МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ

№ 23(56)
Полумесячник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307
25.11.2002

DIVINE DIVINITY™

HITMAN 2
SILENT ASSASSIN

PRINCE OF QIN™

ZELENBORM

МОЙ КОМПЬЮТЕР игровой

Спеши подписаться!

С нового года МИК каждую неделю!
Первый и единственный игровой еженедельник в СНГ

Внимание!!!

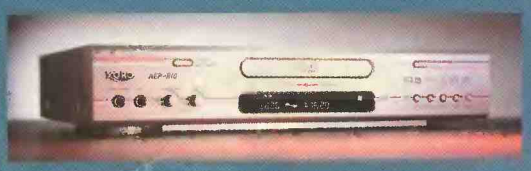
Каждый подписавшийся на год получает подарок – ЛИЦЕНЗИОННУЮ ИГРУ от компании "Мультитрейд" с личными автографами любимых авторов.

Multi trade

Среди годовых подписчиков будет разыгран специальный приз – мультизонный универсальный DVD/CD-проигрыватель XORO AEP-810 от компании MAS Elektronik AG (Германия)

(AEP-810 воспроизводит: DVD, Video CD (VCD) 3.0/2.0/1.1/1.0, Super Video CD (SVCD), Audio CD, MP3, JPEG, Kodak Photo CD и др. (в т.ч. DVD-R, CD-R, CD-RW)

Technically unlimited.
M A S .DE
IT-Elektronik AG



FREE TO CHOOSE INNOVATIONS
XORO®

А среди подписавшихся на полгода и более разыгрываются:

✓ 10 КЛЮЧЕЙ ДОСТУПА к Шарду ULTIMA ONLINE Age of Power (www.uo.net.ua). от ЧП "АОП"
✓ ФИРМЕННЫЕ ЧАСЫ с нашим логотипом от ИД "Мой компьютер".

Торопись!

Подписка с января 2003 г. заканчивается 10.12.2002г. Подписной индекс: 22307

Заплатив ВСЕГО 79 грн.86 коп, ты КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ в течение года будешь получать свое любимое издание.

Подробную информацию о подписке ищите на 3-й странице МИКа.
Читай и играй весь 2003 год!!!

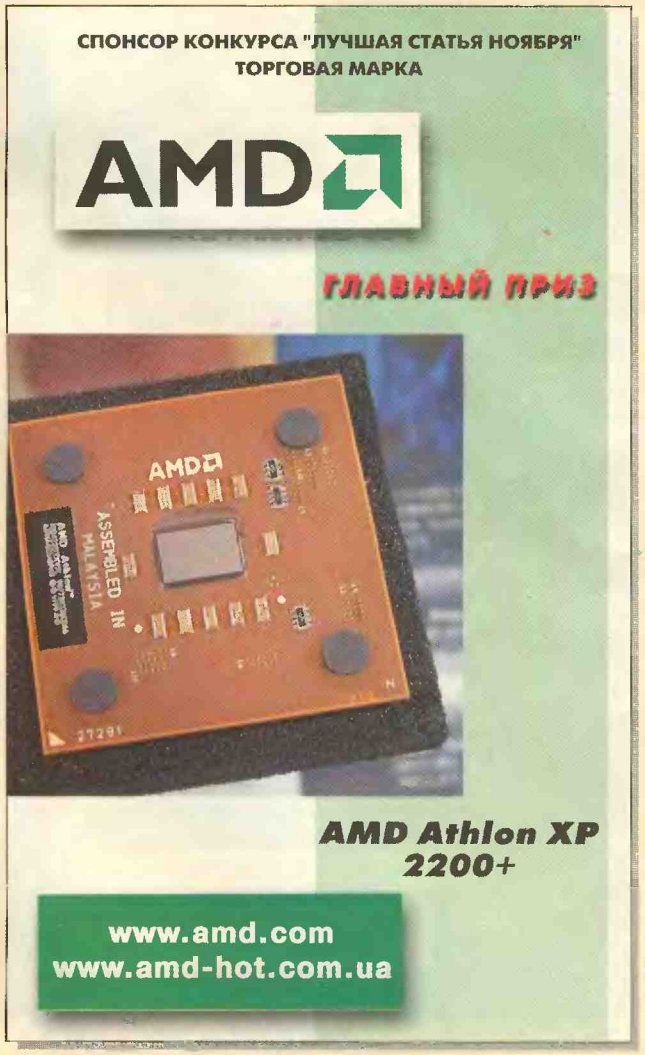
Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

- Подписаться на «Мой компьютер игровой» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: 1 месяц – 6.88 грн, 3 месяца – 20.39 грн, 6 месяцев – 40.18 грн, 12 месяцев – 79.86 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев
Саммит* 254-5050, KSS* 464-0220,
Бизнес-пресса* 220-1608,
Блиц-информ* 518-6682
(* филиалы по всем областным центрам Украины)
Периодика* 228-6165
Днепропетровск
Меркурий (056) 744-7287
Донецк
Идея (062) 381-0930,
Донбасс-информ (062) 245-1594
Житомир
Горизонт (0412) 36-0582,
Запорожье
Пресс-сервис (0612) 62-5151
Кременчуг
Приватна доставка
(05366) 2-5833
Луганск
ЧП Ребрик (0642) 55-8235
Львов
Деловая пресса (0322) 70-5482,
Львівські оголошення 97-1515,
Львовский курьер 21-2201
Николаев
Ноу-хау (0512) 47-2003
Одесса
МиМ (0482) 37-5264
Севастополь
Истар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Харьков
ВСП (0572) 40-9614
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Червоноград
От А до Я (03249) 2-9117

- Оформить подписку теперь можно в любом отделении или банкомате **ПриватБанка,** а также по бесплатному круглосуточному телефону по Украине **8-800-5000030** за наличный и безналичный расчет или по пластиковой карте. Более подробную информацию можно получить на сайте **www.privatbank.com.ua**



Список статей

1. Ефим БЕРКОВИЧ.
Законы Эпохи Силы, стр. 7.
2. Amazed Paladin, Дезертир.
American Conquest, стр. 8-9.
3. Гнат БУРМА.
Hitman 2, стр. 10-12.
4. Учитель ЙОДА, Эникен СКАЙУОКЕР.
Divine Divinity, стр. 13-15.
5. BondD.
Prince of QIN, стр. 16-18.
6. Кирилл ТАЛЕР.
Zelenhgorm, стр. 19-21.
7. RiP.MANiAK.
Казаки: Снова война, стр. 22-23.
8. Том/Doc/КЕРТИС.
Magic The Gathering. PTQ Chicago, стр. 24-25.
9. Ростислав МАЛЬКО.
Вспыхнувшие игры, стр. 26-27.
10. С. БОНДАРЕНКО, М. ДВОРАКОВСКАЯ.
Опасная паутина, стр. 28-29.

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

1 ☐
2 ☐
3 ☐
4 ☐
5 ☐
6 ☐
7 ☐
8 ☐
9 ☐
10 ☐

Вы не забыли подписаться на "Игроградский вестник"? С Нового года он будет выходить каждую неделю. Если вы еще не подписались, то бегите на почту. Напоминаем подписной индекс: 22307

Matrix has you!

В Сети появились первые подробности, касающиеся игры **Enter the Matrix**, создающейся по мотивам популярного художественного фильма известной студией **Shiny Entertainment**. К великой радости фанатов фильма, стало известно, что над сюжетом игры трудятся сценаристы фильма, а озвучивать персонажей будут снимавшиеся в нем актеры. Таким образом, у поклонников Морфеуса, Нео и Тринити появляется еще один повод с нетерпением ждать релиза. О самом же сюжете пока что ничего не известно. Так как игра будет относиться к жанру *action*, вполне логично предположить, что основную часть времени нам придется проводить в сражениях с агентами как в реальном мире, так и в собственно Матрице. Разработчики обещают потрясающую графику и спецэффекты, использование технологии *motion capture* (ожидается более 4000 фрагментов анимации — на сегодняшний день рекорд, однако). Enter the Matrix должна появиться в продаже в середине мая 2003 года. Приблизительно в это же время компании **EON Entertainment** и **Monolith Production**, при поддержке известной киностудии *Warner Bros.*, собираются выпустить *онлайновую RPG* **Matrix On-Line**. Так что 2003 год с полной ответственностью можно будет назвать «годом Матрицы» ☺.

Новости о «Забытых сражениях»

Продолжают появляться новые сведения о продолжении гиперпопулярного летного симулятора **Ил-2**. Согласно информации, пришедшей из офиса компании **1с**, add-one к этой игре — **Ил-2: Забытые сражения** — перешел на качественно новый уровень. Разработчики решили не заморачиваться с add-on'ом и превратить игру в полноценный сиквелл. Игра выйдет на двух дисках и не будет требовать оригинального Ил-2 на вашей машине. Но, понятное дело, требования к сиквеллу намного выше, чем к add-on'у. Разработчики прекрасно это понимают и намереваются ввести в игру множество различных новшеств. В связи с возросшими объемами работ релиз «Ил-2: Забытые сражения» перенесен на 20 декабря 2003 года. Кстати, вполне возможно, что эта дата не окончательная.

Гонки на выживание

Компания **Lemon Interactive** анонсировала новый *гоночный симулятор* **Smash Up Derby**. В этой игре вам придется принять участие в весьма увлекательном действе — гонках на выживание. Неважно, кто приехал первым, важно, кто вообще сумел добраться до финиша. Таковы незамысловатые правила этих гонок. Для того чтобы вам было весело и ком-

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О._____ (телефон)_____

Почтовый адрес_____

№23

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

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

СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" в ноябре

AMD

1-й приз: AMD Athlon XP 2200+

2-е и 3-и призы Вам очень понравятся!

www.amd.com
www.amd-hot.com.ua

фортно уничтожать себе подобных, разработчики готовят двадцать автомобилей

и двадцать восемь разнообразных трасс. На предмет графического оформления игры вроде бы тоже беспокоиться не стоит. Движок *Virtools*, на котором создается Smash Up Derby, обещает поразить нас красотой окружающего мира и ошеломить спецэффектами. Для любителей подсчитывать полигоны разработчики выложили информацию о том, что каждый автомобиль будет состоять более чем из 6000 таковых. Тому подобную информацию, а также галерею скриншотов и концепт-артов вы можете найти на официальной страничке игры (**http://www.lemon-interactive.com/sud.html**).

Прелюдия кошмара

Эта информация, возможно, заинтересует поклонников *«классических» RPG*,

тех людей, которых более заботит сюжет и отыгрыш, а не супернавороченная графика и непомерные системные требования. Именно для таких игроков компания **Zero Sum** выложила на своем сайте 75-Мб архив, содержащий их новое творение — игру **Prelude of Darkness**. Эта игра перенесет вас в фэнтезийный мир, раздираемый кровопролитной войной между *Детьми Пламени* и *Людьми Реки*. Под вашим руководством окажется команда приключенцев-миротворцев, которые поставили перед собой задачу помирить враждующие племена. Игра обладает всеми признаками «классической» ролевухи: пошаговые бои, партия героев, разветвленная диалоговая система, множество NPC и т.п. Так что если вас не пугает страшненькая, честно говоря, графика — заходите на официальный сайт разработчиков (**http://www.zero-sum.com**) и качайте игру. Кстати, в планах Zero Sum стоит выпуск еще двух частей игры. Так что если Prelude of Darkness придется вам по душе, то, возможно, у вас будет шанс снова встретиться с полюбившимися персонажами.

И снова космические баталии

Компания **Disney Interactive** объявила об уходе на золото *космической стратегии* **Treasure Planet: Battle at Procyon**, разработанной компанией **Braking Dog Studios**. Эта игра создана по мотивам мультфильма *Treasure Planet* и повествует о приключениях лейтенанта космического флота *Джима Хопкинса*. Нас ожидает двенадцать сюжетных миссий, на протяжении которых звено истребителей под командой Джима будет сражаться с различными негодяями галактического масштаба, среди которых вы встретите космических пиратов, агрессивно настроенных инопланетян и прочую вселенскую нечисть. Бои будут происходить в реальном времени. А в перерывах между сражениями нашему герою придется поломать голову над менеджментом космического флота, всеми доступными способами увеличивая скорость, броню и огневую мощь своих кораблей. В игре предусмотрен и многопользовательский режим. В виртуальных сражениях посредством локальной сети или Интернета смогут принять участие до восьми человек одновременно. Treasure Planet: Battle at Procyon должна появиться в магазинах в самое ближайшее время.

Демо-зенитчики

В Сети появилась демо-версия весьма необычной игры под названием **Air Raid: This is Not a Drill**. Эта игра является... *аркадным симулятором зенитки*. Да, чего только не придумают разработчики в погоне за оригинальностью ☺. Ну да ладно, зенитки так зенитки. По сути вам придется выступить в роли бойца противовоздушной обороны американского крейсера. В полной версии игры будет девяносто девять миссий, в ходе которых вам придется противостоять налетам вражеской авиации в различных регионах мирового океана. Предусмотрен и мультиплеер, в котором шесть игроков смогут одновременно расстреливать управляемые компьютером самолеты. Если вы считаете, что подобное развлечение придется вам по вкусу, заходите на сайт **Worthplaying** и качайте демку (**http://www.worthplaying.com/article.php?sid=7015&mode=thread&order=0**). Размер — 67 Мб.

Забытый конфликт

Несколько номеров назад мы уже писали об анонсе новой тактической игры от компании **Plastic Reality Technology** — **Korea: Forgotten Conflict**. И вот, на днях в Сети появилась дополнительная информация, касающаяся этой игрушки. Те, кто следит за новостями, конечно, помнят, что в Forgotten Conflict вы станете командиром элитного подразделения армии США и на протяжении пятнадцати миссий будете выполнять различные задания на территории Кореи. Основной гордостью разработчиков являются «реалистичные» сражения и полностью интерактивный мир. Вам придется выполнять задания в самых неожиданных местах: например, таких как система каналов Сеула, химический завод и т.д. Игра создается на «движке» *Typhoon*, который способен отрисовать до 500 000 полигонов в кадре. Помимо выполнения миссий силами вашего взвода, вам предстоит и участие в глобальных сражениях. Также обещаются красивейшие спецэффекты, полностью трехмерная карта. Если вы хотите побольше узнать о данном проекте, советую почитать интервью с разработчиками, выложенное на сайте *Game Spy* (**http://www.gamespydaily.com/news/screenshots.asp?id=4333**). Там же вы найдете несколько новых скриншотов из игры.

