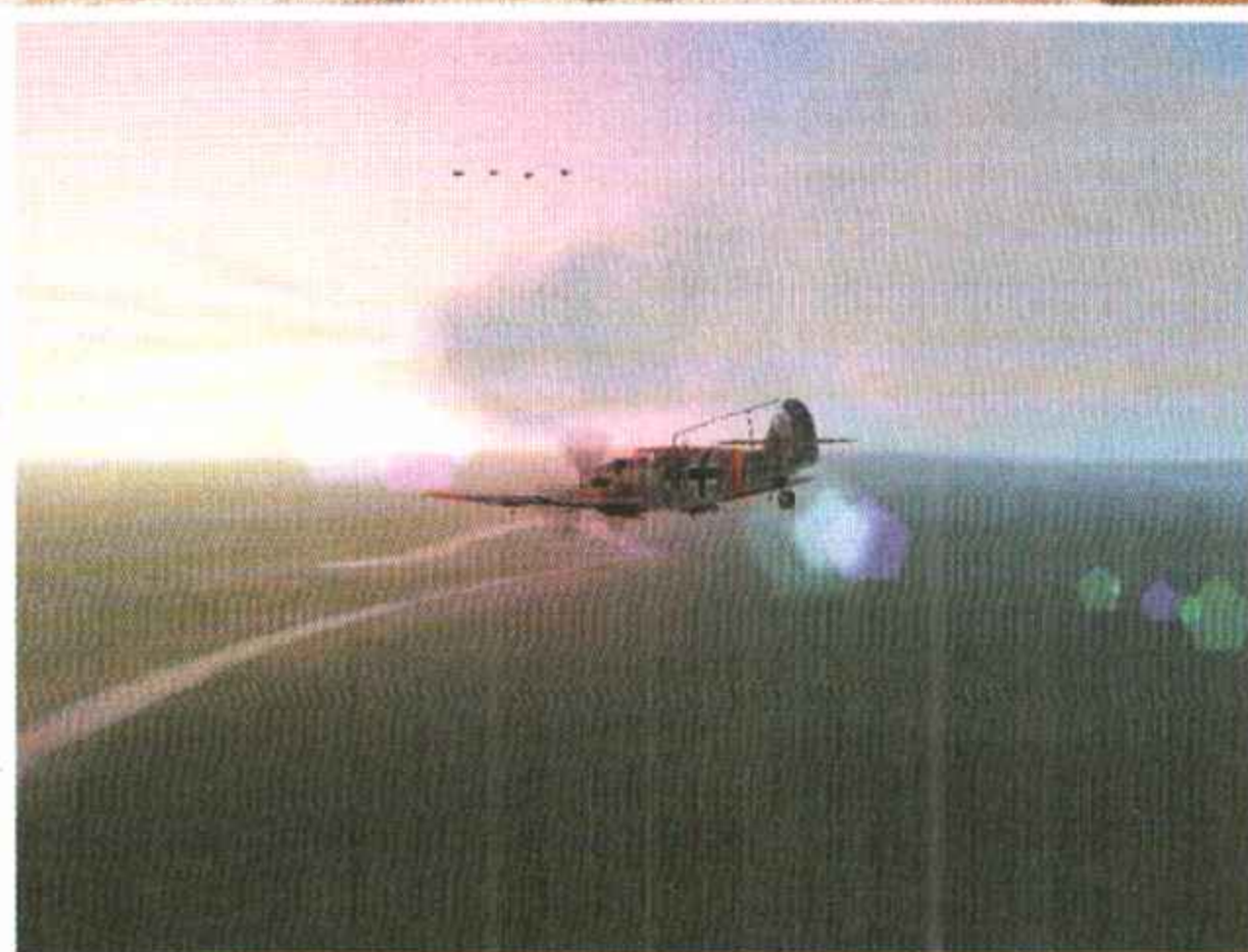




©2001 1С:Maddox Games

# АХТУНГ! АХТУНГ! В НЕБЕ - ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК!

Пройди войну от Москвы до Берлина!  
Дай фрицам прикурить!







## Стандартные КОДЫ

### Independence War 2: Edge of Chaos

Для начала откройте defaults.ini с помощью "Блокнота", найдите строку developer\_mode = 0 и замените ее на developer\_mode = 1. Затем перейдите в каталог /configs и добавьте следующие строки в файл default.ini:

```
[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT
```

Теперь в игре одновременно нажимайте следующие комбинации клавиш:

I+CTRL+ALT — отсутствие повреждений;  
 X+CTRL+ALT — уничтожить выбранную цель;  
 G+CTRL+ALT — перейти к цели;  
 K+CTRL+ALT — поразить себя.



### Shogun — Total War: The Mongol Invasion

Введите коды во время игры:

.matteosartori. — открыть карту;  
 .daggins. — открыть карту;  
 .muchkoku. — бесконечный KoKu;  
 .sonan. — убирает все возможности сооружений, дает негативный KoKu, позволяет играть за восставших (начинаете новую игру на стороне клана Hojo)

## Шестнадцатиричные КОДЫ

### Europe Racer

Запускаемый файл: er.exe или spel.exe. Бесконечный Nitro-ускоритель — 4A36A3 (90), 4A36A4 (90), 4A36A5 (90), 4A36A6 (90), 4A36A7 (90), 4A36A8 (90), 69E9F4 (64), 69E9F5 (00), 69E9F6 (00), 69E9F7 (00). Отсутствие повреждений (машины противника при этом тоже не разбиваются) — 44E195 (90), 44E196 (90).



### Shogun — Total War: The Mongol Invasion

Запускаемый файл: shogunw.exe.

Деньги больше не уменьшаются — 53949F (90), 5394A0 (90).

## Игровые РЕСУРСЫ

### Dragonriders: Chronicles Of Pern

<Каталог игры>\gamedata\movies\\*.bik — мультики.  
 <Каталог игры>\gamedata\music\\*.wav — музыка.  
 <Каталог игры>\gamedata\sound\\*.wav — звуки и звуковые эффекты.  
 <Каталог игры>\gamedata\speech\\*.wav — диалоги персонажей.

### Europe Racer

<Каталог игры>\Europe racer\avi\\*.avi — мультики. <Каталог игры>\Europe racer\game \ini\\*.ini — скрипты с различными параметрами машин и других объектов. Текст можно редактировать с помощью любого текстового редактора, добиваясь тем самым различных неожиданных эффектов. Большая часть строчек снабжена комментариями на английском.

### Independence War 2: Age Of Chaos

<Каталог игры>\streams\audio\ — во всех каталогах лежат mp3 с голосами и музыкой. Все основные ресурсы, такие, как звуки и скрипты, находятся в обыкновенном zip архиве в каталоге игры (resource.zip). Скрипты покоятся в файлах типа \*.ini, а звуки — в формате wav.

### Max Payne

<Каталог игры>\movies\intro.mpg — стартовый видеоролик.

### Shogun — Total War: The Mongol Invasion

<Каталог игры>\credits\legals\\*.mpg, <каталог игры>\evanims\\*.mpg, <каталог игры>\movies\\*.mpg — мультики и заставки. Попадают очень красивые.

<Каталог игры>\foices\ — во всех каталогах wav и mp3 файлы с голосами и комментариями.

<Каталог игры>\fronted\_files\ — во всех каталогах графика меню и заставок в tga формате.

<Каталог игры>\loc\<язык>\\*.txt — тексты сообщений.

<Каталог игры>\models\\*.lbn — спрайты и текстуры (этот формат запросто понимает программа просмотра графики ACDSee).

<Каталог игры>\sounds\ — в каталогах wav с музыкальными заставками.

<Каталог игры>\standart\ — вымпелы и значки в форматах lbn и tga.

<Каталог игры>\textures\ — во всех каталогах текстуры в lbn формате.

<Каталог игры>\voices\ — во всех каталогах файлы wav и mp3 с голосами.

## Антиквариат

### Civilization

Во время игры нажмите SHIFT и введите 12345678. Теперь вы сможете увидеть всю карту, все вражеские города и получите возможность продавать вражеские строения.

### Civilization 2

Печатайте во время игры: разрешить ввод кодов — [CTRL]+[SHIFT]+[T]; редактировать параметры юнитов — [CTRL]+[SHIFT]+[U];

редактировать «тронный зал» — [Q];

режим бога — god.

Войдите в cheat menu. Войдите в create unit и выберите advanced. Затем выберите obs., veteran, прокрутите список вниз — и вы увидите, что стали доступны новые летательные аппараты.

Чтобы получить 30000 условных единиц, откройте файл сохраненной игры с помощью hex-редактора. По указанному адресу для нужной вам нации измените стоящее там значение на FF FF.

0E4E — Roman, Russian, Celt.

13C2 — Babylonian, Zulu, Japanese.

1936 — German, French, Viking.

1EAA — Egyptians, Aztec, Spanish.

241E — Americans, Chinese, Persian.

2992 — Greeks, English, Carthaginians.

2F06 — Indians, Mongol, Sioux.

### Jungle Strike

Пароли на уровни.

02 — 2MMDLMMMY, 2MMFZMMMS, 2MMSXMMMP, XMM2TMMMR.

03 — 9BN8QMMMZ, 9BNK8MMM4, 9BNP4MMMC, CMN-BMMMZ.

04 — 9BB4ZNMM\*, 9BB63MMMf, 9BBPMN-MMF, CMBRNMMM5.

05 — CMVBBMMMG, YV6KNMMQ, YV8NMM2.

06 — YVCGSBMMR, YVCXBVMN.

07 — MCXJXVMM4, MCXV5VMMK.

08 — MCZ8\*CMMB, MCZQLCMMJ.

09 — MCLQMZMMX.

## EASTER EGGS

### Дальнобойщики 2

Под мостом, перекинутым через речку-переплюйку, что на трассе Бухара—Петрозаводск, нужно свернуть с дороги и вести колеса напрямиком налево, вдоль по крутому берегу. Как только увидите впереди поворот, снижайте скорость: вскоре в поле зрения появится фура с грузом чая, которую нужно доставить в Алмазный. Цепляете, транспортируете и получаете... почти четыре миллиона вечнозеленых рублей.

*Над рубрикой "КОДекс" работали:*

"Стандартные коды", "Шестнадцатиричные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат" — Роман АКА Docent (romanakadocent@mail.ru) и Алексей Макаренко (makarenkOFF@igromania.ru)

«Easter Eggs» — Алексей Макаренко

Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчук (papeKOT@igromania.ru)



# ЭПОХА БИТВ®

## AGE OF BATTLES

ЭТО НЕ МАТРИЦА – ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ



Вы сможете разыграть все известные сражения древности.



Исторически достоверные фигурки воинов, осадные машины, крепости в масштабе 1/72.



Неограниченные размеры армий.



Неограниченное количество игроков.

Наборы из серии "Эпоха битв" вы можете приобрести по почте, обратившись по адресу: Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2, ОАО "Звезда". Телефон для справок: (095) 210-8871.

Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22

E-mail: [zvezda@df.ru](mailto:zvezda@df.ru); <http://www.ageofbattles.ru>

Почтовая рассылка осуществляется фирмой "Весь".



СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ИГРУШЕК!

ПРЕДПРИЯТИЕ "ЗВЕЗДА" – КРУПНЕЙШИЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ СБОРНЫХ ПЛАСТМАССОВЫХ МОДЕЛЕЙ-КОПИЙ







# ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

## НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

### Настольный «Властелин колец»

Перед выходом фильма *Fellowship of the Ring*, первой части трилогии *The Lord of the Ring* компании *New Line Cinema*, куча различных производителей суетится и покупает авторские права на производство самых разнообразных игр по фильму: TCG (*Decipher*), RPG (она же), family boardgame (*Hasbro* и *Kosmos Verlag*), wargame (*Games Workshop*). Обо всех этих проектах, каждый из которых гордо именуется *Lord of the Rings*, читайте ниже. Но, оказывается, этот спектр еще не заполнен, и вот все та же *Decipher Inc.* заявила о разработке квеста.

«Квесты», по сути, являются чем-то средним между RPG и варгеймами. К шедеврам этого жанра относятся такие «нетленки», как *Hero Quest* от *MB*, *Warhammer Quest* от *Games Workshop* и *Diablo RPG* (кото-

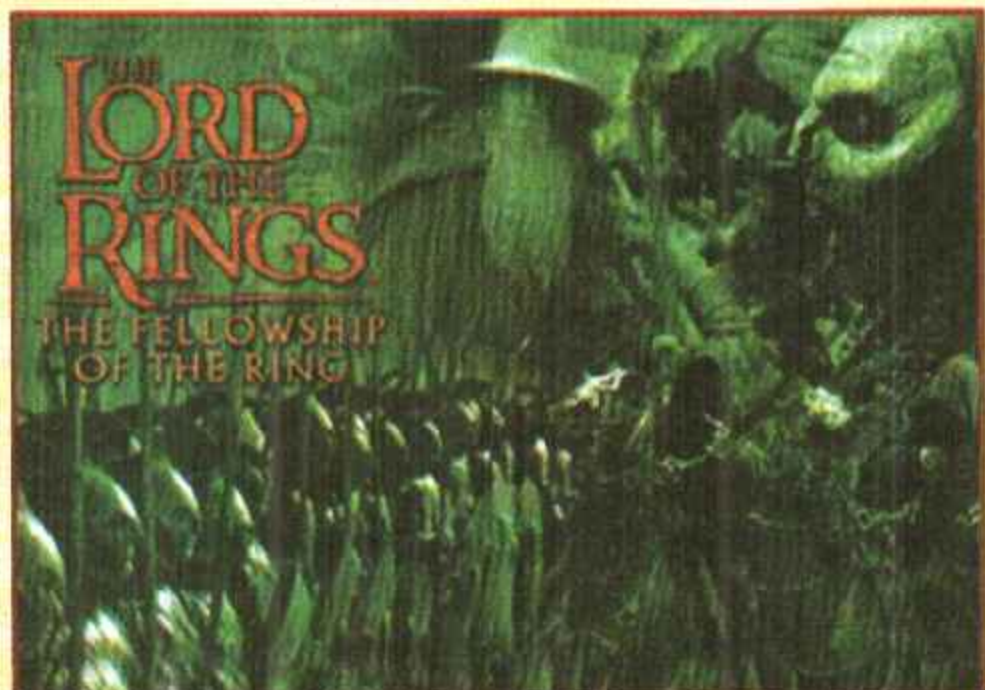


рая вовсе не RPG, а именно «квест») от *Wizards of the Coast*. Все «квесты» наделены правилами тактического боя, картами подземелий (космических баз, крепостей и т.д.), набором фигурок героев и монстров

и требуют наличия как обычных игроков (каждый из которых играет одним или несколькими персонажами), так и мастера (играющего за «плохих»). «Квест» — командная игра, главной целью которой является прохождение миссии. Из нескольких миссий строится кампания. Кампании могут писаться самим мастером, а могут приобретаться готовыми у производителя.

#### 1. Квест колец

Итак, *Decipher* в декабре 2001 выпускает коробку квеста *Lord of the Rings*, которая будет позиционироваться на рынке как вводная, демонстрационная игра для будущей RPG, при этом являющаяся вполне самостоя-



тельным продуктом. В ней будут использованы упрощенные правила боя из *LotR RPG*, а сами правила помещаются в 32-страничном буклете. Первая кампания носит название *Through the Mines of Moria* и переключается с содержанием будущего кинофильма.

#### 2. Властелин семейный

Компания *Hasbro*, скупающая по всему миру самых перспективных производителей игр (к слову, *Wizards of the Coast* тоже принадлежит ей), в последнее время стала издавать каче-

ственную игровую продукцию под собственной маркой. Одной из наиболее продаваемых игр в США и Европе на сей момент является хасбровская настольная игра *Lord of the Rings*. На самом престижном

европейском конкурсе *Spiel des Jahres* («Игра Года»; конкурс немецкий, но общеевропейского пока и не организовали) «Властелин Колец» получил приз за лучшую игру по художественному произведению.

Эта настольная семейная игра в октябре получит несколько официальных коробочных дополнений, включая кампанию по сценарию кинофильма. Одна из привлекательных сторон — возможность поиграть за Саурона, чья фигурка имеется в коробке.

#### 3. Властелин карточный

Совершенно новую коллекционную карточную игру (TCG), события которой разворачиваются в Средиземье Толкиена, разрабатывает сейчас компания *Decipher*. Фирма приобрела права на разработку TCG и ролевой игры по этому миру сроком на 6 лет. И TCG, и RPG выйдут под названием *Lord of the Rings* (напомню, что долгое время на рынке существовали сходные продукты, антураж которых также относился к произведениям Толкиена, но они выходили под торговой маркой *Middle Earth*).

Новая карточная система будет впервые представлена в США и Канаде 6 ноября 2001. Первый сет включает около 340 карт. Вот даты и названия выхода сетов этой карточной системы (жирным шрифтом выделены базовые сеты, приуроченные к выходу очередной серии кинофильма):

1. *The Fellowship of the Ring* — ноябрь 2001
2. *Mines of Moria* — март 2002
3. *Realms of the Elf-Lords* — июль 2002
4. *The Two Towers* — ноябрь 2002
5. *Battle of Helm's Deep* — март 2003
6. *Ents of Fangorn* — июль 2003

7. *The Return of the King* — ноябрь 2003
8. *Siege of Gondor* — март 2004
9. *Mount Doom* — июль 2004

Геймплей *LotR TCG* равняется на *Magic: The Gathering*. По существу, в игре представлены 2 «цвета», из которых можно набирать колоды: *Shadow* (Саурон и Ко) и *Light* (все остальные). Победы в карточной партии можно



добиться тремя путями: провести своего «хранителя» (*ring-bearer*) до конца «пути»; «совершить» чужого «хранителя», привлечь его на свою сторону;

убить чужого «хранителя».

6 ноября появится англоязычная версия, но в дальнейшем планируется выпустить также французский, немецкий, испанский, португальский и итальянский варианты. TCG-производители, как и прежде, игнорируют русских. Обидно.

#### 4. Властелин ролевой

События в толкиеновском Средиземье на этот раз будут происходить за семь лет до времени действия *Fellowship of the Ring* (книги и фильма, т.к. *Decipher* в равной мере будет опираться на оба источника). В этот период в мире царит временное затишье, и Бильбо еще не пришел к осознанию необходимости передать кольцо Гэндальфу...

Основная книга правил, содержащая приблизительно 350 страниц, появится на прилавках в феврале 2002 (ориентировочно). Механика RPG базируется на 2d6 и, по словам одного

из разработчиков, которые он произнес на *ГенКоне*, в основе своей представляет собой несколько видоизмененную систему d20 (а на кого еще должны равняться все «новые» системы?). С другой стороны, многие наработки будут взяты из другой игры от *Decipher* — *Star Trek RPG*.

Пока не решено, будет ли проект поддерживаться постоянным

выпуском приключенческих модулей, но зато известно, что будут созданы региональные дополнения по разным странам Средиземья (подарок фанатам этого мира!). Кроме того, в перспективе возможно появление пересечений этой RPG и одноименного стратегического продукта от *Games Workshop*.





### 5. Властелин стратегический

Новый варгейм от Games Workshop будет состоять из трех вполне независимых тактических игр (но миниатюры будут задействованы одни и те же). Каждая часть появится в виде двух-трех стартовых боксов, и для первой это будут *The Fellowship of the Ring* и *Warriors of Middle-Earth*. Также будут коробки с очень многообещающими названиями: *Attack at Weathertop* (Атака назгулов у вершины Заверть), *Escape from Orthanc* (Бегство Гэндальфа из Ортханка), *Ambush at Amon Hen* (запада при Амон-Хене) и *The Battle at Khazad Dum* (Казад-Думское побоище). Выход боксов запланирован так, что первые появятся 7 ноября, а последние — под Рождество.



«Братство Кольца» — это тактический боевой симулятор, наподобие «Мордхайма» (*Mordheim*). Отсюда — множество плюсов: от небольшого количества миниатюр на бое (экономия в хозяйстве) до тщательной проработки правил (вплоть до подробного содержания карманов). По обычаю GW, правила будут продаваться отдельной книгой, а не только вместе со стартовым боксом.

### Другие ролевые новости

**Warcraft III** — официальный сеттинг «Третьей редакции!» Это заявление нашло подтверждение в свежем каталоге будущих продуктов WotC. Пока известно лишь одно название: *Warcraft III Player's Guide* под авторством *Джеймса Джакобса* и *Пола Петерсона*. Выход этого 160-страничного мануала запланирован на март 2002 года, однако на примере материалов, привязанных к миру *Diablo II* (кстати — в следующем номере ждите о нем подробную статью!), можно предположить, что выпуск книги будет откладываться в соответствии с задержками релиза компьютерной игры. Стоимость будущего продукта — \$26.95.

Компания **Green Ronin Publishing** сообщила, что **d20-совместимый** портовый город **Freeport**, приключение по которому заслужило высшую награду **Origins Award**, будет расширен и дополнен. В ноябре 2001 года на прилавках магазинов появится 160-страничная книга **Freeport: The City of Adventure**. Над книгой трудятся известные в игровой среде личности **Matt Forbeck**, **Hal Mangold** и **Chris Pramas**. Внутри книги нас ожидает полное описание города, его структуры, политики и известных мест. Более того, книга выйдет в жесткой обложке, что очень нехарактерно для большинства **d20-совместимых** продуктов.

**Fading Suns** тоже переводятся на **d20**. Компания **Holistic Design**, выпускающая популярную сказочно-фантастическую ролевую **Fading Suns**, объявила, что **d20-совместимая** версия будет содержать новые правила по фантастическим устройствам и артефактам, от бла-

стеров и энергетических щитов до кибернетики. Действие **Fading Suns**, мир которых хорошо известен и по компьютерным играм, происходит в далеком будущем, около 5000 года н. э.

Канадская компания **Guardians of Order** анонсировала новый проект: ролевую игру в жанре «супергерои» — **Silver Age Sentinels**. Разработчики обещают нам одну из самых проработанных и гибких систем создания персонажей в истории ролевых игр. В ней будет использована хорошо зарекомендовавшая себя игровая механика **Tri-Stat System (Big Eyes, Small Mouth 2nd.ed. и Ghost Dog)**, правда, с довольно большими изменениями. Вместо **d6** будет использоваться **d10**, добавятся новые модификаторы к атрибутам — модификаторы Силы, а также увеличится разброс атрибутов и характеристик. Модифицированная игровая механика будет называться **D10 Tri-Stat System**. Она не будет привязана к какому-либо конкретному миру, хотя в книге приводится описание Серебряного Века комиксов (**Silver Age of comics**). Игрокам предлагается играть по любому подходящему супергероическому сеттингу: Земля далекого будущего, сказка, Вторая мировая, стимпанк и т.д. Более того, создатели позиционируют свою систему как универсальную, то есть не привязанную к супергероям. Это выводит новую игру совсем в другую лигу... но главное — чтобы все это работало. Выход **Silver Age Sentinels** назначен на лето 2002.

### Новости по ССГ-ТСГ

**Harry Potter TCG** от **Wizards of the Coast** вышла и успешно продается по всему миру. Скоро она доберется до России. Что она собой представляет?

По некоторым оценкам, **Harry Potter TCG** в своей основе проще, чем **Pokemon** того же производителя. Первый сет состоит из 116 карт. Стартер включает 2 preconstructed-колоды по 40 карт каждая, жетоны-кунтеры, мало кому нужное «поле» и, естественно, книгу правил. Его стоимость — около \$10. Бустер же стоит \$3.29, и в него входят 11 карт. Сами карты делятся на следующие типы: **characters**, **spells**, **creatures**, **items**, **adventures** и **lessons**.

В этом же году должно выйти и первое расширение базового сета, которое именуется **Quidditch Cup**.



## MAGIC: THE GATHERING

### Новости августа - октября

Len Tiay (lentiay@yahoo.com)

Умагов много не так как у людей. Вот и магический сезон 2000-2001 годов завершается, как принято, в августе. Почему бы и не в августе? Сбор магического урожая венчает **Чемпионат магического Мира**, который в этот раз проходил в славном городе Торонто. Из 47 стран, принявших участие, наиболее близкой нам была Украина (которая выступила вполне успешно, попав в деньги и заняв 13 место). Почему российские бойцы, во главе с новым чемпионом, проигнорировали финальную схватку, покрыто густым, магического происхождения, туманом. Чемпионат же получился любопытным, даже без присутствия россиян. Начался он с проноса флагов всех стран-участниц, длился 5 дней, включая 2 дня Типа 2, 1 день рочестер-драфта, 1 день экстендед и день командного рочестер-драфта, завершился раздачей 400 тысяч долларов и коронацией нового чемпиона мира — **голландца Tom Van de Logt**, самого высокого (ростом около 2 метров) профессионального игрока в магию. Теперь уже и, формально, самого сильного. Определяющей колодой метагейма в Типе 2 неожиданно стала **Saproling-Opposition**, которая достаточно легко справляется с огнями. Огней же ожидалось много. Очень много. Психологически неустойчивые маги меняли свои колоды буквально перед регистрацией (ходили слухи, что один из смысленных канадских дилеров продал вечером перед 1 днем соревнований 180 Yavimaya Coasts!). В итоге получилось, что много было не огней, а, как нетрудно догадаться, именно **Saproling-Opposition**. Наиболее прозорливые игроки, среди которых оказался и новый чемпион мира, сыграли различными черно-красными колодами, где присутствовали кошмарные для сапролингов **Plague Spitter** и даже **Bloodfire Dwarf!** (так отличились известные **Kibler** и **Fuller**). В финале **Van de Logt** просто разорвал в клочья сапролингов **Alex-a Borteh** 3-0. А Огни все же присутствовали в Топ 8, благодаря тому, что эта колода время от времени «просто» выигрывает (весь Топ 8 см. на компактe).

**Командные соревнования** выиграла команда **США**. Американцы побеждали практически на всех мировых чемпионатах, но на этот раз им пришлось действительно поднапрячься — после первого «стандартного» дня команда шла на 43 месте с результатом 6-12, причем чемпион США **Trevor Blackwell** опозорился со счетом 0-6 (вот он-то как раз попал со своими огнями на всех тех, кто их так заранее ненавидел). Тем не менее, янки еще раз доказали, что в драфте им равных нет, пройдясь по головам до финала, где с трудом, но одолели своими тип-двашными колодами норвежскую сборную.

Не обошелся Чемпионат без скандалов. Из Топ 8 был дисквалифицирован без призов наш старый знакомый по Топ 8 ГранПри Москва **David Williams** за манипуляцию с колодой (у него были выгнуты некоторые карты, а именно — **Accumulated Knowledge**).

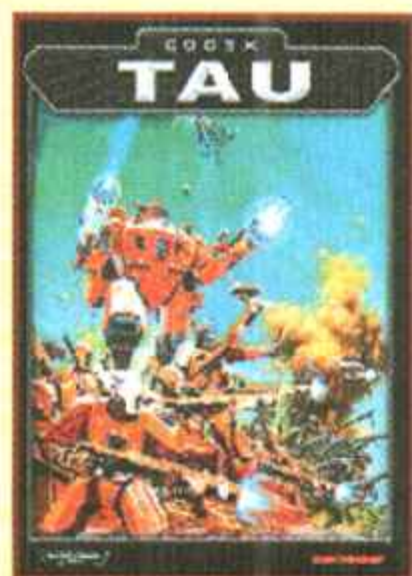
По результатам сезона Игроком Года назван немец **Kai Budde**, набравший больше всех профессиональных очков.

Ну а следующим грандиозным фестивалем «Магии» станет **Magic Invitational**, куда по приглашениям соберутся все лучшие игроки плюс наиболее популярные, определенные голосованием в Интернете. Борьба развернется за право увековечить свое имя и физиономию на придуманной победителем же карточке магии.



## Новости варгеймов: Warhammer

Пришествие Тау, долгожданное событие, запланированное на осень 2001 года, состоялось! Во вселенной Warhammer 40.000



появились две новые расы: Круут и Тау, и для Тау уже выходит стартовый бокс и Кодекс. Более того, для регулировки баланса у Космодесанта уже появился спецотряд «Стража Смерти» для борьбы с Ксеномами. Судя по тяжелому вооружению этого

отряда, новые Пришельцы — серьезные ребята. Бои с Тау уже состоялись на Canadian Games Day и продолжатся на Games Workshop Open's Games Day 30 сентября.

И — новость с отечественных фронтов. В Москве на ст. м. «Полежаевская» открыт клуб «BoltFire», предназначенный для поклонников Warhammer. Помимо прочего, в клубе происходит продажа моделей и мини-



атюр. Там же можно заказать покраску или самому воспользоваться мастерской. Все правила регистрации, новости и нюансы можно посмотреть на сайте [www.vault-zero.ru](http://www.vault-zero.ru), а пообщаться — на [www.rolemancer.ru](http://www.rolemancer.ru) на форуме Wargames. Телефон клуба «BoltFire»: 195-9129.

Новости подготовлены крупнейшим отечественным порталом по ролевым играм и варгеймам РОЛЕМАНСЕР ([www.rolemancer.ru](http://www.rolemancer.ru)). ■



В восьмом номере «Мании» мы напечатали первую часть книги Андрея Ленского «Ролевые игры живого действия». В следующем номере, совмещающим в себе звания «сентябрьского» и «предыдущего», последовала вторая часть. И сейчас, как вы легко можете посчитать, применив логарифмический калькулятор, перед вами — третья часть. Публикации дальнейших блоков книги продолжится также и в следующих номерах «Мании».

В оформлении статьи использованы предоставленные автором фотографии с реальных ролевых игр.

Редакция



## Глава 1: Принципы отыгрыша (продолжение)

### Атрибутика

В этой главе мы на время оставим в покое высокие материи и побеседуем о самом очевидном из элементов ролевой игры. Поговорим об атрибутике. О тех самых «деревянных мечах», которые недалекие люди считают основой наших игр. А также костюмах, скипетрах, кубках и прочей бутафории.

Нужна ли вообще ролевой игре атрибутика, и если да, то зачем? Почему бы не поиграть в том, в чем приехали: в джинсах и свитере (штормовке, малиновом пиджаке, фраке — нужно подчеркнуть)?



Если говорить о ролевой игре вообще, а не только о полевой, то атрибутика вовсе не обязательна. В самом деле: любители настольных систем D&D, GURPS и прочего превосходно обходятся без доспехов и камзолов. Но вот полевая игра в обычных костюмах — дело редкое... В чем причина такого различия?

Во время настольной ролевки всегда рядом мастер — ведущий, готовый услужливо описать во всех деталях то, что мы видим. На полигоне около нас никакого мастера не будет; нам предлагается воспринимать игровой мир собственными глазами. И уж, как минимум, мы должны как можно лучше понимать, что же мы видим перед собой. По виду игрока в джинсах непросто догадаться, кто он — солдат или офицер, король или придворный... А уж если персонаж — какое-нибудь сказочное чудовище, то без помощи маски потенциальному наблюдателю будет совсем сложно уяснить себе, какое именно...

Нет, конечно же, можно одними лишь средствами пластики, жеста, слова мгновенно показать, кого изображаешь. Но для этого требуется немалое умение, которое приобретается с годами. И если вы — не профессиональный актер, на вашей первой игре его у вас точно не будет. Чем проще постороннему наблюдателю угадать, кто перед ним, — тем лучше...

### Символика

Отсюда следует первое необходимое свойство игровой экипировки: она должна четко и понятно обозначать вашу роль.

Точнее — то, что увидел бы случайный обитатель игрового мира, если бы встретил вашего персонажа: он ведь может быть не совсем тем, кем кажется. Шпиону не обязательно носить маску-домино... Но явное обличье должно быть видно и понятно всем и каждому!

Если у персонажа есть должность или звание, которое, как предполагается, всем известно, не забудьте по возможности снабдить свой

костюм соответствующими атрибутами. Если вы король, то короной, рыцарь — шпорами, бургомистр — золотой цепью... И пусть для того, чтобы их заметить, не придется вглядываться. Даже если это будет чуточку нарочито — игра стоит свеч...

Не забудьте о признаках принадлежности к определенному народу, стране и так далее. Постарайтесь заранее выяснить, что собираются носить земляки вашего персонажа. Нет, жителям города не нужно облачаться в униформу, но что-то общее вам очень не помешает. Неужто приятно всю игру отвечать на вопрос, откуда вы?