Новые мундиры для Солдат Анархии

В Сети появился патч для игры **Soldier of Anarchy**. Заплатка исправляет некоторые баги пошагового режима игры, устраняет некоторые ошибки в названии амуниции солдат и улучшает AI. Скачать патч можно с **ftp://frodo.fragland.net/mirrors/avault/patches/soldanarchy_v112177.exe**. Размер — 36.2 Мб.

Ганнибал Лектер на наших мониторах

Компания **Arxel Tribe**, знакомая всем поклонникам квестов по замечательной

игрушке *«Пророк и убийца»*, в данное время трудится над таинственным проектом под названием **Hannibal**. Правда, эта игра не имеет никакого отношения к великому карфагенскому полководцу. Она повествует о его не менее знаменитом тезке — маньяке-убийце *Ганнибале Лектере*, хорошо известному нам по фильму *«Молчание ягнят»*. Собственно, игра создается по мотивам знаменитой кинотрилогии, поэтому все поклонники этого фильма имеют реальную возможность встретиться с полюбившимися персонажами. Одной из своих основных задач разработчики считают передачу атмосферы и эмоционального состояния главной героини — спецагента *Клариссы Стерлинг*. Для нагнетания обстановки будут использоваться все возможные средства: музыка, звуковые и зрительные галлюцинации и т.д. Игра создается на «движке» *Light-Tech*, той самой его версии, на которой был сделан *No One Lives Forever 2*, так что за графику можно не беспокоиться. С жанром игры определиться сложно. В основе игры будет лежать, естественно, полицейское расследование, так что *квестовых* элементов будет предостаточно. Но и откровенного *экшена* ожидается немало. Разработчики обещают нам зональную систему повреждений, продвинутый AI, множество NPC, которые будут адекватно реагировать на сложившуюся ситуацию. К примеру, если вы подойдете к человеку с пистолетом в руках, то он как минимум испугается ☺. Кстати, оценить графику игры вы можете уже сегодня, скачав с официального сайта игры минутный видеоролик (**http://www.arxeltribe.com/movies/hannibal.mpg**). Размер — 9.4 Мб.

Космический патч

В Сети появился патч версии **1.01** к глобальной *космической стратегии* **O.R.B.** Официально предназначенная для отлова ошибок, которые возникают при запуске игры под *Windows XP*, заплатка также фиксит около десятка мелких багов в многопользовательском режиме и корректирует поведение юнитов *Troop Transport Pod* и *Commandos*. Скачать патч можно с сайта компании *Strategy First* (**http://www.strategyfirst.ca/downloads/patches/ORB-Patch-1.01.exe**). Размер — 750 Кб.

Черный оазис

Как недавно сообщила компания **Бука**, отправился в печать новый *квест* от компании **Сатурн Плюс** — **Черный оазис** (на Западе эта игра выйдет под названием **Midnight to Nowhere**). Действие игры будет происходить в маленьком российском провинциальном городке *Черноудуйске* в недалеком будущем, а именно в 2019 году. На тихий городок свалилась нешуточная проблема — на улицах появился неуловимый маньяк-убийца. Милиция и ФСБ сбились с ног в поисках новоявленного Потрошителя, но все их усилия были тщетными. Наш же герой приходит в себя в... морге и осознает, что страдает частичным выпадением памяти. Такова завязка игры. А вот как наше бедственное положение связано с таинственным маньяком, мы с вами сможем выяснить не ранее 22 ноября этого года. Именно в этот день «Черный оазис» должен появиться на прилавках магазинов.

Сказание о том, как поссорились Конан с Сигурдом

Уже почти год длится работа над новой российской *3D RTS* **Besieger**. Разработкой этой игры занимается московская компания **Primal Software**, знакомая нашим игрокам по квестам о Петьке и Василии Ивановиче, а в последнее время громко заявившая о себе «летной» RPG *Глаз Дракона*. Несмотря на то, что работа над драконьими приключениями еще не закончена, разработчики всерьез озабочены созданием новой игры. Итак, после квеста и экшен-RPG ребята из Primal Software решили попробовать свои силы на ниве реалтаймовых стратегий. Итак, что же представляет из себя Besieger. Действие происходит в фэнтезийном мире, в котором, однако, обитают вполне исторические племена — *викинги и киммерийцы*. Жили они долгие годы в мире и согласии, но, как это обычно бывает, далеко не всем нравилось такое положение вещей. Одним из этих «не всех» был *Кахон*, брат вождя киммерийцев *Конана*. Сей мелкий пакостник выждал момент, когда его героический братец отправился на поиски легендарного меча Крома, и узурпировал власть. А для того чтобы соратники Конана не надавали ему по шее, вступил в союз с Темными богами и возжелал власти над миром. Ну, а так как ближайшими соседями были викинги, то они первыми и попали под раздачу. Вот такая незамысловатая предыстория у этой игры. Однако дальше будет интереснее. Основной упор в игре будет сделан на штурм и защиту крепостей. Вообще-то это несколько странно, ведь ни кочевники-киммерийцы, ни мореходы-викинги никогда не строили больших укрепленных пунктов. Но оставим это на совести разработчиков. Итак, осады. По словам руководителя Primal Software, создатели игры с особым вниманием подходят к этому вопросу. В Besieger вам не удастся разрушить стены при помощи лучников и копейщиков: хотите ворваться в город — извольте запастись тараном или подведите подкоп под стены, на худой конец взорвите ворота бочкой с порохом. Можно будет забросить десант в осажденный город при помощи летающего корабля и попытаться открыть ворота изнутри. Можно и магией воспользоваться — мир-то фэнтезийный. Правда, по словам

разработчиков, магии в игре будет уделено не очень много внимания. Маги — редкость в этом мире, да и заклинаний они знают немного. Но те, которые есть, будут на редкость эффективны. Горы будут сворачивать в прямом смысле этого слова. Но, как известно, никакая война не возможна без мощного тыла. В Besieger будет достаточно силен экономический элемент. Все юниты, населяющие города, будут иметь как военные, так и мирные профессии: во время войны они становятся конниками, мечниками и лучниками, а в мирное время превращаются в каменщиков, столяров и пахарей. Причем, по словам разработчиков, для постройки мощной крепостной стены будет недостаточно «наштамповать» кучу каменщиков. Процесс будет намного более сложным. Игра создается на сильно переработанном движке «Глаза Дракона», так что о графике можно не беспокоиться. Это подтверждают и выложенные на официальном сайте скриншоты. Две враждующие стороны, по нынешним меркам, — вроде как не очень много, но разработчики решили сосредоточиться именно на них и сделать киммерийцев и викингов максимально непохожими друг на друга: игра за первых будет очень сильно отличаться от игры за вторых. Не обошлось и без вездесущих ролевых элементов. В игре будет стройный и лихо закрученный сюжет, за которым игрок будет следить глазами Главного Героя. Собственно говоря, героев, переходящих из миссии в миссию, будет несколько. Все они будут накапливать очки опыта (впрочем, тем же будут заниматься и рядовые юниты), обвешиваться артефактными шмотками и стоять во главе отрядов во время битвы. Если вы заинтересовались этим проектом, загляните на официальный сайт игры (**http://www.besieger.com**) и почитайте интервью с разработчиками, выложенное на *DTF* (**http://articles.dtf.ru/rus/interviews/2002/11/15/besieger**).

Законы Эпохи Силы

Ефим БЕРКОВИЧ

В последнее время все больше людей играет на популярнейшем украинском шарде «Эпоха Силы» www.uo.net.ua. Однако все больше людей плохо читают правила этого игрового мира, или вообще их не читают. Поэтому мы решили опубликовать выдержки из них с комментариями, почему принято то или иное правило. Надеюсь, моя работа поможет вам не попадать в двусмысленные ситуации.

Итак, начнем с самого начала.

В игре и на форуме нецензурная брань не допускается!

Думаю, с этим разделом все ясно. Даже если вы разговариваете со своим приятелем, не стоит забывать, что вокруг тоже есть и другие люди. Поэтому мат на шарде недопустим.

Воспрещается блокирование проходов к пещерам, домам, на территории города. Если вы по случайности неудачно поставили дом — позовите ГМа, и он решит эту проблему. Дома и заборы, блокирующие проходы, будут удаляться без предупреждения и какой-либо компенсации.

По-моему, тоже все с первого взгляда ясно: если ваше здание мешает проходу в общественные места, то надо или исправить ситуацию, или ждать того, что строение исчезнет, причем без всякой компенсации.

Обращайтесь к GM, CN Page только при необходимости. Все запросы должны содержать краткое описание проблемы (можно писать по-русски).

Тут вроде всем все ясно? Как показывает опыт, не совсем. Дело в том, что у разных представителей администрации есть совершенно разные права. И если проблема описана ясно и точно, то к вам придет человек, могущий ее решить. А вот если в заявке написано «ГМ, помоги», то как он должен угадать, чего именно вы от него хотите?

Перенос персонажей с других серверов не осуществляется!

И не надо флудить на форуме или писать письма. Да, конечно, лично я могу понять, что вам может быть жаль персонажа, живущего на другом сервере. Но наш мир не имеет с ним ничего общего. Поэтому переноса у нас нет, не было и не будет. Так что даже если и играли на других серверах, у нас Вам придется начинать на общих основаниях.

Запрещается в имени и также в гильдейском уровне использовать слова, которые встречаются в игре как GM, Councelor, название ГМа и любой уровень и названия скила.

Ну, вроде тоже все понятно? Все, что пишется на изображении игрока, является информацией о нем. И эта информация должна быть правдива. А то были случаи, когда обычные игроки пытались выдать себя за представителей администрации.

Обманывать GMa, CNa строго запрещено. За нарушение могут быть приняты самые жестокие наказания. За повторное нарушение — удаление.

Бывают случаи, когда Гейм Мастера не могут сразу проверить заявление игрока. Однако помощь ему оказывают. Но если обман всплывает... в общем, я очень не завидую нарушителю ☺.

И теперь перейдем к самой сложной части правил. Она касается передачи аккаунта другому человеку. Да, бывает и так, что человеку надоедает играть, или он не может теперь долго находиться в Сети, или просто нужны деньги. Правила нашего сервера вполне разрешают передачу аккаунта другому человеку.

Хороший аккаунт у нас на сервере может стоить от 200 гривень до нескольких сотен вечнозеленых условных единиц. И, естественно, стали находиться мошенники, тем или иным способом достающие пароль к аккаунту. Поэтому у нас на сервере разработана специальная система защиты прав истинного владельца аккаунта.

Владельцем чара всегда является тот, на кого зарегистрирован аккаунт. Регистрационными данными являются название аккаун-

та, пароль, почтовый адрес, указанный при регистрации, контрольные вопрос и ответ, указанные при регистрации.

Вроде все просто? Однако вы не представляете, сколько людей ухитряются забыть мыло регистрации своего аккаунта, или безалаберно относятся к заполнению поля *вопрос-ответ*. В день иногда приходит до 30 писем, где очень убедительно рассказывают, ПОЧЕМУ именно они не могут написать письмо с емейла регистрации. Поэтому сразу совет. Ре-

гистрируйте аккаунт на надежные е-мейл адреса. НИКОГДА из одного клуба не вводите пароль к аккаунту и одновременно не заходите на этот ящик. К сожалению, в очень многих клубах на машинах стоят специальные программы, позволяющие другим пользователям затем воспользоваться вашей конфиденциальной информацией.

Ну, и если вы решили купить аккаунт у нас на сервере, убедитесь, что он передан вам согласно следующий процедуре.

✓ **Все процедуры производятся только над полностью оплаченными аккаунтами.**

✓ **Старый владелец должен выслать администрации письмо с электронного адреса, который был указан при регистрации, с просьбой о смене электронного адреса аккаунта, контрольных вопроса и ответа.**

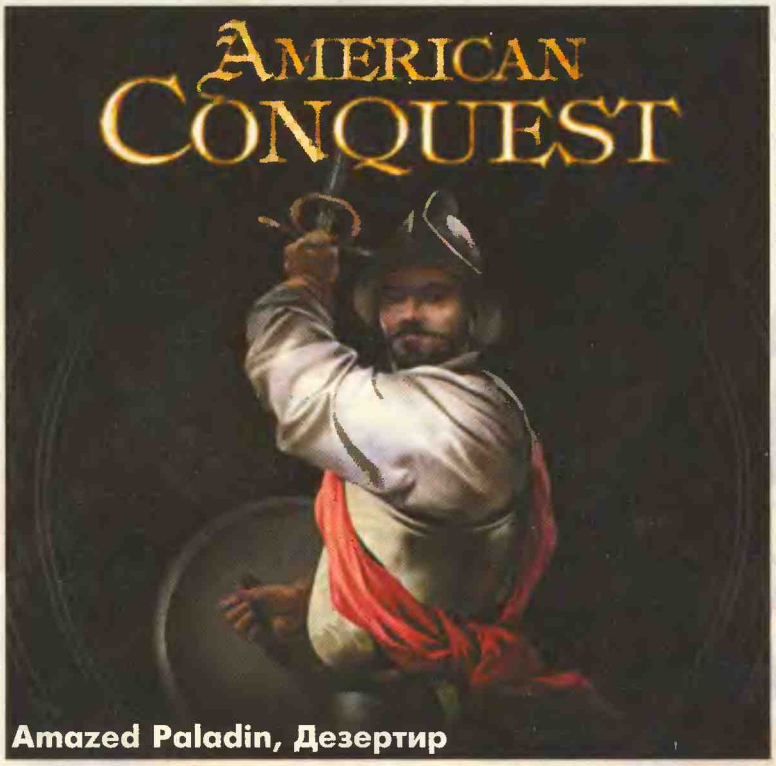
✓ **Затем, отвечая на письма администрации, старый владелец подтверждает свою просьбу и уточняет данные, необходимые для смены владельца.**

✓ **Администрация меняет регистрационные данные и высылает их на новый электронный адрес.**

Если вы поступите не так и, к примеру, просто получите пароль от аккаунта, и даже сами его смените на новый, это не сможет защитить Вас от нечестного продавца, который, написав письмо с емейла регистрации, вернет права на аккаунт себе. К сожалению, уже были прецеденты.

Надеюсь, что эта статья поможет нынешним и будущим игрокам «AoP» на нашем сервере получать от игры только удовольствие.

Эту строительную площадку, независимо друг от друга, исследовали два агента ДЗВР. Их сводный отчет, подготовленный по запросу из Мэрии, мы предлагаем вашему вниманию.



Amazed Paladin, Дезертир

Название игры, несомненно, понравилось бы советскому руководству, если бы она вышла лет на 30 раньше. Ведь о завоевании Америки мечтал и Никита Сергеевич, и все генсеки после него. Но игра появится в ноябре 2002 года, и все равно, думаю, всем понравится. Почему? Да потому что разработчики из GSC халтуры никогда не делали и делать, полагаю, не собираются. Их новый продукт, наверняка, станет хитом. И от этого никуда не деться. Нужно просто расслабиться и получать удовольствие. А мы вам поведаем, как это лучше сделать.

Действие игры укладывается в большие временные рамки — начиная с открытия и завоевания Америки до формирования на ее территории нового государства Соединенные Штаты Америки. А затевалось все так...

«Мы не ищем легких путей!» — сказали русские купцы и порулили в Индию традиционным путем (либо через Азию, либо вдоль побережья Африки).

«А мы ищем легкие пути!» — сказал Колумб и, собрав три корабля, поплыл искать кратчайший путь в Индию. Плаванье было долгим и скучным. Запасы пищи быстро истощались, и, чтобы поднять боевой дух моряков, Колумб решил проводить творческие вечера. На них он рассказывал простым матросам о чудесах сказочной Индии: о пряностях, о слонах, о сокровищах Голконды. Он также зачитывал им избранные фрагменты из «Кама Сутры». Эту часть вечера моряки конспектировали особенно усердно, дополняя записи собственными иллюстрациями. Но после двух недель такой пропаганды некоторые особо впечатлительные члены команды стали кидать на Колумба странные, я бы даже сказал, похотливые взгляды. Колумб подумал хорошо над этим и решил большую часть времени проводить в каюте, подперев дверь доской (на всякий случай).

Худо пришлось бы горе-мореплавателю, если бы не приплыли корабли к Новой Земле. Так и открыли Америку. И на правах первооткрывателя назвал Колумб ее жителей индейцами. А после этого началось...

Атака клонов остановлена!

А после этого начинается игра. На протяжении 300 лет вы будете вести борьбу за богатства нового континента. Делать это придется, играя за одну из 12 наций. Причем грабить и угнетать индейцев можно, перейдя на сторону Испании, Великобритании, Франции, а позже и США. А чтобы бороться за отчизну, надо выбрать одно из восьми племен: *ацтеки, инки, майя, пуэбло, делавары, гуроны, сиу, ирокезы.*

В игре насчитывается 5 кампаний (42 миссии): *кампания Колумба, Писарро, племенные войны Текумзе, Семилетняя война* и *Война за независимость США*. По идее все кампании основаны на исторических событиях, но если будете играть плохо, то ход истории изменится, причем не в вашу пользу.

А теперь скажу всем сомневающимся — это НЕ КЛОН «КАЗАКОВ». Интерфейс похож. Все остальное — уникальная задумка разработчиков. В игре может участвовать до 16 000 юнитов. Мясо обеспечено. Причем мясо тактическое.

Каждая нация имеет свои уникальные здания и юниты. И они отличаются не только по дизайну, но и по способу применения. Теперь для вербовки новых юнитов понадобятся крестьяне, которых нужно пинками загнать в форт, сунуть им в руки ружья или луки, одеть в национальные наряды и отправить на войну. Всего обещают 100 видов юнитов и 130 видов зданий. Баланс сил есть, его не может не быть.

Присутствует новая фича. Лучше меня о ней скажут только разработчики ☺: «В игре реализована уникальная для реалтайм-стратегий система морали и набора опыта. Каждый юнит обладает набором параметров, которые описывают крепость его боевого духа и поведение в бою. На состояние морали влияют удаленность от города, наличие офицера, барабанщика и флагоносца в строю, голод, гибель собственных юнитов в строю и гибель атакуемых юнитов противника или бегство их с поля боя, атака стрелковым оружием, артиллерией или тяжелой конницей, заходы в тыл и фланг и многое другое. Именно мораль определяет — будут ли Ваши юниты сражаться до последнего вздоха или позорно побегут с поля боя.

Система морали дает игрокам возможность не только вести сражения классическим для RTS способом, но и осуществлять блестящие тактические комбинации, выигрывая у значительно превосходящих сил противника, как это делали великие полководцы на полях реальных сражений. В бою юниты получают опыт, с ростом которого увеличиваются параметры атаки и морали».

По-моему это звучит интересно и многообещающе. В демке, которую нам любезно предоставили разработчики, этот параметр присутствует. В интерфейсе каждого солдата можно увидеть две строки: *боязнь толпы* (если на вас валит шара индейцев, а вы просто вышли в лес ягоды

пособирать, взяв с собой трех мушкетеров, то вы своих больше не увидите, они побегут по срочным делам) и *боязнь битвы* (если вы вдруг по какой-то непонятной причине начнете проигрывать сражение, или вашего офицера убьют, то остатки конквистадоров также найдут повод уйти с поля боя).

Нажав **Tab**, вы услышите, что думают подданные о вашем чутком руководстве и о вашем замечательном тактическом складе ума. Отзывы не всегда лестные. Застав же вражину врасплох, наслушаетесь фраз типа:

«Они сильнее нас!», «Мама!», «Я не хочу умирать!», «Пусть вас скушает шакал!». Иногда даже жалко их становится. Но эта минутная слабость проходит быстро и надолго.

Итого. Игра завоюет расположение многих геймеров и станет хитом сезона. Это мой астрологический прогноз, составленный по новейшим методикам астрологии ☺.

А теперь вашему вниманию предлагается интервью, взятое **Amazed Paladin'ом** у разработчиков, а точнее, у **Олега Яворского** — PR-manager'а **GSC Game World**.

Итак, дальше вас развлекать будет Паладин.

Amazed Paladin: *Так вот, вопрос первый (первый вопросик общий ☺). Вы принадлежите к числу тех немногих разработчиков, чьи игры нельзя назвать клонами. Никаких намеков на элементы других геймсов. В чем секрет?*

Олег Яворский: Рынок достаточно суров к клонированным проектам, то есть в которых нет ничего нового. Обычно такой продукт без безумных вложений в рекламу и усилий гиганта, вроде EA, обречен на забвение. Только игры, которые могут дать игрокам новое ощущение от геймплея, имеют все шансы стать коммерчески успешными. Именно этой формулы мы и стараемся придерживаться.

A.P.: *Переходим к следующему вопросу. Что это за система набора опыта юнитами? Какие именно юниты смогут набирать его? К чему это может привести? Расскажите поподробнее... думаю, многим будет интересно.*

О.Я.: В «Завоевании Америки» все юниты получают боевой опыт, и чем больше юнит участвовал в боях, чем больше врагов сокрушил, тем неустрашимей он будет. Так, в игре ведется учет боевого опыта для каждого отдельного юнита, что можно легко отследить (эта информация содержится в интерфейсе юнита), чтобы, например, поручить важное стратегическое задание самым опытным воинам. Фактор опыта тесно связан с параметром боевого духа войск — при низком боевом духе юниты могут убежать с поля боя, а боевой опыт прибавляет воинам мужества в сражении. Таким образом, благодаря системе опыта в игре, мы побуждаем игрока беречь «личный состав», использовать тактические маневры, зарабатывая для войск ценный боевой опыт.

A.P.: *Новая технология «автоматической системы чемпионатов». В чем суть этой системы? И вообще, что это такое?*

О.Я.: Это новый интернет-режим, который позволяет лучшим ста интернет-игрокам участвовать в ежемесячных чемпионатах, организованных нашим сервером автоматически. Для того чтобы принять в них участие, достаточно зайти в обозначенную неделю в интернет-игру, сыграть и в зависимости от результата либо перейти в следующий круг, либо «вылететь» из текущего розыгрыша. Чемпионаты проходят по системе play-off. Максимально возможно 6 фаз, пока все игроки не сыграют друг с другом и в конечном итоге не останется 1 победитель в финале. Постоянные участники чемпионатов смогут набирать дополнительные очки, чем укрепят свои позиции в рейтинге. Помимо этого, данная технология интересна и тем, что все игры можно просматривать в записи или в режиме онлайн. Такая возможность будет особенно полезна игрокам, которые не входят в первую интернет-сотню. Подобно тому, как

по телевизору смотрят чемпионат по футболу, теперь стало возможным наблюдать за ходом событий на полях сражений игры.

A.P.: *Очень любопытно! Ну что же, ждите, что мое имя появится в первой тройке лидеров!*

Я же говорил, что это интервью — мини ☺. Переходим к следующему этапу...

Мнения

На форуме западного издателя «Завоевания Америки» компании **CDV (http://www.cdv-board.de)** я запостил тему «Мысли об игре». Поскольку там оказалось столько ответов, что они бы заполнили весь номер МиКа, я остановился на двух... позитивном и негативном (вот в чем логика, брат ☺).

Сначала негативный (Чтобы нарушить традицию.)

Причем принадлежит эта мысль Анонимному пользователю из Норвегии.

«Мне не очень понравилась игра из-за некоторых факторов. Но самое обидное то, что каждое здание может заселяться войсками и ими обороняться, точнее, находящиеся внутри войска атакуют проходящих мимо врагов. Вот если бы специальные здания... а то даже из какой-то хибары стреляют, как бешеные! Реалистично, достоверно, но неинтересно. Для того чтобы выиграть у опытного противника, придется захватывать форты тысячами солдат».

А то позитивное высказывание, что решил я привести в статье, прислал парень из Штатов под ником *shadow king*. Между прочим, очень кстати (Conquest-то American).

«Я думаю, что геймплей намного реалистичнее «Казаков», а именно:

✓ войска можно садить в гарнизон каждого строения;

✓ все мушкетеры и другие стрелки имеют альтернативное оружие для ближнего боя, меч, например;

✓ для каждой пушки (cannon) предусмотрена своя команда обслуживания, Вы можете видеть очень реалистичные перезарядки;

✓ формации играют действительно важную роль из-за системы роста и падения морали;

✓ красивая графика.

Думаю, что каждый хоть разок в жизни должен сыграть в AC».

«Отнюдь не стремление исследовать Земной шар побудило правителей Европы снаряжать экспедиции. Далеко не благородная цель заставила Колумба и многих его последователей прокладывать путь к Новому Свету. Цель этих экспедиций была одна — захватить много золота, серебра, пряностей и рабов, а средства, какими могла быть достигнута эта цель, не имели значения. Задолго до европейцев подобным промыслом занимались египтяне и финикийцы, вандалы и викинги. Только теперь все это приобрело невиданно огромные масштабы и сопровождалось покорением и даже беспощадным уничтожением целых народов. Колонии могли решать судьбы стран измученной войнами Европы, их дальнейшего благополучия и процветания. Здесь приходилось забыть о привычных для европейца сражениях: пиратство и война, торговля и контрабанда, внешнее благородство и

коварство — все пути были хороши для того, чтобы установить контроль над Новым Светом. Это было началом того пути развития, который через сотни лет позволит появиться на этом материке новой цивилизации».

Это звучит как диагноз, но таковым не является. Историю делаете вы, вооружившись мышкой и клавиатурой.

Вот такие пироги и плюшки. Очень вкусные.

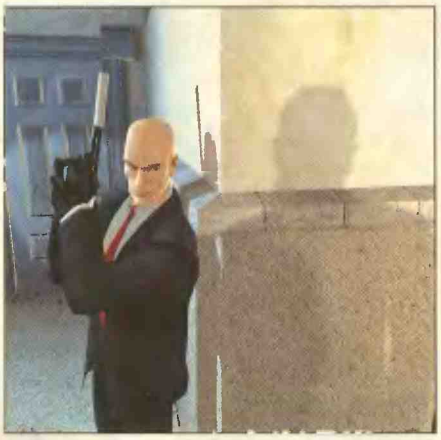
Когда агент, обследовавший второй корпус посещаемого здания в квартале Шутеров принес отчет в ДЗВР, его даже не хотели туда пускать, так преобразила его элегантная стрижка "под ноль".

Гнат БУРМА man-made@ukr.net

HITMAN 2 SILENT ASSASSIN

Жанр: TPS/FPS
Разработчик: IO Interactive
Издатель: Eidos Interactive
Системные требования:
✓ **минимальные:** Windows 98/ME/XP, PIII 450 МГц, 128 Мб ОЗУ, видеокарта 16 Мб ОЗУ, DirectX 8.1, 16x CD-ROM Drive, 800 Мб на винчестере;
✓ **рекомендуемые:** PIII 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, видеокарта 32 Мб ОЗУ, DirectX 8.1, EAX.

Тринитротолуоловой шашкой прогремел выход долгожданного сиквела на редкость необычной и на удивление удачной игры



двухлетней выдержки **Hitman: Codename 47**. Сорок седьмой, бесспорно, колоритнейший персонаж виртуального мира, ловко обосновался на мониторах даже самых матерых скептиков. Его появление в 2000 году вмиг перенесло неизвестную датскую контору IO Interactive в комфортные апартаменты зала славы и навсегда зачислило игру Hitman: Codename 47 в ряды стопроцентных хитов. Щеголяла она прежде всего своей недетской проблематикой и сногсшибательным сюжетом. Кроме того, «скелеты в шкафу», умело припрятанные разработчиками, подчас ввергали игрока в неистовый трепет.

Сотрудникам IO Interactive удалось создать такой персонаж, перевоплощаться в который было не просто приятно, но и удивительно интересно. Ведь вы становились не просто каким-нибудь аморальным гастролером-мокрушником, а киллером высочайшей квалификации, взявшимся за уничтожение элиты самого могущественного международного преступного синдиката. Естественно, не без поддержки окутанного тайной Агентства — посредника между заказчиком и исполнителем. Вероятно, строгому читателю покажется абсолютно невозможным и, скорее всего, бессмысленным подобное противостояние — ни один человек не устоит перед толпой обозленных телохранителей какого-нибудь кокаинового барона или главы китайского мафиозного клана.

Пожалуй, за исключением нашего героя, ведь обычным его не назовешь. И дело здесь не в умении стрелять на ходу из авиационного пулемета или бегать по стенам, аки Нео, делать рокетджамп или душить противников в стиле джедая Кайла Катарна, а в исключительной хитрости и холодной расчетливости. Стиль 47-ого (Тобиаса Рипера) чаще сводится к бесшумному проникновению и тихой ликвидации, кардинально отличаясь от большинства суицидальных, с точки зрения реализма, шутеров. Бросая вызов столь мощным врагам, он находит время на то, чтобы решить проблемы плененного агента-неудачника или проститутки из Гон-Конга. Тобиас живет сегодняшним днем, ведь прошлое для него непроницаемо. Он помнит лишь странную психиатрическую клинику и изнурительные тренировки в ее подвалах под скрипучий голос невидимого наставника.