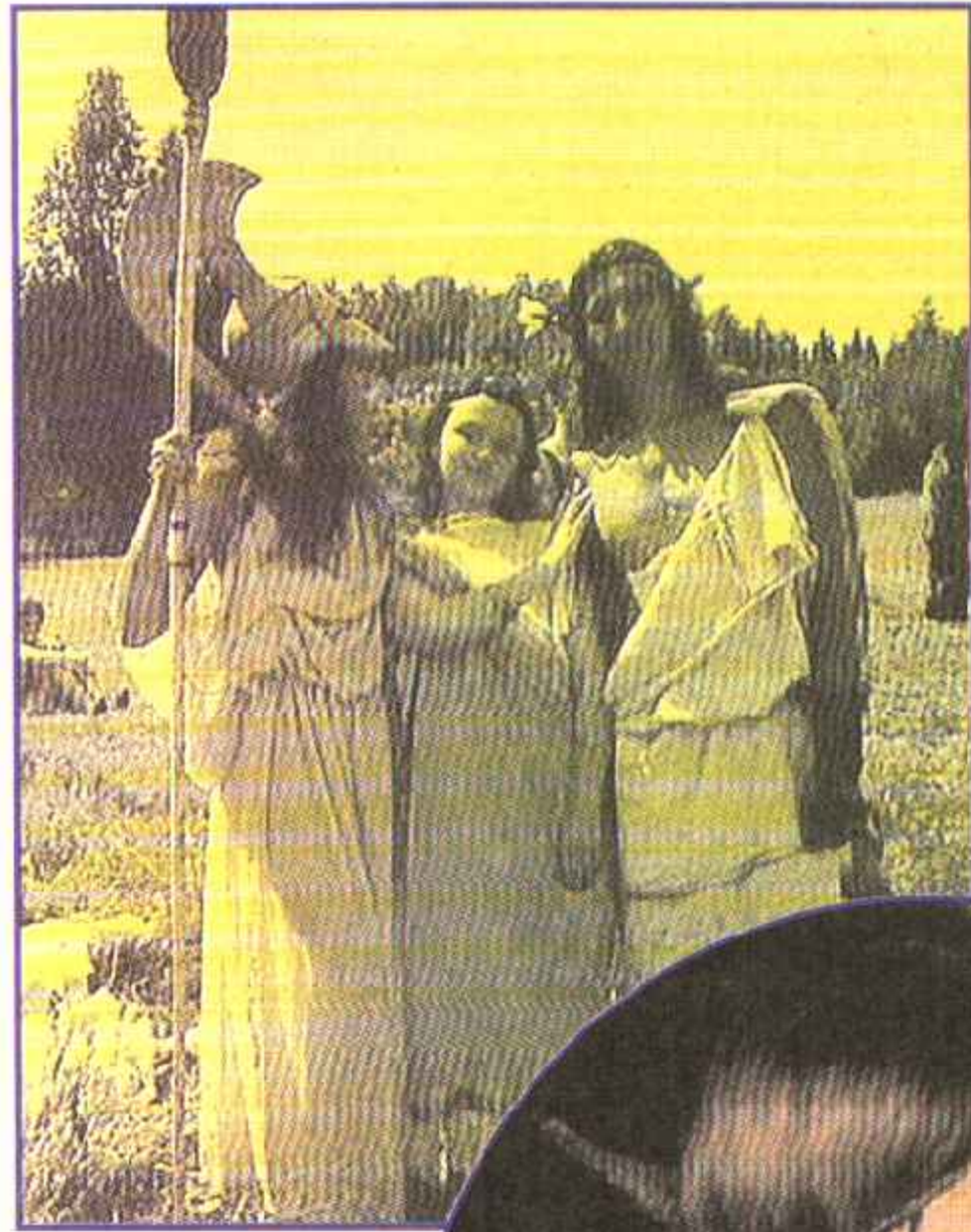
А если вы играете героя, которого полмира знает в лицо, озаботьтесь и персональной атрибутикой. Поищите характерные внешние приметы в книге, по которой играете.

### Всяческие странности

Если (от чего я вас еще неоднократно предостерегу) вам пришла в голову не слишком разумная мысль сыграть лицо не того пола, к которому вы в жизни принадлежите, потрудитесь самым явным образом подчеркнуть пол персонажа. Если дама играет мужчину, то чем-то средним между брюками и лосинами ей не отделаться! В этом случае я настоятельно рекомендую обзавестись по меньшей мере накладными усами или бородой. Или «накладной лысиной». А если этого ваш персонаж не допускает — не играйте его. Потому что другие способы избежать обращений в женском роде и прочих конфузов, мягко говоря, ненадежны. Мужчине, которому пришла в голову идея сыграть дамскую роль, чуть проще: за исключением Шотландии, мужчины обычно не носят юбок, но в любом случае я бы советовал позаботиться хотя бы о накладном бюсте...

Если вам надо сыграть существо нечеловеческой расы — это тоже должно быть видно с первого взгляда (конечно, если ваша раса внешне отличается от людей). Пусть гном обзаведется внушительной бородой (накладная,





длиной сантиметров в тридцать, лучше собственной двухсантиметровой!), а чело-  
векоящер — зеленым гримом. Эльфу пригодятся заостренные уши (только не в толкиеновском мире: тамошние эльфы от человека на вид почти неотличимы!), а черту — рога.

Вообще же, придумывая обличье для персонажа-нечеловека, определитесь вот с чем. Кто он, с точки зрения людей:

- иноземец (почти человек, представитель близкой человеку расы);
- зверь (существо вполне естественное, дитя природы);
- чудовище (существо очень необычное, вероятно — страшное, неестественное)?

Если мы имеем дело с иноземцем, почти человеком, то нам хватит одного-двух внешних атрибутов, вроде тех, что описаны выше. Лицо может быть покрашено, но должно оставаться открытым. Все накладные детали *обрамляют* лицо, а не закрывают его.

К этой категории относятся и "высшие" расы, и "низшие" (кроме звероподобных): джинн, демон, сид, ангел, гремлин, фавн... Восставшие из могил мертвецы — посередине между этой категорией и чудовищами; в зависимости от их внешнего вида и от традиций мира, их можно относить и туда, и сюда. Вампир скорее человекоподобен, мумия — скорее нет...

Существам человекоподобным, но очень большим (великанам, троллям) рекомендуется носить с собой *очень большой* предмет экипировки. Как правило, для этой цели берут дубину. Но еще лучше срабатывает, скажем, огромная ложка или пара игральные кости. Но ни в коем случае это не должна быть часть костюма: гигантские сапоги, перчатки или что-нибудь еще в таком духе подчеркивают, наоборот, *маленький* рост персонажа. Это подойдет герою вдвое ниже человека...

Зверю — как обычному волку или медведю, так и сказочному единорогу, птице Феникс или даже звероподобному гуманоиду с далекой планеты — нужно несколько внешних деталей, среди которых особенно ценны хвост (если, конечно, у изображаемого животного он есть)

и любые меховые детали, прежде всего уши (в случае птиц — перья и крылья). Чем более дикое и лесное существо надо изображать — тем больше таких меховых деталей и тем меньше видимой одежды должно быть на вас. Если существо одежды не носит — ваша одежда должна быть однотонной, неяркой и как можно меньше бросаться в глаза. Очень желателен накладной нос (или клюв), но в остальном лицо остается открытым!

Маска (кроме полумаски-домино) — атрибут чудовища, и только его. Она подчеркивает необычайность, даже противоестественность существа. Дракон, оживший скелет, гигантский паук (огромных членистоногих мы, как правило, не воспринимаем как животных), василиск должны являться прочему народонаселению в маске! Сюда же, как правило, надо отнести и роботов... Прочие атрибуты — по вкусу (чем больше и чем они непривычнее — тем лучше), но маска почти необходима.

Готовя себе маску, заранее попробуйте в ней походить хотя бы час. Маску лучше изнутри оклеить чем-нибудь мягким и впитывающим пот, не то будет очень неудобно. Перед носом стоит оставить побольше пространства.

Иногда очень сильным внешним атрибутом нечеловеческого существа может оказаться вуаль на лице. Ее можно использовать как маску, например, для призрака. Если с такими же вуалями не ходят простые смертные...

Разумеется, в каждом конкретном случае надо решать отдельно, что такое наш персонаж: иноземец, зверь или чудовище. В игре по "Хоббиту" Толкиена паук, вероятно, окажется зверем; а в игре по его же "Сильмариллиону" зверем может оказаться и... человек. С точки зрения эльфов — основного населения мира!

И главное — помните: по всем этим маскам и хвостам игроку должно быть очевидно, с кем он имеет дело! Пусть не в деталях, но хотя бы в общих чертах...

О том, какие средства обозначения персонажа, кроме атрибутики, вам понадобятся, мы поговорим в последующих главах...

## Не отвлеки

Из главы, посвященной кооперации, не менее очевидно второе необходимое свойство экипировки: никакие ее детали не должны, по возможности, выбивать других игроков из роли.

Часть одежды игрока может быть обычной, неигровой. Иногда это даже необходимо. Однако... Фасон и в особенности цвет этой одежды должны как можно меньше противоречить игровому миру и как можно меньше выделяться. Черные тренировочные штаны могут вполне прилично сочетаться с кафтаном — только если на них нет лампасов! Не всегда удается обзавестись удобными и в то же время соответствующими игровому миру сапогами, туфлями, башмаками, но о белых или полосатых кроссовках не может быть и речи!

Все очевидно неигровые предметы — эмалированная посуда, палатки и так далее — не должны выставляться на передний план, и им тоже, по возможности, лучше не слишком выделяться своим цветом. В случае палатки это может быть затруднительно, но уж посуда-то...

Будьте особенно внимательны, если решите посетить игру-реконструкцию (это — особый жанр игр, где предполагается воссоздавать образ жизни и быт персонажей максимально точно). Там требования будут куда выше, чем обычно. На некоторых реконструкциях запрещены *любые* предметы, которых не может быть в игровом мире: спички, палатки, алюминиевые миски (а разрешены — только деревянные и оловянные)...

Особая статья — очки. Многие стараются обходиться на играх без них, чтобы они не выбивались из общего образа. Конечно, если есть возможность заменить их контактными линзами без вреда для глаз — прекрасно. Но если нет — не стоит идти на подвиг, отправляясь в странствие по лесу без очков при очень плохом зрении. По крайней мере, когда играете не слепого...

Часто игроки считают, что материал, из которого делается костюм, никакого значения не имеет. Это далеко не так. Конечно, не всякий ролевик пошлет себе мундир или платье из дорогого и качественного материала. Однако помните: ткань





одежды не бросается в глаза, но тихо "добавляется к впечатлению" от игрока. А потому рекомендуется такая материя, из которой может быть пошита верхняя одежда в реальной жизни. А не занавесочная, подкладочная, бельевая ткань... Критерий — не цена, а именно применимость для верхней одежды. Ну и, конечно, материал не должен быть уж слишком явно "современным".

Особенное внимание к костюму следует проявить игрокам, которые по роли одеты роскошно. Королям, дворянам... Вам самим будет трудно играть, если ваш слуга окажется наряжен лучше вас!

Конечно же, все это касается не только собственно костюма, но и прочей атрибутики. Это не основание делать меч железным, но пусть он не будет слишком уж деревянным...

Костюм (в отличие от роли!) может быть таким, чтобы сгодился для разных игровых миров. Однако очень не советую надевать один и тот же игровой костюм на две игры подряд, и даже если между играми прошло немало времени, хоть в чем-нибудь измените наряд. Сделать это нужно по той простой причине, что в противном случае ваши коллеги будут относиться к новому персонажу как к старому. Не усложняйте себе задачу.

### Не навреди

Это так очевидно, что даже немного стыдно об этом писать; но не забудьте и о безопасности своей экипировки.

В первую очередь речь идет, разумеется, об игровом оружии, буде оно у вашего персонажа имеется. Вообще-то, опасно не оружие, а человек, который его держит, но это не повод пренебрегать простейшей техникой безопасности при изготовлении меча.

Какое оружие опасно, а какое — нет? Споры об этом не утихнут, пока существуют наши игры. Поэтому не удивляйтесь, если ваши знакомые ролевики будут ругательски ругать мои рекомендации и предлагать свои.

Сперва поговорим о ручном оружии: мечах, копьях, шпагах и тому подобном.

На большинстве игр удар надо "фиксировать": останавливать удар своей рукой,

а не гасить его силу о тело противника. Поэтому проверьте, в состоянии ли вы это сделать! Типичное упражнение: нанести удары мечом (топором, булавой...) по натянутой нитке — и не порвать ее, причем при ударе замахиваться и бить не реже раза в 1-2 секунды.

Слишком тяжелое оружие остановить трудно. Кроме того, трудно остановить оружие, у которого центр тяжести находится слишком далеко от того места, за которое вы его держите. Если сделать эфес меча потяжелее — его легче будет останавливать. Раньше обязательным требованием было, чтобы центр тяжести меча был не дальше 1/7 клинка от гарды...

Колющий удар тоже надо фиксировать, поэтому не делайте оружие слишком длинным, в особенности — одноручное (двуручное удерживать куда проще). Проверить фиксацию колющего удара можно, подвесив на непрочной нитке несколько мишеней и нанося удары по ним поочередно.

Со стрелковым оружием все хуже: его удары фиксировать нельзя в принципе (почти так же дела обстоят у оружия с шаром на веревке, вроде кистеня). Поэтому конец стрелы, дротика и т.п. должен быть очень качественно смягчен. Большим мягким круглым наконечником. Кроме того, обычно ограничивают натяжение тетивы, и правильно делают.

Смягчать надо не только стрелы, но вообще любое оружие, которое трудно удержать: копье (на него всегда можно напороться сходу), рапиры, несбалансированные топоры и булавы... Лезвие боевого топора должно быть резиновым.

Кромка оружия должна быть закруглена как на лезвии, так и — в особенности! — на острие.

Делая меч, уделите внимание гарде; попадания по рукам относительно безопасны, но очень неприятны.

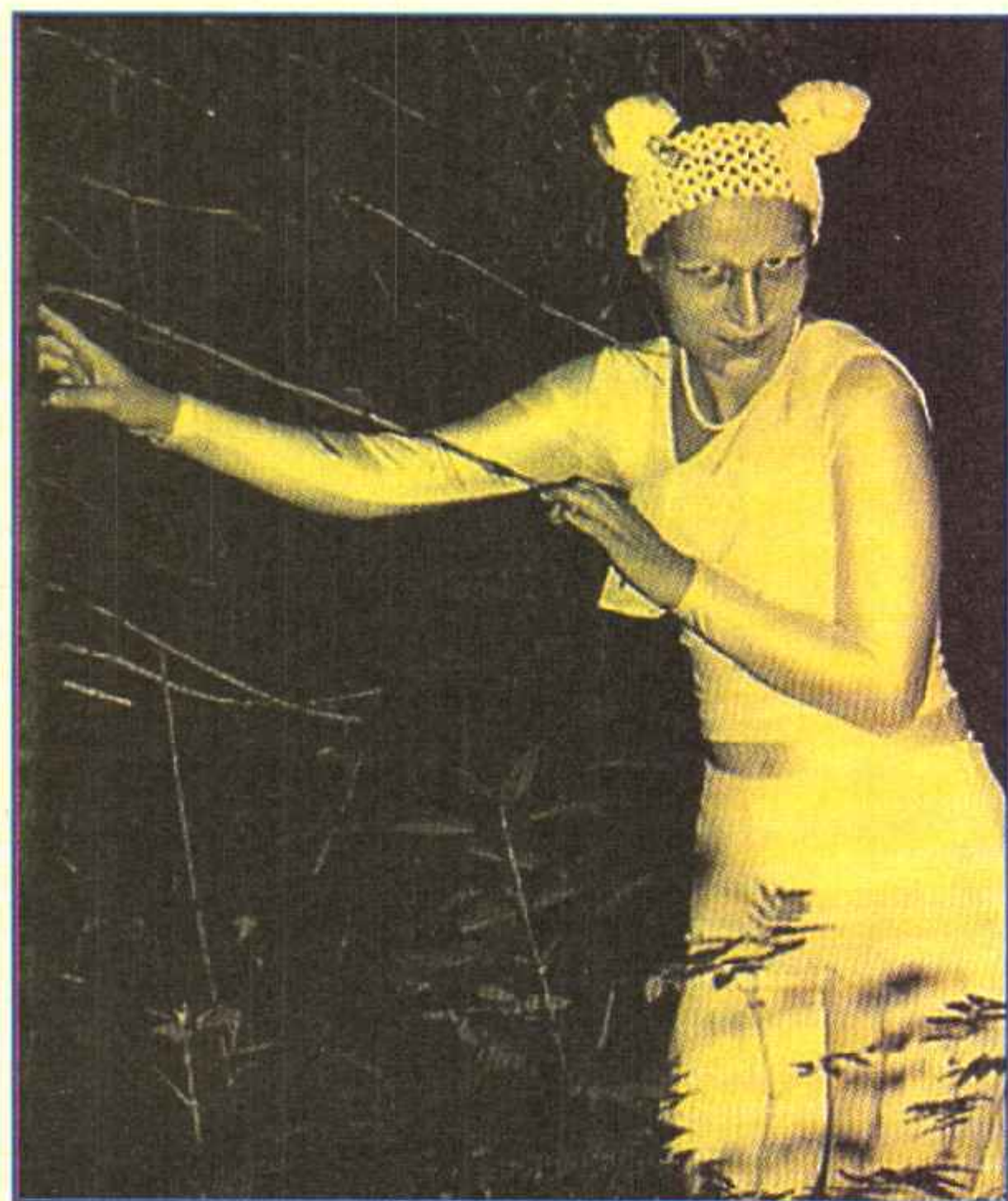
Если же вы предпочитаете сражаться копьем или топором — не забудьте о перчатках. Да и с мечом они не помешают.

Что до материала, то самым безопасным, на мой взгляд, является дерево. Но кое-кто его не любит за непрочность; популярная замена — текстолит: оружие из него реже ломается, но оно тоньше...

Копье обычно делают прямо на месте, с собой привозя только наконечник; однако в любом случае древко должно быть превосходно отшлифовано.

Об игровом оружии можно сказать еще немало, но это — тема для отдельного труда.

Чтобы закрыть тему, добавлю, что опасным может быть не только



оружие. Шипы на доспехах или щите, острая кромка щита — возможные причины травм, и мало-мальски грамотный мастер их запретит.

Доспехи, если уж вы решите их надеть, должны быть прочными и смягченными изнутри. Не стоит надевать бутафорию, если есть хоть небольшая вероятность, что в ней вам придется сражаться! Дело в том, что удар по доспехам фиксируется куда менее тщательно, чем по незащищенному телу. И потому "панцирь" из тоненькой жести может оказать вам поистине медвежью услугу.

### Вопросы бытовые

Наконец, не забудем о практичности. В вашем костюме вам ходить, между прочим, по лесу...

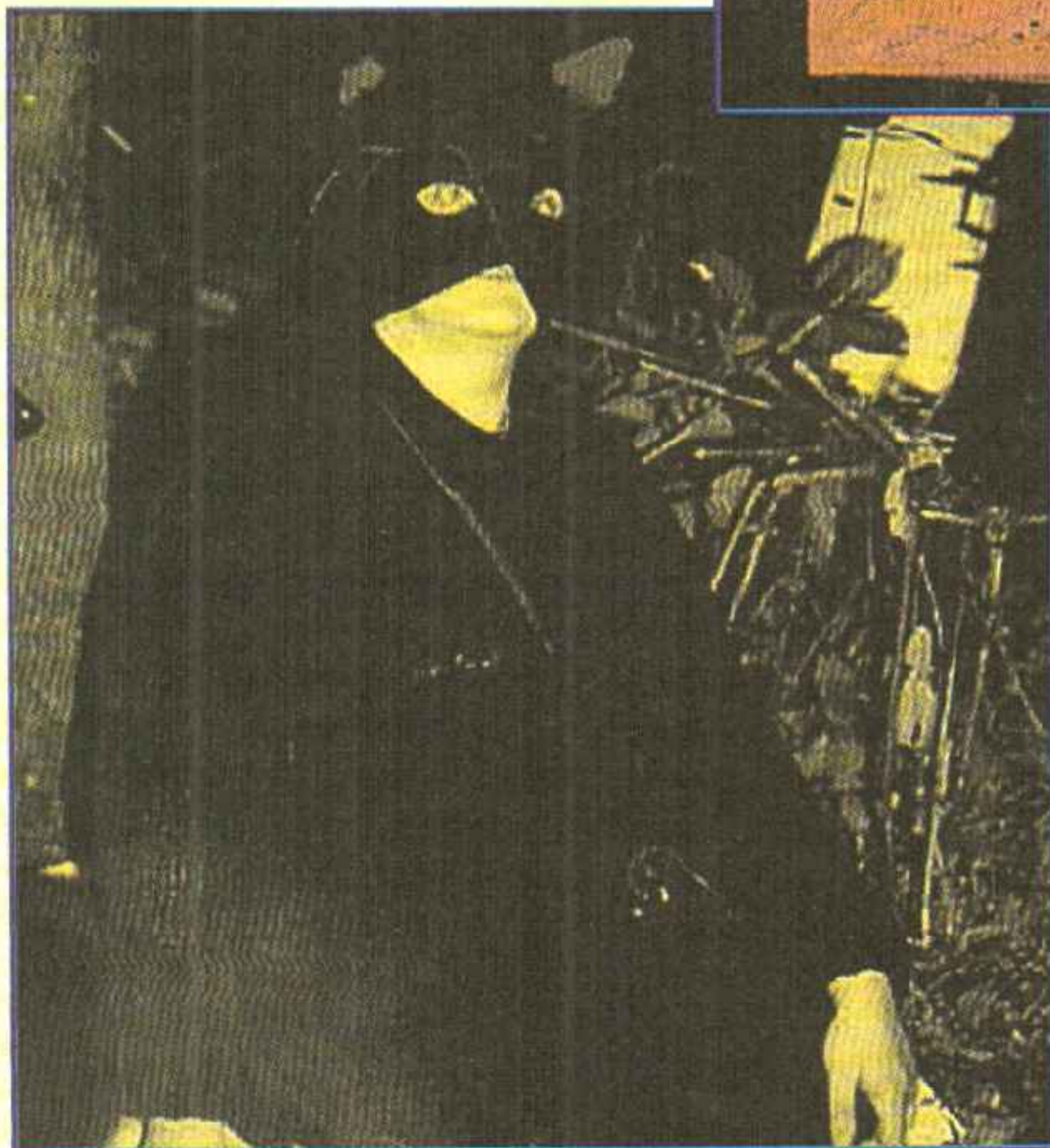
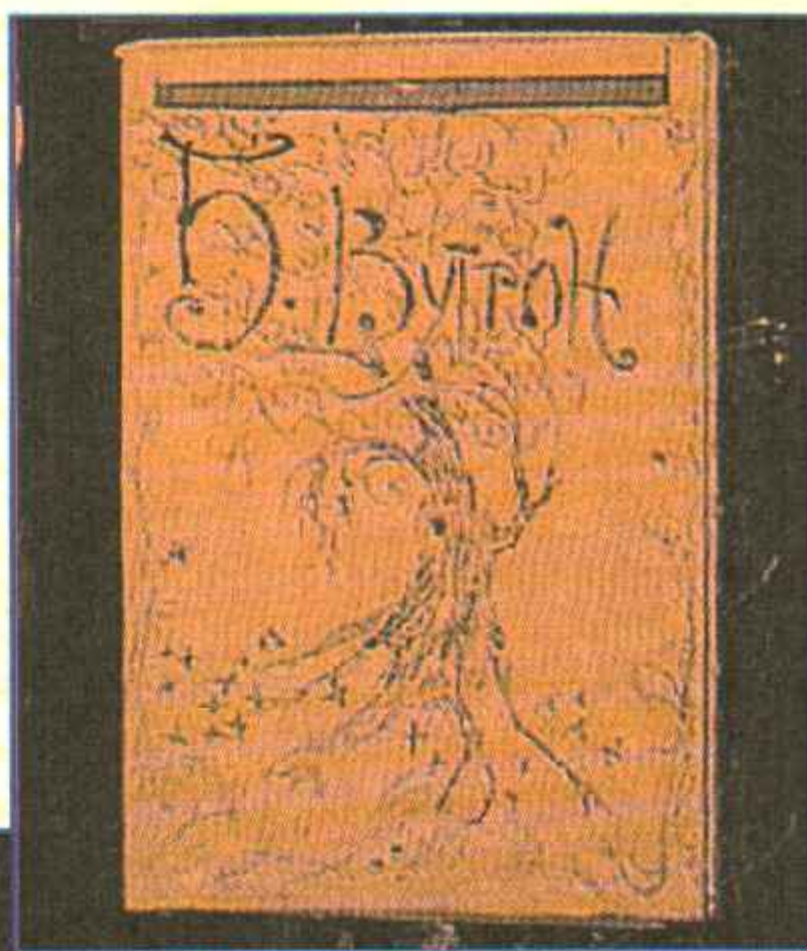
Если вы вняли совету использовать материю, из которой делают верхнюю одежду в нашем мире, и пренебрегли занавесками и подкладочным атласом — все не так уж плохо. По крайней мере, платье не будет расплзаться по швам при первом же удобном случае.

Если полигон, на котором вы собираетесь играть, не слишком открытый и чистый, пусть подол и плащ не будут чересчур длинными. Я не призываю играть фрейлину в мини-юбке, но волочащийся по земле шлейф будет цепляться за каждый сучок. И из чего бы вы ни шили плащ, пусть он будет *тяжелым*. Иначе не оберетесь проблем, когда он, развеваясь, будет останавливать вас у любого куста. Вообще — все длинные, свисающие одежды должны быть по возможности из плотной ткани. Как ни странно, по лесу можно ходить в довольно-таки длинной одежде — при условии, что она шита разумно.

Карманы в большинстве игровых миров не в моде. Поэтому заранее позаботьтесь о сумке, поясных мешочках или чем-нибудь еще таком, где вы сможете носить все, что может потребоваться. Очень полезен также внутренний незаметный карман для игровых документов и прочих необходимых вещей, коими вы владеете как игрок, а не как персонаж, и посреди игровой беседы доставать не будете.

И, конечно, не забудьте о том, чем вы отремонтируете свой наряд, когда он порвется-таки...

Продолжение читайте в одном из двух следующих номеров.





Так уж сложилось в стране развитого социализма, что горячее время отпусков приходится на лето, и я не смог отказать себе в удовольствии поболтать, как сыр в масле, в теплых волнах Волги-матушки и поваляться в горячем песке под лучами палящего солнца. Но, будучи тем, кем являюсь, несколько знойных днейков я провел-таки в душных помещениях местных клубов **Magic: The Gathering**, отдаваясь магическим баталиям с аборигенами. Причем интерес у меня был особенный: уж очень хотелось посмотреть, чем живет "магический" народ за пределами столиц и на каком хлебе выращиваются национальные чемпионы (как вы помните, последний чемпион страны — из Самары).



# Магические просторы Регионы России: Саратов Необъятной

## Клубы

Результат ознакомления с саратовской "магической" активностью превзошел все ожидания. Для города, в котором активных игроков не более 20-25 человек, существует целых два клуба. Кроме того, проводятся пятничные *Friday Night Magic* турниры с оккупацией стороннего помещения в модном компьютерном клубе, прямо на берегу Волги. При жутком дефиците игроков и невероятной на этом фоне конкуренции клубы живут и собираются процветать. Каждый, естественно, по-своему.

Конечно, трудно сравнивать организацию турниров в клубах двух столиц с региональными. Но, допустим, вот любопытное различие: в центре гораздо больше привыкли к халяве, чем в регионах. Казалось бы, и доходы в регионах гораздо ниже, и привлекать-поддерживать новых игроков какими-то бесплатными призами-фенечками необходимо... Ан нет. Напротив, о мне привычных «бесплатных» бустерах за участие (на одного к пяти в Типе или одного к трем на драфте) там и слухом не слыхивали. Игроки добровольно скидываются в призовой фонд и играют. Тут уж и впрямь вспомнишь о зажатой столице. Такая региональная система «призовых» наиболее похожа на американские аналоги, где участие в любом турнире стоит денег (от 10 и выше долларов), но и призы получают соответствующие.

## Колоды

Чему я не перестаю удивляться и что меня искренне радует, так это легкость, интересность и неповторимость колод и идей, в них заложенных. Все происходящее можно описать одной фразой: игра для удовольствия. Уж вроде и амбициями обзавелись, и рейтинг чтут, и Интернет у каждого второго, но кто бы мог себе представить в столичном турнире комболоду на *Unnatural Selection* и *Cowardice* или сине-зеленый *Sky* с *Saproling Burst*? Разнообразие контролей, где самым выделяющимся является сине-красный *Counter-Burn* с одним *Urza's Rage* и *Fleeting Image* в качестве способа убийства. Но здесь сказывается не столько недостаток карт, сколько желание реализовать собственную идею колоды. Игроки со стажем, я думаю, с удовольствием вспомнят времена своей молодости, когда колоды на *Zur's Weiriding+Peace of Mind*, *Ensnaring Bridge+Null Brooch* или *Lifeline+Bottle Gnomes* были действительно турнирными, потому что игроки считали "Магию" развлечением. Сейчас же в столицах отношение к "Магии" в корне переменялось, и мы уже не увидим той игры идей, что была раньше. Все решает только турнирность колоды и рейтинг. И получается, что если хотите игры для удовольствия — поезжайте в регионы.

## Турниры

Консервативная DCI'ная магия предлагает не слишком много форматов турниров. И, конечно же, в региональных клубах все они представлены. Не будет откровением, что Тип 2 в регионах занимает первое место по популярности, но игроки уже изо всех сил готовятся к турнирам расширенного формата (Extended). Однако на DCI'ных форматах все не заканчивается — с удовольствием играют как парные турниры, так и разнообразные самопридуманные форматы.

По сравнению со столичным, судейство во всех турнирах более ненавязчивое, и порой решения о правильности действий выясняются всем клубом, что делает игру еще более фановой.

## Неопознанное

Клубы, конечно, не блещут роскошью обстановки, но, в отличие от некоторых столичных, в них еще наличествует кислород, что не может не радовать. Приятное в целом впечатление, оставшееся от посещения клубов, омрачало только малое количество участников турниров. И в этом есть некоторый не совсем мне понятный парадокс. Дело в том, что, в силу моего тесного знакомства с активно играющим населением Саратова, я был удивлен огромному количеству людей, играющих в "Магию", но — никто из них даже не помышляет о посещении клубов! Со всей ответственностью могу заявить, что людей, играющих в клубах, во мно-

го раз меньше, чем тех, кто предпочитает домашние посиделки или продолжительные летние вылазки на разнообразные волжские острова. Но вопрос, почему они не хотят ходить в клубы, ответы звучали примерно одинаковые: там скучно, все замученные и серьезные, стараются выиграть, а не получить удовольствие...

К такому повороту я не был готов. Ведь если в местных клубах — "строгое и серьезное отношение", то столичные пертурбации им вообще показывать не стоит — как бы после этого не бросили играть совсем! Одновременно с удивлением пришла уверенность, что "Магия" в регионах жива, если не живее всех живых. Люди в большинстве своем относятся к ней как к хобби и об «основах профессионализма» даже не задумываются. Свои домашние турниры, свои удивительные форматы и порой свои правила игры делают MTG почти универсальной для любых компаний и возрастов.

Мне часто приходят письма с просьбой рассказать, "смогу ли я что-нибудь выиграть, если купил пару прекопстрактных наборов и два бустера". Не имея возможности отвечать каждому в отдельности, на страницах журнала я могу сказать лишь одно: обзаведясь хорошей компанией единомышленников, вы сможете выиграть... по крайней мере, массу приятных впечатлений и хорошего настроения. Играйте в "Магию", господа!

**Р.С.** Фотография, находящаяся ниже, сделана в саратовском MTG-клубе «Пегас».





Отчего люди  
летают  
как птицы, илиМагия Третьей редакции  
DUNGEONS  
DRAGONSВолшебники  
Изумрудных  
городов

В предыдущем номере журнала вы могли ознакомиться с новыми правилами сражения в D&D. Сегодня мы поговорим о квинтэссенции этой игры — о волшебстве и тех, кто его применяет. В статье используются некоторые устоявшиеся термины англоязычных ролевых игр, например, «кастер» и «кастовать» (т.е. «тот, кто использует заклинание» и «применить заклинание»); на это пришлось пойти ввиду отсутствия в нашем языке аналогов этих удобных английских слов.

### Некроманту — хорошо, архимагу — лучше!

Из одиннадцати базовых классов Player's Handbook семь могут применять заклинания, а это означает, что магии досталась одна из главных ролей. Каждый класс имеет собственный список заклинаний, из которого персонажи данного класса могут выбрать, что бы такое проколдовать (лишь для колдунов и магов сделали единый список). Некоторые из заклинаний этих списков эксклюзивны, т.е. они могут применяться только данным классом; во Второй же редакции жрецы, например, могли колдовать все, что умели паладины или рейнджеры.

Как известно, по старым правилам клирики получали дополнительное количество заклинаний на день, если обладали глубокой мудростью (Wis). Игравшие магами часто протестовали против подобной несправедливости: как это так — «жрецам — все, а нам — ниче-го!».

И вот в Третьей редакции разработчики наконец-то согласились с магами и постановили, что все классы, использующие заклинания, могут получить их больше, если имеют положительный бонус характеристики, отвечающей за применение магии. У жрецов это по-прежнему будет Wis, у магов — Int. И, как ни странно, оказалось, что и Cha тоже связана с волшебством: именно по ней получают бонусные заклинания барды и колдуны (для последних это не менее логично, чем для актеров-бардов: ведь дикие, необузданные кастеры могут не быть ни мудрецами, ни интеллектуалами).

Маги Второй редакции были ограничены в количестве заклинаний одного уровня; которые они могли поместить в свою книгу (spellbook): все тот же Int устанавливал эти рамки. В Третьей редакции наступило раздолье — эти ограничения отменили, можно писать «спеллбуки», объемом превышающие «Войну и мир» и «Братьев Карамазовых», вместе взятых. Как известно, колдуны прекрасно обходятся без книг заклинаний, не нуждаясь в запоминании

чар каждый день и колдуя любые из известных заклинаний по желанию, в зависимости от обстоятельств. Ту же самую систему Третья редакция ввела и для бардов — они кастуют то, что захотят (из того, чему научились, естественно).

Конечно, гейммейкеры не могли не расширить со временем количество классов, которым доступна магия. Несколько десятков официальных «престиж-классов» (о том, что это такое, рассказывалось во второй статье серии) прекрасно владеют заклинаниями: в сеттинге *Forgotten Realms*, к примеру, можно выбрать такие престиж-классы, как архимаг, иерофант (что-то вроде архиепископа) и даже beholder mage (это в том случае, если вы вдруг играете бихолдером).