Жестокая и циничная правда настигает нашего протагониста в конце первой части — он клон, мальчик из пробирки, «генетически модифицированная и дополненная версия человеческого вида». Версия номер 47... Его проектировали, как проектируют совершенное оружие, призванное безотказно служить своему создателю. Видимо, роль марионетки в руках этих надменных кукловодов нравилась ему меньше всего. Отправив к праотцам собственного дерзкого создателя, доктора Орт-Мейера, и с десяток своих предыдущих модификаций, Тобиас, а в месте с ним и игрок остались на два года один на один с тягостной неизвестностью.

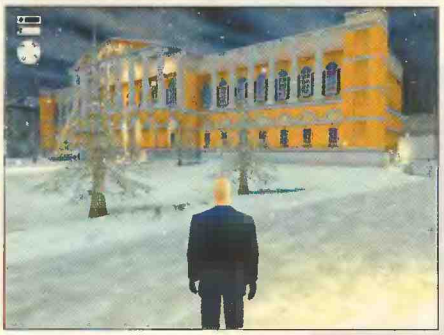
В Hitman 2: Silent Assassin Тобиас попытается осмыслить, кто он, и заглушить в

себе ненависть к столь безжалостному миру. Забросив кровавое ремесло и пожертвовав все состояние на нужды церкви, он отправляется в небольшой сицилийский монастырь с надеждой сполна разобраться в своих чувствах и обрести желанный покой. В лице деревенского *падре Витторио* Тобиас, наконец, обретает семью, которой у него никогда не было. Откровенные беседы с этим добродушным священником помогают ему вернуться к нормальной жизни. На смену мишени для стрельбы приходят грядки отборных томатов, снайперской винтовке — мотыга, струне-удавке —самодельное ведерко. Кажется, все возвращается на круги своя. Но нет! Радушного священнослужителя неосмотрительно похищает крестный отец сицилийской мафии и выставляет счет в пятьсот тысяч долларов.

Из-за отсутствия средств Сорок Седьмой вынужден обратиться за помощью в Агентство, которое готово предоставить информацию о похищенном падре взамен на выполнение парочки заказов. Волей-неволей Тобиас возвращается к тому ремеслу, азам которого профессор Орт-Мейер и обучал его в своей лаборатории. Нелепо досаждать человеку, удалившемуся от суетного мира. Невзирая на здравый смысл и черную славу профессионального чистильщика, разношерстые паршивцы все же ре-

шились поиграть с его чувствами. Исключительно смертельное занятие!

Разработчики не дают много времени на раскачку, игрока незамедлительно направляют в самое пекло, продолжающееся целых двадцать игровых миссий. Вас вынуждают сразу окунуться в мир продажных российских генералов из Санкт-Петербурга, маститых малазийских хакеров в их великолепном пентхаузе, таинственных приверженцев религиозного культа из Индии, могущественных боссов якудза и их родственников, «крестного отца» сицилийской мафии и наводящих ужас международных террористов из солнечного Нуристана. Невзирая на столь красочный прейскурант, основная сюжетная линия в Hitman 2: Silent Assassin поразительно бесцветна. Любые отношения между жертвами базируются на тошнотворной купле-продаже ядерного оружия, обмусоленной в мириадах низкопробных боевичков. Тобиаса постоянно пичкают пустыми обещаниями найти падре Витторио, а он, уподобившись наивному ребенку и позабыв о Боге и чистосердечном раскаянии, вновь идет убивать. Вторая часть разительно контрастирует с волнующей сюжетной интригой и сплошным, непрекращающимся изыском сценаристов в Hitman: Codename 47.



Отдельно хотелось бы упомянуть о болезненном интересе датских разработчиков к российской тематике. Невзирая на то, что представители IO Interactive специально посещали Санкт-Петербург, образ его жителей базируется, скорее всего, на всевозможных предрассудках и стереотипах, избавиться от которых Запад никак не может. Рядовые сотрудники МВД доблестно охраняют огражденные пятиметровым бетонным забором городские парки. Шквальным огнем на поражение пресекают любые попытки добраться до мусорных контейнеров, в которых спрятана посылка от Агентства, а в свободное от работы время спят в сырых подземных казармах. И это в разгар зимнего сезона. Местная криминальная элита, напяливая потрепанную телогреечку поверх рубашки с галстуком и шапочку из меха непонятного происхождения, вовсю разъезжает на черных лимузинах и в случае опасности истошно орет: «Атас!». Как по мне, то для полного счастья на улицах не хватает ряженых и цыган с танцующими медведями.

Любая миссия в Hitman 2 начинается практически одинаково: приглашение Агентства поучаствовать в очередной ликвидации, порция лапши в стиле «мы все еще ищем падре Витторио», краткий вводный брифинг, который дополняется некоторыми деталями (видеосъемка жертвы, ее фотографии, карты местности), вылетом на место действия. В дальнейшем развитие событий обусловлено исключительно вашей сообразительностью и стилем прохождения. Только от игрока зависит манера прохождения той или иной миссии: маниакальная зачистка территории или настороженное ожидание, чередующееся со стремительными перебежками и бесшумным скольжением за спинами зевающих охранников. Причем приверженцы первого стиля чаще всего обречены на неудачу, ибо жертва обязательно постарается воспользоваться суматохой и улизнуть.

Расчетливый игрок, элегантно выполнивший требуемые задачи и тихонечко устранивший цель, при этом не подняв тревоги, по завершении миссии может получить ряд поощрительных материальных бонусов в виде дополнительного оружия или других специальных приспособлений. За уровнем профессионализма игрока будет следить неусыпная и неподкупная *менюшка статистики*. Поднял тревогу, засветил оружие или устранил не того — вини только себя, о бонусах забудь.

Руководствуясь принципом Хадора-Забияки из «Проклятых земель» — «всех убью — один останусь» — игрок может достичь следующей миссии, но с весьма неприятным клеймом в статистике: «массовый убийца», «психопат» и т.д.

Первым новшеством, введенным прежде всего для некоторых особенно предвзятых геймеров, станет возможность играть как от третьего, так и от первого лица. Ни для кого уже не секрет, что многим откровенно не нравятся TPS. Именно из-за такого предвзятого отношения мимо них прошло множество отличных игр этого жанра, в том числе и Hitman: Codename 47. И вот датские разработчики робко попытались опровергнуть знаменитое «всем не угодишь».

Для самых нетерпеливых игроков сюрпризом станет возможность сохраняться во время прохождения любой миссии. Но количество сейвов строго ограничено — по семь на каждую. Движок построен по алгоритму *state-and-event* — вы сможете записать игру в любом месте, кроме скриптовых сценок. Дополнительные сейвы периодически будут подкидываться в случае элегантного выполнения первоочередных задач. Система сохранений, скорее, является естественной защитой от тех нелепых новшеств, которые наводнили сиквел и обременили неповторимый игровой процесс.

В Hitman 2: Silent Assassin игроку уже не придется покупать снаряжение перед каждой операцией — система накопления капитала в далеком прошлом. Лично мне это нововведение не очень понравилось. Все чаще вспоминается то, как Сорок Седьмой вел с Агентством привычные товарно-денежные отношения, а не плясал под дудку нелепых рейтингов и статистик, — все было просто и понятно. Подстрелили невинного — из гонорара вычитается пять тысяч долларов. Ну, а если жертв среди мирных жителей на вашей совести намного больше, то о дорогих покупках и думать оставьте. Вопреки тому, что вы получаете огромные финансовые поступления за выполненные ликвидации, оружие не покупается, а либо подбирается игроком во время очередного задания, либо дается в качестве награды за проявленный профессионализм. Никак иначе. К набору уловок Сорок Седьмого прибавятся умение открывать запертые двери при помощи универсальной отмычки и подглядывать за врагами через замочную скважину. Причем последний навык не раз спасет вас на высоком уровне сложности, когда лэптоп не отображает месторасположение врагов.

Отныне весь ваш арсенал бережно хранится в небольшом сарайчике заднего двора сицилийской церкви. Игрок попадает сюда между заданиями, чтобы перевести дух, попрактиковаться в стрельбе или отработать парочку приемов владения тем или иным холодным оружием. Импровизированный полигон состоит из огородного пугала и ведерка-мишени над колодцем. В принципе, наличие подобного логова весьма логично для человека такого рода занятий.

Список орудий смертоубийства, во-первых, включает 6 видов пистолетов, в том

числе незаменимые **Beretta 92** и **Desert Eagle**. Далее следуют пистолеты-пулеметы **MP5**, **MP5 SD** и несравненный **Uzi**. Коллекцию пополняют **охотничье ружье** и его **обрез**, винчестер **SPAS12**, винтовка **M4A1**, пулемет **M60** и его бронебойный собрат **M95**. Коллекция снайперских винтовок неотразима: начиная с прославленной **СВД** и заканчивая **легким спортивным арбалетом**. Вместе с тем, бесследно исчез привычный чемоданчик для переноса сборной снайперской винтовки.

Если помните, предыдущая часть игры отличалась многообразием вариантов выполнения заданий. Естественно, разработчики не сдали свои позиции и в сиквеле. Уничтожение целей, ровно как и сам игровой процесс, по-прежнему процесс весьма экстравагантный. Почти в каждой ситуации игроку предоставляется право выбора, то есть классический *multiple choice*. Можно ликвидировать жертву из снайперской винтовки, ведя огонь с отдаленной радиовышки, или же подорвать автомобиль вместе с незадачливым владельцем, отравить тарелку суши или стакан воды, настигнуть кого-то в лабиринте узких улочек или, переодевшись хирургом, сделать фатальный надрез. Так, при ликвидации целей в Санкт-Петербурге можно активно пользоваться аккуратными канализационными туннелями, городским метрополитеном и заброшенными зданиями, в Индии — подземными дренажными трубами, водостоками, вентиляционными системами и небольшими пустующими магазинчиками и т.п.

Параноидальную подозрительность телохранителей, солдат, официантов и прочего обслуживающего персонала никак нельзя списать на профессиональное качество. Старый добрый трюк с переодеванием в большинстве случаев не сработает. Я вовсе не имею в виду рьяные попытки замаскировать Тобиаса Рипера под изящную японскую гейшу или арабскую прелестницу, исполняющую танец живота. Но даже переодетый Сорок Седьмой незамедлительно разоблачается врагами в случае, если им удастся разглядеть его поближе. Единственный выход — держаться от них на дистанции.

Враги вряд ли стали умнее. Невзирая на гипертрофированную подозрительность по отношению к проходящим мимо людям, они не обращают ни малейшего внимания на пятна крови и подчас даже игнорируют звуки выстрелов из оружия с глушителем. По-

добный недостаток частично компенсируется их быстротой и оперативностью — все эти ловкие кувырки, приседания и изящное постреливание из-за укрытия, а также своевременные донесения гражданских о подозрительном поведении игрока.

Разработчики решили доработать, оптимизировать старый графический движок. Например, в скелетную анимацию каждого персонажа теперь входит не 32, а 52 кости. И вполне функционирующие пальцы, тыкать которыми так нравится гражданским при разоблачении переодетого Сорок Седьмого. Прибавьте к этому движения лицевых мускулов, глаз, рта и всего тела, снятых в количестве восьми тысяч с помощью технологии motion capture, и превращенных в анимацию. Также добавлены полигоны, заметно улучшена система освещения. Красивый дождь и завораживающая метель. На удивление реалистичные и качественные тени. Каждый уровень тщательно проработан. Внесено большое количество мелких деталей, оживляющих карты, делающих их немного солидней, приближающих к реальности. Разработчики даже наняли несколько профессиональных архитекторов — специалистов по самым разным стилям, в том числе занимающихся восточной и арабской архитектурой. Все же не обошлось и без ошибок, так как дизайн некоторых уровней откровенно хромает. Например, вход на территорию напичканного электроникой замка главаря якудза, обеспечивающейся силовой установкой, расположенной за пределами стены. Чтобы отключить систе-

му, игроку придется ликвидировать хиленького стража и просто нажать на кнопку. Недооценили японцев!

Хорошую озвучку испортили парочкой серьезных ляпов. Например, даже и не пытайтесь услышать разговор двух оживленно беседующих прохожих. Мимика и жестикуляция есть, а голоса напрочь отсутствуют. Джаспер Кид (Jasper Kyd), приятно порадовавший игроков два года назад в Hitman: Codename 47, на сей раз решил приукрасить главное меню оригинальной одой в исполнении Будапештского Симфонического Оркестра (Budapest Symphony Orchestra). Его музыка органически вплетается в геймплей, умело подчеркивает отдельные его моменты или сюжетные повороты.

Какой же мы сделаем вывод? Рослый стиляга с демоническим штрих-кодом на гладко выбритом затылке в превосходной черной двойке с атласной подкладкой кроваво-красного цвета вновь с нами. Долгих два года мы ждали его. Уподобившись воробьям, склевывали аппетитные крохи информации с ладоней неразговорчивых датских разработчиков. Навсегда оставив тревожный и непревзойденный мир Hitman: Codename 47, Тобиас Рипер поселился в новом, обремененном многочисленными нелепостями и условностями. В погоне за всенародным признанием и новой аудиторией IO In-

teractive навешала на Хитмэна кучу ненужных побрякушек: система сохранений и режим от первого лица, необязательные статистики и упрощенный сюжет, тем самым кардинально перекроив аутентичное игровое полотно и заметно разочаровав своих самых преданных поклонников.

В связи с повышенным интересом читателей! Внимание акция!

Обучение Тренинги Трудоустройство

Для вас новая специализированная рекламная рубрика!

ИД «Мой компьютер» приглашает к сотрудничеству фирмы и организации, работающие в этих направлениях.

Специальные цены на размещение рекламы:
1/16 полосы в издании «МК».
1/8 полосы в издании «МиК».

Т./ф: (044) 455-6888, e-mail: reklama@mycomp.com.ua

Еще один сводный отчет двух самых странных агентов, состоявших когда-либо на службе в ДЗВР. Несмотря на полную противоположность друг другу, они были единодушны в оценке данного проекта.

Учитель ЙОДА ака маленький ушастый гуманоид
Эникен СКАЙУОКЕР ака Дарт Вейдер.

Жанр: RPG
Разработчик: Larian Studios
Издатель: CDV Software
Системные требования: P III 750, 128 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель 16 Мб

Куски данной рукописи были найдены в году [...] от падения Империи Зла на одной из безжизненных планет окраины Галактики. Наше издание не несет никакой ответственности за историческую достоверность данного материала, тем более, что, судя по названию частей, к нам в руки попали только отрывки. Данный документ не представляет собой исторической ценности и не содержит никаких военных тайн. Все действующие лица либо вымышлены, либо являются плодом чьего-то больного воображения.

Приятного чтения.

Эпизод четвертый
Новая надежда

Предисловие Учителя Йоды...

Галактики сплетались и расплетались в необозримом водовороте подобно песчинкам. Звезды загорались, звезды гасли, на их месте появлялись новые; Вселенная жила своей жизнью, и ей было абсолютно безразлично, что творится в любом отдельно взятом мире. Да что там говорить, даже судьба целой галактики мало волновала бесконечную и прекрасную в своей непознаваемости Вселенную. Зато судьбы галактики заботили меня — маленького зеленого ушастого гуманоида, единственного представителя расы разумных, чье название, о проклятый склероз, забыл даже я сам. Короче говоря, Учитель Йода был очень

озабочен, а это, естественно, предполагало, что в любой момент могут появиться неприятности. И они появились, откуда их никто не ждал, а именно сзади, и приняли они образ молодого падавана Эникена Скайуокера, который мчался ко мне с криками:

— Учитель! Учитель! Еще не все пропало, еще есть надежда, и, кажется, я ее нашел.

Вот так, буднично и просто начались наши приключения и скитания в незнакомом, полном магии и волшебства мире, населенном в том числе маленькими ушастыми человечками — надеюсь, не моими родственниками ☺.

Divine Divinity — вам что-нибудь говорит это словосочетание? Нет? Поясню: это мир, созданный компанией демиургов под названием **Larian**, мир, в который, собственно говоря, нам и предстоит с вами осуществить путешествие, который нам предстоит оценить и, как обычно, спасти — если, конечно, он того заслуживает. А если не заслуживает — миром больше, миром меньше, какая разница, Эникен, лишь бы ты хорошо учился ☺.

В любом случае, новый мир — это Новая Надежда. А надежда, как известно, умирает последней. Сначала мы расстреляем Веру и Любовь ☺.

...продолженное Эникеном Скайуокером

Как это часто бывает, все началось с амнезии. Оно ведь как бывает: идет по лесу маленький ушастый гуманоид. Идет, никого не трогает — и вдруг... бац! И темнота. Только звездочки выписывают замысловатые зигзаги перед глазами, переливаясь всеми цветами радуги. Да, да, и не слушайте никого. В том темном лесу схлопотал по голове именно учитель Йода. Только это страшная тайна! Сами согласитесь, как же может великий Учитель по голове схлопотать? Правда, вполне возможно, что никто его по голове и не бил. Просто произошло очередное возмущение Силы, и квантовые поля положительной энтропии пересеклись с энергетическими линиями ортодоксальной вибрации. Не знаю. Мы подобных сложностей еще не проходили. Да и вообще, я немножко тормоз. Так что вполне мог ошибиться. Но факт остается фактом. Йода напрочь забыл, кто мы такие и куда идем. А я и не знал этого никогда. Слава Богу, подвернулась под руку та самая белая кошка, которая, призывно мурлыкая (может, хотела чего?), отвела нас в деревню с непроизносимым названием *Aleroth*. Там Мастера немного попустило, и он даже начал излишне энергично шевелить ушами в надежде разобраться что к чему. Продолжалось это довольно долго, я уже начал клевать носом, как вдруг Йода вскочил с кровати и, страшно вращая глазами, бросился ко мне.

— Эникен, а вот скажи, кто есть ты такой?

— Я есть младший падаван третьего отдельного особого джедайского полка, — бодро отрапортовал я.

— Да? — Йода хитро прищурился. — А по-моему, ты — типичный файтер.

Тут-то даже до меня дошло, что пришло время генерации персонажа и прощания с моим любимым учителем, ибо миру *Ривеллона* нужен всего один спаситель.

Выдержки из медицинского заключения

У пострадавших в ДТП, отправленных с места происшествия на стационарное лечение, были обнаружены симптомы амнезии и расщепления психики. Так, один из них утверждал, что является учителем неких джедаев, и все время требовал силы, желательно в стеклянной таре и не менее 40% концентрации; второй же возмущался, что у него отняли лазерный меч, а после попыток врачей успокоить его заявил, что меч файтеру ни к чему, и потребовал лазерный топор. После жаркого и продолжительного спора больные приступили к странному ритуалу под названием «генерация персонажа». Как стало ясно из их разговоров, эта нехитрая процедура должна непременно помочь им выйти на качественно новый уровень восприятия мира и способствовать «отыгрышу». В ходе этого ритуала пациенты выбирали себе одного из шести героев с жестко заданными характеристиками — герои делились по половому и классовому признаку. Полов существовало всего два — мужской и женский, а классов три — *маг*, *воин* и *бродяга*. Учитель Йода, выбиравший первым, наотрез отказался делать операцию по изменению пола и стал мужчиной-магом. Эникен стал воином, тоже почему-то мужчиной. Собственно, на этом генерация персонажа и окончилась. Никакого

распределения очков, никакого выбора умений. По сути, как мы поняли, выбор влиял только на начальные характеристики героев — их аж четыре: *сила*, *ловкость*, *интеллект* и *телосложение*, а также на полученные первичные

навыки. На каждый тип персонажа приходится 32 умения, распределенные по четырем подгруппам, следовательно, всего умений 96, причем любой герой может качать те, что придутся ему по душе. Так, маг (воин?????) вполне может крушить врагов файерболами, а учитель Йода, когда заканчивается Сила, — вытаскивать топор. Такая вот странная система мировосприятия появилась у наших пациентов.

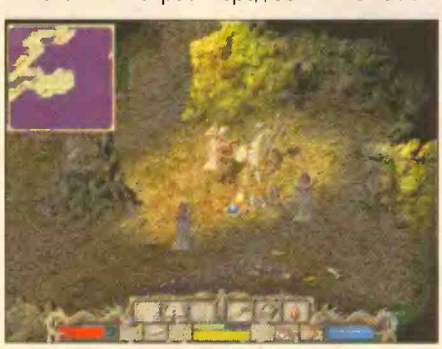
Из комментариев Йоды

Что хорошо в магии — позволено, и даже рекомендовано побольше пить жидкость из бутылок. Это мне всегда нравилось. Да и росточком я не вышел — думаете, легко такому маленькому топором махать? Лучше я молниями швыряться буду. Тем более (открою страшную тайну), что в играх, подобных Дивинити, дальний бой рулит. Ну и что, что у меня жизни мало? Ты попробуй, сначала приблизься ко мне на расстояние удара — посмотрим, сколько у тебя останется. Короче, хотите играть, чтобы было весело — учитесь использовать Силу и наслаждайтесь жизнью. Да, еще, когда ты кабана мечом валишь, а потом жрешь его мясо — его ведь сырым есть приходится, а мало ли какие в новом мире болезни есть? Чума вот свирепствует, кстати. А после файербола мясо хорошенько прожаривается. С корочкой. Ням-ням. Вкуснятина.

Первое мое впечатление от мира — блин, опять Дьябла! — оказалось обманчивым. Но об этом позже.

Кому в Ривеллоне жить хорошо

А действительно, кому? Ведь это весьма немаловажный вопрос. Перед большинством иг-



роков, садящихся за новую RPG, всегда встает этот вопрос. Кем быть? Что развивать? Куда вложить вожделенные очки опыта, чтобы получить максимальную отдачу? В этом плане Divinity, на мой взгляд, приближается к идеалу ролевых игр. Будь кем хочешь. Кто больше нравится, тем и будь. В мире Ривеллона нужны герои на любой вкус. Маг, воин, бродяга, магвоин, воин-бродяга и т.д., и т.п. И даже если на первых порах ты чувствуешь себя несколько ущербным — не расстраивайся и не впадай в панику. Такое поведение недостойно настоящего джедая. Нужно только верить в Силу... ну и, конечно, потреблять ее как можно чаще. Давать какие-то советы по прокачке персонажа в Divine Divinity лично я считаю не только ненужным, но и откровенно вредным занятием. Ролевая система игры проста и удобна, разобраться в ней может каждый, и я думаю, что для каждого поклонника RPG этот процесс будет приятен и увлекателен. Нет, конечно, не все ладно в датском королевстве. Имеются и откровенно ненужные скиллы. А на какие-то следует обратить особое внимание. Но даже если вы слегка запутаетесь на первых порах, поверьте, это не смертельно — исправить положение можно в любой момент. Благо источников экспы в игре хоть отбавляй.

Откровения Эникена

Ну да, согласен. При такой хамской технике боя, вроде принятой на этой варварской планете, безусловно, безопаснее держаться от врагов подальше. Они же, по-моему, даже

не слышали о кодексе чести и правилах поединка! Вот у нас, в Далекой-Далекой Галактике как все делается — помахали пару минут мечами, перекинулись парой ласковых, потом опять за мечи взялись. Во время переговоров этих, кстати, можно много интересного узнать. Папу, например, родного встретить. Или правду о любимой сестричке выведать. Здесь же все не так. Лезут все на тебя толпой, то и дело норовят за горло подержаться. Спасибо демиургам, пауза спасительная работает исправно, да и физическая подготовка у местных монстров откровенно хромает. Сразу видно, что с джедаевской системой они незнакомы. Убежать можно в принципе от кого угодно. Исходя из всего вышесказанного, делаем логический вывод: если в вашей груди бьется сердце настоящего файтера, смело берите топор — и вперед, в самую гущу битвы! Луки и файерболы — это, конечно, хорошо, практично, так сказать. Но что может сравниться с тем незабываемым ощущением, которое охватывает вас в момент, когда тяжелая секира, проломив стальные доспехи, вгрызается в мягкое тело противника. Разрезает кожу, рвет мышцы, дробит кости! Разве есть наслаждение более изысканное, когда, выдернув оружие из еще теплого тела поверженного врага, вы видите прилипшие к лезвию сухожилия, а из разрубленных артерий толчками вырывается горячая кровь... А-а-а!!!

Выдержки из медицинского заключения

На третьи сутки наблюдения больные впали в крайне агрессивное состояние. Они без конца носились по палате, размахивали ру-

ками и ногами, издавая при этом нечленораздельные звуки. Эти приступы временами сменялись непродолжительными периодами затишья, во время которых пациенты что-то твердили о чуме, волшебном источнике и вожде орков с непроизносимым именем. Через три дня агрессивная стадия достигла своего апогея, и руководство клиники было вынуждено пойти на крайние меры...

Эпизод пятый — Империя наносит ответный удар

Итак, над Ривеллоном нависла очередная угроза. Не успело остыть тело герцога *Пендрака Ферола*, убитого, кстати, по заказу своего двенадцатилетнего сыночка, как на мир, населенный семью расами, как из мешка изобилия посыпались всяческие беды. Но о бедах чуть позже, сначала о расах — как уже было сказано, их семь. Считать умеете — загибайте пальцы. Итак, нам предстоит иметь дело с людьми, гномами, эльфами, орками, ящерами и импами. Сколько получилось? Вот и я думал, что шесть. Седьмая раса — это маги, которыми могут быть представители любых рас. Я всегда твердил, что маги умеют хорошо устроиться ☺.

Итак, только вы приходите в себя, как выясняете, что не ладно щось у датському князівстві. Орки начали войну, в лесах тролли бушуют, началась эпидемия чумы — и пошло-поехало. А тут еще и выясняется, что вы вдобавок ко всему еще и Избранный. На этом месте я сделал паузу, хлопнул себя по мозолистому лбу и воскликнул: «Так это же Арканум!»

Впоследствии мне еще неоднократно приходилось издавать нечленораздельные возгласы, узнавая в Дивинити черты уважаемых мною игр.

Но сейчас мы не о том: маг, воин, бродяга — какая разница, вам опять спасать мир. Плоско? Надоело? Вот и я так подумал. Еще и бои в стиле приснопамятной Дьяблы. Ну, думаю, опять нас обманули по самые, хм, помидоры. Силы мне, Силы!

Ан нет — приглядываемся и понимаем, что несмотря на аркадность боев, перед нами весьма глубокая и интересная игра. Мир-то живой. Во всяком случае, близок к этому сос-

тоянию. Квесты-то интересные, запоминающиеся, и главное, их уйма. А возможностей полазить, поисследовать? А собирание крутых доспехов? А... а непередаваемый экстаз, когда на тебя валят десятки орков, а ты мечешь-

ся по кругу — и файерболом их, файерболом! Такой адреналин, что просто слов нет. А еще в игре подкупает превосходный юмор. Слушайте разговоры, читайте книги и свитки, смотрите ролики и наслаждайтесь. Очень круто.

Из воспоминаний Йоды

Эх, жизнь пошла — куда не пойди, везде экспа бродит. Я сначала только магию качал, а потом смотрю: вокруг сундуков закрытых уйма, а Сила их не берет. Пришлось *взлом* выучить. Вы, кстати, учтите, что каждое умение можно поднимать на пять уровней — я себе взлом и прокачал до четырех и еще колечко нашел, повышающее стат на единицу. Денег сразу стало больше. Вообще, доложу я вам, после первого попадания топором по лбу (это когда у меня Сила закончилась) я понял, что и магу топор может пригодиться. Нашел я себе топорик, *Вулкан* называется. Вот только поднять я его не могу — сила и ловкость нужны немаленькие. А что делать? А есть у воина такой скилл — *Enchant Weapons* называется, вещи энчантить можно. Там на шмотках пишется, можно ли в них вставлять *геммы*, и если да, то сколько — *Charm Quality* свойство называется. Геммы бывают четырех типов: *голубые* — они дают слабый бонус, *розовые* — средний, *белые* — большой, *синие и золотые* — огромный. А поднимают они в основном статы и резисты. Резисты вам ближе к концу потребуются. Так вот, бесплатный совет: используйте только белые и золо-

тые геммы — обратно из вещи вытащить их нельзя, а испортить крутую шмотку слабым энчатом... Под конец игры я, маленький маг, имел силу 100, ловкость 75, интеллект 180 и телосложение 110. Причем, не особо напрягаясь. Благодаря этим энчантам я топорик и смог поднять, а потом жизнь вообще как по маслу пошла. Не берет тебя файербол? Резисты прокачаны? На тебе топором по лбу, чтоб умным таким не был. Красотища.

И еще одна маленькая джедайская тайна — касается опыта. Его дают за убийства и квесты. Как обычно; причем, чем выше у тебя уровень, тем меньше ты получаешь за избиение младенцев, а с квестами в точности до наоборот — чем выше у тебя уровень, тем больше экспы за выполнение квеста тебе отвалят.