### И швец, и жрец, и на дуде игрец

Все заклинания по-прежнему делятся на 8 школ магии, плюс есть еще девятая — универсальная. Отдельные изменения коснулись лишь частных аспектов функционирования групп заклинаний, особенно иллюзий (illusion) и очарований (enchantment): теперь, к примеру, невозможно использовать популярный *charm person* в виде программного кода «пойди туда, сделай то-то», многого приходится добиваться отыгрышем (жаль, это невозможно реализовать в компьютерной игре).

Традиционное деление жреческих заклинаний на сферы уступило место делению на домены. Домен (domain) — «тематическая» подборка заклинаний с первого по девятый уровни (по одному на каждый уровень), кото-

рые жрец может использовать, затрачивая особые «доменные слоты» (он имеет по одному слоту на каждый уровень). Заклинания в этих коротких списках часто выходят за рамки общеклирического списка, которым может пользоваться любой жрец, и включают в себя порою такие традиционно нежреческие чары, как *fly*, *invisibility* и *stoneskin*. К каждому домену припи-

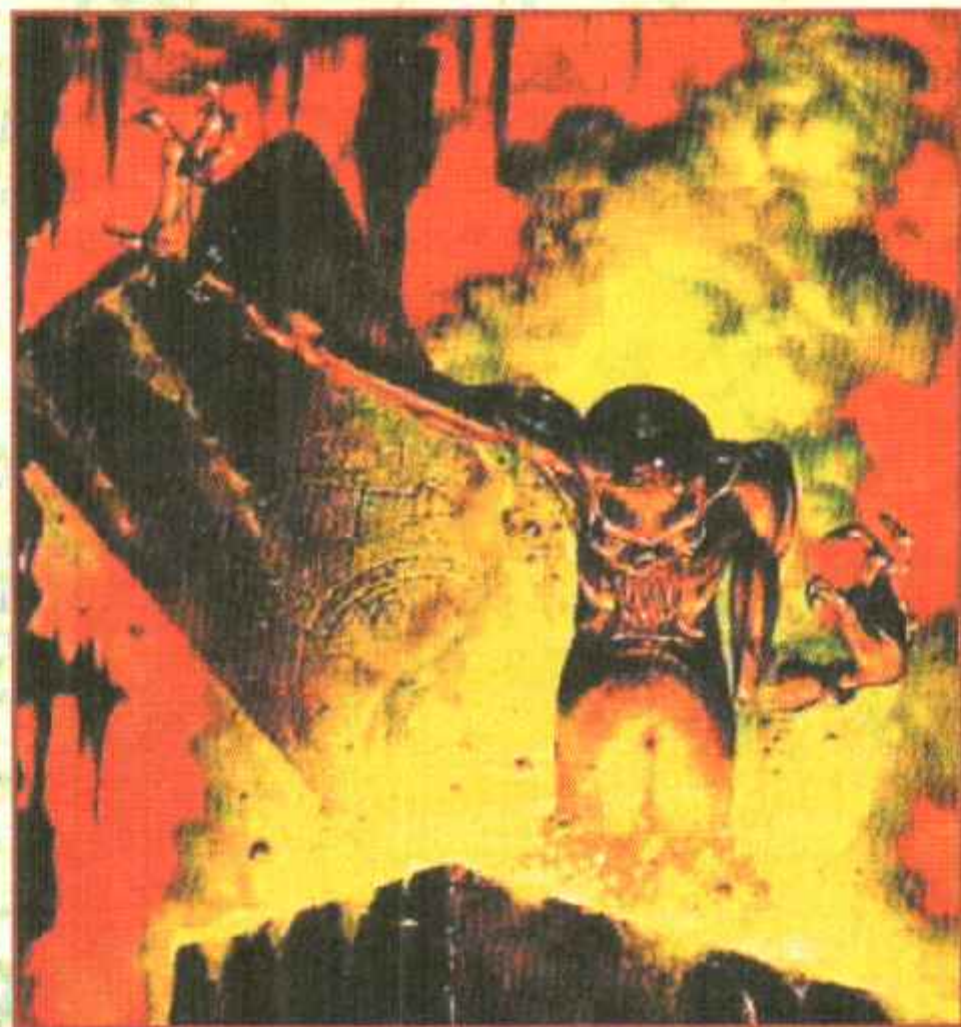
сана и одна божественная сила (power), которой обладает «владелец» домена. Каждый жрец имеет право на 2 любых домена (естественно, если они не

выходят за рамки мирозерцания божества, которому поклоняется жрец; так, жрец доброго бога не может взять домены «Зло» или «Смерть»), и выбирать их приходится, ориентируясь как на соответствие целям своего небесного патрона, так и на эффективность «колоды» заклинаний домена и на пользу от

предоставляемой силы. Другое заметное нововведение для жрецов — способность применять лечащие заклинания, не запоминая их специально; любое заклинание может быть трансформировано в «лечилку» по желанию. Злые жрецы вместо них точно так же применяют чары, наносящие ранения. И нельзя не упомянуть, что список жреческих заклинаний в кои-то веки пополнился мощными боевыми чарами. Поклонники клириков так давно этого ждали!

Одним из самых заметных новшеств является введение нулевого уровня заклинаний и продление магической прогрессии жрецов до заклинаний восьмого и (слава богам!) даже девятого уровней. Нулевой уровень объединил в себе такие чары, которые игроки во Второй редакции старались не использовать (или делали это нехотя): жалко было слотов первого уровня. Эффекты от этих заклинаний самые незначительные (например, можно снять с противника d3 «хита»), но иногда весьма полезные (как в случае с *detect magic*) и даже жизненно важные (*detect poison*).

Восьмой и девятый уровни заклинаний наконец-то уравнили могущество магов и жрецов. У последних даже появился аналог известнейшего «желания» (*wish*, 9 уровень, заклинание списка магов), названный «чудом» (*miracle*, тоже 9 уровень). В некоторых аспектах «чудо» превосходит свой прототип.





## Ударник магического производства

Стала общедоступной в Третьей редакции система производства магических предметов. Если раньше для того, чтобы начать штамповать даже простейшие свитки и зелья, волшебникам и священникам нужно было достигнуть седьмого-девятого уровней, то теперь отдельные предметы можно изготовить, имея даже первый уровень. Способности по производству волшебных вещей из обязательных и фиксированных качеств кастера в Третьей влились в стройную систему навыков. Существуют отдельные навыки, позволяющие написать свиток, или выковать кольцо, или выстрогать волшебную палочку. Интересно, что если во Второй редакции производство волшебных вещей добавляло «экспы» изготовителю, то по новым правилам «экспа», наоборот, снимается с него как часть необходимых для магического производства компонентов. Таким образом, геймейкеры постарались достигнуть баланса в развитии кастеров. Иначе любой персонаж набирал бы себе «производственных» навыков и организовывал конвейер. А при таких условиях конвейерная штамповка приведет лишь к потере всех уровней опыта: персонаж не будет успевать развиваться в приключениях, добывая драгоценную «экспу».

В системе навыков Третьей редакции имеется и другая группа навыков, именуемых «метаматическими». Они позволяют производить особые манипуляции со стандартными заклинаниями. Например, существуют возможности того, чтобы ваши заклинания работали дольше, или эффективней (наносили максимально возможные повреждения или вылечивали максимальное количество «хитов»), или быстрее — для каждого из этих и прочих вариантов предназначен свой собственный навык. Как правило, для использования эффекта навыка приходится запоминать заклинание в более высокий слот, чем оно есть на самом деле, но овчинка стоит выделки — как вам понравится *fireball*, всегда снимающий с врага по 6 «хитов» за каждый ваш уровень, или *shield*, который маг устанавливает на себя на 24 часа?

## Спасайся кто может!

В предыдущих статьях мы так и не рассмотрели одну из главных характеристик любого персонажа — спасброски (*saving throws*). Не сделали мы этого вполне сознательно. Во-первых, применяются спасброски чаще всего именно в связи с воздействием магии. Во-вторых, на примерах эффектов заклинаний проще всего объяснить новый принцип действия спасбросков.

Вторая редакция требовала от игрока, чтобы он фиксировал на листе персонажа пять разных числовых характеристик, которые и именовались спасбросками. Деление на пять параметров было весьма неудачным,

так как некоторые из них (например, бросок против окаменения и полиморфа) применялись чрезвычайно редко, тогда как бросок против заклинаний, по вполне понятным причинам, всегда был на слуху. Третья редакция свела всю систему до трех показателей: спасбросков по стойкости (*Fortitude*), реакции (*Reflex*) и воле (*Will*), каждый из которых развивается по одной из двух стандартных прогрессий (основной или второстепенной; у разных классов разные спасброски являются основными: у воина это стойкость, а у бродяги — реакция), и каждый модифицируется одной из характеристик (стойкость зависит от *Con*, реакция — от *Dex*, а воля — от *Wis*).

Когда вредоносное заклинание (или другие эффекты, включая немагические, вроде ядов) воздействует на персонажа, он, как правило, имеет право на спасбросок, который в случае успеха дает право игнорировать заклинание, уменьшает получаемые повреждения или еще как-то снижает эффективность чар. Механика определения успеха броска работает следующим образом: сумма броска *d20* и бонуса соответствующего спасброска должна оказаться больше либо равна классу сложности. Класс сложности, о котором уже упоминалось в первой статье серии, стал теперь динамическим показателем, ДМ может его увеличивать или уменьшать, в зависимости от сопутствующих условий. Напомню, что во Второй редакции спасброски всегда делались, по сути, против фиксированного класса сложности, и практически воину было все равно, от чего кидать спасбросок: от заклинания *color spray* (1 уровень), которое в лучшем случае могло «отрубить» неопытного человека на несколько раундов, или от *meteor swarm* (9 уровень), накрывавшего площадь и снимавшего до 160 «хитов». В Третьей редакции класс сложности заклинания вычисляется по следующей несложной формуле: 10 + уровень заклинания + бонус характеристики кастера, отвечающей за заклинания (*Wis* у жрецов, *Int* у магов, *Cha* у колдунов и бардов).

Какой именно спасбросок применять (по стойкости, реакции или воле), определяет эффект заклинания. Стойкость защищает персо-

нажа от заклинаний, воздействующих на структуру организма, его внутренние органы (окаменение, превращение, большинство ядов и т.п.), реакция — от любого заклинания, от которого теоретически можно увернуться или спастись, упав в окоп, накрывшись шинелью и развернувшись ногами в сторону взрыва (*fireball* и подобные неприятности), а воля — от всего, что манипулирует сознанием (очарование, смена памяти, чтение мыслей и т.п.).



## Заклинания оптом и в розницу

Рассмотрим теперь изменения, которые произошли в Третьей редакции с заклинаниями. Как и все прочие компоненты игры, система чар стала более упорядоченной. Все параметры заклинания были сведены в стройную систему: теперь такие значения, как длительность, дальность и цель заклинания, имеют несколько стандартных характеристик (к примеру, дальность — касание, малая, средняя, большая). Во Второй редакции в этой области царил хаос: было невозможно запомнить наизусть все параметры конкретной чары, даже если ее приходилось использовать регулярно (та же дальность могла быть фиксированной — 100 футов — или прогрессирующей в зависимости от уровня кастера, причем прогрессия считалась в футах, ярдах, сотнях футов, милях — никакой системы не существовало).

Изменился способ применения многих атакующих заклинаний, требующих точного наведения на жертву. Если раньше возможность промахнуться имитировалась спасброском против магии, то теперь для этого найден более реалистичный вариант: жертва использует свой АС, а кастер — бонус дистанционной атаки. Такой тип атаки именуется «дистанционным касанием» (*range touch*), так как, в отличие от обстрела из лука, жертва не может использовать бонус доспеха и щита к АС: действительно, если в какого-нибудь бедолагу направлен дезинтегрирующий луч, то кольчуга ему не поможет. Единственный шанс спастись — увернуться от него (это и имитирует АС, состоящий из бонусов *Dex*, заклинаний и уклонения). Заклинания с дальностью «касание» (не дистанционное) по новым



правилам делятся (т.е. «пребывают» на ладони кастера) до тех пор, пока кастер не коснется рукой кого-нибудь или чего-нибудь. Поэтому есть смысл еще до сражения применить какое-либо боевое касательное заклинание, а в схватке использовать ладонь как страшное оружие; жаль только, что нельзя будет касто-







вать иные заклинания, так как их активизация разрядит энергию на ладони.

Интересно, что если применение заклинания требует от кастера броска на атаку, то данное заклинание может, как и оружие, наносить критические поражения при выпадении «20» на кости. По-в-р-е-ж-д-е-н-и-я

(а также другие вредоносные эффекты, к примеру, высасывание уровней опыта) в таком случае удваиваются!

Не так просто в Третьей редакции стало «сбивать» заклинания противника в тот момент, когда он их кастует. Если помните, во Второй редакции просто нужно было выиграть инициативу и нанести удачный удар по врагу. Теперь выигрыш инициативы ничего не даст: неприятель начнет процесс колдовства только в свой ход раунда, уже после вашего действия, и нанесенные ранения не приведут к потере заклинания, поскольку оно еще не активизируется. Даже если вы «закажете» в свой ход ожидание до момента начала противником колдовства, ваш успешный удар все равно может

не предотвратить активизацию, если противник удачно бросит «чек» на концентрацию (умение + *Con*). Бойтесь кастеров в сражении, это опаснейшие твари!

Еще одна интересная опция магического боя — контрзаклинания (*counterspells*), так любимые игроками в *Magic: The Gathering*. Наконец-то они добрались и до D&D! Итак, подгадав момент, когда неприятель начнет активизацию, и определив тип его заклинания, можно отменить вражескую чару. В качестве контрзаклинания используется точно такое же заклинание, которое использует противник (*fireball* отменяется *fireball'ом*), или простой *dispel magic*.

Как видите, тактико-стратегические приемы в сражении стали гораздо многочисленнее в новой редакции правил.



### Маги vs. чудища

В бою с монстрами по-прежнему приходится учитывать, что многие чудовища невосприимчивы к магии, т.е. обладают врожденным сопротивлением (*spell resistance*). Если во Второй редакции этот параметр представлял процентное значение и никак не зависел от того, насколько мощна вражеская магия, то теперь сопротивление работает подобно АС. Кастер должен «пробить» сопротивление монстра броском d20, к которому добавляется его уровень опыта. Это означает, что чем «круче» маг или жрец, тем проще ему бороться с «крутыми» созданиями, защищенными самой природой от магии. Ну а более подробно о других свойствах монстров Третьей редакции и о том, как с ними эффективно бороться (или побыстрее подружиться), будет рассказано в следующей статье нашей серии. До встречи в следующем номере! ■



А. Арбатский ([arbatsky@igromania.ru](mailto:arbatsky@igromania.ru))

## Эпоха битв: Штурм крепости

Более чем полезным дополнением к игровой системе «Эпохи Битв» стали правила для осады крепости — «Штурм крепости». Теперь уже можно сказать, что в этой части системы все окончательно сбалансировано. В самом деле, если раньше при осаде все плюсы приобретал осажденный — он мог прятаться за стенами и обстреливать беззащитного противника, — то теперь есть осадные и метательные машины. А значит, немало неприятных минут доставят гарнизону крепости атаки с их применением.

Для штурма крепости вышел базовый набор, в который входят стандартная крепость, два набора монголов, набор русских, метательные машины и осадные машины. Крепость составляют четыре башни, три обычные стены и одна стена с воротами. Но можно и отказаться от стандарта, дополнив его тем да сем. Коль скоро это дополнение к открытой игровой системе, то, как говорится, делай что хочешь. Дальше в статье мы будем рассматривать собственно базовый набор.

### Силы штурмующих

В распоряжении осаждающих катапульта, баллиста, таран, три осадных щита и две лестницы. Самый опасный среди них — таран, потому что поделаться с ним почти ничего нельзя: воины, обслуживающие таран, надежно защищены его крышей. А он долбит и долбит ворота или стену — медленно, но верно. До победного конца. Хотя есть два способа повредить таран: либо пойти на вылазку и сломать его, либо удачно бросить в него бревно или камень со стены. Первое очень опасно — враг может ворваться в крепость. Второе — сложно.

Метательных машин две: баллиста и катапульта. Баллиста удобна при обстреле противника, когда он на стенах, но ломать их, стены, не может. Во всяком случае баллиста поможет согнать обороняющихся со стен или значительно «проредит» их ряды. Обе машины дальнбойны, и вряд ли осажденным удастся добраться до них, предприняв вылазку.

С помощью катапульты можно повредить стену, но это скорее будет неожиданным везением, так как трудно предсказать, куда она попадет: удачность выстрела выясняется с помощью кубика. Но в случае, если штурм длится долго и у осаждающего есть время, вполне имеет смысл понадевать побольше дыр в стенах и не рисковать ценным тараном. Тем более, что это сильно дезорганизует противника, а в конце концов, какая разница, с какой стороны лезть на штурм?

Щиты и лестницы предназначены для самого штурма. Под защитой щитов можно вплотную подобраться к целым стенам, чтобы затем по лестницам забраться вверх. Щиты, конечно, надежно предохраняют от стрел. Но уже у самых стен приходится откладывать прикрытие и дальше действовать без него. А тут как раз и русские лучники не дремлют.

Лестница — простое и гениальное изобретение, позволявшее брать вражеские крепости еще древним египтянам. Но насколько этот способ





И, наконец, войска. Набор "Русские дружинники" включает в себя 40 пехотинцев и двух всадников. Этого вполне хватает для обороны. Есть только одна проблема: против 7 русских лучников с не особо дальнобойными луками монголы выставляют 14. Плюс баллиста. Так что дуэль между лучниками, даже несмотря на защиту стен, всегда закончится не в пользу русских. Не говоря уж о том, что 10 монгольских лучников — конные, а значит, противник сможет очень быстро перебрасывать их куда ему угодно.

### Эпохальное расширение битв

Как уже говорилось выше, штурм — это не игра, а часть игровой системы. Игровой системы, которая позволяет любые дополнения. Поэтому, купив базовый набор, вы можете с легкостью дополнить его всякими всякостями.



прост, настолько и сопряжен с потерями — воин, который забирается по лестнице, сначала будет атакован обороняющимися, а затем только, если повезет выжить, скажется на стене. При малой численности монголов брать крепость сразу, не сделав пролома или бреши, — не самый лучший способ. Но в конце штурма — чем черт не шутит, можно и по лестницам покарabкаться.

Без сомнения, главной силой атакующих, как всегда, будут люди. Два монгольских набора — это не так много, как кажется. Дело в том, что монголы более чем наполовину состоят из конницы (из 22 фигур — 12 всадников). Соответственно, даже в двух наборах монголы имеют всего 20 пехотинцев против 40 пехотинцев у русских. Конечно, конница не совсем бесполезно при штурме — в двух наборах монголов 10 конных лучников, которые своей стрельбой могут изрядно попортить кровь русским. Но остальные 14 всадников почти бесполезны: они годятся только на то, чтобы парировать вылазки русских. Кроме того, они могут "спешиваться". То есть вместо конной фигурки можно поставить соответствующую пешую. Но это, конечно, слабое утешение.

Еще конница может пригодиться в том случае, если ворота разбиты. Кавалерия на всем скаку врывается в ворота крепости... но это уже вопрос тактики.

### Силы обороняющихся

Первое и главное, чем располагают осажденные, — это, конечно, крепость. Стены и башни отлично защищают воинов от стрел противника, но при огромном количестве монгольских лучников не спасают и они. Лучше не высовываться. Поврежденные стены могут починить почти любые воины, так что обычно не составляет труда заделать брешь.

Кроме собственно крепости, в распоряжении осажденных котел с кипящей смолой, бревна и камни, которые можно бросать на головы атакующих: простое, но крайне действенное средство; к сожалению, не бесконечное. Перед игрой обороняющийся распределяет все эти предметы обороны по стенам и башням.

Во-первых, можно увеличить размер крепости. Только стоит иметь в виду, что гарнизон не резиновый. И если вы увеличиваете размер крепости, надо соответствующим образом подбирать и ее защитников. Без этого большая крепость играет на руку осаждающему.

Из машин осаждающему пригодилась бы пара дополнительных катапульт. Хороший дождь из камней способен за несколько ходов недурственно повредить крепость. Но если вы собираетесь атаковать монголами русских, вам гораздо больше пригодятся пехотинцы из еще одного-двух монгольских наборов. Все остальное, нужное для нормальной атаки, у вас есть. Если, конечно, противник не выстроил себе крепость больше стандартной.

Дальнейшее расширение по готовому сценарию очевидно: чем больше — тем лучше. Но можно попробовать и другие варианты штурма. Во-первых, конечно, атака русскими монголов — хотя и маловразумительно с точки зрения истории, зато интересно с игровой точки зрения. Только я советую вам не давать при этом монголам всадников. Или брать два русских набора, а то — крепость не взять. Затем — штурм русских русскими,

тоже увлекательный сюжет. Тут все понятно, можно лишь несколько усилить штурмующих русских. И, наконец, штурм крестоносцами русских или монголов. В последнем случае надо помнить, что набор крестоносцев, как и набор монголов, состоит из пехоты и конницы, поэтому наборов крестоносцев надо взять побольше. Впрочем, атаковать крестоносцам будет все равно очень сложно — пехота у них крайне плохая, арбалетчиков мало, да и пеших рыцарей тоже.

В целом, творите и выдумывайте — все в ваших руках.

### Штурмовой геймплей

В сущности, как уже говорилось выше, "Штурм крепости" — лишь часть игровой системы "Эпоха Битв". Следовательно, основные показатели — такие, как атака, оборона, боевой дух и пр. — остаются прежними, хотя в правила введена коррекция, значительно облегчающая и ускоряющая игру. Вместо громоздкой системы, при которой приходилось учитывать каждое повреждение стены, теперь все проще: стена имеет три порога прочности. При первом попадании тараном или катапультой в стене образуется брешь, в которую может пролезть вражеский воин. При втором — пролом, через который можно пролезть уже вдвоем. При третьем попадании стена или башня разрушается.

Помимо того, более серьезную роль играет мораль атакующих и обороняющихся войск. Так, при захвате одной из стен или башен соседние тестируются на стойкость — не обратились ли их воины в бегство. Подобный тест проходят отряды атакующих войск, когда потери слишком велики: они могут прекратить атаки и отступить от крепости.

И еще один момент. Время, за которое игрок должен взять данную крепость, ограничено. Перед игрой бросается кубик, чтобы выяснить, сколько ходов в вашем рас-

поряжении. Если крепость не пала за это время — атакующий проиграл. Может так получиться, что времени на нормальную подготовку штурма совсем нет, и игрок будет вынужден броситься голой пяткой на шашку. А может быть и наоборот — за 20 ходов можно спокойно превратить крепость в дымящиеся развалины, а уж потом спокойно пойти в атаку.

И последнее. Перед игрой осажденный расставляет войска, и в ходе боя перевести отряд с занимаемого участка стены или башни крайне сложно. Поэтому первоначальная расстановка — вещь крайне важная. Зато есть резерв, как и при полевом сражении, не выставаемый на поле.

### Резюмируя сказанное

Дополнение "Штурм крепости" получилось неожиданно интересным и актуальным. Сочетаний комбинаций для атаки бесчисленное множество, и действия обороны совершенно непредсказуемы. Пока что есть только один вид крепости — русская, но совсем скоро можно будет владеть посаждать античную крепость из камня. Дальше на очереди и крепость Западной Европы. ■



Окончание. Начало в сентябрьском номере. Статья рассказывает о базовых правилах Warhammer и призвана помочь всем тем, кто начинает (либо собирается начать) осваиваться в мире этого великого настольного варгейма.

# МОЛОТ ВОЙНЫ

## Психология

Бойцы Warhammer могут самостоятельно реагировать на некоторые события или существ. Всю совокупность таких правил называют "психологией".

Все эти реакции определяются проверкой Командования, причем верховые животные используют показатели своих всадников, а отряды — командиров. Большинство их проверяется в начале хода (в той самой служебной фазе). Все проверки делаются разом для всего отряда.

Если отряд бежит, то в фазу движения можно попытаться привести его в чувство — все той же проверкой Командования. Правда, если он бросился наутек только в начале этого хода, сделать это не удастся.

Посмотрим, какие "психологические" особенности и реакции встречаются в Warhammer.

**Паника.** Самый распространенный психологический эффект. Отряд должен пройти проверку на панику или бежать без оглядки, если:

- а) в радиусе 4 дюймов в начале хода есть дружественный бегущий отряд;
- б) в радиусе 6 дюймов дружественный отряд разбит или уничтожен;
- в) отряд атакуют (в ближнем бою) с фланга или с тыла;
- г) преследователи догнали и уничтожили бегущий дружественный отряд в радиусе 4 дюймов;
- д) отряд потерял четверть и более своего состава от магии или стрельбы (проверяется даже в случае, если отряд атакует, а защитники отстреливаются!);
- е) в радиусе 4 дюймов дружественный отряд полностью полег от стрельбы.

**Страх.** Некоторые враги вселяют страх; при попытке их атаковать или будучи атакованным ими отряд должен пройти проверку Командования. В случае неудачи атакованный устрашающим врагом отряд бежит, а желавший атаковать — просто остается на месте.

Если отряд потерпел поражение от устрасшего его врага, превосходящего его силой отряда, — он разбит безо всяких дополнительных проверок.

Бойцы, вселяющие страх, сами страху не подвержены.



**Ужас.** Страх — это еще не предел возможного... Вселяющие ужас враги, помимо вышеописанных случаев, заставляют пройти проверку, просто если отряд находится от них в пределах 6 дюймов.

Если проверка на ужас провалена, отряд бежит без оглядки. К счастью, такую проверку надо проходить всего единожды за битву... Разумеется, вселяющие ужас бойцы к ужасу иммунны, а кроме того, вселяют также и страх.

**Тупость.** Тупые существа должны в начале каждого хода проверять, выполнили ли они приказ или задумались о чем-то своем, так сказать, о вечном. Проверку надо делать даже в том случае, если на них едут всадники; правда, по Командованию всадника, а не существа. Если отряд не прошел проверку, то в случае ближнего боя половина бойцов пропускает ход, а если они не находятся в бою, он просто проходит три дюйма вперед. Столкнувшись при таком движении с врагом, он его атакует, а врезавшись в дружественный отряд, — смешивает ряды и пригвозждает к месту до конца хода и его тоже...

**Бешенство.** Отряды, находящиеся в бешенстве, обязаны безо всяких проверок атаковать вражеский отряд, если он находится в пределах досягаемости для атаки. Если таких отрядов несколько, атаковать можно любой из них. Разбитого врага они всегда преследуют. В бою у бойцов, находящихся в бешенстве, удваивается количество атак, но только тех, что занесены в их характеристики, а не дополнительных, полученных за второе оружие или другие усиления.

**Упрямство.** Такие бойцы сражаются до последнего, забывая о потерях. При проверке на разгром разница между своим и чужим результатом боя у таких отрядов не

учитывается. (Бывают и такие бойцы, что вообще не сдаются — они автоматически проходят любую проверку на разгром.)

**Ненависть (к определенным видам врагов).** При сражении с ненавистным врагом в первый раунд боя все промахи перебрасываются. Кроме того, ненавистного врага, если он обратился в бегство, непременно надо преследовать — даже если при этом придется, например, покинуть укрепление...

## Снаряжение

Бойцов можно еще и перевооружать. Героям при этом можно вручить волшебные предметы или чудовище в качестве «скакуна».

У простых вояк выбор попроще.

О доспехах и конях мы уже писали — в главе «Что умеет боец?» (см. сентябрьскую «Манию»). Упомяну только, что конь (и любой другой верховой зверь) обладает, как правило, собственной атакой и проводит ее в дополнение к атакам всадника. Всадник, разумеется, движется со скоростью своего скакуна; конский доспех замедляет скакуна на 1.

У всякого бойца (кроме тех, кто сражается голыми руками) есть, по меньшей мере, обычное одноручное оружие — меч, топор, булава или еще что-нибудь в этом роде. Оно дается воинам «бесплатно» и не имеет никаких особых свойств. Но можно в дополнение к этому, заплатив определенное количество очков, вручить еще кое-что.

**Второе оружие.** Естественно, его можно взять только при условии, что щита у воина нет. Второе оружие добавляет в ближнем бою одну атаку; эта атака не умножается на число атак персонажа, не удваивается бешенством и так далее. Всадники сражаются парным оружием не могут.

**Алебарда.** Добавляет к силе удара 1; берется в две руки (то есть щитом пользоваться нельзя; правда, его можно нести с собой до вступления в ближний бой, чтобы защищаться от стрел).





**Двуручное оружие** (меч, топор). Добавляет к силе удара 2; но владелец такого оружия бьет последним в раунде, если он в этот ход не атаковал. Если же его противник вооружен так же — порядок нанесения ударов определяется обычным путем.

**Моргенштерн.** Добавляет 1 к силе удара, но только в первый раунд боя.

**Цеп.** Добавляет к силе в первый раунд боя 2.

**Копье.** Для кавалеристов добавляет 1 к силе удара *при атаке*. Пехота же, вооружившись копьями, может сражаться в два ряда: второй ряд может наносить атаки наравне с первым.

**Конная пика.** Добавляет к силе 2 *при атаке*.

**Лук.** Лук дает, понятное дело, возможность стрельбы. Сила лука — 3, а дальность зависит от его типа; 16 — для короткого, 24 — для обычного, 30 — для длинного.

**Арбалет.** Стреляет на расстояние 30 с силой 4. Из него нельзя стрелять на ходу (то есть в один ход с движением). Его «скорострельный» вариант, или **самострел**, бьет только на 24 и с силой 3, зато позволяет стрелять на ходу, а с места — дважды в раунд.

**Мушкет** имеет дальность 24, силу 4 и, как и любое огнестрельное оружие, вдобавок дает дополнительно 1 к пробиванию вражеских доспехов. Стрелять из него на ходу нельзя.

**Пистолет** — штука хитрая. С одной стороны, это — стрелковое оружие с силой 4, дальностью 8 и дополнительным 1 против доспехов. С другой стороны, в ближнем бою пистолет тоже можно использовать — как второе оружие, тоже с силой 4 и -1 к сбросу доспехов, но только в первый раунд боя; потом станет недо перезарядки.

Вообще-то есть еще кое-какая экзотика, но с ней вам едва ли придется часто сталкиваться.

Не каждого бойца можно вооружить чем угодно из этого списка; в описании армии всегда сказано, чем именно и за какую цену можно снабдить того или иного воина. В этих списках может оказаться и снаряжение, доступное только для этой конкретной расы; например, орчий тесак, имперский кавалерийский молот или гномьи доспехи из громрила.

Весь отряд (за исключением героев, присоединившихся к нему) всегда вооружается одинаково, если не оговорено обратное.

## Боевые машины и колесницы

Лук или даже мушкет — конечно, далеко не предел мечтаний. Душа просит чего-нибудь этакое, потяжелее... И ее запрос не остается без ответа!

Орудия делятся на три основных класса:

**Катапульты.** Катапульта швыряет навесом огромные камни. Примерно так же, как и катапульта, действует **мортира**;

**Баллиста** мечет огромные стрелы. У эльфов это замеча-

тельное орудие сделалось многозарядным;

**Пушка** в Warhammer действует забавно: пушечное ядро летит по воздуху, не причиняя никому вреда, потом падает, отскакивает от земли и пролетает еще немного; вот в этом «рикошетном» полете ядро и наносит повреждения врагу. Кроме этого, пушка может стрелять картечью; тогда перед ее стволом кладется специальный шаблон в форме капли, и все, кого этот шаблон коснется, получает «огнестрельное» попадание с силой 4.

Все эти устройства малопредсказуемы. Для того чтобы определить результат выстрела, нужны, как правило, два специальных кубика (они продаются в магазинах Warhammer). На одном из них — артиллерийском — нанесены числа 2, 4, 6, 8, 10 и «осечка» — «misfire». На другом, кубике рассеяния, нанесены стрелки и «попадание» («hit»).

Сперва намечается цель, при этом ничего измерять нельзя — расстояние определяется на глазок. Кидается артиллерийский кубик; если выпала «осечка» — значит, случилась какая-то пакость и надо сделать бросок специально — на таблице осечек, специфичной для каждого вида орудий. В лучшем случае орудие при этом не выстрелит, в худшем — взорвется.

Если мы стреляем из катапульты, то после этого надо бросить кубик рассеяния и по направлению выпавшей стрелки отмерить от намеченной цели столько, сколько выпало на артиллерийском кубике: вот туда-то и упадет камень (если выпало «попадание», то случилось чудо: камень шлепнулся именно туда, куда им прицелились...). Там, куда он в конечном счете попал, устанавливается специальный круглый шаблон (маленький — для катапульты и большой — для Mortiry). Все бойцы, у которых подставка оказалась полностью под шаблоном, получают попадание с силой орудия; те, что попали под него частично, — в случае, если на кубике выпадет 4 или более (для каждой цели кидаем отдельно); а тот несчастный, что попал прямо под центр шаблона, получает удар с удвоенной силой. Доспехи от катапульт не спасают...

В случае с пушкой то, что выпало на нашем артиллерийском кубике, — это расстояние, на которое наше ядро «перелетит» намеченную цель. То есть мы отмеряем расстояние до точки прицеливания плюс еще столько дюймов, сколько выпало на кубике. Потом кидаем кубик второй раз — определяем расстояние, на которое

## Что еще умеют бойцы?

Солдаты «Молота Войны» умеют почти столько же гитик, сколько наука. У каждого второго отряда есть какое-нибудь особенное свойство, отличающее его от прочих. Некоторые такие свойства я перечислил в главе «Психология». Вот еще несколько типичных свойств...