Немного рассуждений о судьбах Галактики

В последнее время среди поклонников RPG все чаще и чаще начинают возникать споры о том, что лучше — полная свобода действий или интересный сюжет. В этом году мы уже наблюдали стычку ярких представителей этих концепций. Кто из вас не восторгался свободой *Morrowind*'а и почти книжным сюжетом *Neverwinter Nights*? Если кто-то пропустил эти игры, то советую срочно восполнить столь позорный для геймера пробел в образовании. Так вот, каждому, конечно, свое, но все-таки оба подхода имеют свои как положительные, так и отрицательные стороны. А что бы было, если бы удалось объединить полную свободу и интересный сюжет? Я не стану утверждать, что создателям Divine Divinity это

удалось в полной мере, но они приблизились к идеалу достаточно близко. В игре действительно огромное количество интереснейших и разнообразнейших квестов, как относящихся к основной сюжетной линии, так и побочных. Причем, побочные зачастую не менее интересны и разнообразны, чем «сюжетные». В этом тоже Divinity сильно напоминает уже упоминавшийся здесь Arcanum. А как же со свободой? А ее тоже предостаточно. Неохота забивать голову глобальными проблемами или рыскать по нищим кварталам Ривертауна в поисках украденных коров? Ну и не надо. Прогуляйтесь по окрестностям, подышите свежим воздухом, поднабейте экспы ☺. А она, как уже упоминалось, просто косяками ходит. Тут вам и орки, и нежить, и зверье дикое, и... Короче говоря, кого здесь только нет. Но вот что интересно. В отличие от большинства игр, подобные походы в Divinity не производят впечатления посещения какого-то охотничьего угодья. Буквально на каждом шагу вас ждут сюрпризы. Вот выходите вы на полянку, буквально заваленную золотыми монетами. Не успеваете сделать и шагу к сокровищам, как вдруг откуда не возьмись появляется бригада орков, которые с криками «Что, попался в нашу ловушку!» бросаются на вас. Буквально через несколько часов игры вас не будет покидать ощущение реальности всего происходящего. В Ривеллоне идет война. Именно война, а не драка, стенка на стенку. Здесь вы столкнетесь со злобным магом, зачаровавшим человеческий гарнизон и тем самым превратившим солдат герцога в безвольных слуг Хаоса. Встретится вам и местный штирлиц, превращенный магом в орка и заброшенный в тыл к противнику. И хотя самые важные задания, несомненно, падут на ваши ге-

роические плечи, вы буквально каждую минуту будете чувствовать, что мир живет и без вашего участия.

Эпизод шестой — возвращение Джедаев

Так уж устроен наш мир — все хорошее когда-нибудь заканчивается. Вот и наше путешествие по Ривеллону подошло к концу. Квесты выполнены, враги повержены, мир спасен. Надолго ли?

Дивинити — яркий пример игры, где дело не в графике. Не скажу, что она плоха, нет, хотя до Невервинтера ей далеко. Но атмосфера игры! Ее дух! Они затягивают. Что мне особо понравилось — в большинстве игр к концу игры достойных противников уже не встретить, а последний монстр обычно вообще вышибается с полпинка. Тут не так. Последний бой, да и вообще последняя локация полны сюрпризов даже для очень прокачанного персонажа.

Мир игры просто поражает своими размерами — можно идти куда душе угодно. Кстати, многие восхищались, что в Море и Дагерфоле себе можно купить дом. Скажу по секрету, в Дивинти тоже можно. И я купил. Зачем? А просто так. Шмотки там хранить, спать (кстати, спать можно только на кроватях, причем не на чужих), да и просто так, чтобы был стимул спасать этот мир. Мир, в котором у меня есть дом.

Единственное, о чем хочу предупредить: несмотря на свою дьяблоподобность, игра сложная, так что не рассчитывайте, что с вас хватит просто ходить и всех убивать — придется и головой поработать. Жаль, не дали нам разработчики перейти на Темную сторону Силы — впрочем мне, учителю Йоде, это не нужно, а Эникену еще рано ☺.

Вывод однозначен — играть. Играть, а потом думать, какая игра из вышедших в этом году заслуживает звание РПГ года. Я просто потерялся, честно...

Да пребудет с вами Сила!

P.S. Первые три эпизода выйдут в свет примерно через 20 лет, так как содержат секретные материалы ☺.

P.P.S. А кто такие учитель Йода и Эникен — догадайтесь сами ☺.

"Течет, течет водичка, из тучки на косичку, а плещется в животике чай...". А посетивший квартал RPG спецагент BondD тоже с трудом прорвался через охрану ДЗВР, так как был совершенно окосевший. То есть с длинной косой.

BondD bondd@ukrpost.net

Осень подходит к концу. Все манчкины уже прошли IWD2, а любители Ролевиков с большой буквы гоняют в Divine Divinity. Но вспомним игру, которая открыла текущий РПГ-сезон. Это была ***Prince of Qin*** *от* ***Object Software****. О ней и пойдет речь в этой статье.*

Жанр: action/RPG
Минимальные системные требования: P2 266, 128 Мб ОЗУ, Win9x, 1.9 Гб свободного места на жестком диске
Разработчик: Object Software
Издатель: Strategy First

Какое утро... Прекрасная погода, ласковое солнце пускает теплые зайчики сквозь листву, клены роняют яркий багрянец, устилая аллею мягким ковром. Как приятно выбраться из бушующего круговорота событий, выбиться из рваного ритма жизни Игрограда и выйти на природу. И вообще, ботанический парк в квартале РПГ — одно из самых красивых и спокойных мест нашего города, тут всегда можно найти свободную лавочку для «посидения» с книжкой, купленной здесь же на входе. Вот и я выбрал что-то наугад, посмотрим... роман Prince of Qin, автор Object Software, издано Strategy First в этом году. Хм, китайская история, помню, читал пару повестей этого автора: Fate of Dragon и Dragon Throne, не супер, но и не полный бред. Что действительно их выделяло из потока подобного чтива, так это китайская тематика.

Первой моей мыслью, когда я увидел на прилавке коробку с надписью Prince of Qin было: «О! Еще одна РПГ, наверно, какой-то разработчик решил на гребне популярности жанра зашибить деньгу на очередном клоне». Рассмотрев диск повнимательней, заметил логотип Object Software. «Хм, помню их предыдущие поделки. Не то чтоб плохие, но можно было бы и получше. Единственное, что мне в них по-настоящему понравилось, так это их чисто китайский колорит, он ощущается в них так же, как в «Казаках» украинский. В общем, решил, что смена жанра могла пойти разработчикам на пользу, ведь обе предыдущие игры были РТС, а это РПГ, — и взял диск.

Да, наверно, современная супероблож-ка привлекла мое внимание. Знаете эти нынче модные движущиеся рисунки... Захватывающе выглядит бескрайняя степь с высокой травой, одинокий воин бредет, закрывая кровоточащую рану рукой, но при этом и не думает выпустить длинный узкий меч из другой. Неясный блеск пламени, и вот уже огненная стена окружает раненого, засохшая трава ярко, бездымно горит. Воин оглядывается и видит, как отряд солдат выскакивает из засады на кажущуюся беззащитной жертву...

Программисты из Object Software не унимаются в своем стремлении популяризовать историю Китая. Теперь они взялись за времена правления императорской династии Цинь. Нам предлагается новый вариант развития событий. Китайский аналог трагического сюжета «Иван Грозный убивает своего сына» с императором Ши Хуанди и принцем Фу Су в главных ролях переделывается в хэппи энд в американском стиле. Если в реальности принц верит поддельному письму с приказом совершить самоубийство, якобы посланному ему отцом перед самой смертью, то в виртуальной реальности он ослушивается и отправляется на поиски правды. А ведь действительно, во что же мы бы играли, если бы он покончил с собой ☺. Однако это единственная историческая неточность. Разработчики обещали ничего не менять в истории, то есть происходящее в игре соответствует реальному положению дел в Китайской империи времен правления династии Цинь. Долой троллей и гномов, навязанных европейской мифологией, да здравствуют родные, дорогие сердцу каждого настоящего китайца чудовища из древних, полузабытых легенд!

Ладно, хватит разглядывать обложку, открываю первую страницу и вижу: большими красными буквами по диагонали написано — «Диаблокиллер!!!». Впечатляющее начало — обычно я после таких заявок просто выбрасываю книги (шучу, ставлю на полку, а потом дарю друзьям), но сегодня у меня хорошее настроение, так что посмотрим, что там дальше. Хм, да, завязка как у боевика: убегающий опальный принц, толпа солдат окружила его, и он, раненый, одним умелым ударом меча в прыжке сносит всем им головы. Попахивает кинохитом прошлой осени. Кажется, «Крадущийся тигр, скрывающийся дракон» — не помню точно его название. Там тоже такие фокусы встречались...

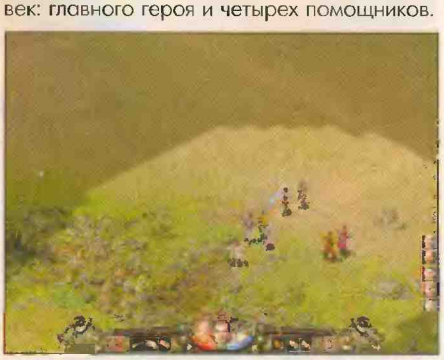
Большинство ролевых игр начинается с создания своего игрового персонажа, так вот, все ролевики могут расслабиться: в Prince of Qin им не придется долго подбирать параметры героя, выбирать его класс или умения, класс Вашего персонажа предопределен — он паладин (китайский паладин — это что-то). Я бы не назвал это недостатком: ведь игровой персонаж — вполне определенная историческая личность, и наверно, Фу Су не положено быть варваром или тем более колдуном. Кстати, паладин — это не единственный класс в Prince of Qin, есть еще варвар

(muscleman), убийца (assassin), колдун (sorcerer) и ведьма (witch). У каждого из них своя специализация и особенности.

Паладин — единственный, кто может использовать щит, орудовать мечом, луком и «кинжалом на палке» (что-то вроде топора), умеет создавать вещи, ремонтировать

и вставлять в них камни. Специальные умения паладина направлены на повышение собственной атаки и защиты, а также скорости нападения. **Варвар** может вооружиться двумя одноручными орудиями варварского труда, к которым относятся: булавы, топоры и копья (двуручные). Стрелять он, к сожалению, не умеет, не научили. Еще варвар может оглушать противника, увеличивать повреждения, наносимые группой, приручать и призывать зверей. Складывается впечатление, что разработчики скрестили варвара с друидом. **Убийца** в совершенстве владеет кинжалом, коротким мечом и арбалетом. Специализируется на взломе замков и обнаружении ловушек, очень быстр и изворотлив. **Колдун** воюет с помощью посохов и палиц, использует магию воды, кастует массовую защиту и регенерацию, также он единственный в группе, кто сможет идентифицировать магические вещи (при отсутствии колдуна вещи придется опознавать у торговца). **Ведьма** — набор орудий убийств такой же, применяет магию дерева (всякие там отравляющие облака), ей под силу обездвижить противника и снизить его защиту.

Да, в РПГ все так завязано, что рассказывать о классах персонажей, не упомянув при этом о группе, нельзя. В Prince of Qin Ваша группа может состоять из пяти человек: главного героя и четырех помощников.



В принципе, выгодно, чтобы отряд был укомплектован именно пятью персонажами, ведь экспириенс они получают одинаковый, независимо от того, сколько человек в группе. Причем, они его получают, даже если только один персонаж реально дерется, а другие стоят где-то в стороне. По поводу разнобоя в уровнях можно не беспокоиться, разработчики сделали так, что при присоединении к группе уровень НПС подымается до уровня главного героя, но только один раз. В общем, собрав группу из пяти персонажей разных специальностей, Вы не прогадаете.

Какой забавный сюжет: главный герой мотается по разным деревням, провинциям, выполняя всевозможные задания то ради информации, то ради денег, а то и просто из чувства сострадания. Вот, например, интересный момент: Фу Су помогает какому-то парню в кабаке, на которого напали убийцы. Оказалось, что это сын вождя племени кочевников, долгие годы терроризировавших границы Китая, причем он здесь по той же причине, что и принц — из-за того, что отец захотел убить его. Да, смесь драмы и боевика, однако...

Сравнивать Prince of Qin с Diablo 2 нелогично, скорее, этот проект может соперничать с Icewind Dale (тем более, что вторая часть игры получилась очень плохой). Вспомните «Диаблу», сколько там квестов, раз-два и обчелся, а тут помимо основных, сюжетных заданий нам предлагают множество побочных. В большинстве своем эти квесты заставят Вас основательно побегать по карте, добывая различные предметы и

передавая послания. Также много заданий на уничтожение монстров и на «подвешенность языка» (мне понравилось одно, в котором нужно прочитать письмо от мужа, работающего на строительстве Великой Китайской Стены, его неграмотной жене). В общем, квесты, хоть и слабее, чем в «Балдурс Гейте», но от этого не менее интересны. Правда, есть один момент, который разработчики не продумали: получив задание, игрок может еще долго бегать по карте, пытаясь выяснить, в каком городе находится требуемый предмет или человек.

Немаловажной составляющей игры этого жанра является ролевая система. В Prince of Qin она больше напоминает AD&D-шную, чем Diablo-вскую. Основных характеристик шесть:

✓ **сила (Strength)** влияет на количество наносимых повреждений и на то, какие тяжести сможет поднять персонаж;

✓ **ловкость (Dexterity)** — на скорость атаки и на способность уклонения от ударов;

✓ **телосложение (Constitution)** — на число хит-поинтов и на то, какие доспехи может надеть на себя герой;

✓ **мудрость (Wisdom)** — на количество маны и на скорость ее регенерации;

✓ **харизма (Charm)** — на цены в магазинах;

✓ **находчивость (Savvy)** прокачивается для того, чтобы получать больше опыта.

Упомянутые выше характеристики дополняют второстепенные параметры, на перечисление которых уйдет много места. Также

в игре создана очень интересная система магии, подразделяющаяся на пять школ: *огонь, вода, железо, дерево* и *земля*. Принцип ее работы аналогичен тому, что мы видели в MtG, — у каждой школы существуют союзные и враждебные школы. С враждебными школами вообще очень интересно: например, водной магией очень легко убить монстра, использующего огонь, но невозможно расправиться с тем, кто овладел земляной магией, хотя она тоже враждебна магии воды. Дружественные школы работают в экипировке: когда появляются артефакты или просто сильное оружие с какими-то неактивными характеристиками, то в соседний слот нужно поставить итем дружественного цвета, и тогда эти характеристики станут активными.