**Рассыпной строй (skirmishers).** Не все бойцы сражаются, сомкнув ряды. В «Молоте Войны» тоже есть место всяческим егерям, не желающим ходить строем.

Такие воины ставятя не вплотную друг к другу, а неравномерной массой, так, чтобы расстояние между ними не превышало 1 дюйма. Они смотрят во все стороны сразу, а не в какую-то определенную, и разворачиваются на месте без потери движения. Они игнорируют препятствия (кроме непроходимых). Они всегда ходят с удвоенной скоростью. Правда, если они переместились на расстояние, большее своего движения, то не могут в тот же ход стрелять.

Все солдаты в рассыпном строю могут стрелять; они не преграждают линии обзора друг другу (но другим отрядам — преграждают).

В ближнем бою рассыпной строй смыкается в плотный, но, тем не менее, премии за шеренги такие бойцы не получают, а также не отменяют премии за шеренги у врага, даже если атакуют с тыла или с фланга.

**Легкая кавалерия (fast cavalry).** Это что-то вроде бойцов рассыпного строя, но на лошадях.

Они строятся в нормальном строю, но способны поворачиваться и перестраиваться на месте, стрелять в любую сторону (в том числе на ходу и даже при марше). Если в ответ на атаку легкая кавалерия отступает — она в следующий же ход может свободно восстановить строй, безо всяких дополнительных проверок. (А некоторые бойцы легкой кавалерии могут в ответ на атаку выстрелить и после этого убежать — но это уже особое свойство.)

**Летуны.** Они передвигаются на расстояние до 20 дюймов, поворачивать им не обязательно. При атаке их движение остается равным 20. Препятствия им не помеха.

**Разведчики.** Передовые части незаметно для врага подбирающиеся к нему, могут быть расставлены *после* того, как все армии расставлены и ширмы убраны. Они могут стоять где угодно, но не ближе 10 дюймов от врага и не в пределах его видимости. Если разведчики имеются у обеих армий, очередность их расстановки решает кубик.

**Иммунитет к психологии.** Смысл этого, думаю, очевиден: такие воины игнорируют страх, панику, ужас и пр.

**Регенерация.** После того как раны регенерирующим существам нанесены, они могут бросить по одному кубiku на каждую такую рану, и при броске 4+ рана регенерирует. Это может вернуть в строй бойцов, которые иначе были бы убиты, и сокращает количество нанесенных ран при расчете результатов боя.

**Огонь.** Огненные атаки запрещают жертвам регенерировать до конца боя; кроме того, некоторые существа, вроде мумий или древолюдей, получают от них удвоенный урон.

**Яд.** Отравленные атаки автоматически наносят рану, если при броске на попадание выпало 6. Доспехи спасают как обычно.

**Дыхательное оружие.** В фазу стрельбы драконы, саламандры и прочие подобные твари могут применить дыхательное оружие. Шаблон в форме капли кладется узким концом к морде твари, широкий поворачивается куда угодно. Все бойцы, подставки которых целиком под шаблоном, получают попадание автоматически; те, что задевают только частично, — при броске 4+ на кубике. Результат попадания зависит от вида дыхания.







пролетело срикошетившее ядро (тут уже осечка нам не страшна; если она и выпадет — что ж, ядро не срикошетило, только и всего). Все бойцы, через которых ядро пролетит, получают попадание и даже не пытаются спастись за счет доспехов. В каждом ряду строя ядро «срезает» только одного бойца. Еще пушка может стрелять картечью, но об этом я уже написал выше.

Ну и, наконец, баллиста. Она вообще не нуждается в артиллерийском кубике; выстрел делается так, как если бы команда просто стреляла из лука. Однако, поразив противника, стрела баллисты наносит сразу от 1 до 3 ранений и, если боец убит, летит дальше, пронзая бойца из следующего ряда — с силой на 1 меньше, чем во время основного попадания; если и он убит — попадает в следующего, с силой еще на 1 меньше, и так далее...

Конечно, и тут некоторые расы, например, гномы,



могут предложить много дополнительных вариантов...

У большинства армий есть еще такие устройства, как колесницы. Колесница, влекомая несколькими конями (или другими подобными зверями), при атаке врезается во вражеский строй, нанося сразу К6 (то есть столько, сколько выпало на кубике) попаданий без броска на попадание! Если же колеса оснащены косами — то даже на 1 больше. А потом уж атакуют кони и экипаж колесницы...

Колесницы не умеют перебираться через препятствия.

А как атаковать боевые машины? В отличие от нормальных отрядов, они состоят из собственных машины и команды, а колесницы — еще и из коней... У каждой машины есть таблица — куда попал выстрел или удар: в машину, команду или коня. Выносливость у пушки не такая, как у расчета (как правило, намного выше...). Если весь расчет пушки перебит — она не стреляет; пали все кони колесницы — она останавливается.

## Командиры и знамена

У всякой армии обязан быть генерал. По идее, он должен думать за своих бойцов — но это уже делаете вы; тогда зачем он нам (если не считать

того, что наличие генерала требуют правила)?

Во-первых, каждый герой (не только генерал) сам по себе — серьезная боевая единица.

Во-вторых, он может возглавить отряд; этот отряд сможет пользоваться его показателем Управления. А генерал может распространять свое Управление на любой отряд в радиусе 12 дюймов.

Кроме генерала, армию можно снабдить героем, несущим знамя. Такое знамя позволяет всем своим отрядам в радиусе тех же 12 дюймов перебрасывать неудачные проверки управления (не больше раза за ход). Кроме того, знамя может быть и волшебным...

У многих отрядов может быть собственное знамя; для этого нужно, чтобы в нем была моделька знаменосца. Иногда разрешается дать отряду волшебное знамя — из тех, что попроще. В любом случае знамя добавляет отряду в рукопашном бою 1 к результату боя. Но если отряд разгромлен и бежит — знамя пропадает или достается преследователю (буде таковой имеется).

Отряду можно придать и музыканта. Он улучшит на 1 попытки восстановить строй после бегства, а также может повлиять на результат боя, но только «при прочих равных».

Наконец, один боец в отряде может быть ветераном (champion). Как правило, это дает ему одну лишнюю атаку.

Герои могут носить волшебное оружие, доспехи, талисманы — с ними герой нередко становится настоящей машиной убийства!

Герои (но не ветераны), будучи с отрядом, не могут быть целью для вражеских стрелков. Если же по ним стреляют из орудия или применяют дыхательное оружие — они могут вернуться от него при броске 2-6 на кубике.

А еще среди героев встречаются маги...

## Магия

Если помните, мы упоминали фазу магии — между фазами движения и стрельбы. В эту фазу маги показывают, на что они способны.

Встречаются маги от 1 до 4 уровня.

Для заклинаний нужны так называемые кубики Силы (Power Dice). Игрок получает 2 таких кубика «просто так» плюс по одному за каждый уровень мага, находящегося в его подчинении. Например, если у игрока один маг 2-го уровня и один 3-го, он получит  $2 + 2 + 3 = 7$  кубиков Силы. Убитые или бегущие маги не дают кубиков Силы.

В свою очередь, противник получает кубики Развеяния (Dispel

Dice): 2 — «просто так», по 1 за каждого мага 1-2 уровней, по 2 за каждого мага 3-4 уровней. Игрок, играющий за гномов получает еще 2 кубика плюс по 1 за каждого кузнеца рун...

Чтобы маг прочитал одно из своих заклинаний, нужно назвать заклинание и цель. У каждого заклинания есть определенная «стоимость» — от 3 до 15. Для заклинания игрок может взять несколько кубиков Силы (не больше, чем уровень мага + 1), бросить их и сложить выпавшие числа. Если получилось не меньше, чем стоимость заклинания, — оно удалось.

Но тогда противник получает право попытаться развеять это заклинание. Для этого он, в свою очередь, должен израсходовать несколько кубиков Развеяния; если он выкинет больше, чем игрок мага, то заклинание развеяно.

Чтение заклинаний — опасное дело. Если на кубиках выпало две и более единиц —стряслось нечто страшное. Делается бросок по таблице, чтобы узнать, что именно.

Но если выпали две и более шестерки (а две единицы — не выпали), то заклинание получило необоримую силу и развеяно оно быть не может.

Заклинание можно разрушить, прочитав другое — с противоположным действием.

Да, а откуда же берутся заклинания мага? Существует восемь школ магии, доступных большинству рас: магия Огня, Металла, Зверя, Света, Небес, Тени, Жизни, Смерти. (Меньшинству доступно еще несколько...) Маг владеет только одной школой; из нее ему доступно столько заклинаний, сколько у него уровней. Какие именно — определяется бросками кубика (всего в каждой школе по 6 заклинаний); одно маг волен заменить на первое, простейшее заклинание школы.

Перечислять все эти заклинания здесь нет ни малейшего смысла, тем более что все школы довольно-таки похожи друг на друга. Так, в любой школе есть несколько заклинаний, которые, попадая автоматически, наносят некоторое количество ранений врагу; есть немало чар, усиливающих или ослабляющих какую-нибудь характеристику. В общем, таких чудес, как колдовал ваш маг из Baldur's Gate II, вы там не найдете...

Обратите внимание, что еще совсем недавно — в правилах 5-й редакции — магия работала совсем иначе. Поэтому, если вам попадет в руки старая книга армий, не удивляйтесь упоминанию неких «карт ветров магии» и т.п. Эти правила только что подверглись изменению.



Таким образом, теперь вы знакомы с основными правилами Warhammer. В дальнейших номерах «Мании» мы, вероятнее всего, продолжим публиковать статьи на тему Warhammer, однако уже рассматривающие конкретные игровые аспекты и не обязательно связанные с изучением правил. ■





# MAGIC

The Gathering

Думай - стремительно!  
Действуй - решительно!



Magic: The Gathering® - власть в твоих руках. Победить соперников силой своей мысли можно, только играя в лучшую настольную интеллектуальную игру в мире. Тебе понадобятся поддержка могущественных существ, стальные нервы и мозги.

Хочешь научиться играть в Magic: The Gathering® 7th Edition™ - специально создана для тебя. В стартовом наборе есть все, что нужно для двух игроков. А занимательное руководство на компакт-диске поможет тебе освоить игру.

Magic: The Gathering : Совершенствуйся!

Санкт-Петербург Клуб "Саргона" Новочеркасский пр-т, д. 47/1, тел.: (812) 447-10-54  
Киев Клуб "Саргона" ул. Богатырская, д. 2Б, тел.: (044) 461-31-61



Да, у меня стальные нервы!  
Пришлите мне бесплатный Демо-диск  
по игре Magic: The Gathering®.

Имя: \_\_\_\_\_  
Фамилия: \_\_\_\_\_  
Дом: \_\_\_\_\_  
Почтовый индекс: \_\_\_\_\_  
Страна: \_\_\_\_\_  
Дата рождения: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
Пол: М Ж  
Улица: \_\_\_\_\_  
Квартира: \_\_\_\_\_  
Город: \_\_\_\_\_  
E-mail адрес: \_\_\_\_\_

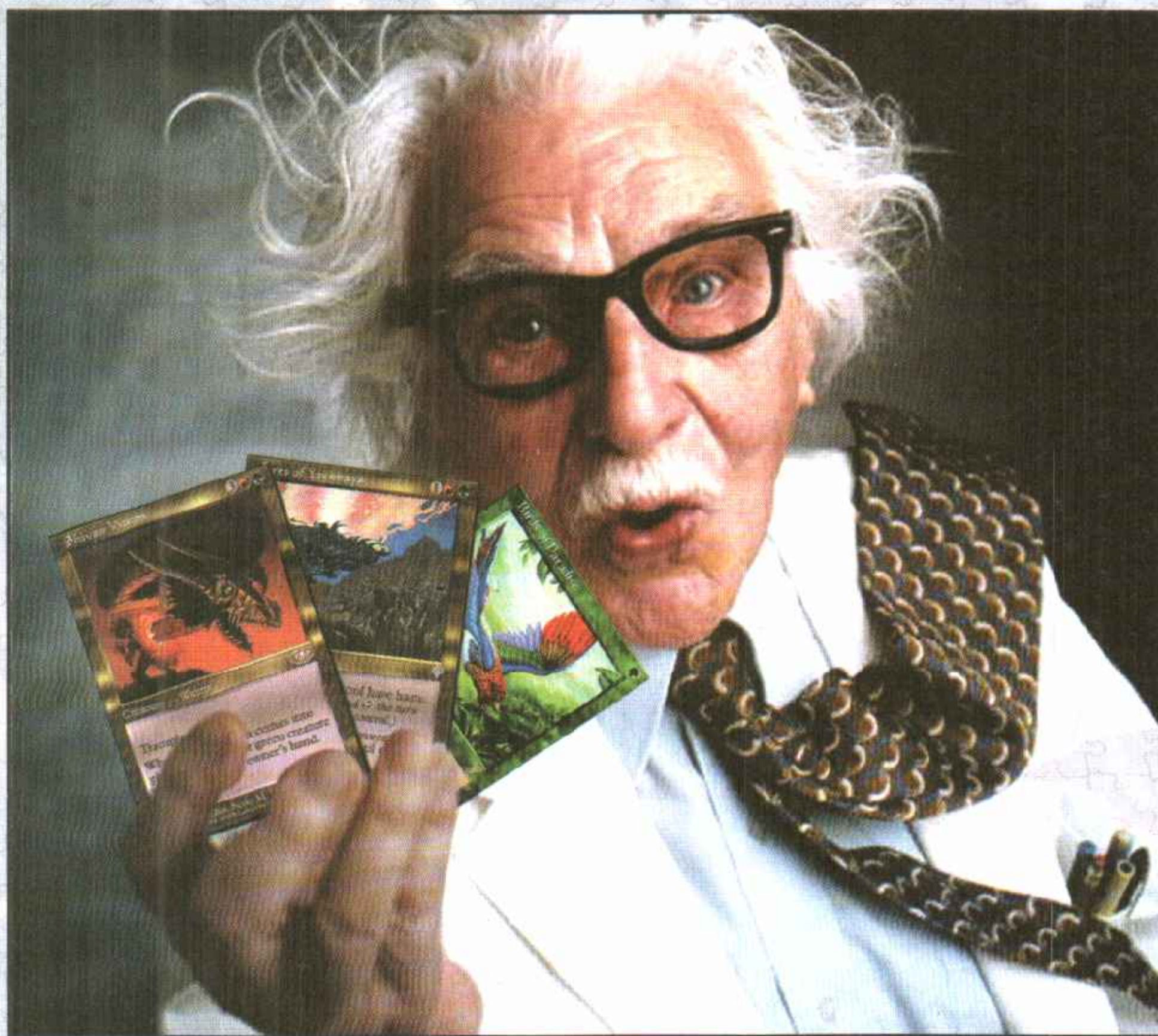
Отправь купон по адресу:  
109029 Москва, а/я 29  
"Великолепная семерка"



Все торговые знаки, включая имена героев и их отличительные особенности, символы «мань» и цветная пентаграмма являются собственностью компании Wizards of the Coast, Inc. ©1993-2001 Wizards.



# ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ



После небольшого перерыва, длившегося совершенно конкретный промежуток времени, равный одному номеру, мы возвращаемся к публикации турнирных задач по коллекционной (филателизм в массы!) карточной (прямоугольные такие, размером 6x9) настольной (а также настольной и надиванной) внекомпьютерной (принцип раздельного питания: варенье отдельно, мухи отдельно; комп отдельно, файерболы отдельно) игре (т.е. предполагается, что в нее играют) **Magic: The Gathering**. Нынешние задачки охватывают широкий диапазон "магических" карт, выходя далеко за пределы Второго Типа и погружаясь в тленные недра Extended. Если какие-нибудь карты вам не знакомы (например, все), то не печальтесь: их текстовки приведены на компактe, причем в трех вариантах.

**Первый вариант:** в "Инфоблоке" есть разделчик с названием, которое по счастливому совпадению повторяет название конкурса (см. выше).

**Второй вариант:** в "Софтверном наборе", как обычно, присутствует программа **Magic: Suitcase**, являющаяся здоровеннейшей базой данных по всем картам MTG, существующим в природе (а также имеющая прочие замечательные возможности).

**Третий вариант:** в "По журналу"/"Вне компьютера"/**Magic: The Gathering** хранится **Oracle**, святая святых мира "Магии". В "Оракуле" содержатся исправленные и абсолютно точные описания всех карт "Магии". **Спецсообщение для тех, кто еще не вышел из колоды:** после выхода в свет карты MTG часто претерпевают изменения, связанные либо с глобальными модификациями

правил, либо с хватанием разработчиков за голову по мере осознания того, что они вообще на свет породили, и т.д. Исправления фиксируются в "Оракуле".

Редакция "Мании" желает вам удачно справиться с задачками!

## Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме названных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной. Подразумевается, что находящиеся на столе существа уже миновали болезнь вызова (если не сказано иное). Везде, где количество земель на столе не указано, можно исходить из того, что у каждого из игроков они имеются любые (базовые) и в любых количествах.

Формулировки всех карт, названных в задачках, вы можете посмотреть на компактe в разделе "Инфоблок" (и не только).

## I. Компромисс невозможен!

У противника осталось два очка жизни. Мы располагаем товарищами **Goblin Legionarie** и **Crimson Acolyth**, которые, конечно, легко умертвили бы нашего противника, но в этом благом начинании им препятствуют его **Coalition Honor Guard** и **Prison Barricade**, вошедший с кикером.

Происходит наша первая главная фаза. У нас 5 развернутых базовых земель каждого типа, два очка жизни. В руке у нас и у нашего противника ноль карт. И, как водится, все последующие взятия карт будут базовыми землями.

Опишите правильную последовательность действий.

## II. Недолгие раздумья



У противника, помимо двенадцати земель, наличествуют **Ivory Mask** на столе и три карты в руке. У нас — 8 развернутых земель всех цветов и расцветок и **Glittering Lion** на столе. Противник, повернув все 12 земель, кидает в нас **Urza's Rage** с кикером. Что нам лучше предпринять, если у нас 8, а у противника 2 очка жизни, а в руке у нас следующие карты: **Absorb**, **Undermine** и **Misdirection**? Какие карты остались в руке у противника, мы не знаем, но синий цвет в его колоде (которая формата Тип 2) замечен не был.

## III. Извечное противостояние



Противник, повернув все семь имеющихся у него островов, играет **Palinchron**, которого мы не можем ему запретить, но при имеющихся у нас на столе **Goblin Marshall** и **Goblin Bombardment** может попробовать чего-нибудь предпринять.

Объясните, как могут развиваться дальнейшие события, если у нас 4 очка жизни против восьми у противника, карт ни у кого нет, а все последующие взятия карт будут базовыми землями.

## IV. Игра в гробокопателей



**Oath of Ghouls** противника уже изрядно потрепала наш запас каунтермагии, и наша рука пуста... а на столе тем временем сложилась следующая пакостная ситуация.

У противника на кладбище из зверья лежат **Birds of Paradise**, **Uktabi Orangutan** и **Thrull Surgeon**. У нас — единственная дохлятина в лице **Ophidian**. На столе: у нас — еще один **Ophidian**, пока живой, а у противника — **Bone Shredder**, тоже вполне живой, но уже ненадолго.

Ненадолго, так как противник в свой upkeep не желает платить за него echo, а собирается использовать **Oath of Ghouls**,



чтобы сразу поднять его в руку, а затем в главную фазу сыграть. Удастся ли ему такая комбинация?

Обоснуйте ваши выводы, исходя из того, что карт ни у кого на руках нет, а последующие взятия карт будут... ну, вы поняли.

## V. Счастливые ли число 13?



Попытка паритета в этой партии невозможна, хотя и у нас, и у противника сейчас по 13 очков жизни. Ситуация спорная. У противника в руке неприятные для нас три Counterspell и три Forbid, а на столе — шесть развернутых островов, две Propaganda и свежесыгранный Morphling. К нашему великому сожалению, мы только делаем вид, что в руке у нас куча всего крутого и смертоубийственного, в действительности же — сплошные земли и ничего больше; зато земель куча — целых шесть штук (можно консервировать). А на столе у нас четыре Academy Rector'a, Rage Weaver, Birds of Paradise и Seal of Fire, и мы никак не придумаем, как получше их использовать. Из земель на столе у нас две равнины, одна гора, одно болото и два леса.

Вся надежда на следующую карту, которую мы возьмем с колоды... Догадайтесь, кого мы берем? Правильно — землю. Берем мы ее, значит, и призадумываемся: а не пора ли наконец что-нибудь предпринять?

Вот над тем, что бы такое предпринять, вам и предстоит подумать. В колоде у вас

имеются Oath of Ghouls, Bone Shredder, Martyr's Cause, City of Solitude, Saproling Burst, Thrull Surgeon, Pattern of Rebirth, Energy Field, Uktabi Orangutan, Avalanche Riders, Mental Discipline, Phyrexian Ghoul, Sliver Queen, Rancor, Monk Idealist, Monk Realist, Aluren, Enduring Renewal. На вашем кладбище — Ornitopter и Choke. Думайте!

## Дополнительная задача

### Последователи Кровавой Клятвы



Противник играет в нас Blood Oath. У нас в руке Recoil, Life/Death, Mystic Snake, Kor Haven, Goblin Trenches, Darigaaz's Attendant, Badlands, Degavolver, Jilt, Kill Switch, Plain.

Скажите, сколько повреждений

нам нанесет, если противник выберет:

1. Instant
2. Sorcery
3. Creature
4. Enchantment
5. Artifact
6. Lands

Считаем, что никакие внешние факторы не влияют.

### Как победить в конкурсе

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять основных задачек. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов, а также изящность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты.

2. Если вы не справляетесь с любой одной из основных пяти задач, то можете заменить ее решением дополнительной задачи. Например, прислать ответы на первые три, пятую и дополнительную, отказавшись от четвертой. И второй вариант: если пять основных задач решены с небольшими огрехами, то правильно сделанная дополнительная задача может эти огрехи компенсировать. Однако сама по себе дополнительная задача не является необходимой, и это ваша воля — решать ее или не решать.

3. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным образом.

4. Куда и до какого времени присылать ответы, смотрите в блоке "Участие в конкурсах". Напоминаем, что письма по электронной почте считаются пришедшими на один день позже.

5. Призовой фонд в этой раз выглядит следующим образом:

- Первое место — 6 бустеров Apocalypse
  - Второе место — 5 бустеров Apocalypse
  - Третье место — 4 бустера Apocalypse
  - Четвертое место — 3 бустера Apocalypse
  - Пятое место — 2 бустера Apocalypse
- Думайте, отвечайте и выигрывайте!

## Организаторы

Задачи составил СЕРГЕЙ ШАДОВ (shad23@chat.ru).

Призы на конкурс предоставлены компанией "САРГОНА".

Организация конкурса: DeD (dekaadr@softhome.net).

Вступление: ГЕЙМЕР (gamer.sobaka.igromania.ru).

Если вы приобрели к игре Magic: The Gathering и желаете узнать больше и научиться большему, необходимо посетить игровые клубы "Магии". Во-первых, только там вы научитесь играть на серьезном уровне и сможете собрать действительно сильную колоду, наменяя или докупив недостающие карточки. Во-вторых, без практики клубной игры "Магия" процентов на пятьдесят-семьдесят утрачивает свою привлекательность и в скором времени наскучивает, как и всякое развлечение. Хотите уметь и любить играть — играйте профессионально. (с) "Магия"



# ТЕСТ # 14 НЕДЕТСКИЕ ИГРЫ...

Игры делают практически про все. Про приключения хитрого вора, про подвиги славного рыцаря, про любовные приключения неудачника Ларри и так далее. Одна из тем, которым посвящено очень много компьютерных игр, — война. Точнее, различные конфликты между людьми (или не людьми).

Что самое интересное, эта тема воспевалась практически во всех возможных жанрах. Уйма стратегий (и даже отдельный жанр — варгеймы), симуляторы различной боевой техники, квесты на военную тему ("Штырлица" не считаем), аркады и 3D Action'ы. Кажется, только ролевых игр не было.

Так или иначе, сегодня в Тесте участвуют игры, имеющие отношение к войнам, как реальным, так и вымышленным: Panzer General, Combat Flight Simulator, WarCraft, War

Games, Wolfenstein 3D, "Казачи", "Противостояние". И — да, что характерно, большинство из них — стратегии.

## Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы правильно ответить на вопрос возрастают на порядок, так как вам остается лишь выбрать, какой из предложенных вариантов — правильный.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

## Вопрос первый

Тест откроет жанр "военных игр", варгеймов. Один из ярких представителей этого

жанра — Panzer General. Типичный варгейм в нескольких сериях... в скольких?

- А. В двух
- Б. В трех
- В. В четырех
- Г. В пяти

## Вопрос второй

Combat Flight Simulator стал, как и ожидалось, более чем реалистичным симулятором боевых самолетов. А выпускала его некая компания, которую вы знаете. Назовите ее.

- А. Sierra
- Б. Interplay
- В. Take Two
- Г. Microsoft

## Вопрос третий

WarCraft — в переводе с английского оз-



начает "умение всевать". Игра для тех, кто умеет всевать, и про тех, кто не умеет. А не умеют в игре те, чьи имена вынесены в полное название игры. Это, как известно...

- А. Wizards&Warriors
- Б. Orcs&Humans
- В. Barbarians&Necromancers
- Г. Pacmans&Diggers

#### Вопрос четвертый

War Games попал в тест по вполне понятным причинам — название игры переводится как "Недетские игры". Ну и что? А посмотрите на название Теста! То-то же. Лучше скажите, отношение к чему имеет эта игра?

- А. К одноименному альбому Depeche Mode
- Б. К одноименному настольному продукту
- В. К одноименному кинофильму про молодого хакера
- Г. К одноименной марке гоночных автомобилей

#### Вопрос пятый

Wolfenstein 3D — самый первый 3D Action был не то что про войну (ибо сложно назвать войной сражение одного человека с огромным количеством ему подобных), но имел к ней непосредственное отношение. Как минимум — сюжетом. Все-таки Вторая мировая, тайный агент, все дела... Скоро, кстати, выходит сиквел Wolfenstein. Он будет называться:

- А. Wolfenstein 3D 2
- Б. Castle of Wolfenstein

- В. Castle of Wolfenstein 3D
- Г. Return to Castle Wolfenstein

#### Вопрос шестой

Славянские разработчики не отставали от западных коллег. Украинская команда GSC GameWorld создала замечательную военную стратегию "Козаки". Огромное количество исторически реальных деталей, конфликты с участием до восьми тысяч юнитов на одной карте и так далее. Вопрос будет такой: а какой следующий проект разработчиков из GSC?

- А. "Веном"
- Б. "Геном"
- В. "Пленом"
- Г. "Коленом"

#### Вопрос седьмой

"Противостояние" — замечательная стратегия в реальном времени на тему... опять же, Второй мировой. Русские, немцы, все как обычно. Плюс нехилая доза тактики, смешанная с чем-то непонятным. Наверное, это и есть "Противостояние". Из интересного: несмотря на то, что уже вышла игра "Противостояние 3", второй части не было из-за разногласия с правами на "Противостояние 2". Зато была первая часть и адд-он к ней, который назывался...

- А. "Холодное лето 44-го"
- Б. "Жаркая зима 41-го"
- В. "Охмуренный лес"
- Г. "Опаленный снег"

### Условия выполнения Теста

См. раздел "Участие в конкурсах".

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

### ПРИЗОВОЙ ФОНД

Призом станет одна из лучших игр 2001 года, напрямую касающаяся военной тематики. Action, в котором можно сражаться одному против сотен противников, а можно взять отряд и уничтожить врага ордой хорошо обученных солдат. Да, вы угадали — сегодняшним призом становится Operation Flashpoint, локализуемый и издаваемый компанией "Бука".

Учитывая, что на момент написания текста игра еще не вышла и находится в процессе трансформации на русский язык, следует ожидать, что призы будут высланы не раньше, но сразу же, как только Operation Flashpoint появится в продаже и будут подведены результаты Теста.



## Информация о прохождении глобальных конкурсов

### Конкурс по картам для Counter-Strike

Стартовавший в шестом номере "Мании" конкурс на построение наилучшей карты для Counter-Strike живет и здравствует. Карты ровным потоком изливаются на почтовый ящик counter@igromania.ru, и есть все основания полагать, что означенный поток не иссякнет вплоть до 15 октября — того самого октября, до которого по вашим просьбам продлен конкурс.

### Counter-WWW-Strike

Благодаря парням с игрового сервера <http://dadazik.ru>, чьи имена звучат как LOSHA aka plague и Big\_Alex, был героически создан и активирован тест-сервер КС, на котором играют карты, созданные российскими мапперами. Если есть желание протестировать публично своё нетленное творение — присылайте карту на [admin@dadazik.ru](mailto:admin@dadazik.ru), предварительно замылив туда несколько показательных скриншотов. Карты, там уже установленные, можно потырить себе, зайдя на <ftp://dadazik.ru/MAPS/27050/>. Адрес C-S сервера: [dadazik.ru:27050](http://dadazik.ru:27050) или [62.16.82.30:27050](tel:62.16.82.30:27050). ICQ администратора: 9248162  
\*новость накатали перед уходом номера в чрево типографии J.V.&Геймер.

В прошлых номерах мы бомбардировали вас ответами на те вопросы, которыми вы нас терроризировали. Сейчас актуальности в этом уже не наблюдается, так как журнал выйдет практически перед самым окончанием конкурса, и тут уж советуй или не советуй, а что родится, то и вырастет. Так что — не будем.

Теперь вот что. Поначалу мы планировали выкладывать на компакт все карты, которые поступают на конкурс. Однако едва только собрались мы положить на CD первую партию карт, как обнаружилось, что столько места на этом самом CD просто и в помине нету. Как следствие, на компакт помещаются только те карты, которые мы сочли по-настоящему сильными. Но при этом после 15 октября (или чуть позже, как получится) ВСЕ пришедшие на конкурс карты будут опубликованы на сайте "Игромании", проживающем, как вам должно быть ведомо, по адресу [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru). Помимо того, планируется помещение части либо всех карт на дружественный нам (и вам уж тем более) кантерстрайковский сайт, осуществляющий поддержку конкурса: [www.counter-strike.ru](http://www.counter-strike.ru).

Условия проведения конкурса, призы и прочие технические детали смотрите в предыдущих номерах. Новая порция конкурсных карт ждет вас на игроманском компакт — смотрите, играйте, формируйте мнения и сообщайте нам, что по какой карте

думаете; ваши мнения станут одной из основных составляющих при определении карт-победительниц.

Удачи участвующим и хороших карт всем нам!

### Wallpaper-Штурм

Зародившийся в седьмом номере "Мании" и собирающийся достигнуть половой и всяческой иной зрелости в одиннадцатом номере конкурс обоев, получивший название "Wallpaper-Штурм", как и планировалось, продлится до 15 сентября. И закончится, грубо говоря и конкретно выражаясь, одновременно со сдачей номера с этими вот строками в печать.

Долго философствовать тут нечего. Поэтому будем философствовать коротко. Тезисно, так сказать.

Приходящие wallpapers разнятся по качеству исполнения, по интересности, по оригинальности и вообще по всему, по чему только можно разниться. Так и должно быть.

На компакт вас ждет новая серия присланных участвующим в конкурсе народом обоев. Если хоть одна из обоев, на CD присутствующих, станет украшением вашего десктопа, значит, конкурс затеян не зря и все то, что делается, делается не напрасно. Верно? :)

В следующем номере будет подведение итогов по конкурсу. Одновременно на компакт будет помещена последняя треть при-



шедших на конкурс работ. Обоины, признанные победительницами и выкладывавшиеся ранее, будут представлены вашему вниманию вторично.

Призовой фонд, как и обещалось, намерен увеличиться. Отчаянно возрастет и прочее в том же духе. Но подробности оставляю в тайне до следующего номера.

Примерно в октябре все присланные на конкурс обои окажутся помещены на сайт "Игромании", всем штормам назло упорно продолжающий находиться по адресу [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru) (то бишь с того времени, как я написал текст о прохождении конкурса карт по Counter-Strike, его местонахождение не изменилось).

Редакция "Мании" желает победы всем участвующим. Моя персона присоединяется к этому пожеланию. Удачи! :)

Информацию о прохождении глобальных конкурсов промыслил, осознал и законспектировал на журнальных страницах некто по имени ГЕЙМЕР ([gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru)).



## СКРИНТУРС # 10



Октябрь. Холодный месяц, обозначающий собой сердцевину осени. И очередной выпуск "Скринтурса", не обозначающий ровным счетом ничего, кроме того, что у вас появляется новый шанс выиграть один из классных призов и, разумеется, опробовать свои игровые знания в определении, из какой игры какая из девяти картинок происходит.

Сезоны сменяются. Жара. Холод. Солнце в глаза. Дождь на загривок. Снег по носу. А "Скринтурс" продолжает двигаться своим чередом. Ни на йоту не меняясь. И даже качество сжатия jpeg'ов на диске остается прежним.

Для победы вам необходимо найти на компакт-диске, прилагаемом к журналу, раздел "Скринтурс". В нем — девять скриншотов из девяти игр. Нашли? Теперь вам нужно определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его в соответствии с условиями, прописанными в разделе "Участие в конкурсах".

И, конечно, замолвим слово о призах, которые ожидают, можно сказать — ждут не дожидаясь своих грядущих обладателей. Мы вновь, как и в восьмом номере, ставим на призы издаваемую компанией "СофтКлуб" реально-временную аркадизированно-юморную механистично-роботехническую стратегико-стратегичную стратегию под названием "Z: Стальные Парни", в первородном англоязычном девичестве числившуюся в анналах истории под названием "Z: Steel Soldiers". Как вам не может не быть известно, стратегия является трехмерным улучшенным ремейком давней отличнейшей RTS из одной буквы, каковая была "Z", она сделана студией Bitmap Brothers и там, за кордоном, издавна компанией EON Digital Entertainment.

Мы вторично приветствуем "Z: Стальные Парни" в нашем скринтурсном конкурсе "Скринтурсе" и предлагаем всем, кроме тех пятерых, кто имел несчастье, которое счастье, победить в не менее конкурсном не менее

"Скринтурсе" за восьмой номер, побороться за поимение ее в свою игровую коллекцию.

Загрузил я вас слегка? Отлично. Тогда смело грузите компакт. Как минимум — морально вы теперь готовы.

...Времена сменяются, и только "Скринтурс" остается прежним. Удачи!

Подбор графики для "Скринтурса": Дядя ФЕДОР ([fedor@igromania.ru](mailto:fedor@igromania.ru)). Написатель прочитанного вами текста: ГЕЙМЕР ([gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru)).



## ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №07/2001



### Скринтурс №08

Ну, вот и определились победители по восьмому "Скринтурсу". Вы этого ждали? Получайте.

#### Правильные ответы

Flanker 2.0  
Real War  
Heist  
Half-Life  
Hired Team: Trial  
Hitman: Codename 47  
Planescape: Torment  
Prince of Persia 3D  
Project I.G.I.: I'm Going In

А вот и победители, заработавшие себе по коробочке Z: Steel Soldiers.

#### Победители

1. Сергей Малышкин, г. Москва  
2. Александр Потемкин, г. Лыткарино  
3. Евгений Мельник, г. Выборг  
4. DeVIL, [lexx\\_blinov@mail.ru](mailto:lexx_blinov@mail.ru)  
5. Михаил Сидоров, [kurbakov@soi.vniief.ru](mailto:kurbakov@soi.vniief.ru)

### Тест №12(08): Saga о Дюне

Да, ребята, здорово вы подсели. Вы ведь прекрасно знали, что без подвоха ну ни один Тест не обходится! Но ведь так и долж-

но быть — в конце концов, вы гуру игрового мира или как?

А собака зарыта в самом первом вопросе. Вкратце: сколько "Дюн" выпустила Westwood, начиная с 1993-го года? Две. Ровно. Сам считал (в школе научили). Dune 2000 и Emperor: Battle For Dune. Куда я дел Dune 2: Building of a Dynasty? Оставил там, в 1992-м году. Когда она, собственно, и вышла.

Не обошлось и без любимых всеми глюков: я перепутал все на свете и по ошибке обозвал Тест номером 11, хотя он должен был быть 12-м. Но вроде бы ничего страшного не произошло. Спасибо всем, кто писал "Тест №11: Saga о Дюне".

Что еще из прикольного? Ну, например, споры о цвете флага Атридесов. У Westwood он был синим. У Герберта — красным. Читатели гневались и грозились. Не гневайтесь. Не грозитесь. В Тесте черным по сиреновой подложке написано: "...Westwood. Именно про ее сагу о "Дюне" и будет разговор сегодня". Уловили? W-E-S-T-W-O-O-D. Не Герберт. И даже не Cryo Interactive, выпустившая самую первую Dune.

Кстати, на синей бутылке был красный логотип Virgin Interactive.

#### Правильные ответы

1. А, 2. В/Г, 3. А, 4. Б, 5. А, 6. Г, 7. В

#### Победители

1. Александр Янченков, г. Москва  
2. Сергей Никишов, пос. Малаховка  
3. Юрий В. Дружинин, г. Йошкар-Ола  
4. Сергей Кровопусков, [free@godly.com](mailto:free@godly.com)  
5. Андрей Морозов, [maesm@samaramail.ru](mailto:maesm@samaramail.ru)

Каждый из победителей получает по одной из коробочек с Emperor: Battle For Dune... разыгранных, как обычно, в случайном порядке. Это не важно, что одинаковые, главное — сам процесс!..

### Кроссворд №08

Ну как, вам понравился восьмой Кроссворд? Лично мне — да. Мне, как мазохисту со стажем, вообще нравится мучить себя. А потом смотреть, как мучаетесь вы. Кто делал Men in Black? Правильно, Gigawatt Studios. А не Gigagame. И не Greatart (и где вы только такие названия берете?). Ладно, это было единственная ошибка. В целом — все нормально, ответило больше половины участвующих.

Кстати, поприветствуем Анатолия "Астарота" Филатова. Первый раз парень ответил на Кроссворд, и в первый же раз — в десяточку! Точнее, в пятерочку. Победителей.

#### Правильные ответы

По горизонтали: 1. Creatures, 4. Cleopatra, 8. Adventure, 10. Syndicate, 11.



Kamikadze, 12. Starfleet, 13. Degrees, 15. Nine, 17. Time, 19. Healing, 20. Fatigue, 21. Gene, 24. Orcs, 26. Russian, 27. Galactica, 29. Cancerous, 32. Organized, 33. Startopia, 34. Ecstatica, 35. Firestorm.

По вертикали: 1. Crack, 2. American, 3. Ultra, 5. Order, 6. Accolade, 7. Alert, 9. Energy, 10. System, 13. Defiler, 14. Station, 16. Image, 18. Magic, 21. Gigawatt, 22. Island, 23. Circus, 25. Starport, 27. Gnome, 28. Twist, 30. Curse, 31. Swarm.

Победители

1. Виктор Тимашев, г. Москва
2. Анатолий Филатов, г. Владивосток
3. Zoltan, zoltan2000@rambler.ru
4. Некто из Уфы, skrudj@ufanet.ru
5. psx из psx@nm.ru

Призы: каждому из выигравших по коробке с Emperor: Battle For Dune!

## Конкурс "Пять турнирных задач"

### Ответы по задачкам в №07

#### I. Крабовые палочки

В первой задаче, самой легкой, нам ничто не мешает предложить нашему Horseshoe Crab раза четыре выстрелить в противника. Есть веские причины полагать, что краб ничего против иметь не будет.

Это можно сделать как в ответ на Terror, так и после того, как эффект от Terror уже будет в стеке (в stack, т.е. — в цепочке).

#### II. Линия жизни на троих

Еще одна простая задача, и почти все наши конкурсанты правильно заключили, что после того, как мы сыграем Rout, Cradle Guard и Serra Angel вернутся в игру за счет способности Lifeline, а вот Weatherseed Treefolk'у все же придется прыгнуть назад в руку. Что с ним будет происходить в дальнейшем, уже не суть важно.

#### III. "Очи черные, очи гардные..."

Как заметили многие из отвечавших, наш противник действует не оптимальным образом — дай он защиту Steadfast Guard'у в ответ на игру Flametongue Kavu, нам бы пришлось-таки нанести его повреждения одному из своих существ, и никакой Singe уже не помог бы. Но задача на то и задача, чтобы выкручиваться из поставленной ситуации.

Правильной последовательностью действий следует признать следующее: в ответ на свойство аколита нам надо произвести метание Singe в своего Flametongue Kavu. В результате, когда дело дойдет до нанесения повреждений, Flametongue Kavu будет черным как деготь, благодаря чему и сделаем свое некрасное дело. И, перефразируя название задачки, потухнут "очи черные, очи гардные, очи Steadfast Guard".

А теперь — правильное развитие турнирной ситуации. При оптимальном желании зайти Kavu Runner'ом в атаку из расчета того, что противник захочет от него избавиться, выставив в блок обоих своих существ, нарезает серьезная проблема. Если мы попытаемся сказать Singe в Kavu Runner'a до нанесения повреждений, то можем получить в не-

го защиту от красного, и тогда, в лучшем случае, нам светит размен на Steadfast Guard'a. А основная проблема, Crimson Acolyte, останется в игре. Вообще говоря, в этой задаче множество вариантов развития событий, но при правильной игре противника ничего хорошего все эти варианты нам не предвещают.

#### IV. Идолы нашего времени

Для задачи существует масса решений, и все они приводят к победе на следующем ходу.

С помощью Planar Portal можно взять как Crosis's Charm, чтобы убить вражеского Chimeric Idol, так и Fog Patch, но потерять Идола и зайти в атаку птицей под Wax, нанеся последний удар с помощью Keldon Necropolis. Существует также вариант с Vine Dryad'ой, который ничем принципиальным не отличается. Подавляющее большинство участников так или иначе справилось с этой, на поверку оказавшейся простой, задачей.

#### V. Один голос против всех (да, да, нет, да)

Из всех возможных правильных вариантов стабилизации ситуации лишь один приводит к победе на нашем ходу. Съев под Diabolic Intent любое из наших существ, достать из колоды Pledge of Loyalty и положить ее на вражеский Voice of All. Таким образом, Voice of All получит защиту от красного, черного и... белого! С него свалится Pariah, и мы спокойно сможем отправиться в победную атаку.

Неправильных ответов на эту задачу было предостаточно, а наиболее популярной версией из числа ошибочных стала установка на стол Putrid Warrior'a, который, конечно, приводил нас к победе, но лишь через ход, что никак не является оптимальным решением.

#### Дополнительная задача: Плоть и кровь

При ответе на эту задачу следовало помнить, что повреждения сначала идут в цепочку, а потом наносятся. Итак, повреждения уже заявлены, но одна из целей исчезает (Flesh Reaver). Затем повреждения будут нанесены вражескому Bloodshot Cyclops, от которых он и скончается, а мы не получим повреждений, т.к. Flesh Reaver к этому моменту уже не окажется в игре.

#### Победители за №07

1. Аркадий Завыленков [arzav@mail.ru], г. Новосибирск
2. abyssmal [vnatarov@yahoo.com], г. Москва
3. Антон Целогородцев aka Xavier [xavier\_zst@chel.ru], г. Челябинск
4. Disa [disa@chel.ru]
5. Zakakvo [zakakvo@yahoo.com]

#### Ответы по задачкам в №08

#### I. Рожденный ползать, уйди со взлетной полосы!

Простая задача, но — подлая. Текст

Waylay был исправлен через некоторое время после ее выхода. Изменение гласит, что играть ее можно только в attack phase, т.е. в фазу атаки. Прочитать исправленный текст карты вы сможете в "Оракуле" — он присутствует на компактe. И сразу скажу, что правильное решение этой задачи, приводимое ниже, считалось большим преимуществом, но и особых придинок за банальное "в main фазу играем Waylay и ломимся в атаку" не было.

Итак, требовалось правильно указать фазу, в которую нужно сыграть Waylay, и это удалось далеко не всем. Исходя из текста карты Waylay, играть ее мы можем только во время фазы атаки. Кое-кто пытался сказать Waylay в шаг объявления атакующих, что, конечно, вполне можно, вот только побегать они уже никуда не смогут. Правильный ответ — игра Waylay в шаг начала атаки (Beginning of Combat Step).

#### II. Карта или смерть?

Правила плохие, но читайте их, ибо они есть рулез. К сожалению, с этой задачей справились далеко не все. На первый взгляд, все выглядит элементарно. В начале draw-step в цепочку идут эффекты в следующем порядке: сначала эффекты активного игрока (Howling Mine), затем — эффекты пассивного игрока (The Rack) и, наконец, взятие карты.

Хитрость в том, что эффект взятия карты в draw-step не контролируется ни одним из игроков и помещается на верх стека, что бы в нем до этого ни творилось.

То есть цепочка в результате будет разматываться так: взятия карты, эффект The Rack и уже затем свойство шахты Howling Mine и взятие карты.

На момент проверки эффекта от The Rack у нас будет уже три карты, и мы преспокойно убьем противника. Howling Mine для выживания в этой ситуации, собственно, вообще не нужна. Она там чисто для украшения стола. Красивая карта и все такое.

Подобную ситуацию с картой The Rack (посмотрите также Black Vise) породила некорректная формулировка разработчиков, имевшая место быть в период написания задачи. Wizards of the Coast привели их написание в божеский вид (срабатывать в начале upkeep) в день 08/24/2001. Современный текст по The Rack звучит так:

The Rack

1, Artifact

As The Rack comes into play, choose an opponent.

At the beginning of the chosen player's upkeep, The Rack deals X damage to that player, where X is three minus the number of cards in his or her hand.

#### III. Putrid vs. Warrior

В этой партии сложилась действительно ничейная ситуация. Мы часто публикуем задачи, где выигрыш достигается правильной расстановкой эффектов в цепочке, здесь же, сколько ни крути, итог один — ничья. Хотя некоторые из отвечавших все-таки пытались защищаться, если противник идет в атаку, и использовать свойство Putrid Warrior для понижения жизни. Да, эффект положится в це-



почку, и что бы ни делал нападающий (пытался понизить или повысить общее количество жизней), эффект пассивного игрока отработает раньше. Вот только *life total* будет проверяться одновременно, и на ничейность ситуации это не повлияет. На эту задачу получено почти 100% правильных ответов.

#### IV. Кровавая клятва

Тут мы, кажется, совсем замучили наших конкурсантов. По первому впечатлению правильную последовательность действий в этой ситуации назвать невозможно, так как наш противник не наделен, в отличие от нас, телепатическими способностями и не знает, что у нас имеется в руке. Поэтому сначала давайте ответим на вопрос задачи, что делать дальше, если *Fact or Fiction* разделился как два острова на *Counterspell* с *Absorb'om* и *Story Circle*, а потом подумаем, как нужно было правильно играть в этой ситуации.

Итак, чтобы выжить от следующей атаки *Бластодерма*, нам нужно взять *Story Circle* и две каунтермагии. Далее противник сыграет в нас *Blood Oath*, назвав *Instant*, таким образом гарантируя себе победу: ведь карт типа *Instant* у нас как минимум две. Но не тут-то было — необходимо помнить, что выбор типа карт происходит на разрешении заклинания, а не на объявлении. Мы на объявлении *Blood Oath* вынуждены говорить *Misdirection* (за альтернативную стоимость, убирая из игры *Absorb*) в себя же, так как перенаправить его в противника не представляется возможным (...target opponent...). Если противник все же выберет *Instant* — мы получим свои 3 очка вреда, положим равнину, поставим *Story Circle* и останемся с открытой маной для *Counterspell'a* и превента (prevent) от атаки *Бластодермом*. Говорить *Misdirection* за *Counterspell*, оставляя *Absorb*, тактически невыгодно, так как мы не будем иметь возможности сыграть его на следующий ход, отменив возможную угрозу.

А теперь другая часть задачи. Дело вот в чем: после того как мы отыграли

*Misdirection*, противник может усомниться в достаточном количестве *Instant* у нас на руках. Выбери он *lands*, и нас уже ничего не спасет. Вот тут мы и подошли к правильной последовательности действий. Очень жаль, что почти никто из отвечавших ее не назвал... Так вот. Исходя из ситуации, оппоненту нужно было делить последствия *Fact or Fiction* на *Story Circle* с землями в одной кучке и остальным в другой. (Возможен и экстремальный вариант деления 5 к нулю.) Таким образом, при выборе необходимого нам *Story Circle* он гарантированно наносит нам минимум шесть очков вреда, называя *lands*.

#### V. Не торопитесь попасть в ад. Без вас не начнут.

Главное — на нашем *urkeer* правильно расставить эффекты таким образом, чтобы сначала сработал эффект *Necra Sanctuary*, затем умер *Saproling Burst* и, наконец, *Reya Dawnbringer* принесла *Devouring Strossus'a*. К началу нашей первой главной фазы у противника останется уже 14 очков жизни, которые мы понизим до нуля, взорвав *Seal of Fire* и проатаковав с помощью *Devouring Strossus*, на которого предварительно будет сказан *Monstrous Growth*. Нужно также не забыть заплатить пять маны за *Collective Restraint*, у нас же осталось только четыре — вот для чего еще понадобится *Reya Dawnbringer*. Быть ей распятой на алтаре.

Некоторые из отвечавших, пожалев Рею, выкладывали свежевзятую землю. Пацифисты! Впрочем, на правильность решения это не влияет.

#### Дополнительная задача: Арифметика маны

За поворот горы мы получим зеленую ману от *Wild Growth*, любую ману от *Fertile Ground*, черную от горы из-за *Contamination* и еще одну черную в силу способности *Mana Flare*.

Небольшое пояснение. Свойство *Contamination* — это эффект замещения, т.е. *Contamination* замещает цвет маны,

которую может производить земля, на черный. *Mana Flare* — это триггер-способность, которая срабатывает на производство земель маны. Т.е. в момент поворота земли для маны сработает триггер-способность, которая произведет ману того цвета, которую произвела земля. А энчантментам, лежащим на этой земле, все равно, какую ману дает эта земля: у них своя жизнь.

#### Победители за №08

1. Павел Шульга [pavel\_shulga@mail.ru]
2. Валерий Балабанов [val531@mail.ru]
3. Игорь Галуза, [giver\_zx@chat.ru], Беларусь, г. Минск
4. Сергей Соболев, г. Архангельск
5. abysmal [abysmal01@yahoo.com], г. Москва

#### Обращение к победителям конкурсов!

Дорогой победитель! Призы к вам уже идут, если вы не москвич, и ждут вашего приезда в редакцию, если вы москвич. Если через неделю после покупки журнала вы не получили приз — свяжитесь с редакцией: возможно, по каким-то причинам приз выслать не удалось (например, Геймер утащил конверты с вашими адресами в свое логово, перепутав их с письмами в "Линию отрыва"). Если вы москвич, можете как связаться по e-mail, так и просто позвонить в редакцию — телефоны перманентно указаны на первой странице журнала.

#### Над подведением итогов...

Так вот, над подведением итогов работали: *Святослав Торик, Геймер и Сергей Шадов*. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: *Денис Давыдов, Святослав Торик и Глеб Дивов*. Осуществление выдачи призов: *Глеб Дивов (xvs@igromania.ru)*. Призы на конкурсы предоставлены компаниями "Саргона", "1С", "Руссобит-М" и журналом "Игромания".

## УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **Тест** выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. **Кроссворд**: 1. Gamer. 2. Sobaka. 3. Igromania. 4. Ru и так далее. **Скринтурс**: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit. **Пять Турнирных Задач** требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения одной.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО** пишите название

и номер конкурса, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах и шлете ответы бумажной почтой, присылайте ответы **РАЗНЫМИ ПИСЬМАМИ** (иначе сортировать становится очень сложно, и теоретически возможен вариант, что ответ на один конкурс будет учтен, а другой просто затеряется в общей массе).

3. **Присылать письма с ответами** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465**. Электронная почта: **editor@igromania.ru**.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №10, ответы на

конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №12.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на **октябрьские** конкурсы будут приниматься с 01.10 до 31.10.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит подъехать за призом в редакцию. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке **xvs@igromania.ru**) — возможно, произошел катаклизм и мы утратили ваш адрес.

С уважением — редакция



Иван Тропов  
(tropov@newmail.ru)

Иллюстрации: Геннадий Григорьев

## КОРНЕВОЙ МИР

В рассказе использованы  
миры Myth и StarCraft

Хрупкая фигурка эльфийки замерла на вершине холма. Приложив тонкую ладонь к изогнутым бровям, она вглядывалась в лощину.

Воздух за ее спиной задрожал. Подернулся дымкой, загустел, и из воздуха соткался демон. Мгновение он неподвижно висел в воздухе, обретая реальность, и рухнул вниз. По-кошачьи поджав лапы, он мягко упал на четвереньки. Заметил эльфийку — и бесшумно метнулся к ней.

— Где тебя носило, Джерр? — презрительно бросила эльфийка, не оборачиваясь.

Демон замер. И как она почувствовала его? Он двигался совершенно бесшумно.

— Не твое дело, Кэриан, — хрипло огрызнулся Джерр. — Зачем я тебе понадобился?

Забравшись на холм, он покосился на профиль Кэриан. Точное, крошечное личико. Такое прекрасное — и такое холодное. От огненно-рыжих волос лился пленительный мятный аромат... Когтистая лапа осторожно коснулась хрупкой талии.

— Не сейчас, Джерр, — Кэриан сбросила лапу и холодно глянула на демона. Зеленые глаза — словно изумруды. Такие же жесткие и равнодушные. Еще холоднее, чем ее тон...

Джерр убрал лапу. Демоны жестоки, ха!.. Это только до встречи с благородными эльфами так кажется!

— Смотри, — Кэриан указала рукой влево.

Впереди с холма спускался отряд мертвяков. Шли они неспешно, раскачиваясь, словно на костылях. Как маятники часов... так же размеренно, равнодушно — и неумолимо. Раз, два... Смерть на два шага ближе к тебе. Раз, два... В руках огромные топоры. Иззубренные ржавые лезвия, отмеченные пятнами застывшей крови.

— Ну и чего тут такого?

— Да не туда, идиот! — презрительно процедила Кэриан. — Вон! Мертвяки направлялись к подножию холма, у которого суетился отряд. Десяток берсерков и дюжина лучников поспешно карабкались на другой холм, отступая. Между холмами в высокой траве мелькали желтые бороды гномов. Они минировали лощину.

Мертвяки приближались. Ни один ни разу не сбился с шага. Раз, два... смерть твоя. Раз, два... вот она.

Лучники наконец остановились, берсерки присели на землю перед ними, выставив длинные мечи и, насколько можно было видеть, поедая сушеные мухоморы.

— На холм! К бою! — донес ветер громовой голос.

Это был кто-то большой, в длинной черной хламиде, с высоким посохом. Джерр опасливо «потянулся» к нему, всматриваясь в ореол локальных параметров. Секунду «читал» его — потом расслабился.

— Обычный волхв, — облегченно выдохнул демон.

Не колдун, метающий огненные шары. Всего лишь знахарь. Травки, корешки; унять боль, остановить кровь — не более.

— Ничего серьезного, — решил демон.

Кэриан холодно стрельнула по нему глазами.

— Я иду за ними уже третий мир, — тихо сказала она, прищурившись.

Демон не успел удивиться.

Гномы — шесть безобразных карликов, навьюченных сумками, как ослы, — бросились на холм, к лучникам и берсеркам. Мертвяки шли колонной, по четыре трупа в ряд. Первый ряд был уже между холмами. Перед берсерками гномы остановились. Лучники дали залп.

Двенадцать стрел со свистом рассекли воздух, кремневые наконечники вонзились в гнилую плоть. Стрелы насквозь пробивали разложившиеся тела. Брызнули ошметки плоти, но мертвяки как ни в чем ни бывало продолжали идти вперед. Раз, два... равномерно и неотвратно. Раз, два...

Еще один залп. Одна из стрел вонзилась крайнему мертвяку точно в глазницу. Он чуть мотнулся от удара — и мерно попер дальше. Окоченевшие пальцы мертвой хваткой вцепились в древко топора.

Пять дюжин мертвяков уже спустились в лощину. Первый ряд начал подъем к отряду, не обращая внимания на залпы лучников. Один получил в бок сразу три стрелы. От удара его развернуло и отбросило назад. Он упал на колени, завалился на спину и затих. Следом упал второй, третий... Но остальные неумолимо приближались. Они шли по телам павших, ноги с чавканьем месили гниющую плоть, но не сбивались с единого ритма.

В руках у гномов сверкнули кремни, и в воздухе соткались шесть дымных полос. Слякки с огненной смесью упали в колонну мертвяков. Первая ударила в череп, в желтеющую на макушке кость, и взорвалась. Куски черепа фонтаном взметнулись вверх, обезглавленное тело рухнуло. Мертвяку слева оторвало руку, огромный топор упал вниз и отхватил полступни. Труп зашатался и рухнул. Еще одна склянка упала на землю, с хрустом лопнула — но не взорвалась, только подпалила траву. Оставшиеся четыре воткнулись в тела — в гнилые, сочащиеся гноем остатки плоти, — и их фитили потухли.

Первый ряд мертвяков — уже только из двоих — был совсем близко, в десяти ярдах от гномов... Гномы бросились назад.

— Все, готовы, — довольно рыкнул Джерр. — Сейчас от твоего отряда ничего не останется.

Но не все гномы бросились назад. Четверо отступили, а двое вытащили новые склянки и хладнокровно чиркали кремнями, поджигая фитили. До мертвяков была уже пара ярдов, ближайший из них взмахнул топором... тут лучники дали залп — и оба мертвяка в первом ряду свалились, напичканные стрелами. Прочертились две дымные полосы. Слякки упали в центр отряда. Первая снова попала кому-то в гнилую руку и потухла. А вторая легла удачно.

Слякка упала между мертвяками, прямо в кошель с восточным порошком, один из оставленных гномами в лощине. Взрыв склянки — и сразу же тяжело грохнул кошель, опалив все вокруг огнем. В ту же секунду затрещали взрывы вокруг — это вспыхивали соседние кошель, умело разложенные гномами. По лощине пробежала огненная волна из десятка взрывов.

Земля тяжелым фонтаном накрыла центр мертвячьего отряда. Из облака гари летели оторванные руки, ноги, головы... тяжелое лезвие топора с пронзительным свистом вылетело далеко вверх — и вонзилось в убежавшего гнома, перерубив надвое.

Но первые ряды мертвяков упрямо карабкались на холм. Взрывы сорвали с них плоть, обнажив кости. Но окоченевшие руки все еще крепко сжимали топоры.

— Черт! — рыкнул Джерр. — Те два гнома — точно герои!

Оба гнома-героя бросились в стороны, улепетывая из-под огромных топоров. Эльфы перестали метать стрелы. Берсерки перед ними вскочили на ноги и бросились на мертвяков.

Огромные, могучие дети севера, нажевавшиеся мухоморов. Боевые вопли взметнулись в небо, огромные двуручные мечи врягов закрутились, словно стальные вихри, а мертвяки так медлен-



но двигались... Разложившаяся плоть брызнула в стороны — кисти, локти, плечи...

Но у мертвяков все еще было трехкратное преимущество в числе перед варягами. Мечи рубили склизкие руки, с чавканьем втыкались в тела... Но вот один берсерк поскользнулся на гнилой плоти, всего на миг опустил глаза — и тут же ржавый топор отхватил ему правую руку. Топор ритмично поднялся — и так же неспешно опустился, снося варягу полголовы. Подскочил другой варяг — и его меч вонзился в грудь удачливого трупа. Но мертвяк все так же размеренно замахивался, пока второй меч не пробил его бедро... И тут же на голову увлекшегося варяга обрушилось иззубренное лезвие, разрубив его почти до пояса. Варяг справа лишился прикрытия — и тяжелый топор вонзился ему в спину...

Гибель троих варягов разбила строй, берсерки смешались с мертвяками. На семь берсерков было две дюжины мертвяков — варяги были обречены.

— Дожмут их мертвяки, — сказал Джерр.

— Строй! — вдруг взревел один из варягов. Слово грохот грома прокатилось между холмами. — Сомкнуть!

Этот рев пробился даже в задурманенные мухоморами и жаждой крови головы берсерков. Варяги наскоро сомкнули строй, потеряв всего одного. Встав кольцом, они умело оборонялись вшестером от двух десятков мертвяков. Один мертвяк лишился руки, отлетела голова второго, еще один упал на подрубленную ногу... Берсерки переломили бой.

— Дьявол... — выдохнул Джерр. — Тот варяг тоже герой...

— И волхв, — хмуро бросила Кэриан.

— Четыре героя?! — ужаснулся Джерр.

— Не трясись, чешуйчатый, — презрительно бросила Кэриан.

Свистнуло — и мимо ее виска пролетело копье, выбив локон. Второе копье чиркнуло о бок демона, сорвав дюжину чешуй. Из разорванной кожи брызнула темная кровь.

Джерр с ревом крутанулся, закрывая хрупкую эльфийку своим телом.

С другой стороны холма к ним поднимался отряд темных копьеносцев. Иссушенные скелеты, увитые голубыми плащами, скользили над землей, едва касаясь травы. Не будь за их спинами тяжелых колчанов с копьями — так и взмыли бы в небо на струях теплого воздуха.

Их привлекла Кэриан. Эльфы — смертельные враги падших лордов, еще хуже людей и гномов. Копьеносцы целились в нее, демона задело случайно. Еще два копия перелетели вершину холма и упали по ту сторону, пятое копье вонзилось в землю, чуть не припилив ногу Кэриан.

— Займись родственничками, — процедила она сквозь зубы, скидывая с плеча лук.

— Р-родственнички, так вас и так, — рыкнул Джерр. Запах крови ударил в чуткие ноздри, разум накрыла волна ярости. Пригнув голову, он бросился на копьеносцев.

Не обращая внимания на Джерра, они опять метнули копия в эльфийку. Копья скользнули над самой головой демона. А из-за спины с тугим звоном пронеслась стрела эльфийки и вонзилась в грудь крайнего копьеносца. Пробив его насквозь, она вырвалась из спины, выбив длинную полосу костной трухи.

Джерр подскочил к темным — и замолотил когтистыми лапами по хрупким скелетам.

Копьеносцы недоуменно заухали — чего это свой демон напал на них?

А Джерр кромсал плащи и ломал трухлявые кости. Упал один, второй... Копьеносцы бросились врассыпную, но демон был проворнее. Кэриан тоже не теряла времени. Крайнего копьеносца она добилась сама, метко всадив в него еще три стрелы.

— Быстрее за отрядом! — скомандовала Кэриан.

— Да куда они денутся... — начал Джерр, забираясь на вершину холма — и осекся.

Внизу отряда уже не было. Только куски зеленоватой плоти, ржавые топоры... Пять трупов берсерков, разрубленный гном — и все. Отряда и след простыл. Вот это скорость!

— К реке! — бросила Кэриан и побежала вниз, забрасывая лук за плечо.

— Кэриан, ты уверена?..

— Я прошла за ними три мира. Я потратилась на три тела!

— Хочешь потратиться еще и на четвертое? — ехидно спросил Джерр, пригнув голову к прелестному личику эльфийки.

Кэриан окатила его ледяным взглядом. Джерр перестал скалиться.

— Я знаю, что делаю, — она подняла руку и презрительно потрепала его по щеке, хотя демон был вчетверо крупнее. — Все будет нормально, Джерр.

— Кэриан...

— Я должна компенсировать три тела. Если мы просто уьем их, это будет всего четыреста пунктов к пронзающему опыту... — эльфийка прищурилась, разглядывая демона, и неохотно добавила. — На двоих. Каждому по двести. Я должна попробовать уговорить их. Тогда будет шестьсот, по триста каждому. Я смогу окупить все траты на этот рейд. Если бы я собиралась просто убить их, стала бы я тратить на тело эльфийки?

— Но Кэриан! Разговор с ними — это риск. Они же опытные, посмотри, как идут! А если они знают про стражей?

— Мне нужно триста пунктов, — ледяным голосом отчеканила эльфийка.

— Но...

— Все! Хватит! Заткнулся — и за дело!

Быстро темнело. Багровый закат сгустил зелень елей, выступили звезды. Впереди над лесом далеко вверх вилась тонкая струйка дыма.

Ориентируясь на дым, демон и эльфийка осторожно приближались к остаткам отряда.

— Не лезь, сиди в сторонке, — скомандовала Кэриан.

— А если...

— Никаких если, — процедила эльфийка сквозь зубы. — Все. Тихо!

В центре поляны горел костер.

Два гнома, волхв и берсерк сидели возле огня — это была четверка героев. Еще два варяга и один лучник стояли на страже. Но эти трое не герои — всего лишь помощники. Их можно не принимать в расчет. Все остальные помощники погибли. Но это уже не имело значения. До Камней перехода осталась одна крупная стычка, а все герои были целехонькими. И оба гнома под завязку нагружены боевыми склянками и восточным порошком.

Над костром шипели маслом остатки двух кроликов, от мясного аромата у Джерра свело челюсти. По кругу ходила фляга с разбавленным вином.

— ...И там нет никаких пунктов, — неспешно рассказывал волхв. — Ни пронзающего опыта, ни локальных параметров.

Оба гнома охали и кряхтели, слушая волхва, мотали на кулаки седые бороды. Варяг угрюмо тряс головой. То ли еще не отошел от мухоморов, то ли так на него действовали смущающие ум сказы волхва.

— Такой вот мир, — говорил волхв. — Корневой называется.

— Странное название, — гнусаво сказал гном.

— Я же говорю, Гури, это особенный мир! — воскликнул волхв. — Все остальные миры появились из него. И если попасть в корневой мир, то любой другой мир можно изменить, как тебе только захочется. Даже совсем разрушить. Или создать совершенно новый.

— Мать моя гномиха! — Гури ошалело покрутил седой головой.





Джерр и Кэриан затаились за большим дубом на краю поляны, прислушиваясь.

— Что-то здесь не так, Кэри, — шепнул демон. — Очень уж они расслаблены... Слишком громко говорят... Может, не надо?

— Не дрожи, трус, — презрительно зашипела эльфийка. — Не тебе идти с ними говорить.

Кэриан вышла из-за дуба и нарочито громко кашлянула.

Лучник-помощник на страже вздрогнул, вскинул лук, натянув тетиву. Но узнал сестру по крови, опустил лук.

— Густого леса, — кивнул эльф.

— Высокой травы, — откликнулась Кэриан.

Остальные на поляне замерли.

Кэриан вышла из лесной темноты к костру.

— Свети всегда вам свет, — нараспев проговорила эльфийка хрустальным голосом и приветливо улыбнулась.

— И тебе никогда не остаться во тьме, — с сомнением протянул волхв, подозрительно разглядывая пришлицу.

Кэриан присела у костра. Берсерк-герой сразу же ожил, прошелся цепким взглядом по ее хрупкой фигурке — и сладострастно оскалился. А вот гномы хмурились.