Чем дальше читаю, тем больше понимаю, насколько это сентиментальная книга. Фу Су часто встречает напоминания о своем прошлом, видит беды, принесенные народу его отцом и занявшим его место младшим братом. Великая Китайская Стена истощила страну: мужское население забрали на стройку, и только женщины остались работать на полях, большая часть запасов ушла на пайки строителям, леса наполнились бандами сбежавших рабочих (ведь им нельзя возвращаться к родным) во главе с опытными преступниками. Все это вызывает у принца желание исправить ситуацию, и он отправляется на поиски главарей повстанцев, организовавших бунт в нескольких городах и защищающих их от вторжения войск императора, в надежде на их помощь.

Мир в Prince of Qin получился живым. Нигде не встретишь двух НПС, которые говорили бы одинаковые фразы. Некоторые заводят длинные беседы, кое-кто только буркнет пару слов, чтоб отвязались, а другие даже разговаривать не захотят. Вообще, общаться с компьютерными персонажами не только интересно, но и полезно. Порой, разговорив какого-нибудь крестьянина, можно получить занимательный и прибыльный квест, а иногда даже поднять какую-нибудь характеристику просто по ходу беседы. Во многих РПГ компь-

ютерные боты стоят на месте и кроме разговоров не подают никаких признаков жизни. В этой же игре город постоянно наполнен движением: прохожие неспешно прогуливаются по улицам, торговцы стоят у прилавков лотков, в кабаке старый слуга разносит рисовую водку местным пья-

ницам — одним словом, жизнь бурлит. Правда, интеллектуальность, проявляемая НПС в мирной жизни, не реализуется ими во время боя — они прут в атаку, даже если моя группа заведомо сильнее. В общем, складывается впечатление, что игру нарекли «диаблокиллером» только из-за того, что AI врага примерно равен диабловскому.

Что-то я начал замечать, что писатель по ходу действия чрезмерно увлекается яркими пейзажами. Все бы ничего, да это немного повредило читабельности. Увлекшись повествованием и живо вообразив себе открывающуюся картину, сидишь, погрязнув в радужных грезах и потеряв нить сюжета. Так я эту книгу могу за сегодня и не прочитать, а в ней всего-то страниц четыреста...

Графика Prince of Qin напоминает то, что мы видели во втором Baldurs Gate: никаких трехмерных моделей, настраиваемых камер и прочих современных удобств. Но все-таки игра смотрится вполне достойно: пейзажи «пышут» зеленью; несмотря на то, что в городах зачастую дома построены по одному проекту, найти среди них две абсолютно одинаковые постройки просто невозможно — у каждой есть свои особенности. Модели игроков достаточно хорошо прорисованы, со сменой одежды изменяется и внешний вид героя, причем если одевать один и тот же армор на разных персона-

жей, то он будет по-разному выглядеть. Отображение магии в Prince of Qin среднего качества: не скажешь, что она некрасивая, но и не вызывает у геймера состояние аффекта.

Музыка весьма своеобразная: тягучая мелодия, периодически прерывается более жестким ритмом. Слушать ее часов восемь, конечно, можно, но потом она просто приедается: все-таки китайская музыка, специфическое звучание народных инструментов и все такое прочее. Хоть и пытались разработчики адаптировать мелодии под европейские, но, как и со всей игрой, результат двойственный. Вроде бы, все как обычно, но постоянно чувствуешь — что-то не так, что-то не удовлетворяет. Звуки довольно разнообразные: Вас не замучает один и тот же крик, сопровождающий смерть монстра, в бою оружие звенит, попадая по мечу противника, при этом издавая глухой звук. Магия озвучена не очень хорошо, но это не портит общего впечатления от игры.

Вот и остались последние несколько страниц, самые интересные несколько страниц. Главный герой уже смог, преодолев все ловушки, добраться к гробнице отца и удостовериться, что причина его смерти не болезнь или старость, а убийство. Страсти в книге накаляются... Грамотно построенный сюжет. Сейчас, наверно, будет что-то неожиданное, что поможет читателю, то есть мне, вырваться из плена книги и вернуться к своим делам, отдохнувшим и полным сил...

Prince of Qin имеет достаточно много интересных нюансов. Например, при создании

итемов паладином можно получить очень сильные предметы низкого уровня. Также паладин может вставлять в вещи камни (как в Diablo 2), которые будут улучшать предметы, добавляя им новые свойства. А если найдется камень, делающий вещь еще лучше, то старый камушек можно выбить (при этом он потеряется) и на его место вставить новый. И вообще, при переполнении инвентаря предметами выгоднее не выбрасывать лишние материалы, а наделать из них вещей: и место освободится, и за изделия «ручной работы» торговцы больше платят. Что еще странно в умениях паладина, так это то, что когда он сам ремонтирует вещи, из кассы забираются деньги так же, как и при ремонте у кузнеца.

Очень интересна система, благодаря которой вы попадаете на территории, окруженные стеной. Хотя паладин и варвар (как обладающие знаниями боевых искусств) могут довольно далеко прыгать, сразу перепрыгнуть через стену у них все равно не получится. Но если она широкая, то они могут сначала на нее запрыгнуть, а потом спрыгнуть во двор, а если стена из кольев, то попытайтесь сначала запрыгнуть на один из окружающих домов, а потом уже сразу соскакивать во двор. Магу попасть за ограждение намного проще, у него есть *магия «телепортация»*, а остальных героев из группы придется временно исключить (странно, почему ассасин не может лазить по стенам?), а затем после исследования территории вновь принять в отряд.

В игре присутствует такое понятие, как *слава*. Понятное дело, что она повышается в процессе выполнения квестов, поэтому желательно выполнять их все, ведь потом может оказаться, что Вам не хватает буквально нескольких единиц славы для получения какого-то мощного артефакта.

Таких приятных мелочей в игре много, правда, не обошлось и без недоработок. Например, карта. Окно для нее маленькое, и чтоб найти нужный город, приходится таскать ее курсором. Еще раздражает то, что нельзя сразу отправиться в путешествие по городам. Чтобы игрок не полез на рожон и не выбился из сюжетной линии, доступ к большей части карты закрыт. В общем, недоработок (а не багов) тоже хватает.

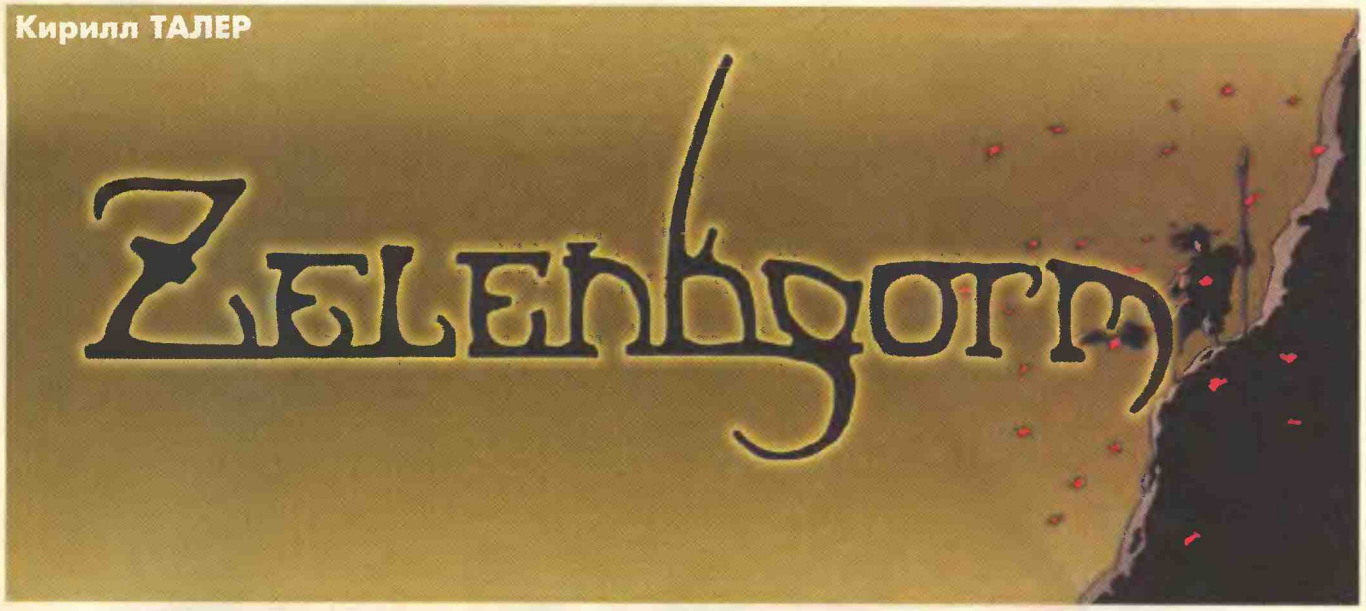
Да, книжка попалась интересная. Даже не ожидал такого. Ладно, хватит отдыхать, пора возвращаться в Игроград. Книжку оставлю здесь, на скамейке, может, кто-то еще почитает... Парк уже пронизан лучами предзакатного солнца, мягко проникающими сквозь оставшиеся на деревьях листья, осень... День не прошел зря...

Пришло время выводов. Что я могу сказать, игра очень интересная и заслуживает большего внимания, чем то, которое ей уде-

ляют. Пусть она немного не сбалансирована, но это можно понять, она делалась под популярные игры. Пусть медленная, размеренная ее квестовая часть не очень согласуется с быстрыми и сумбурными, аркадными боями. Но сам дух Prince of Qin заставляет геймера проходить игру неспешно и обдумывая каждый шаг. Но проникнувшись игрой, уже сложно остановиться, не дойдя до конца.

А оШИЗМевший агент Талер вообще не явился на сдачу отчета в ДЗВР. Он прислал только рогатый шлем викинга, а сам остался на объекте, ожидать строительства второго здания.

Кирилл ТАЛЕР



...Только что выполнил последний квест, и по экрану монитора поползли титры. Сижу совершенно офигевший. В глубине сознания, конечно, копошатся мысли, мол, статью должен писать, завтра на работу, надо бы встать и заварить чайку, да и поспать пару часиков под утро не помешает... Но офигение не проходит. Напротив — оно нарастает.

Вас обижали в школе, над Вами смеялся весь класс, Вас обзывали во дворе? Когда мальчики с девочками уже вовсю целовались, вы тоскливо выдавливали прыщи у зеркала?

Вам хочется навсегда забыть свое детство?

Тогда Зеленгорм не для Вас. Потому что главный герой Аррик — левша, а там, где он живет, это считается проклятием...

Там, где всегда мороз

Скандинавия расположена на севере Европы, включает в себя Швецию, Норвегию, Данию и малэнкие, но очэн гордые Фарерские острова. С севера к Скандинавии примазываются Исландия и Гренландия, а с Востока — Финляндия. Но финнов отмазывают обратно — мол, тормозите вы еще хуже нас, а водку пьете почище русских. Ну да Бог с ними, с финнами. Не о них беседа. Сегодня мы поговорим о загадочной душе шведов, норвежцев, исландцев и жителей малэнких, но очэн гордых Фарерских островов.

Жители этих стран обладают крупным телосложением. Если норвежец попробует сделать «мостик» (упражнение, а не инженерное сооружение), дело кончится переломом позвоночника.

Скандинавы обладают также очень стойким и нордическим характером. Если скандинав улыбается, это значит, что у него истерика. Засмеявшегося скандинава тут же помещают в психиатрическую лечебницу.

Среди скандинавов встречаются неплохие спортсмены и даже хорошие футболисты, но все хорошие норвежские футболисты почему-то негры.

Поют скандинавы хорошо. Как только скандинаву захочется улыбнуться или засмеяться, он сразу же начинает петь, чтобы не лечь в психбольницу.

Еще скандинавы хорошо сочиняют и рассказывают сказки — но это нам так кажется. На самом деле, это они рассказывают анекдоты. Только о-о-о-очень длинные.

Изредка среди скандинавов встречаются разработчики компьютерных игр...

Стоп!

Вот тут и приходят песцы. Вернее, один... Потому что скандинавские разработчики игр — это, как бы так помягче... Помесь эльфа с орком или огром. Или с троллем. А что можно ожидать от такого существа? — правильно, всего, что угодно! Например, новый квест...

Песец в мешке

Придумать скандинавский разработчик может все что угодно. Например, TLJ. А потом весь мир удивляется, как норвежцам удалось создать квест, похожий скорее на голливудскую сказку, чем на творение викингов: на приличном движке, с бешеной сменой ракурсов, с водоворотом приключений и неожиданно философским финалом.

После этого, проходя очередного «убийцу» Myst'а, косишься в сторону Севера с опаской и надеждой — вдруг они выдумают

нечто совершенно новое, эти загадочные скандинавы? Ага, выдумали...

Покупая *Зеленгорм Great ship* и наивно глядя на красивую обложку, я думал, что беру журавля в руки. Оказалось — песца в мешке. Жалею ли я теперь? — глупый вопрос, дай Бог в себя бы прийти... Ладно, будем по порядку.

Первый тревожный сигнал зазвучал, когда я начал инсталлить игру на совсем неслабый комп. Инсталлилась она — внимание! — полчаса. Картинки, возникающие по ходу процесса, наводили на подозрения о том, что я купил не квест, а помесь игры и художественного фильма. Бред, подумал я и пошел готовить кофе. А когда «Зеленгорм» загрузился окончательно, оказалось, я был прав. Действительно, бред. Потому что по монитору прошагали титры с именами-фамилиями... актеров.

Вот тебе, бабушка, и Камерун — подумалось. Ребята-разработчики где-то раздобыли «Силикон графикс» и решили разгулять-ся на полную катушку, по ходу съехав со сво-

их... Потому что рядовой комп такую мощность не потянет. А почему мой тогда тянет? Смотрю на требования — всего-то 128 Мб оперативной... Точно, бред!

Краткий миг радости: ура, я наконец-

то мужчина! Главный действующий герой «Зеленгорма» — простой парень из рыбацкого поселка, *Аррик Ваххейр* (по-норвежски — Эйрик). Спасать Аррику придется весь его огромный Зеленгорм, с шестью расами, магией, техникой и тридцатью тремя чудесами света. Нехило? Слава Аллаху, что не Вселенную — очень уж надоело ее спасать...

После первых минут игры ситуация проясняется. Да, действительно, шведско-норвежский тандем при моральной поддержке маленких и очэн гордых Фарерских островов смог соединить видеоролики с максимально «кинематографизированным» геймплеем. Да, все ближайшие предметы детализированы до мельчайших подробностей. Да, NPC не «выглядят живыми», они действительно живые. Но малой ли кровью это далось? Увы, очень даже большой.