Слишком сильно хмурились. И кажется, она где-то уже видела их... Глупости! Просто показалось. Гномы и эльфы вообще не очень жалуют друг друга. Вот гномы и хмурятся.

— Куда путь держите, храбрые воители? — торжественно спросила эльфийка.

— А то не знаешь, дочь леса? — ухмыльнулся волхв. — К Камням перехода.

— Это понятно. — Кэриан тоже улыбнулась. Хотят поиграть — ну что ж, она тоже не прочь поиграть. — А куда вы направитесь из Камней перехода? В мир на уровень вверх или еще куда?

Берсерк с глупой улыбкой тонул в изумрудных глазищах Кэриан. Гномы и волхв быстро переглянулись.

— Также про корневой мир слышала? — чуть улыбнулся волхв. — Хочешь, пойдём с нами. Вместе легче.

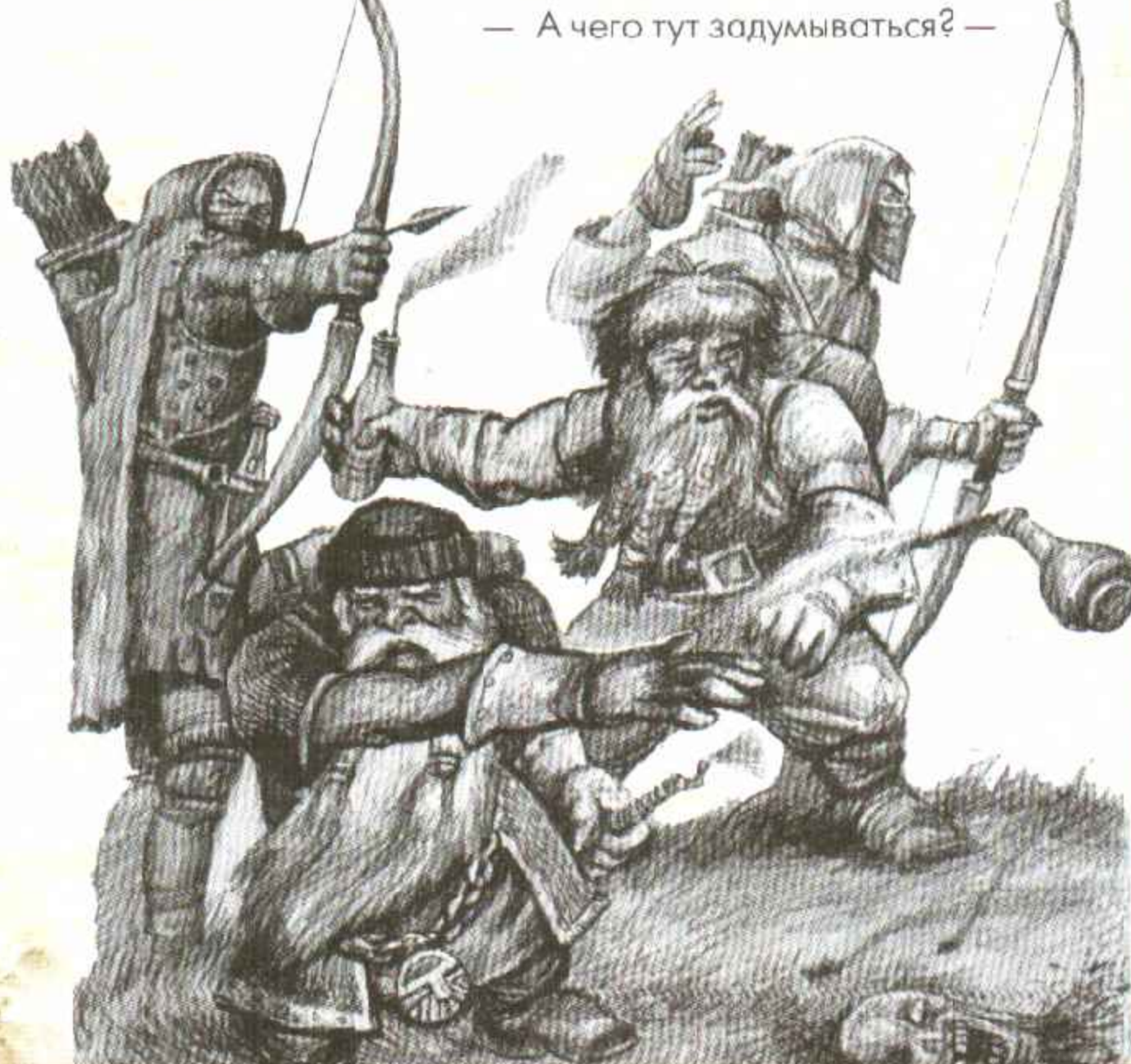
Кэриан и не сомневалась, что они шли к корневому миру. Но проверить это она должна была в любом случае — таково условие рейда. А еще она собиралась их отговорить. Но для этого надо узнать, что именно им известно о корневом мире.

— Коневой мир? — эльфийка сделала недоуменную гримаску. Получилось обворожительно. Ну просто сконфуженный лисенок.

Варяг порывисто пересел ближе и осторожно обнял красавицу-эльфийку. Кэриан благодарно улыбнулась ему и прижалась плотнее. Варяг растаял. Джерр за дубом скрипнул клыками и со свистом вспорол воздух когтями.

— Ну, вот ты задумывалась когда-нибудь, почему миров так много, и все они такие разные? — спросил ее волхв. — Почему есть высшие миры, очень сложные, а есть низшие, совсем простые, как вот этот вот мир?

— А чего тут задумываться? —



Кэриан притворилась удивленной и часто-часто хлопала длинными ресницами. — Так устроена вселенная. Одни миры проще, другие сложнее. Каждый герой выбирает мир себе по душе. Надоел один — перебирается в другой. Как же еще вселенная могла бы быть устроена?

Волхв переглянулся с гномами, помолчал, что-то обдумывая.

— Видишь ли... — наконец медленно начал он. — Возможно, на самом деле вселенная устроена не так.

Кэриан поняла, что волхв собирается в очередной раз изложить легенду о корневом мире. Они решили уговорить ее пойти вместе с ними. Ну-ну.

— Не вся вселенная состоит из тех миров, где мы привыкли жить, — неспешно говорил волхв, внимательно заглядывая в зеленые глаза эльфийки. — Все эти миры, где мы можем перемещаться, лишь хитрые иллюзии. А на самом деле...

Кэриан заливисто рассмеялась, откинувшись на руку варяга.

— Иллюзии? — она постучала ладошкой о землю, потом нежно погладила литые грудные мышцы варяга и томно выдохнула: — Какие прочные иллюзии...

Лапица волхва поползла по спине эльфийки вниз.

— Очень хорошие иллюзии, — серьезно ответил волхв. — Но на самом деле все герои произошли из одного мира, которого нет среди тех миров, куда мы можем попасть сейчас. В том мире правила особенные, сложнее, чем в самом высшем из наших миров. И в этом мире, называемом корневом, специальные машины хитрым способом создают иллюзии всех наших миров.

— Это все сказки, — усмехнулась Кэриан, продолжая притворяться дурочкой.

— Сказки?! — вскинулся волхв. — Почему же? В том, что я тебе говорю, нет противоречий! Так может быть!

— Ну... — Кэриан притворилась чуть смущенной. — Право, можно выдумать множество такого, в чем нет противоречий... Но ведь не все это будет существовать?

— Верно, — согласился волхв. — Мы и собираемся проверить эту легенду. Пойдешь с нами? Мы собираемся в самые низшие миры. А там, говорят, помощников совсем нет, каждый герой наперечет.

Кэриан постаралась ничем не выдать охватившего ее напряжения.

— В самые-самые низшие миры? — спросила она.

— Да.

Кэриан вздохнула. Волхв хорошо знал, что делал. Мог знать и про стражей. Это уже опасно. Но отступить... На кону дополнительные сто пунктов! Кэриан решила рискнуть.

— Ну, пусть ваш корневой мир и в самом деле есть, — нежно заговорила она. — Допустим, доберетесь вы туда. Так ведь там, вы говорите, можно изменить любой из наших миров? Даже создать совсем новый?

— Да! — просиял волхв. — И создать, и уничтожить!

— Вот! — Кэриан гордо вскинула голову и сверкнула глазами. — А что будет с героями в том мире, который вы уничтожите?

— Ну... — волхв растерялся. — Я не знаю... В конце концов, не обязательно уничтожать миры.

— А кто сможет гарантировать, что когда вы попадете в корневой мир, вы не уничтожите все наши миры вместе со всеми героями? — напористо спросила Кэриан.

— Ну-у... — волхв опустил глаза.

— Вот-вот, — прищурилась Кэриан. — Так что забудьте о корневом мире. Это ваша легенда — просто вранье.

— А как из одного следует другое? — сварливо влез гном. — Почему вдруг, если из корневого мира можно уничтожить все остальные миры, то корневого мира не может быть?

— Непонятно? — нехорошо прищурилась эльфийка. Сидеть рядом с уродливым гномом было так противно, и этот скрипучий голос... эльфийка даже забыла про притворство. — А ты подумай! — зло предложила она.

Гном с ненавистью сверкнул глазами.

— И мне непонятно... — волхв тоже тяжело уставился на Кэриан. — Почему, в самом деле?



Кэриан напряглась. Намека они не поняли. Или не захотели понять?

Попытаться напугать их? А если они решат драться? Опасно... Но сто лишних пунктов...

— Потому, — решительно начала Кэриан, — что среди обитателей наших миров есть герои, которые очень не хотят оказаться во власти тех, кто выберется в корневой мир... ОЧЕНЬ не хотят. Понимаете?

Над костром повисло молчание. И снова волхв переглянулся с гномами.

Ну? Теперь-то они поняли? Кэриан внимательно вглядывалась в лицо волхва. Понял он? И что решил? Отступить — или...

— Это она, — вдруг тихо буркнул второй гном.

— Точно, Локи? — переспросил волхв.

И его рука тихонько поползла под полу плаща...

У Кэриан перехватило дыхание. Ловушка! Они все знают о страхах! Они просто проверяли ее! И теперь они хотят убить ее!

Кэриан вскочила на ноги и метнулась прочь от костра.

— Держи ее! — пискнул гном.

Кэриан, как стрела, уже промчалась десяток футов. До спасительной лесной тени совсем чуть-чуть... Прыжок, еще! И теперь надо — одним броском, изо всех сил. Нырнуть с разбега в густые ветви — и она спасена!

И тут под колено ужасно ударило.

— А-ахх! — эльфийка рухнула на землю. Ногу обожгло до самого бедра, словно раскаленным железом.

Да, это ловушка! Теперь Кэриан вспомнила, где она видела этих двух гномов. Как жаль, что только сейчас! Она попыталась ползти — но нога не слушалась и словно вросла в землю. Эльфийка судорожно перевернулась.

От костра к ней метнулись тени гномов и волхва. А в ее ноге, насквозь пробив колено, торчал огромный тесак.

— Держите ее! — рявкнул волхв. Теперь в его голосе не было и следа задумчивости. В голосе звенела сталь.

— Это быть страж? — ошумело спросил Лух, столбом застывший возле костра.

— Да, это она! — воскликнул Локи. — Я ее узнал! Эта эльфийская дрянь однажды уже отправила нас с Гури отсюда напрямик в Ливийские пустыни! Мы лишились всего пронзающего опыта, совершенно! Две недели торчали рабами... у-у-у!

— Теперь она за все ответит! — подхватил Гури. — Не будь моя жена гномихой!

Кэриан скрипнула зубами. Нога... Как больно! И еще больнее от того, что она так глупо попала. Ну хоть одному она отомстит прямо сейчас! Она потянулась к кинжалу.

— Вы быть убить ее? — с сожалением спросил Лух.

— Ну нет, не сразу, — злобно оскалился Локи и врезал подкованным каблуком по запястью Кэриан.

Тонкая кость треснула, эльфийка взвыла от боли. Пальцы на рукоятке стилета разжались.

— Не сразу, — с наслаждением процедил гном, ловя взгляд эльфийки. — Очень не сразу...

— Локи, Гури, не стоит, — осторожно начал волхв.

— Уйди, Альвен! — в один голос заблажили гномы. — Это не твоя месть!



Джерр сам не понял, каким чудом он смог сдержаться.

Он стоял за дубом и смотрел, как гномы заживо сжигали эльфийку. По частям. Сначала полили смесью из боевых склянок ногу — и подожгли. Нога вспыхнула, и от боли эльфийка выгнулась дугой, замолотила руками по траве, зашла в крике. Но едва она потеряла сознание, Локи всыпал ей в рот какой-то пряности.



Кэриан пришла в себя — и все повторилось. Так же педантично гномы сожгли ее вторую ногу. А потом были ее руки, тело... Эльфика уже не могла кричать — не было сил. А гномы все длили ее агонию...

Джерр закрыл глаза, вонзив когти в кору дуба. Нельзя... Сейчас — нельзя! Он должен терпеть это. Должен!!

Бой на поляне будет бессмысленным. С двумя гномами, тремя берсерками и волхвом ему не справиться. По крайней мере, на открытом месте... А потом — о, да! Потом он отомстит!

— Ну все, она мертва, — сказал Альвен, кривясь от тяжелого запаха сожженной плоти. — Пошли!

Идите... Джерр едва контролировал себя. Ну идите же!

Он дал им втянуться в лес и уйти от поляны на сотню ярдов. И тогда бесшумной тенью вылетел из кустов и ударил когтями по горлу эльфа-лучника. Глотка превратилась в нарезку, хлынула кровь — а демон уже снова растворился в лесной тьме.

Лучник с хрипом повалился, захлебываясь кровью.

— Эльфийка была не одна! — воскликнул Гури.

— Быстрее из леса! — крикнул волхв.

— Я задержать их! — взревел Лух. — Нык, Кор, угол!

Но Нык уже не мог помочь. Джерр врезал когтями по его запястью так, что меч отлетел на десяток шагов, и двумя ударами вспорол живот.

Кор и Лух бросились на Джерра. Демон отскочил назад, и два меча рубанули воздух перед его мордой, чуть не задев усы.

И едва мечи ушли в сторону, демон прыгнул — темная тень метнулась быстрее, чем Кор успел вывести меч из удара и выставить перед собой. Пятьсот фунтов мышц сбили берсерка с ног, словно пушинку, и с хрустом впечатали в дерево. Треснули позвонки — и Джерр забыл о Коре.

Остались только он и Лух. И где-то далеко убежали волхв и два гнома... вот уж кого он будет убивать медленно!

— Идти, иди ко мне! — оскалился Лух, выставив меч.

Джерр сделал обманный рывок. Но провести варяга не удалось. Лух чуть повел мечом, в точности отследив ложный выпад — и тут же вернул меч обратно, выставил острием вперед.

Хороший воин, опытный...

— Идти ко мне, киска, иди... — глухо бормотал Лух, не отрывая взгляда от красных зрачков демона.

И вдруг крутанулся, нанося удар без замаха, с одного лишь разворота.

Меч прочертил свергающую дугу — и Джерр едва успел увернуться. Сталь врезалась в дерево, отрубив усы демона. Нос обожгло, но это было уже не важно. Демон рванулся вперед и перехватил руку варяга. Второй лапой рубанул по локтю, и когти глубоко вошли в плоть, перерубив сухожилия. Варяг заорал от боли.

Вот и все. Одной рукой варяг не сможет орудовать огромным двуручным мечом. Даже вытащить его не сможет.

Но Лух и не пытался. В его левой руке уже сверкал кинжал. Джерр бросился вперед, не давая варягу уйти. Но варяг и не собирался отступать. Лух взревел еще громче и сам бросился на Джерра. Короткий удар — и сталь вонзилась между ребер демона.



От боли помутилось в глазах, и весь мир утонул в шквале ярости и ненависти, от которой сводило челюсти. Забыв обо всем, Джерр замолотил когтями по варягу — удар, удар второй лапой, еще, еще...

Когда он пришел в себя, перед ним на траве была бесформенная куча плоти с обрубками перебитых костей, — то, что осталось от Луха. Все тело демона было в алой крови варяга. Из раны в боку сочилась его собственная, темно-синяя кровь. Рана была не смертельной, но глубокой. Повезло, что варяг бил левой рукой. С правой руки кинжал вонзился бы точно в сердце...

Нос тоже был в крови. Демон совершенно лишился нюха. Даже не взять след гномов и волхва! Джерр взвыл от бессильной ярости — и тут же надсадно закашлялся от крови, хлюпающей в пробитом легком.



Солнце палило нещадно. Воздух дрожал, как над костром. До горизонта раскинулись выжженные пески с волнами барханов.

Джим стоял, прислонившись спиной к скале, и баюкал в руках автоматический карабин. Даже скафандр не спасал от жары.

Вдруг воздух над ближайшим барханом задрожал сильнее, из него соткалась хрупкая фигурка и упала на песок. Легкий скафандр-хамелеон делал «духа» почти невидимым. Если бы Джим не ждал ее, то ни за что не заметил бы.

Она шла спиной к солнцу, и под светофильтром шлема ее глаза сияли зеленым огнем, а пышные волосы казались расплавленным золотом. Вылитая ведьма.

— Кэрриган... — Джим замолчал, тяжело сглотнув.

— Сама об этом думаю, — игриво улыбнулась Кэрриган, широко распахнув глаза. И вдруг — безо всякого перехода, совершенно деловым голосом: — Ты давно здесь?

Джима словно обдали холодной водой. Он потряс головой, приходя в себя. Ну и стерва!

— Около часа. Остальное время ждал в том мире. Опасался, что они могли устроить здесь ловушку, чтобы убить меня сразу после перехода. Там их следы, — Джим указал вправо.

Кэрриган присела, рассматривая следы, коснулась песка.

Холодная, собранная. Слово это не ее сожгли шесть часов назад, и это не ей пришлось по второму разу добираться к Камням перехода.

— Голиаф... — задумчиво сказала она. — Только один след, остальные уже замело. Ты кого-нибудь убил?

— Да, одного.

— Кого? — Кэрриган резко вскинула голову.

— Варяга.

— Это хорошо, — медленно произнесла Кэрриган, яростно сверкая глазами. — Тех двоих я убью сама. И жоака тоже. Провел меня... Из-за них я уже в пятом теле на рейде! И уговорить их вернуться не получилось, я получу всего двести пунктов!

Джим поежился. Был у Кэрриган бзик: любой рейд должен быть с положительным сальдо для пронзающего опыта. Будто в жизни не бывает неудач...

Кэрриган внимательно смотрела на Джима. Десантник опять поежился. Поговаривали, что она почти телепат... Только бы она не стала вымещать свою злобу на нем! Ей под руку лучше не попадаться, когда она бушует. Почему она так странно смотрит?

— Пошли? — попытался перевести тему Джим.

Он поспешно развернулся и зашагал вдоль следов голиафа.

— Дурак! — тут же набросилась на него Кэрриган. — Куда ты собрался?

Джим удивленно развернулся к «духу».

— Так ведь они туда пошли...

— На следах может быть засада, — досадливо бросила она.

— Эти трое героев? Так они же спешат к финальному бакену...

— Да при чем тут они! — фыркнула Кэрриган. — Протосы! Или зерги!

Она легко поднялась, быстро огляделась.

— Мы пойдем параллельно следам, в ста метрах правее. Иди за мной! Ты мне еще понадобишься...

Стерва. Но какая хорошенькая... Джим вздохнул и пошел за «духом», плывущей походочкой скользящей по песку, словно по подиуму.

— Вон они! — Джим дернул «духа» за руку вниз и сам тоже повалился в песок.

Впереди следы уходили в нагромождение здоровых камней, среди них темнели тела. Одно, второе...

— Придурок! — зло зашипела Кэрриган. Она оттолкнула его руку и встала, отряхивая скафандр. — Думаешь, я сама не вижу?!

— Ложись! — крикнул Джим и опять попытался повалить ее на землю.

Но Кэрриган ловко увернулась и, ничуть не прячась, пошла к камням.

Это были не герои. Всего лишь трупы зергов, устроивших в камнях засаду.

На камнях зияли свежие выбоины от разрывных пуль — это постарался голиаф. Два небольших зерглина были разорваны пулями в клочья. Еще три зерглина и два крупных гидралиска были сожжены.

Трупов героев не было. Ни одного.

— Не хило, — пробормотал Джим. — Голиаф и два огнеметчика.

Кэрриган не слушала его. Она уже смотрела по сторонам. Впереди каньон становился уже и глубже, и следы голиафа вели туда. Справа к камням подступала стена каньона.

— Сюда, — она решительно указала на скалу. — Каньон загибается. Мы пойдем через скалы, срежем путь и обгоним их. Атакуем в лоб, а не с тыла. Врасплох.

— Там такие скалы... — Джим уставился на неприступную стену.

— Дурак, — холодно констатировала «дух». — А эти зерги, потвоему, откуда взялись, если не спустились со стены? — Она пнула обгоревший панцирь гидралиска. — Наверху в скалах должен быть удобный проход.

— Ну... — смутился Джим. — А почему тогда эти трое пошли по дну каньона?

— Потому что среди них голиаф, — презрительно бросила Кэрриган, словно говорила с тупым ребенком, и стала карабкаться на скалу.

— Никак не пойму. Ну откуда столько героев, купившихся на легенду о корневом мире, а, Кэрриган? — устало бормотал Джим, изнывая от жары. — Чего их так тянет туда? Ну, то есть туда, где, типа, расположен переход в него, в этот гребаный корневой мир...

— Наверно, потому, что эта легенда похожа на правду.

Что-то странное промелькнуло в голосе «духа». И в глаза ей не заглянешь — сейчас Кэрриган набросила поверх светофильтра шлема радиосканер.

— Да ну, брось! — отмахнулся Джим. — Сказка для дураков эта твоя легенда! Или для неудачников. Глупая надежда на простые решения. «Раз — и все готово!» Никаких заданий, никаких опасностей, никаких врагов. Выдуманный мир, насквозь слюнявый и розовый, попытка убежать от жизненных проблем и трудностей!

Джим вдруг сообразил, что про жизненные трудности — это уже лишнее. Семь часов назад Кэрриган сожгли заживо. От такого долго отходят. А он про проблемы...

— Не знаю... — пробормотала Кэрриган. — С одной стороны — да, ты прав. Во всем этом сквозит явный инфантилизм. А с другой стороны, почему в низших мирах герои всегда человекоподобны? В высших мирах ты можешь быть кем угодно, а здесь — только людьми. Отчего так? Может быть, в самом деле есть корневой мир, в котором все герои когда-то произошли в виде людей и выдумали хитрые машины для создания





иллюзий? — Она лукаво покосилась на десантника. — По крайней мере, опровергнуть это нельзя.

Джим настолько опешил, что даже сбился с шага.

— Ты чего? — «дух» тоже остановилась, сбросила с головы радиосканер, всмотрелась в лицо десантника.

— Да ну тебя... — растерялся Джим. — Ты ведь сама всегда говоришь: не все то, в чем нет противоречий, существует на самом деле. Это же твои любимые слова!

Он хмуро вглядывался в лицо Кэрриган. Прикальвается она, что ли? Но она стояла лицом к солнцу, и светофильтр ее шлема был как зеркало. Лица не различить. Ни черта не понять!

— Ты же... — начал Джим, но Кэрриган вдруг взмахнула рукой:

— Заткнись!

Она уже не смотрела на него.

— Слышишь?

Джим прислушался, усилил на максимум звук с внешнего микрофона скафандра. Завывания ветра, треск скалы, лопающейся под обжигающим солнцем...

И еще что-то. Хррр, шшш... Хррр, шшш...

— Зерги, — одними губами прошептал он и бесшумно скользнул к скале. Кэрриган еще раньше прижалась спиной к камням.

Хррр, шшш... Хррр, шшш...

Какая-то тварь раскапывалась совсем близко. Вот только где? Черта с два разберешь...

И тут песок впереди брызнул вверх — и в пяти шагах из-под земли показалась голова гидралиска. Шершавые панцирные наросты, длинные жвалы, отливающие кремнием...

Джим вдавил курок, не взвоя. Адреналин встряхнул тело и наполнил мышцы такой силой, что палец с легкостью выжал двадцать кило — и карабин тяжело застучал, вбивая приклад в бедро.

Трассирующие нити ударили в тварь, выбирающуюся из песка. Гидралиск уже на три метра возвышался над поверхностью, а хвост все еще был под землей...

Карабин бился в руках, изрыгая раскаленный металл. Но даже тяжелые пули из обедненного урана не справлялись с грудными панцирями гидралиска. Искры, скрежет рикошетов — но еще ни один панцирь не лопнул. А тварь уже вылезла целиком. Метнулась на Джима — и он понял: все, это конец. Сейчас тугая струя зеленой кислоты ударит в скафандр, пластик лопнет, острые жвалы вгрызутся в его живот — и его выбросит к стартовому бакену...

— А-а-а!!! — яростно завопил он, не переставая жать на курок.

Только все без толку... Гидралиск уже в паре метров, и пули не успеют пробить его грудной панцирь.

Вдруг над ухом оглушительно грохнуло — и тварь замерла. Занесенная для последнего прыжка лапа повисла в воздухе. Правый глаз твари лопнул, гидралиск медленно завалился вперед и рухнул. Морда с грохотом врезалась в камень у самых ног Джима.

Он судорожно перехватил ртом воздух.

— Пес-сок в воздухопровод! — Джим с чувством пнул дохлого зерга.

— Ну, чего встал, пошли! — Кэрриган, как ни в чем не бывало, переступила через голову и пошла вдоль скалы, забрасывая винтовку за спину.

Она успела всадить пулю прямо в глаз твари... Если бы не она...

— Кэрри, спасибо...

— Потом рассчитаемся, — ухмыльнулась Кэрриган, не оборачиваясь.

— Переведи рацию на пятую частоту, Джим.

Джим послушно открыл чехол на предплечье и сменил частоту.

— И выставь прием по второй.

— Это еще зачем?

Кэрриган окатила десантника презрительным взглядом. Включила режим «хамелеона», сразу слившись со скалой, и молча обошла каменный выступ. Джим пожал плечами, выставил прием на второй частоте и шагнул за ней.

Сразу же в уши ворвался шум тяжелого дыхания и голоса:

— Алан, долго еще?

— Десять км по каньону, потом пять по пустыне — и все. Терпи, Гай.

— Тебе легко, Алан! — огрызнулся Гай. — На сервомоторах то... А тут таскай сорок кило кислорода с напалмом. Гори в аду, на! Эти звуки шли по второй частоте.

— Пригнись, идиот! — воскликнула Кэрриган.

Джим повалился на выступ скалы рядом с «духом». Впереди был узкий каньон.

— Вон они, — Кэрриган махнула рукой влево. — Видишь?

— Угу...

Вздымая облака пыли, по каньону мерно маршировал четырехметровый голиаф: великан без головы, вместо рук — два шестиствольных пулемета, на плечах выступы ракетниц. Справа и слева устало тащились два огнеметчика. Здоровые ребята, навьюченные баллонами и оплетенные шлангами. Но по сравнению с голиафом они по-прежнему казались гномами.

— У меня всего три электролитических пули, Джим, — сказала Кэрриган. — Так что все делаем быстро.

— Ясно, — хмуро буркнул десантник. — Тогда начни с огнеметчиков. Иначе я до голиафа не доберусь, пожгут они меня. Дай хотя бы одному разрывной пулей в голову, — посоветовал он.

— Ты все сказал? — с ледяной вежливостью осведомилась Кэрриган.

Стерва... Джим промолчал и осторожно полез вниз по склону, укрываясь за камнями и осматривая местность. Ему придется действовать быстро.

До голиафа и огнеметчиков было уже двести метров. На дне каньона Джим затаился за крупным камнем, поменял обойму на полную и напряженно выдохнул:

— Давай, Кэрриган!

Он сглотнул, прижал карабин к плечу и осторожно выглянул из-за камня. Голиаф шел прямо на него. С каждым шагом полутонных лап земля вздрагивала.

Слева, на скале, плюнула огнем снайперская винтовка «духа». И сразу же левый огнеметчик рухнул — словно ему врезали по опорной ноге битой.

«Дрянь стержовозная!» — беззвучно оскалился Джим. Не могла сразу дать в голову! Месть у нее изо всех дырок лезет!

Но времени на разборки не было.

— А-а-а!!! — ворвался в уши крик на второй частоте.

— Лук! Что с тобой! — второй огнеметчик бросился к товарищу.

— Нора! Нора! — орал Лук.

— Гай! К бою! — рыкнул Алан. — Вон там!

Оба крупнокалиберных пулемета повернулись к камням, где пряталась «дух».

Надо отвести от нее огонь! Джим дал короткую очередь, целясь в невредимого огнеметчика, и быстро перекатился за другой камень.

Вовремя. Собоих плеч голиафа сорвалось по ракете, дымные полосы протянулись к камню, где только что был десантник. Джим едва успел забиться в крошечную щель за соседним камнем — и тут же над головой брызнуло пламя и каменная крошка. По скафандру застучали осколки, едва не пробив защитный пластик. А скалы вокруг уже рубили разрывные пули из двух шестиствольников голиафа.

Слева сверху — там была Кэрриган — снова тяжело ухнуло. И выстрелы прекратились.

Джим вынырнул из щели.

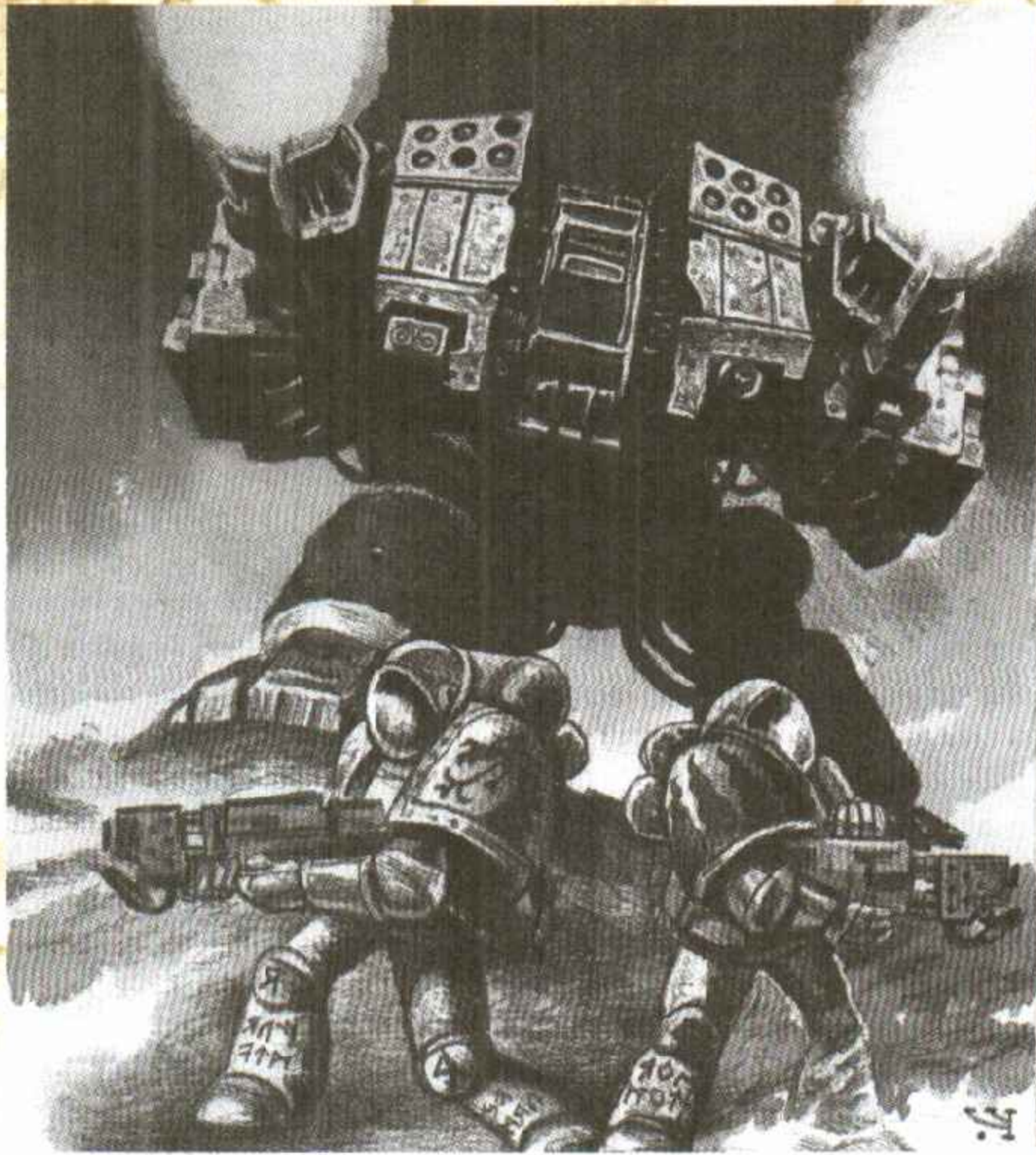
Голиаф застыл на одной лапе. Вторая судорожно подрагивала.

Это «дух» вдарила в «нервный» узел на боку жестянки электролитической пулей. От разряда конденсатора в пуле электроника голиафа зависла — и теперь перегружалась. На несколько секунд голиаф стал безвреден и беззащитен.

Джим бросился к нему, вскидывая карабин.







— Справа! — крикнула Кэрриган.  
Джим уже и сам заметил — но поздно.  
Второго огнеметчика он не задел. Тот укрылся за камнями — а теперь выстрелил.

Струя огня покатила по каньону. Джим только успел нырнуть за камень — и тут волна накрыла его. Скафандр вспучился, вскипая. Но выдержал. Краем глаза Джим увидел вспышку — Кэрриган снова выстрелила.

И к стомам раненого Лука и отборному мату Алана присоединилась вопль Гая:

— Ы-ы-ы!! Моя рука!!  
Все. Теперь можно.

Джим вынырнул из-за камня, упал на колени, прижал карабин к плечу и вжал курок. В плечо застучало. Раз-два-три! По «нервному» узлу голиафа на правом боку прокатилась волна искр. Раз-два-три! Еще волна. Но защитный чехол держал удары пуль.

И тут — шестым чувством, еще раньше, чем увидел разворачивающиеся на себя дула пулеметов — Джим понял, что системы успели перегрузиться. Метнулся в сторону — и тут же в уши ударил грохот, а за ногами протянулась дорожка от разрывных пуль. Алан снова контролировал механику и палил из двух пулеметов, дважды по три тысячи девятимиллиметровых пуль в минуту...

Вдруг грохот смолк — Кэрриган всадила в голиафа вторую электролитку. Джим вынырнул и снова открыл огонь короткими очередями. Все по тому же «нервному» узлу. После четвертой очереди чехол лопнул — и брызнул сноп искр.

Голиафа изогнуло дугой, словно по сервомоторам пробежала волна судорог, и он рухнул на песок, мелко вздрагивая всей стальной тушкой.

Все. Хватило двух электролиток.

Джим медленно пошел к голиафу и огнеметчикам.

— Не тронь их! Они все мои! — ворвался в уши яростный вопль Кэрриган.

С левого откоса слетел вниз едва заметный силуэт «хамелеона» и быстро побежал к Джиму.

— Кэрриган, не надо... — робко начал Джим.

— Милый, тебя еще ждет сюрприз, — бросила Кэрриган и пробежала мимо.

Стерва!.. Но какая фигурка. И глаза. И сочный рот... Джим представил все это — и заткнулся. Ради сюрприза от нее он готов был поступиться не только состраданием...

Кэрриган склонилась над Луком, раненым в ногу, заглянула ему в глаза. Огнеметчик был почти без сознания. Сквозь дыру в скафандре лился ядовитый воздух этой планеты, отравляя его.

Кэрриган подняла его руку, с зажатым в ней соплом огнемета, и навела на второго огнеметчика.

— Нет, нет... — одними губами зашептал Лук, пытаясь сопротивляться.

Кэрриган хищно улыбнулась — и вдавила его палец в курок.

Волна огня скатила второго огнеметчика. В один миг он превратился в пылающий факел. Лопались, взрываясь, баллоны. Порванные шланги закрутились словно вертушки фейерверка, осыпая все вокруг снопами искр. Потом пришла очередь Алана внутри голиафа.

Когда Кэрриган занялась Луком, Джим не выдержал и поспешно отвернулся. Его руки мелко дрожали.

Все из-за того, что ей пришлось использовать пять тел. А ее доля за успешный рейд — двести пунктов — не компенсирует ее затрат. Да еще семь часов назад эти два пиромана сожгли ее заживо... Вот она и сходит с ума.

За спиной заскрипел песок, но Джим не обернулся.

— Знаешь, о чем я думаю?.. — вдруг раздался вкрадчивый голосок.

Джим растерянно обернулся к «духу». Она шла к нему игривой походкой, томно улыбаясь. Словно не мстила только что троим героям, садистски добывая их...

— Ну, Джим... милый... — она страстно прильнула к нему, обняла, прижалась своим шлемом к его. Зеленые глаза широко распахнуты, рот чуть приоткрыт...

— Что? — глухо произнес Джим. Горло мигмом пересохло.

Чертовы скафандры! Он крепче прижал Кэрриган к себе, чувствуя под тонким пластиком ее податливое тело.

— А вдруг этот корневой мир на самом деле есть? — тихо спросила Кэрриган.

— Кэрриган, — снисходительно начал Джим. — Ну, прошу тебя...

— Шшшш... — она приложила палец к его светофильтру напротив рта, словно хотела коснуться его губ. — Ты только представь: никаких рейдов, никакой мороки с локальными параметрами, никакого пронзающего опыта... Только ты — и я. Навсегда вместе...

Сердце судорожно трепыхнулось в груди, и Джим тяжело сплотнул. Он не видел ничего, кроме ее лица. Как давно он ждал этого — что они будут вместе. А в корневом мире... да нет, конечно, никакого корневого мира! Но если она так хочет — пусть он будет!

— Да брось же ты этот карабин, — томно простонала она, вырвала из его руки карабин и отшвырнула ногой прочь.

Джим обнял ее второй рукой. Неужели это не сон...

— Ну? — тревожно спросила Кэрриган, обвивая руками его шею. — Ты пойдешь в корневой мир, милый?

— Да, — выдохнул Джим. — Да, да, да!

Он утонул в ее зеленых глазах. И ее огненно-рыжие волосы так близко... От запаха ее волос кружилась голова...

Черт, какой запах?! Джим попытался сбросить наваждение — и вдруг упал. Ноги не держали его. А сзади, в перерезанный шланг воздуховода, липся воздух ядовитой атмосферы.

— Ничего личного, Джим, — со смущенной улыбкой сказала Кэрриган, убирая резак в ножны на поясе. — Но не в моих правилах уходить с рейда, потратив на тела больше, чем получила.

— Так ты притворялась... — едва слышно выдохнул Джим, борясь с подступающей темнотой.

Поддавшись на ее уговоры, он ответил «да» — и формально стал ходяком в корневой мир. Теперь за его убийство она могла получить четыреста пунктов к своему пронзающему опыту...

Кэрриган вскинула винтовку и приставила ее к голове десантника.

— Прости, милый, так получилось. ■





# Затерянный Мир 3



Есть: страна большая, враги рядом.  
Требуется: правитель с желанием работать.  
Круглосуточно. Зарплата сдельная, часть — натурой  
(шнапс, сигары, шнапс, пирожные, шнапс, шнапс, шнапс).  
Резюме по почте: [mir3@snowball.ru](mailto:mir3@snowball.ru).



**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
лучшие игры по-русски



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»



«ОКЕАН ЭЛЬФОВ»



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»



## Крылатые фразы

Конец света — это массовое применение системы контроля безопасности ядерных реакторов под управлением Windows 95.

\*\*\*

Что у тебя там? Windows? То-то дует...

\*\*\*

Электрогриль BFG-Tefal — радость в каждом DOOM'е.

\*\*\*

Эй, граждане сисопы и остальные тунеядцы!

\*\*\*

Юзер за дедку, дедка за тоссер, тоссер за мэйлер — и отослали мессагу.

\*\*\*

Connection timed out: no route to beer.

\*\*\*

CONNECT приходит и уходит, а BUSY — это навсегда.

\*\*\*

CONNECT здесь больше не живет!

\*\*\*

CONNECT 1200/NONE — стиль жизни от МГТС.

\*\*\*

Купив Pentium III, вы сможете перезагружаться быстрее.

\*\*\*

BOOТово — загрузочный сектор Москвы.

\*\*\*

F8 — Сору? Да кто ж тебе это сказал?!

\*\*\*

Error 0x1A: парковка винчестера в непопулярном месте.

\*\*\*

Enter нажат, к чему теперь рыдания.

\*\*\*

DWORD is not enough.

\*\*\*

Do you want format C: (Yes/Да).

\*\*\*

Спать ложился рано утром, по ночам звонил кому-то... (с) "Сплин".

\*\*\*

Crazy=сразу.

\*\*\*

CPU not found. Running software emulation.

\*\*\*

CPU not found. Press any key to continue...

\*\*\*

001, 010, 011, 100, 101 — вышел зайчик погулять.

\*\*\*

Это была не девица — device drive corruption ECC error.

\*\*\*

Юзер, помни: все зависнет от тебя самого.

\*\*\*

"Ява" — сигареты, выпускаемые по лицензии SUN Microsystems.

Bill Gates is a trademark of Microsoft corp.

\*\*\*

Army of Lamers.

\*\*\*

Apocalyp.sys и дополнение к нему armag\_add-on.

\*\*\*

And God said: «NO, NO, DON'T TOUCH THA... OOOOPSsss...»

\*\*\*

60-e — sex, drugs & rock'n'roll. 90-e — suxx, bugs & plug'n'play...

\*\*\*

Четыре мега — это не память, это склероз.

\*\*\*

Шестнадцать мегабайт тому назад...

\*\*\*

15 CPS на Handshake EMSI. Yoo-Hoo-Hoo! И бутылка пива.

\*\*\*

Юбочка с надписью — "Перед, Зад: Safe Mode".

\*\*\*

Эх, жизнь моя hardware.

\*\*\*

Эх, раз, да еще раз, да еще много-много раз... (с) Windows Install Utility

\*\*\*

Что смотришь на меня, как хакер на новую защиту?

\*\*\*

Что раскипятился? — Так чайник же!

\*\*\*

Стучаю от ломерства. Взламываю Интернет.

\*\*\*

## Анекдотический микс

Девушка-программер едет в трамвае, читает книгу. Старушка смотрит на девушку, смотрит на книгу, крестится и в ужасе выбегает на следующей остановке. Название книги — «Язык Ада».

\*\*\*

Грузинская семья, папа — программист. Сын спрашивает отца:

— Папа, что такое ос, это тот самый полосатый мух?

— Нэт, сынок, это тот штюк, который поделив пополам, получишь дрян хуже, чем полосатый мух!

\*\*\*

А знаете ли вы, что такое автомат Калашникова? Это преобразователь стека в очередь.

\*\*\*

Первое, что делает фидошник, познакомившись с девушкой, — просит пароль на сессии.

\*\*\*

Просыпаются утром парень с девушкой, грустный серый осенний день. Они подходят к окну. Девушка:

— Какой сегодня серый день...

Парень:

— Палитра слетела!

\*\*\*

Фидошник пишет объявление в конференцию: — Девушки, выходите за меня замуж! Стране нужны хакеры.

Возникает флейм:

— Девушки, не верьте ему: он вас сломает, хакнет и выложит на ББС с паролем общего доступа, а потом вообще бросит.

— Это все ничего. Он вас еще и вирусом заразит.

\*\*\*

О значении времени. Чтобы понять значение года, поговорите со студентом, не сдавшим сессию. Чтобы понять значение месяца, поговорите с женщиной, родившей недоношенного ребенка. Чтобы понять значение недели, поговорите с редактором еженедельного обозрения. Чтобы понять значение минуты, поговорите с тем, кто опоздал на поезд. Чтобы понять значение секунды, поговорите с попавшим в автокатастрофу. Чтобы понять значение миллисекунды, поговорите с бегуном, пришедшим вторым в олимпийском забеге. О наносекунде спросите проектировщика хардвейра. Если вам все еще непонятно значение времени, из вас получится программист.

\*\*\*

— Сколько программистов надо, чтобы вернуть одну лампочку?

— Сто. Один держит лампочку, девяносто восемь крутят дом, а еще один стоит с дубинкой и смотрит, как бы не подошел ток и не ударил.

\*\*\*

— Сколько программистов надо, чтобы закрутить лампочку?

— Ни одного. Это аппаратная проблема, программисты их не решают.

\*\*\*

Народная примета: если программист в 9:00 утра на работе, значит, он там ночевал.

\*\*\*

Фидошник звонит в справочное (09):

— У вас можно телефон по адресу узнать?

— Да, можно.

— 2:5030/514.7.

\*\*\*

— Не засоряйте эху, пожалуйста! — попросил экскурсовод веселых туристов, кричащих в Великий Каньон.

\*\*\*

— Ваш компьютер не загружается. Мы требуем, чтобы сменили процессор! А в синей таблице (имеется в виду NC) были какие-то с решетками (имеются в виду защищенные системные файлы). Наш сын хорошо в этом разбирается, они в техникуме все компьютеры проходят. Он сказал, что это сбой на винчестере, но ему удалось от них избавиться.

\*\*\*

На работе пропал программист. День нет, два. На звонки не отвечает. Решили проверить, что да как. Пришли к нему домой, а там в холодной ванне сидит лысый программист с полупустой бутылкой шампуня в руке. Отняли у него бутылку и читают инструкцию:

"Нанести на влажные волосы, намылить, подождать десять минут, смыть, повторить"...

\*\*\*

Визит министра здравоохранения (МЗ) в одну из психиатрических лечебниц. Осмотрев палаты, процедурные залы, столовую, МЗ изъявляет желание проверить, как содержатся буйнопомешанные больные, опасные для окружающих. Спускаются на 0-й этаж, Главный врач (ГВ) отпирает стальную кованую дверь. За дверью длинный коридор. МЗ переходит от камеры к камере, читает таблички, иногда заглядывает внутрь. Около одной из камер МЗ читает:

— Так-так. Острая паранойя, OS/2 Warp, мания величия.





Заглядывает в окошко. Угрюмый тип, увидев МЗ, начинает метаться по камере, крича:

— Ла-а-меры!!! Ла-а-меры!!! Суксь, Суксь МастДайная!!!

МЗ (обращается к ГВ):

— Часто он так?

ГВ:

— Как новое лицо увидит, сразу приступ.

Идут дальше. МЗ:

— Так-так. Острая паранойя. UNIX, мания величия.

Заглядывает в окошко. Угрюмый тип, оторвавшись от созерцания собственных рук, поворачивается и, расплывшись в улыбке, изрекает:

— Истинная многозадачность, полный контроль, Рулез Форева!

МЗ (обращается к ГВ):

— Тихий какой! Выздоровливает?

ГВ:

— Нет, временное улучшение. — Повернувшись к окошку, говорит:

— NT!

Больной, вскочив с кровати, начинает метаться по камере, крича:

— А-а-а!!! Вытесняющая многозадачность!!! Исходные тексты!!! Суксь!!! Ла-а-а-меры!!!

Идут дальше. МЗ:

— Так-так. Острая паранойя. Windows'95, мания величия.

Заглядывает в окошко... Камера пуста.

МЗ (недоуменно поворачивается к ГВ):

— А где же больной? На процедурах?

ГВ:

— Видите ли... Только поймите нас правильно. Бухгалтерия у нас на Excel, личные дела больных — на Access...



В отдел технического обслуживания позвонила женщина, которая сказала, что не может запустить свой компьютер.

— Я все нажимаю на ножную педаль, а ничего не выходит, — сказала она технику.

— На ножную педаль?

— Да, — ответила она. — Такая маленькая белая ножная педаль.

Этой педалью оказалась мышь.



У вас в инструкции написано «нажать», но нигде не сказано, когда отпустить!



Темная комната 2x2 метра ...Синий отсвет Нортон на экране. Сидит грустный Сташевский, нажимает Backspace и напевает: «...всех из памяти сотру друзей...»



Надпись на могиле программиста:

“Причина смерти — Run-time error at 18:12:97

Причина рождения — GPF at: 18:12:97”.



Штирлиц считает зарплату в рейхсмарках:

— 1022, 1023, 1024.

— KB MEMORY OK, — подумал Штирлиц.



Машинный зал РИСИ. За пишущей машинкой (это дисплеи на ЕС-ках) сидит системщик. Шеф водит экскурсию по машинному залу и с очень солидным видом поясняет:

— Это — системный ввод.

— Это — системный вывод.

— Это — системный процессор.

— Это — системная консоль.

— Это — системный программист.



## Веселые истории

Возвращаюсь я из отпуска, спрашиваю, как без меня контора работала (контора небольшая, я один компьютерами занимаюсь). Зовет меня один товарищ и хвастается. Смотри, говорит: запускает «Аутлук» и ищет письмо. Я смотрю — в КОИ-8R. Вот, думаю, молодец, сам научился кодировку переключать. Но не тут-то было. Он его прямо в КОИ-8R и начал читать: не быстро, конечно, но читал. Я чуть со стула не упал. Потом показывает бумажку, на которой таблица перевода КОИ8=CP1251, и рассказывает, как половину рабочего дня код ломал. Естественно, веселье всей конторы, когда я показал, как двумя кликами можно было кодировку сменить.



Заходит один программист к другому на работу вечером и видит такую картину. Его друг в пустом кабинете стоит около компьютера и держит все десять пальцев на клавиатуре, на экране голая женщина, а друг ногой, невероятно извернувшись, пытается выдернуть шнур питания компьютера из розетки. Тут он увидел программиста да как заорет диким голосом: «Выдерни этот чертов шнур!» Выдернул тот шнур и спрашивает, что случилось-то? Друг и говорит:

— Приносят мне сегодня какой-то новый антивирус. Я его запустил, он проверил все и говорит, мол, у вас в норме. А потом: «Хотите посмотреть голую женщину?» Ну, я ему говорю, что, мол, конечно, а он пишет: «Нажмите десять клавиш одновременно». Ну, я и нажал. Тут выезжает на экран голая баба, а внизу надпись: «Отпустишь хоть одну — форматну диск»...



Трамвай, двое небритых, пьяных, плохо одетых. Лица, опухшие от долгого сидения перед монитором. Диалог:

— Что с тем 486 трупом? Вынесли?

— Нет, охрана не давала, мы его с балкона спустили. Только внутренности у него гнилые оказались, мамка кривая. Зато мозги хорошие, а главное — много.

При последних словах девчонка в цветастом платье, красноречиво зажимая рот руками, выбегает из вагона.



Торговый зал. Я, директор, менеджер, дверь с надписью «техотдел».

Такой вот был разговор.

Менеджер:

— Борис Владимирович, а звуковые карты без компакт-дисков пришли.

Директор:

— Ничего, сейчас Amalker (то есть я) сходит в Интернет (указательный палец правой руки делает характерный тыкающий жест в середину двери техотдела) и принесет оттуда драйвера.

Я:

— Хорошо (безынициативно).

Менеджер:

— Да, да, и чтобы 20 компактв было.



Сидим в кабинете, верстаем. Приходит женщина и просит:

— Ребята, проверьте дискету на вирус.

Я без всякой задней мысли у Романа спрашиваю:

— Ром, у тебя стоит? (AVP, в смысле.)

Он:

— Нет...

— Ну, тогда зайдите через 5 минут, — отвечаю я женщине. Она как стояла с дискетой, так и осталась с ней стоять... Объяснили нам, что произошло, наши коллеги минут через 20, когда наконец разогнулись.



Клиент:

— Мне нужен проволочный принтер.

Я, тихо выпадая в осадок:

— Возможно, вам нужен струйный?

Клиент:

— Так я и говорю — струнный.



Работаю я в компьютерной фирме. Торгуем железом. Как-то раз оказался я свидетелем следующей сцены. Приходит в магазин “новый русский”. И не один, а с другом, тоже «новым». «Я компьютер хочу купить, «Пентиум», — начинает он заказ. «Второй...» — дополнил друг. Продавец молча слушает, все нормально. «Да! Компьютер — “Пентиум” второй...» — подтвердил он заказ. «Трехсотый или четырехсотый...» — опять следует уточнение не в меру «продвинутого» друга. Продавец реагирует тактически верно, кивает головой: дескать, все понятно, что еще? «Ну вот! Компьютер — Pentium трех- или четырехсотый, второй...» — не очень уверенным голосом говорит наш герой, искоса поглядывая на приятеля. А тот, надо сказать, позу очень даже горделивую принял, просто хозяин жизни. Стоит, руки на груди сложил: во я какой — сам во всем разбираюсь и круче меня только яйца. И вот или вид этого приятеля задел клиента, или позиция продавца — «что еще?» — обидной показалась, но тут брякнул он: «И еще сервер!» И пальцы расправил... Продавец уже сдержаться никак не смог: «Какой?» — «Какой брать?» — обращается “новый” к умному другу. А у того уже весь ум пропал. Он глаза широко так раскрыл и сказать ничего не может. Видно, что выходка партнера для него была, мягко говоря, непрогнозируемая. Короче, он как эксперт-советчик из обоймы выпал. Тут уже HP понимает, что друг ему не помощник, и начинает сам отдуваться. «Очень... мощный... эээ, можно лучше, эээ, ну, в общем, самый...» — тут его лицо озаряется радостью. Он на мгновение замолкает, сосредотачиваясь. Потом снова обращается к другу: «Помнишь, мы у Сереги в конторе были. Ну, у него там был сервер. Ты его еще с кем-то передвигал. Ну, помнишь?» — «Помню», — соглашается друг. «Ну и скажи сейчас, какой он?» — «Килограмм пятнадцать вроде бы». — «Да! — снова распрямляется HP и уже уверенно говорит продавцу. — Нам, пожалуйста, сервер килограмм на двадцать-двадцать пять...» Занавес. ■









сов, навеянных его идеями; а вот халявщик, который предлагает создать такой список и его во главу поставить, за идею, ничем не заслужил такого дела. В любом случае его письмо уже опубликовали, имя мелькнуло на странице "Мании", так чего ему еще надо?

С НАУ\у4\ШuMu no}\(e/\aHu9\Mu,  
Андрей [kazak1925@mail.ru]

### Катя

Как показывает приходящая почта, народу интересна идея создания «расстрельных списков "Мании" с целью помещения оных на мраморные скрижали и на страницы журнала. Идеи высказываются разные — от опубликования имен постоянных авторов писем до печати полного списка подписчиков. Пока точно ясно одно: доска почета будет, но делать ее надо не от балды, а по достижениям. Я полностью согласна с Андреем, что такими достижениями однозначно можно считать участие и победу в наших конкурсах. Наверняка, если как следует напрячь мозги (а это я и предлагаю вам сделать), найдутся и другие виды заслуг перед Отечеством, достойных непреходящей славы. Только думайте быстро.

Потому что наш следующий номер будет юбилейным: «Мания» выходит в пятидесятый раз! И это прекрасный повод отметить всех тех, кто болел с нами и за нас, помогая делать журнал лучше. Присылайте идеи — мы ждем.

### Письмо №03

Я (и многие мои знакомые) читаю «ИгроМАНИЮ» и на вопросы типа «А че не «\*\*\*\*\* \*\*\*» или типа того?», набрав воздуха в легкие, начинаю лекцию на тему "N отличий «ИгроМАНИИ» от остальных игровых журналов". Это сопровождается бурной жестикуляцией, сленгом (едва понятным самому говорящему), а заканчивается процесс обращения в нашу веру торжественным вручением свежего номера «МАНИИ» с диском. После такого обряда человек обычно покидает ряды неверных. Надо заметить, что если

дать журнал БЕЗ диска, обращение может и не состояться. CD «ИгроМАНИИ» — на российском рынке точно №1, он настолько прочно связан с самим журналом, что я даже не вижу смысла выпускать часть тиража без диска (особенно когда на диск перебрались большие сочные гайды). Из других журналов часто и содержание диска узнать нельзя, а тут...

Чего я, собственно, хочу сказать: найти что-нибудь на CD без "CD-Мании" в журнале (по-народному — без пол-литры) — это UNREAL, полный. Рубрик все больше и больше. Карты для UT и в «Зоне», и в «Душматче», «Библия UT» вообще в «Руководствах» — ХАОС. СТРУКТУРУ ДИСКА НЕ СРОЧНО ОПТИМИЗИРОВАТЬ, СОКРАТИТЬ КОЛИЧЕСТВО РУБРИК ДО МИНИМУМА, СОБРАТЬ ОДНОПЛАНОВЫЕ ДАННЫЕ В ОДНУ КУЧУ. Я не говорю — уменьшить количество прог, демок, патчей... Но соберите, например, все по UT в одной рубрике. Пример: убираем раздел Deathmatch, ведь все его клиенты — CS, Q, UT — есть в «Игровой зоне». Все, что было по этим играм, переносим в нее. Теперь: Моды для Кваки лежат РЯДОМ с картами для нее же. Чтобы не особенно травмировать любителей Мультиплеера, можно их игры сбить в кучу внутри «Игровой зоны» и рамочкой кровавой обвести.

Вообще говоря, идея соответствия диска журналу в плане рубрик хороша в теории и ужасна на практике. Надо сделать компакт понезависимей в структуре. Пример — есть раздел «Трейнеры», но есть и раздел «Трейнеры» в «По Журналу\КОдекс». НА ФИГА так распылять??? Надеюсь, вы поняли, что я хотел сказать.

Михаил Лалетин

### Геймер

То, что ты хотел сказать, мы поняли. Прочувствовали и переварили. По итогам произведенного пищеварительного переваривания тобою сказанного невыразимо рад донести до вас всех следующее.

1. В последнее время часто звучат нарекания в адрес "CD-Мании". И у меня, как у редактора ее и компакт-диска, есть отличная (от остальных сотрудников редакции) возможность в полной мере ощутить их накал (7-8 страничных киловатт) на своей шкуре. Нарекания состоят в том, что, дескать, зачем нужна столь обширная рубрика в журнале, если вся информация и так дублируется на компакт в развернутом виде.

Уважаемый Михаил Лалетин, идеально точно выразил то, что вам уже давно выражаю я. Рубрика нужна, так как без нее ориентироваться на компакт-диске будет трудновато. Слишком много там всего. Но, тем не менее, мы действительно обдумываем, как можно уменьшить рубрику без потери информативности. Полагаю, в следующем номере попытаемся это сделать. Оно не так просто, как кажется.

«Устаревшая графика ветеранов не смущает...»  
(с) Геймер



2. Насчет распыления материалов по разделам и сращивания их в единый тесный клубок. Хех!..

Во-первых, материалы готовятся разными людьми и в разное время. Да то, чтобы сращивать это все добро воедино, потребуется пара лишних рабочих дней, которых и в помине нет (вообще говоря, нам времени не хватает гораздо в большей степени, нежели места в журнале или на компакт).

Во-вторых, разделы станут гигантскими и будут еле грузиться, подсаживая машину на тормоза. Можете взять любимые мамини часики с кукушонком и засесть, сколько времени проходит от момента, когда вы, находясь в оболочке компакта, щелкаете на кнопку "Игровой зоны", до момента, когда наконец-то появляется длинный перечень представленных в "Зоне" игр. Потом засекийте сначала кукушонка, чтобы не орал попусту, а потом повторите тот же самый процесс для любого другого раздела. Уловили? Если выполнить предложенное, та же участь постигнет все остальные разделы. Верните часики на место.

В-третьих, если слить воедино материалы разделов, то разобраться в них не сможем даже мы. Тут уж точно черт ногу сломит, и хвост отвалится, и никакая "CD-Мания" не поможет.

В-четвертых, сращивание материалов, стекающихся по журнальным рубрикам, с тематическими материалами приведет к тому, что, прочтя статью и захотев отыскать рекомендованные в ней проги на компакт, вы следующую пару дней угробите на поиски.

Хватит причин? Тогда водворите полудохлого, посеченного кукушонка на родину, в часики. Он тоже хочет жить. А мама порадуется. Трансформируемся к следующему письму.

### Письмо №04

Привет, Кат!

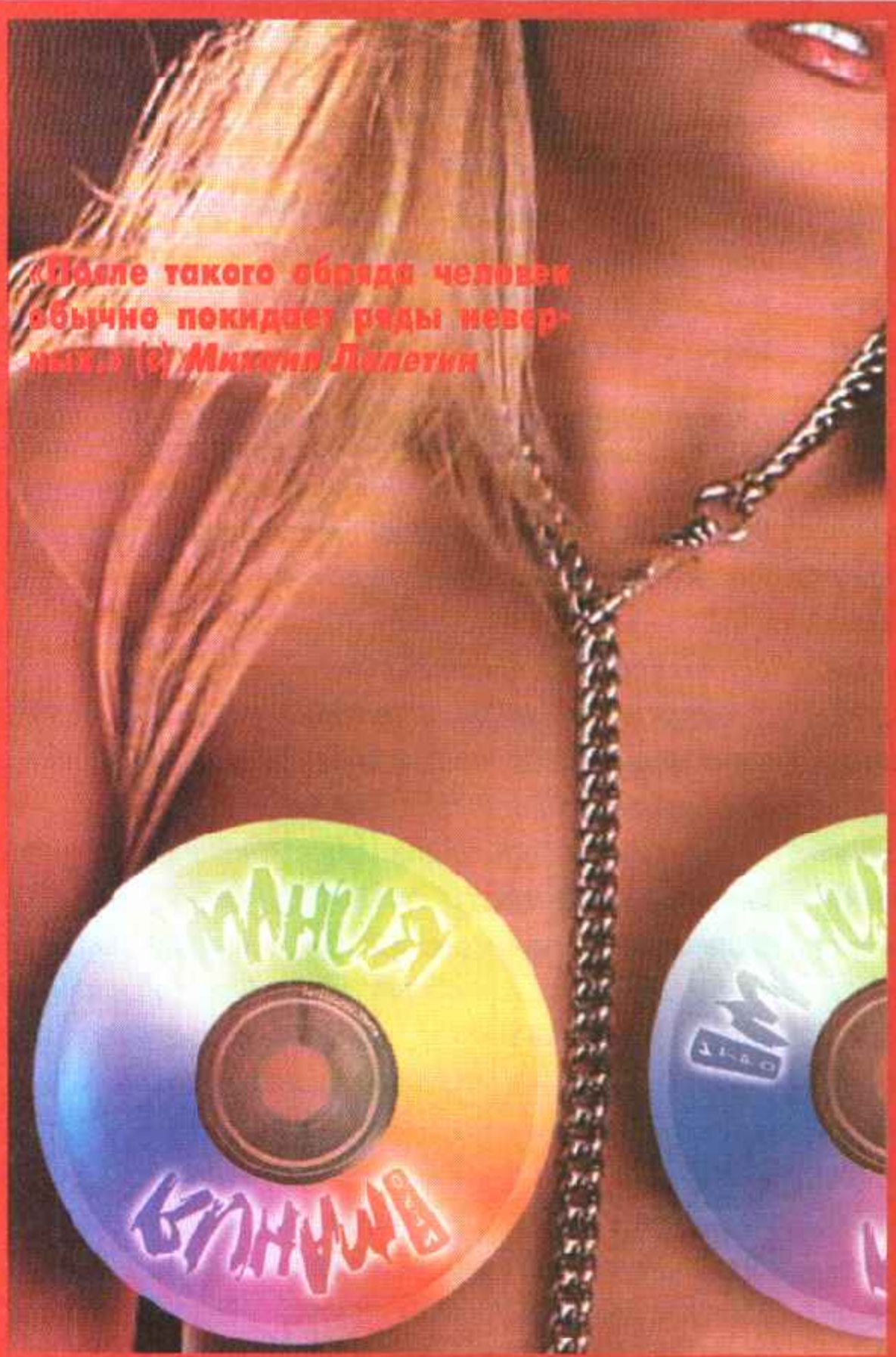
Почему бы вам не сделать рубрику под названием «Игры, любимые народом»? В ней писать новичкам о таких играх, как Civilization, DOOM и тому подобное.

Пожалуйста, напечатайте мое письмо, хочется друзьям показать!

Макс Сосин aka Pipboy

### Катя

Было время, когда на девятое мая в школы к нашим мамам и папам на классный час приходили дяденьки в орденах и начинали рассказывать: «Помню, сорок лет назад сажу я в окопе...» При всем уважении к ветеранам, спрошу: «Дорогие читатели, вы уверены, что именно этого хотите?»



«После такого обряда человек обычно покидает ряды неверных.» (с) Михаил Лалетин





Вообще, идея ностальгических воспоминаний про «Былое и ДУМы» не первый год бродит в массах. Вот только проблема в том, что людям на самом деле не так интересно, как кажется, что там было десять лет назад. Даже если речь идет о самых хороших играх. Обычно о предтечах вспоминают (кто видел и играл), когда на горизонте появляется что-то новое, проистекающее из старого. Например, та же очередная «Цивилизация». Или «Мастер Ориона 3». Или Elderscrolls 3: Morrowind (кто читал недавнюю статью в «Мании», тот заметил — там сделан подробный разбор полетов по двум первым частям, «Арене» и Daggerfall).

Выносить это все в специальную рубрику большого смысла нет.

### Геймер

Проявляю симметричность выраженной точке зрения. Игры былых времен обожаемы теми, кто в них играл. Устаревшая графика ветеранов не смущает: тогда ведь, -дцать лет назад, графика была зашибенная, так что глазки на лоб и восторг струйкой по подбородку. И у меня таких любимых игр не один десяток сыщется. Но — рассказывать-то о них зачем? Старожилы и так все знают, им подобная рубрика — чисто чтобы поностальгировать и прочувствованную слезу пустить. А новобранцам игрового фронта старые игры до синей лампочки, просто потому что там графика по сегодняшним меркам отсталая. Сегодня заставить человека сесть за того же Master of Magic, например, — мертвое дело.

Знаете, народ, вероятно, мы когда-нибудь и создадим подобную рубрику. Но не раньше, чем «Мания» серьезно увеличится в объеме и не будет жалко пары страничек. Пока же я бы предпочел обдумать кинорубрику. Плюс сейчас создается подрубрика в «Rulezz&Suxx» — смотрите предисловие к статье про Warcraft III.

### Письмо №05

Привет, редакция самого рульного журнала!!!!!! Вы запомнили, какой «Мания» была летом 2001? Вот такой она должна оставаться!!!! ТАКОЙ!!!! Ясно?! Зимой «Мания» превратилась в настольный справочник!!!!!! В ней нечего было читать :(((( А летом (ввиду отсутствия достойных игр) она возрождается. Зимой я задумался (очень непривычное ощущение). Я задумался о том, стоит ли покупать «Манию» :(((((((( Летом я понял — стоит.

Журнал про игры, но не нужно акцентировать внимание лишь на них, не нужно забывать о рассказах и юморе (юмор есть, но мало, а рассказов нет совсем. (не считая последних номеров)). А больше никаких претензий!!!! Все отлично, так держатся!!!!!!



### Madmaks

P.S. Мое высказывание в самом начале относится лишь к количеству рассказов и юмора.

P.P.S. И еще. Последнее. Я знаю, как из себя выглядят Катя, Геймер и Торик (точнее, каждому читателю известны их образы). А остальные?????!!!! Предлагаю. Автор каждой статьи обладает не только скромной подписью (а-ля Atom), но и изображением — картинкой (как Геймер и Катя в «Почте»). Все читатели должны знать авторов в лицо!!!!!!

### Геймер

Очень эмоциональный товарищ, и восклицательно-смайликовый синтаксис ему друг, соратник и тамбовский волк.

Уважаемый Безумный Макс! Несказанно рад, что вы сумели задуматься зимой и что летом вы поняли: стоит. Вообще, вы относитесь к категории людей, которые в журналах ищут в первую очередь прикольные истории, юмор, рассказы и прочее им подобное, а потом уже читают про компьютерные игры, каковым журнал посвящен. «Мания» — практический геймерский журнал. Геймерский — так как ориентирована на максимальный охват всего, что связано с компьютерными играми, причем как на общем, так и на хардкорном уровнях. Практический — так как основной акцент делается на те вещи, которые могут быть реально полезны. Рассказы и юмор — второстепенны. Что, естественно, не мешает нам публиковать классные рассказы, когда таковые появляются, и, конечно же, юмор, который есть супер, вселенский и всеобъемлющий. Однако если тебе первичен юмор, то рекомендую посетить [www.anekdot.ru](http://www.anekdot.ru).

Отличнейший сайт. Юмора там — как у лешего хвороста.

К вопросу о рассказах, которых в «Мании» не бывает... Восьмой номер украшала фантастика Юрия Нестеренко, профессионального писателя. В этом же номере публикуется «Корневой мир» Ивана Тропова. Рассказ очень понравился всем в редакции, кто его читал (вообще, ни один рассказ не идет в номер, пока его не прочтут и не одобряют несколько человек). А вам как? Серьезно — интересно услышать! ;)

### Катя

Насчет «P.P.S». Нездоровый интерес к частной жизни сотрудников редакции каждый в «Мании» испытал на своей шкуре. Подумав, что это один из аспектов вашей любви к журналу, мы решили пойти навстречу вам и сделать приятное себе. В скором времени на нашем сайте [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru) появятся фотки сотрудников редакции, где каждый сам о себе напишет. Ну, кто захочет (например, главред принципиально не фотографируется). Кстати, однозначно рекомендую ходить на наш сайт. Там уже сейчас собрана лучшая в стране коллекция профессиональных руководств и прохождений, лежит масса журнальных статей, регулярно проводятся разные конкурсы. Отдельного упоминания достойны свежие и вкусные, как горячие пирожки, иллюстрированные новости. Но трудоголик Геймер, недавно серьезно им занявшийся, не успокоился и на этом. Цитирую: «Сайт сейчас кардинально реформируется и к началу октября как раз должен раскрутиться до серьезного уровня». Насколько серьезного, решите сами, когда намеченное будет воплощено в жизнь.

### Геймер

Моя персона скромно промолчала, решив, что говорить будет, когда наконец сделаем намеченное. Отправляемся дальше по письмам.

### Письмо №06

Здравствуй, уважаемый! Я уже давно покупаю ваш журнал и замечаю, что вы не выполняете многих своих обещаний.

1. Например, была обещана статья про аниме. Она была. Но где, спрашивается, вы обмолвились словечком про столь близких моему сердцу Покемонов? В общем, я сильно разочаровалась. Ведь милые японские создания пользуются бешеным успехом по всему миру. А недавно они появились и по телевизору, и в виде всяческих побрякушек, и — главное — в виде карточной системы. Я понимаю, что по мультикам вы писать статьи не будете — рубрика Sci-Fi сгинула давно (хотя про игровое кино все же пи-









нию домашней странички. Я — ЗА!!! Только, мне кажется, эта рубрика не должна быть одной страничкой, на которой перечисляется бесплатный хостинг для страниц. Сейчас в Интернете навалом всяких так называемых творческих поделок, потому что как только человек попал в Интернет — ему сразу хочется сделать что-то свое (я сам недавно в Интернете — и первым моим желанием было занять страничку). И он идет и делает, пользуясь всяческими конструкторами и генераторами страничек.

В результате кругом однообразные схематичные сайты. Поэтому я предлагаю сделать эту рубрику наподобие "Самопала" — не меньше размером и периодически выходящую. Тогда, может быть, благодаря вам Интернет станет намного интереснее... :)

СкорпиоН

## №09.

Привет, Катя!

Ну, так о чем же я? А, вот — в августовском номере (кажется, в «Почте») промелькнула идея об уроках HTML (мысль пришла в голову и теперь упорно ищет мозг %)). Идея в общем и целом неплохая. Но есть ряд нюансов. Не стоит превращать статью в описание тэгов: такого добра полно. Гораздо интереснее (полезнее и разнообразнее) писать вообще о веб-дизайне. А то как-то странно получается: о раскрутке страничек статьи есть, а об их создании — нет? От простого к сложному — начать с того же HTML, а перейти к оформлению, несложным скриптам (CGI, JavaScript), основным правилам дизайна и верстки в web.

Я это говорю как человек, прошедший через все это самостоятельно. HTML и JavaScript я учил просто — брал странички и копался в коде. Менял параметры, читал книги, пока не дошел до всего необходимого. Кому интересно — недостающую информацию найдет сам! Я знаю человека, который ассемблер выучил в DEBUG.COM. Вот это подвиг!

Кому же все по барабану — хоть все тэги заставь зазубрить, а все равно толку ноль будет. Идею подкинул? Просто Главного неохота по таким пустякам беспокоить, а тебя, как олицетворение «гласа народа», — в самый раз. :))

«Oleg \»Strike\» Chaplign»

## Катя

Похоже, тема веб-дизайна народ по-настоящему зацепила. Только за последний месяц пришло больше десятка писем (примеры — см. выше). Первое письмо очерчивает тему. Второе ее развивает. Третье — письмо глубоко уважаемого мной «Oleg \»Strike\» Chaplign» — ставит все закорючки над «и». Вывод из всего этого неизбежен, как очередное зависание форточек: о создании домашних страничек надо писать!

Впрочем, не пугайтесь — открыть очередной номер журнала и увидеть там распечатки JavaScriptов или XML-схем страниц так на десять вам не грозит. Кто хочет любоваться тэгами —

# ХОЧУ СВОЙ САЙТ!!!



# HTML Mania L

извините, облом — и в Сети, и в магазинах множество учебных пособий для желающих овладеть этими премудростями, а у нас не те объемы, чтобы это все дублировать. А вот поговорить об идейной стороне дела, тенденциях веб-дизайна, хитрых приемах и вредных заморочках будет интересно. Кстати, если у кого-либо, как у Олега, есть конкретные идеи, о чем писать (как, так сказать, расширить и углубить тему), то милости просим!

## Геймер

А я кратенько добавлю, что в номере вот тут как раз статья о веб-дизайне. Можно считать ее значком темы. И — перевожу ваше внимание на «Мы в Сетях».

## Мы в Сети

## Геймер

Как обычно, мы публикуем присланные вами адреса домашних страничек, страниц кланов и всего прочего интернетсайтового, что упало от вашего имени на наши с Катей почтовые ящики и было снабжено просьбой опубликовать в «Почте». Шлите дальше.

## Адреса страничек

1. <http://raclan.formoza.ru>. Сайт клана [RA] (Red Alliance). Играем в D2: LoD, и у нас просто красивый сайт. =)

2. <http://ewg.narod.ru>. Сайт команды [-=FORMAT=-], специализирующийся в игре Counter-Strike. Все о Контре в Челябинске. Статьи, чемпионаты...

3. <http://www.beep.ru/~sashad>. Sparklet's Lara Croft Site — сайт, полностью посвященный Ларе Крофт. Практически все, связанное с прекрасной исследовательницей гробниц, включая ее полную биографию, досье и тщательно выполненную подборку «фотографий».

4. <http://multinasilie.narod.ru>. Немного о крови... Посетите мой сайт Мультинасилия!!!

(от Геймера: на сайт, кроме как по приколу, ходить не стоит).

5. <http://theanime.narod.ru>. Сайт, полностью посвященный Аниме и Манге.

6. <http://alldomania.r2.ru>. Для фанов «Аллодов» открылся сайт, где вы прочтаете рассказы Аллодеров о них самих. А также о том, куда пойти играть в них!

## Катя

Геймер, обрати внимание на разносторонность интересов наших читателей! Народ творит и ваяет на всю катушку во всех направлениях сразу. Что ж, удачи вам, творите и ваяйте, а потом присылайте нам адрес вашей странички — мы всегда найдем место, чтобы опубликовать его в «Почте». Но сей оптимистической ноте прощаюсь с вами до следующего месяца.

## Геймер

Прокашлявшись и набрав в могучую грудь побольше холодного осеннего воздуха, беру аналогичную ноту, одновременно стараясь придать голосу оптимистичное звучание, несвойственное моей пофигистической персоне. Как до следующего номера доживем, так на страницах «Мании» и встретимся. Вердикт: до встречи!

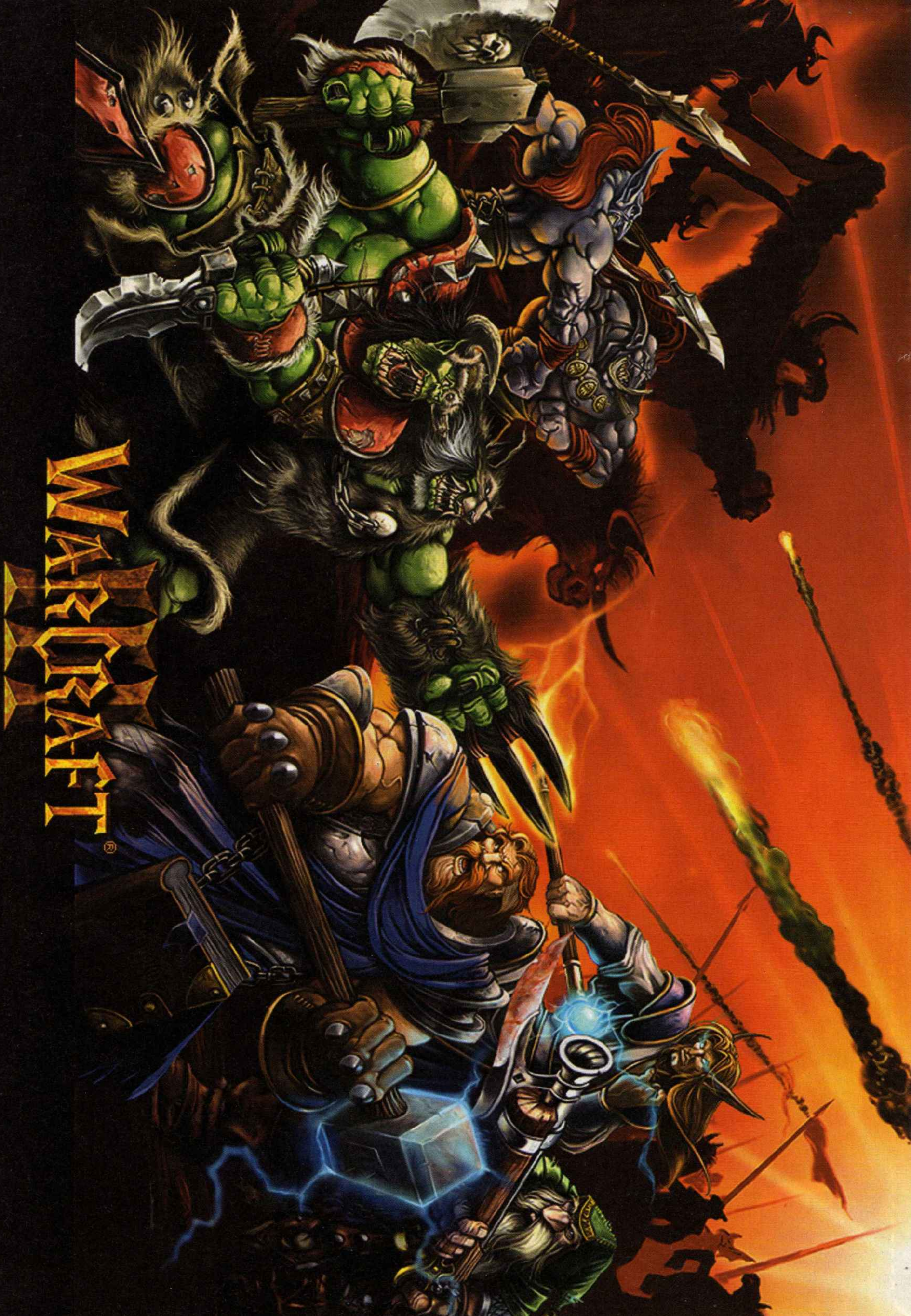
Над вашими письмами священнодействовали и между собой по обыкновению переругивались:

Катя Катя  
Геймер Геймер

Катя (kat@igromania.ru)  
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



# WARCRAFT







DIVINITY  
DIVINITY™



# ПОДПИСКА на журнал «Игромания»

Если вы хотите постоянно получать «Игроманию», не завися от периодичности появления журнала в местах вашего проживания, то вы можете избавиться от головной боли, просто подписавшись на журнал. Кроме того, таким образом вы решите проблему покупки журнала с диском, так как он часто очень быстро пропадает из продажи и потом его уже нигде не найдешь.

## Подписка на 1-е полугодие 2002 года во всех отделениях связи России и СНГ

1. В объединённом каталоге «Пресса России». Подписной индекс на журнал «Игромания» 38900 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 29166. (Адресная система экспедирования – издания направляются подписчику заказными бандеролями).

2. В каталоге «Газеты. Журналы» агентства «Роспечать». Подписной индекс на журнал «Игромания» 80288 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 80289. (Карточная система экспедирования).

### КАК ПРОЙТИ В РЕДАКЦИЮ



м. Люблино, последний вагон из центра, за турникетами направо, выход в город направо (если к автобусам, то прямо).

Автобусы: 658, 758 до остановки "Филиал ГПЗ"

м. Люблино

ПОДПИСКУ ТАКЖЕ МОЖНО ОФОРМИТЬ НЕПОСРЕДСТВЕННО В РЕДАКЦИИ.

### Редакционная подписка

Ничего сложного в оформлении нет – все ваши действия детально расписаны ниже. Позже, когда будет приходить очередной номер, в ваш почтовый ящик будут кидать извещение; далее вы отправляетесь на почту и забираете журнал. Цены на редакционную подписку указаны с учетом доставки, так что доплачивать ничего не надо. На почте за просить с вас деньги могут только за хранение, если вы слишком долго не забирали журнал (не забывайте об этом, если уезжаете на каникулы или в отпуск).

### 4-й этаж, повернуть налево и до конца по коридору. Офис 465

Для оформления подписки требуется сделать следующее:

1. Открываете журнал на последней странице, смотрите подписной купон и отмечаете в одном из квадратиков, в каком виде вы хотите выпустить «Игроманию» (с диском или без) и на какой срок.

2. Далее вы заполняете подписной купон – разборчивым почерком вписываете свои имя-отчество-фамилию и адрес. Если у вас еще нет паспорта, то впишите кого-нибудь из родителей (согласовав это с означенным родителем).

3. Сумма, которую вам требуется оплатить, указана на купоне по каждому варианту подписки. Когда купон заполнен, вырезаете его и идете в ближайшее отделение «Сбербанка».

В «Сбербанке» вы берете бланк (скажете – форма № ПД-4) и заполняете его (образец заполнения смотрите на 159-й странице журнала). Заполненный бланк и деньги отдаете кассиру – в обмен получаете квитанцию. Вырезанный из журнала купон никому пока не отдаете – держите при себе.

4. Теперь вам осталось последнее: отправить квитанцию, заполненную в «Сбербанке», и журнальный купон нам в редакцию. Отправлять нужно письмом по самой обычной почте: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. На конверте напишите: «Подписка». Другой вариант – можете выслать квитанцию и купон факсом, если таковой есть. Факс: (095) 975-74-09 (сначала звоните голосом).

Учтите, если ваше письмо будет идти слишком долго, то может получиться, что мы станем высылать вам журналы начиная не с того, который вы заказали, а только со следующего, но – все равно указанное вами количество.

Извещение

Форма № ПД-4

000 «Игромания-М»  
(наименование получателя платежа)

7705301240  
(ИНН получателя платежа)

№ 40702810400010000049  
(номер счета получателя платежа)

в отделении №1 АКБ  
(наименование банка и банковские реквизиты)  
«Металлинвестбанк»  
корр./сч. 30101810100000000163  
БИК 044585163

Подписка на «Игроманию» + CD апрель-сентябрь 2002 г.  
(наименование платежа)

Дата \_\_\_\_\_ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.

Кассир \_\_\_\_\_ Плательщик (подпись) \_\_\_\_\_

Кассир

Квитанция

000 «Игромания-М»  
(наименование получателя платежа)

7705301240  
(ИНН получателя платежа)

№ 40702810400010000049  
(номер счета получателя платежа)

в АКБ  
(наименование банка и банковские реквизиты)  
«Металлинвестбанк»  
корр./сч. 30101810100000000163  
БИК 044585163

Подписка на «Игроманию» + CD апрель-сентябрь 2002 г.  
(наименование платежа)

Дата \_\_\_\_\_ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.

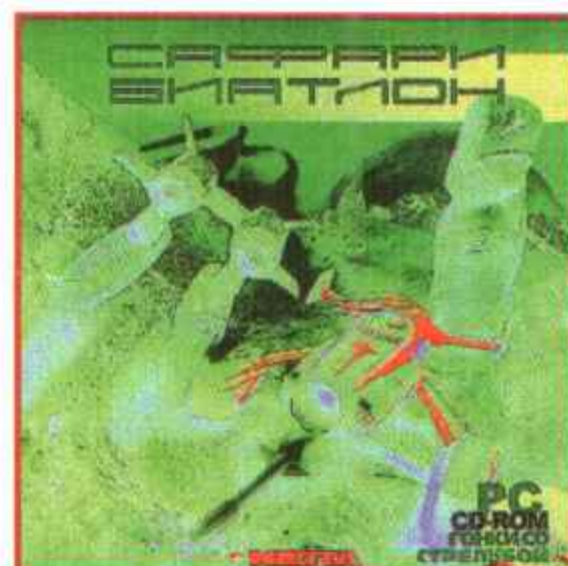
Кассир \_\_\_\_\_ Плательщик (подпись) \_\_\_\_\_

Кассир

### Первым пятидесяти подписавшимся на журнал «Игромания» с компактом на год предоставляется приз от компании «Никита»: стратегия «Parkan: Железная Стратегия» либо автосимулятор «Сафари Биатлон»!



Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на шесть (с декабря 2001 г. по май 2002 г.) или на двенадцать месяцев (с декабря 2001 г. по ноябрь 2002 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки до 1 ноября. Требуется, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.



Получатель вашего платежа – ООО «Игромания-М», ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049

АКБ «Металлинвестбанк», корр./сч. ф30101810100000000163, БИК 044585163.

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Подписка на «Игроманию» + CD (декабрь – май)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите до 1 ноября в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 465, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу. Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.



## Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс  область (край)

район

город (поселок, деревня, село)  а/я

улица (квартал, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, линия)  дом  корпус  квартира

господин  госпожа  фамилия

имя  отчество

число  месяц  год рождения  год города  телефон

**Заказанные лоты**

лот <input type="text"/>	количество экземпляров <input type="text"/>	лот <input type="text"/>	количество экземпляров <input type="text"/>
лот <input type="text"/>	количество экземпляров <input type="text"/>	лот <input type="text"/>	количество экземпляров <input type="text"/>
лот <input type="text"/>	количество экземпляров <input type="text"/>	лот <input type="text"/>	количество экземпляров <input type="text"/>
лот <input type="text"/>	количество экземпляров <input type="text"/>	лот <input type="text"/>	количество экземпляров <input type="text"/>
лот <input type="text"/>	количество экземпляров <input type="text"/>	лот <input type="text"/>	количество экземпляров <input type="text"/>

## Порядок оформления бланка-заказа

- 1) Впишите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;
- 2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг;
- 3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква);
- 4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: 111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания". Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или в письме.

Стоимость пересылки от 30 до 40 руб. (в зависимости от вашего региона проживания).

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно 8% от общей суммы заказа). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

## Номера лотов и цены (без стоимости пересылки)

Наименование	Лот	Цена (руб)
<b>Журналы</b>		
«Игромания» №6 2000	600	20
«Игромания» №8 2000	800	30
«Игромания» №9 2000	900	30
«Игромания» №10 2000	1000	30
«Игромания» №11 2000	1100	35
«Игромания» №12 2000	1200	35
«Игромания» №2-3 2001	301	40
«Игромания» №4 2001	401	40
«Игромания» №5 2001	501	40
«Игромания» №6 2001	601	45
«Игромания» №7 2001	701	45
«Игромания» №8 2001	801	45
«Игромания» №9 2001	901	50
«Игромания» №9 2001 + CD	9015	65
«Геймпостер»	13	15
<b>Книги</b>		
«Место действия: «Вавилон-5»	10	40
«Лучшие компьютерные игры» №11	1111	65
«Мир PlayStation» №1	121	40
«Мир PlayStation» №2	122	40
«Мир PlayStation» №1	123	40



6 2000



8 2000



9 2000



10 2000



11 2000



12 2000



2-3 2001



4 2001



5 2001



6 2001



7 2001



8 2001



9 2001



«Место действия: «Вавилон-5»



Выпуск №1



Выпуск №2



Выпуск №3



Выпуск №11



Геймпостер

Эти журналы и книги также можно купить в редакции (схему расположения редакции смотрите на стр. 159), предварительно сделав заказ с 10.00 до 18.00 (кроме выходных) по тел. 975-7409, 975-7410.

## ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

- на 6 месяцев (декабрь — май 2002 включительно) — 324 руб.  
 на 6 месяцев (декабрь — май 2002 включительно) с CD-ROM — 438 руб.

- на 12 месяцев (декабрь — ноябрь 2002 г. включительно) — 648 руб.  
 на 12 месяцев (декабрь — ноябрь 2002 г. включительно) с CD-ROM — 876 руб.

Фамилия, имя, отчество \_\_\_\_\_

Точный адрес: индекс \_\_\_\_\_

область (край, район) \_\_\_\_\_

город \_\_\_\_\_

улица \_\_\_\_\_ дом/квартира \_\_\_\_\_

**БЕЗ КВИТАНЦИИ ОБ ОПЛАТЕ НЕДЕЙСТВИТЕЛЕН!**  
**ПОЛУЧЕНИЕ ЖУРНАЛОВ, ОПЛАЧЕННЫХ ПОЧТОВЫМ ПЕРЕВОДОМ, НЕ ГАРАНТИРУЕМ!**





Сертификат  
качества разработки,  
проектирования  
и производства  
ISO-9001  
Вся продукция  
К-Системс  
сертифицирована



**СИЛА  
И  
ИНТЕЛЛЕКТ**

Предприятиям  
и организациям:

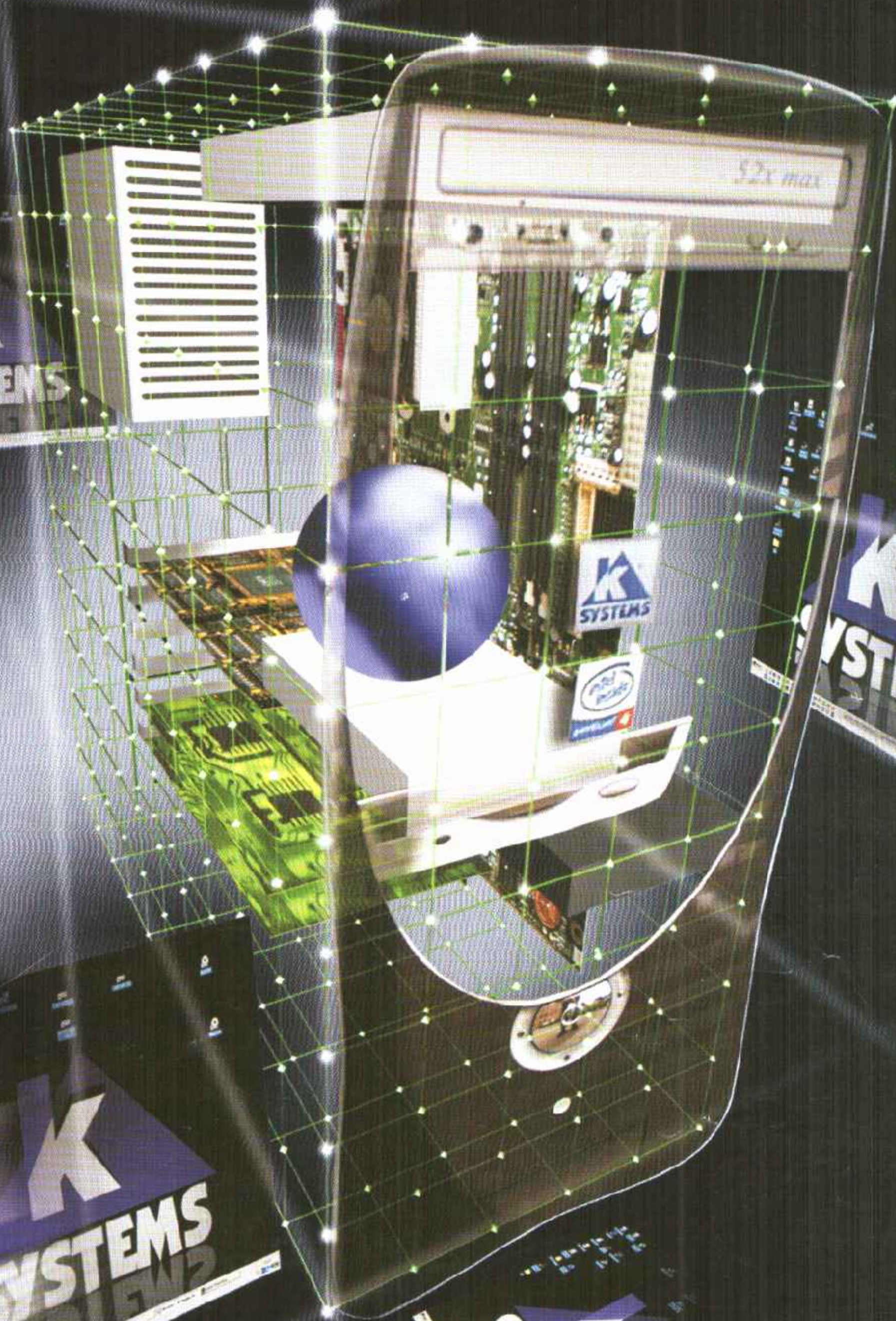
**Москва**  
(095) 495-1167  
**С.-Петербург**  
(812) 327-6556  
**Оренбург**  
(3532) 776-011  
**Астрахань**  
(8512) 390-553  
**Курган**  
(35222) 34-633  
**Сыктывкар**  
(8212) 445-794

Розничные  
магазины:

**Москва**  
**Хомо Техникус**  
проспект Мира, дом 36,  
(095) 280-2800,  
280-7159  
**Электон-Топ двадцать**  
ул. Селезневская, дом 4,  
тел./факс (095) 974-7733  
**Санкт-Петербург**  
ул. Маяковского, дом 24,  
(812) 327-6556,  
279-1909  
[sales@k-systems.ru](mailto:sales@k-systems.ru)

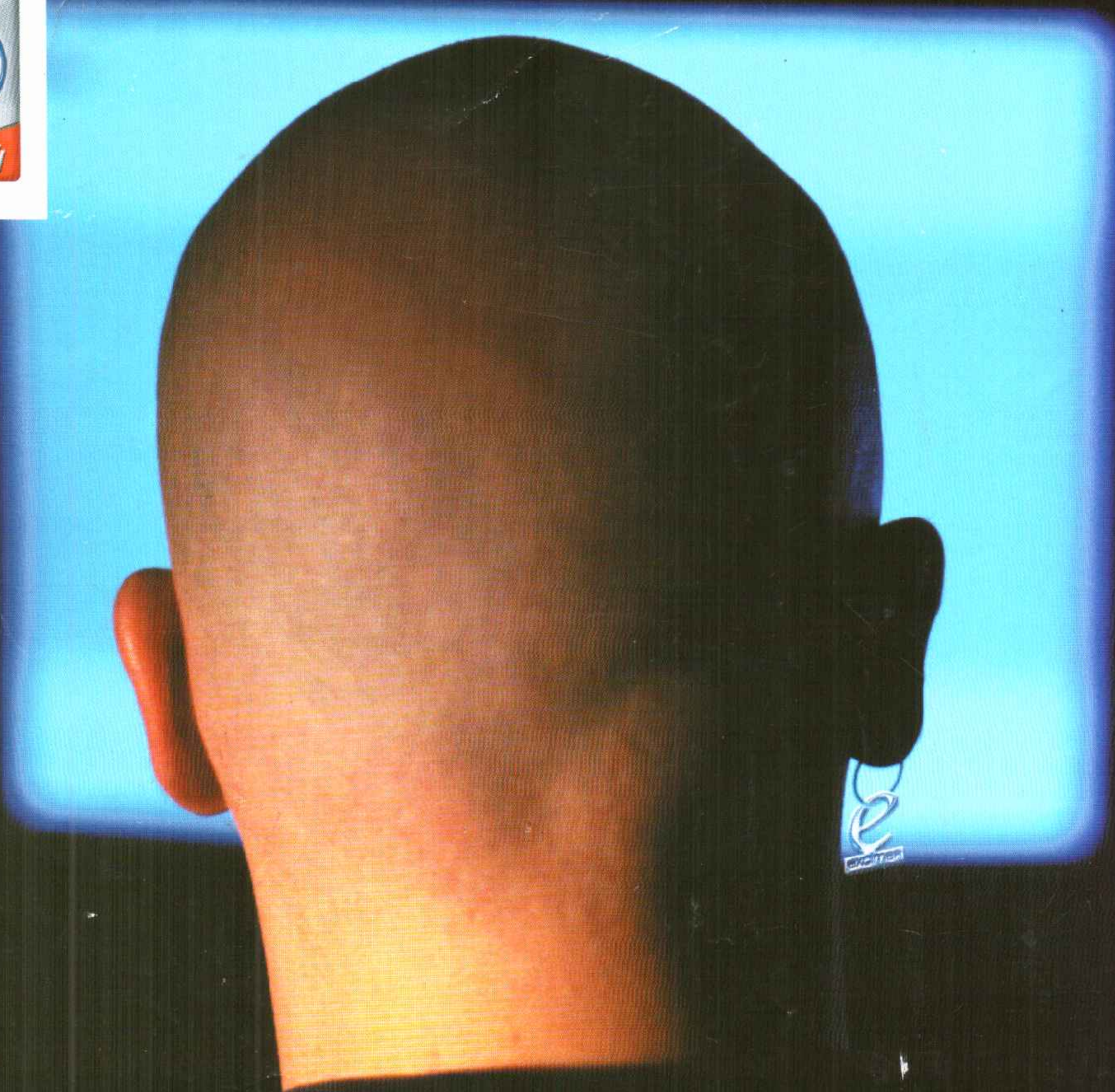
Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах

# Компьютеры K-Systems Irbis Favorite на базе процессора Intel® Pentium® 4: **ЦЕНТР ВАШЕГО ЦИФРОВОГО МИРА**



**К СИСТЕМС**





# Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home: сможешь оторваться?



Компьютеры **ЭКСИМЕР™-Home** на базе процессоров Intel® Pentium® 4 предоставляют пользователям повышенную производительность для самых современных приложений. Скорость процессора Intel® Pentium® 4 позволят Вам полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр. Вы без труда сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеофильмы. Быстродействие и мощность процессора обеспечивают быструю перекодировку и плавное воспроизведение звука в формате MP3.

**ЭКСИМЕР™-Home** - современные технологии для современных людей. Вы можете все.

**Единая информационная служба: (095) 742-3614.**

Дистрибутор компьютерной техники ЭКСИМЕР™ - компания Инлайн: г.Москва, тел. (095) (095)941-6161, 742-6436

Розничные продажи в Москве: **М.ВИДЕО** (095) 777-777-5; Техносила (095) 777-8-777

Продажи в Интернет: <http://www.dostavka.ru>; <http://www.megashop.ru>

Корпоративные продажи и региональные дилеры (\*-работает сервис-центр):

г.Москва  
Инел-М: (095) 485-5955, 485-5963  
Инел-2000: (095) 725-8585  
Прайм Инжиниринг: (095) 777-3482/83  
Салоны.Сети.Сервис.Три С: (095)932-8433  
ALT: (4162) 445256  
Школа-Инфо: (0732) 588880  
Ньюлайн\*: (095) 513-1362, 513-1363  
Информ Плюс\*: (0942) 517254, 317654  
Лазурь: (81837) 32531, 32331

г.Красноярск  
г.Мурманск  
г.Нижневартовск  
г.Рязань  
г.Ставрополь  
г.Тула  
г.Уфа  
г.Якутск

Антарес\*: (3912) 231515,239821  
NetSL: (8152) 458988  
Мультикомпсервис: (3466) 149804  
Копланд\*: (0912) 761779, 282303  
Профи-М\*: (8652) 944091  
Кибернетика\*: (0872) 431863, 318851  
Бит (3472) 741041, 230763  
Терминал Компани: (4112) 445030

г.Благовещенск  
г.Воронеж  
г.Королев  
г.Кострома  
г.Котлас



<http://www.excimer.net>  
информационная служба:  
(095) 742-3614