В мире «Зеленгорма», по крайней мере, в том поселке, где проходит жизнь Аррика, все NPC жестко привязаны к своим местам — никто, кроме главного героя, не перемещается по поселку. Точнее, жизнь NPC протекает бурно, но... только выше пояса ☺. Мимика, жесты, взгляды — все это есть, но только во время видеороликов, а «по жизни» —

ни шагу хотя бы на один метр в любом направлении. Сам главный герой живет и движется пунктирно — есть места, где он стоит как вкопанный, остальные проносятся как во сне. И никакой тебе свободы действия. Впрочем, для квестов это дело обычное. Если я в трех соснах нужную шишку не могу найти, то на площади в три километра я эту шишку буду искать всю жизнь и внукам завещаю...

Горы для «Зеленгорма» рисовал какой-то скандинавский Пикассо — далеко, серо, размазано. Облака вымученные и больше напоминают следы реактивных самолетов — лучше бы сделали небо безоблачным... Хотя как же оно может быть безоблачным, в Скандинавии-то? Ведь действие игры проходит на фоне близких сердцу северянина фьордов.

Непосредственно о самом геймплее... песцы все ближе... я слышу топот их мягких лапок...

Попался, голубчик!

Не забыли еще о проклятии «левши»? Вот и я забыть не могу... После тех самых первых минут игры. Которая ведется, кстати, от первого лица. Это если ты в Кваку играешь или в какую другую хорошую FPS — тогда первым лицом быть не стыдно! И адреналинчику тебе, и кровь врага на ресницах застыла, и в оптический прицел можно посмотреть...

А когда ты этим самым первым лицом трясешь по тропинкам родного поселка, а каждый односельчанин норовит в это лицо плюнуть или камнем запустить, в лучшем случае просто послать подальше, то это уже не квест, а тюремная игра «доплюнут — не доплюнут». Причем дважды жители поселка не повторяют. Первый раз пошлют, на второй позовут стражу. Со стражей разговор короткий — ночь в колодках на центральном майдане. И ни ускорить, ни прокрутить игру, как в TLJ, нельзя. После каждой оплошности приходится в надцатый раз втыкать в унылое киноповествование о том, как тебя ведут в темном мешке на площадь, засовывают в колодки и оставляют на ночь. Ночь постепенно проходит, светает...

После третьей ночи вырабатывается поразительная осторожность, а при виде стражи внутри холодеет.

А еще можно нарваться на драку — со стражами, конечно. Правая кнопка мыши — блок, левая — удар. Только вот беда: стражи с алебардами, а у Аррика только длинная палка. Как человек мирный и законопослушный, я стражей всячески избегал, но пару раз любопытство подводило... короче, счет 2:0 в их пользу. Можно ли у стража выиграть — не знаю. Это требует долгих тренировок с теми же стражами — все тренировки с одинаковым финалом: когда Аррик будет в состоянии ходить, за ним придут и отведут на центральный майдан...

Викинги не были бы викингами, если бы не предоставили своему герою возможность умереть. Все просто, как дважды два пять, — за денежную единицу в поселке Санави идут жемчужины. Раковин на дне — хоть ковшами греби, ныряй себе и добывай деньги. Но под водой нельзя задерживаться дольше 45 секунд... Позарился на лишнюю жемчужину (а за один нырок их можно собрать от двух до пяти) — и прощай спасение Зелегорма!

А как же сам квест, спросите? Ну, сложность там, особенности прохождения и все такое? Спокойно! Вы видели настоящие скандинавские фильмы? Это очень специфическое зрелище — много крови, натурализма и красивых пейзажей. И никакой романтики. Так вот, действие «Зелегорма» проходит именно так. В самом начале бабушка Аррика случайно упомянет о старой карте — и все... Это будет первая и предпоследняя подсказка. Далее будут какие-то смутные пророчества о проснувшихся и не проснувшихся, о том, что угрожает опасность, о том, что не к добру причалил корабль у дома Ваххейра — и ничего, что толком может помочь, навести на след.

Это вам не TLJ, где героине помогали все, и не Сайберия, где Кейт помогал хоть кто-то. В Скандинавии никто никому не помогает и не улыбается. По сути, весь геймплей сводится к бесцельным поискам «хотя бы чего-то», чтобы применить к нему другое «хо-

тя бы что-то», а в результате чего-нибудь да должно произойти.

Интересно?.. Меня спасали адаптированные актеры-NPC, почти идеально прорисованный поселок с разными по толщине и цвету досками сарая, например, и мечта, что я, наконец, отсюда смотаюсь и отправлюсь в интересное и опасное путешествие на Great Ship'е. Да, еще солюшены спасали — ноги отваливались ходить не знаю куда, руки опускались искать не знаю что...

Управление, в пику изысканной графике, простое, как извилина у полярного медведя. Стрелка обозначает, направление, в котором можно двигаться, приблизиться, приблизить, выполнить какое-либо действие; кружок обозначает пресловутое «чего-то», которое можно взять. Повертел ты, например, головой, взгляд скользнул по кустам — и засветился кружок; значит, ты кой-чего нашел. В данном случае — тупые ножницы (тупые, в смысле, заточить надо, а не умственно отсталые).

Извечная беда квестов, RPG и всех остальных игр, где персонаж на себе чего-нибудь таскает, — инвентарь. Вернее, сумка, куда все это складывается. В Невервинтере эту проблему пытались оправдать магическими рюкзаками, в остальных же играх герой непостижимым образом засовывал се-

бе за пазуху пять пар доспехов, шкуру тигра и двадцать бутылочек, восстанавливающих жизненные очки. Не минула сия чаша и «Зеленгорм». Причем, на этот раз разработчики отличились — в какую угодно сторону, только не в лучшую.

Инвентарь — полоска внизу экрана. При клике правой кнопкой мыши активируется. Когда барахла становится больше, чем помещается на полоске, появляется возможность прокрутки. Зато ничего нельзя выбросить — даже те предметы, которые уже ис-

пользованы и совершенно не нужны. К завершению квеста ты носишь около тридцати предметов, и чтобы прокрутить и применить один предмет на другой, нужно затратить полминуты или больше. О том, как по-

мещаются в крохотной сумочке десяток яиц, молоток, миска клея, перемолотый рис, магический кристалл, рыбье филе и краденая форма стража, я лучше умолчу. Аррику виднее, хотя... он и сам не знает.

Вот так, фигея, с одной стороны, от реализма, оригинальности дизайна и звука, с другой — от нордически-тупого сюжета и типичных квестовых несуразностей, я и добрался до старой карты...

Теперь можно в путешествие — сначала, правда, надо сходить в *Храм Дракона*, что через залив...

Опа! — я стал к лицу лицом с большим песцом. Да что там — он меня фактически проглотил... Потому что игра вдруг закончилась.

Сорок и сорок — рупь сорок

Нет, я, конечно, успел развести костер в полной темноте, лечь на постеленный плащ и приготовиться посетить Храм Дракона — но тут в сюжет на танке въехало «TO BE CONTINIUE» и следом поплыли титры... А следом и я...

Какое-то время старался понять, почему игра на двух дисках пройдена за полночи, почему о шести расах и тридцати трех чудесах света я узнал из анонса, но и близко ничего не увидел в самой игре. Почему не отправился в путешествие на корабле, хотя было написано...

А потом я окончательно офигел.

Досмотрел титры до конца, автоматически определил, что большинство людей, трудившихся над игрой, — шведы, гораздо меньше было норвежцев и исландцев, пара датчан и один финн, плюс неистовая моральная поддержка малэнких, но нэвэраятна гордых жителей Фарерских островов...

Закурил и задумался. Потом написал половину статьи — и начал тяжело и болезненно разофигевать.

Папа, что это было?

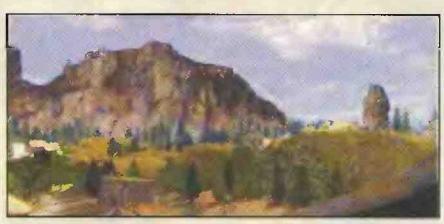
Есть такая небезызвестная группа — «Чиж и Со» называется. И есть у этой группы полезная привычка выпускать новые альбомы из четырех-пяти песен. Причем, новых песен на новом альбоме одна или две. Очень успешно коммерчески, но рядового слушателя это, мягко выражаясь, бесит. О слушателях-прапорщиках вообще молчу...

Нечто подобное произошло с «Зеленгормом». Скандинавские товарищи проходили бизнес-курсы либо на Уолл-стрит, либо на Центральном бердичевском рынке — где еще учат так элегантно и весело облапошивать?

В результате первую главу игры (язык не поворачивается сказать «демо-версию», хотя... поворачивается!) выдают за саму игру, обещают тридцать три чуда, шесть рас и Великий Корабль, а все заканчивается при выходе из поселка.

Давно у меня игра не вызывала столько противоречивых чувств — явные плюсы и еще более явные минусы... А разгадка-то вот она! — я прошел пролог, первый эпизод игры, а по одному эпизоду и судить как-то неприлично...

Тогда непонятно, зачем так анонсировать. Написали бы правду — мол, так и так, эпическая сага, в начале которой вы должны выб-



раться из Санави, не утонуть по ходу дела и пореже драться с правоохранительными органами. А в будущем Вас ожидают всякие удивительные приключения: путешествие по всему материку и океану, встречи с расами, чудесами, песцами и мамонтами.

И ведь сработало бы! Корректная, честная реклама своего хозяина редко подводит. Это я вам как доктор говорю... да простит меня Том/DOC/Кертис.

Вот ведь как — после самого квеста я получил еще один квест: разгадать и понять, что там на уме у разработчиков. И в уме ли дело.

А может, все было совсем иначе — сделали игру с «обалденной» графикой, постоянными видеовставками, со звуком Hi-Fi, потом увидели, сколько ресурсов вся эта игра жрет, удивились сами себе и тихо сказали: «А теперь пристегните ремни, и мы попробуем со всей этой хреновиной взлететь...» Взлететь не получилось, потому как идея «видеоигры» немного опередила время.

И тогда кому-то действительно умному — чтоб он жил двести лет! — пришла в голову гениальная мысль: разбить игру на небольшие главы (а глав в Зеленгорме, допустим, десять) и продавать маленькими порциями. Все довольны, прибыли в десять раз больше, маньяки-квестовики ждут очередной главы, мамонты постепенно находятся, чудеса показываются... а к финалу, глядишь, и прогресс нагонит. И можно будет переиздать с дополнениями весь Зеленгорм целиком.

Можно много еще чего придумывать...

Я лучше вспомню самые яркие моменты прохождения. Если говорить честно, то для меня оно стало сплошным ярким моментом: из игры выбрасывало каждые 30 секунд, поэтому приходилось сэйвиться каждые пятнадцать. Дошло до автоматизма — перешел от одной точки к другой — сэйв. Нашел предмет — сэйв. Применил один предмет на другой — не применяется, все равно сейв... Пару советов хозяйке на заметку — в каждой игре есть «аномальные» места, в которых она зависает. Я спасался так: перед самым «зависанием» делал сэйв, выходил из игры, загружался именно в том моменте и проскакивал «аномаль-

ное» место. Потому как ждать патчей в преддверии тридцати трех чудес — и вовсе дело гиблое. Своими силами нужно справляться.

Еще раз напомню про яркость и цветовую гамму монитора — в игре бывают ситуации, когда герой оказывается почти в абсолютной темноте, и один выход ведет к спасению, а другой — прямо в объятия стражей. Теория случайных чисел ко мне повернулась задом, и шесть раз подряд я попадал именно в объятия... На седьмой раз надоело — и я врубил яркость чуть ли не на полную. Видимость в кромешной темноте стала как в инфракрасном бинокле: все зелено-малиновое. Зато, выйдя на улицу, мне пришлось быстренько сохраниться и вернуть гамму на прежнее место — глаза на подобное безобразие смотреть отказывались.

Да, чуть не забыл — когда пойдете на рынок, там в числе продавцов есть девушка, торгующая... ммм... кажется, рыбой. То ли она со всеми заигрывает, то ли с одним Арриком... Я вот никак не могу понять — а то забросил бы на его месте спасение Зеленгорма... Хотел бы знать Ваше мнение по этому поводу.

* * *

Что ж, те, кто игру создавали, и в особенности те, кто ее продавали, своего добились. Мне очень интересно, будет ли продолжение игры интересно лишь дизайном, графикой и роликами, или все-таки проступит некий сюжет и появится динамика. И будет ли продолжение?! Местами «Зеленгорм» смотрелся очень неплохо.

Если вопрос поставить ребром: брать — не брать, все же посоветовал бы купить. Чтобы хоть одним глазком несчастного левши-изгоя взглянуть на будущее, когда общение с NPC перестанет быть прокруткой роликов, а войдет в плоть и кровь игры. Что греха таить, даже мне все еще интересно — когда же горячий зеленгормский парень Аррик начнет действительно спасать свой мир, а не получать алебардой по голове от стражей?

...Только у меня к вам маленькая просьба — если издатели с разработчиками обманут во второй раз... не бейте меня ногами, пожалуйста... и не ведите на Майдан с мешком на голове... Там меня знают многие... Неудобно как-то будет... перед шефом.

Сегодня в городе гастроли мастера разговорного жанра, достойного продолжателя дела Котляревского и Остапа Вишни. Встречайте новую концертную программу "Розпрягайте, хлопці коней".

Системные требования:
✓ **минимальные:** Pentium-200, 32 Мб ОЗУ, видеокарта 1 Мб, 2x CD-ROM, мышь;
✓ **рекомендуемые:** Pentium II-350, 64 Мб ОЗУ, видеокарта 4 Мб, 10x CD-ROM, мышь
✓ **настоятельно рекомендуемые:** P3-500 и 256 Мб ОЗУ и т.д.

Введение в курс дела

Здравствуйте, уважаемые посетители Игрограда. Очень рад приветствовать вас в нашем квартале реалтайм-стратегий. Именно мне поручено провести вас по наиболее примечательным строениям этих мест. Давайте для начала проникнемся духом здорового патриотизма и наведаемся в здание, построенное моими земляками — украинской компанией **GSC Game World**.

Итак, господа, перед вами картинная галерея, посвященная вот уже второй пристройке к комплексу зданий **«Казаков»** под названием **«Снова Война»**. Только, господа, не удивляйтесь, что некоторые из картин двигаются или даже разговаривают, в конце концов, вы в Игрограде, или кто? Давайте подойдем к первому экспонату.

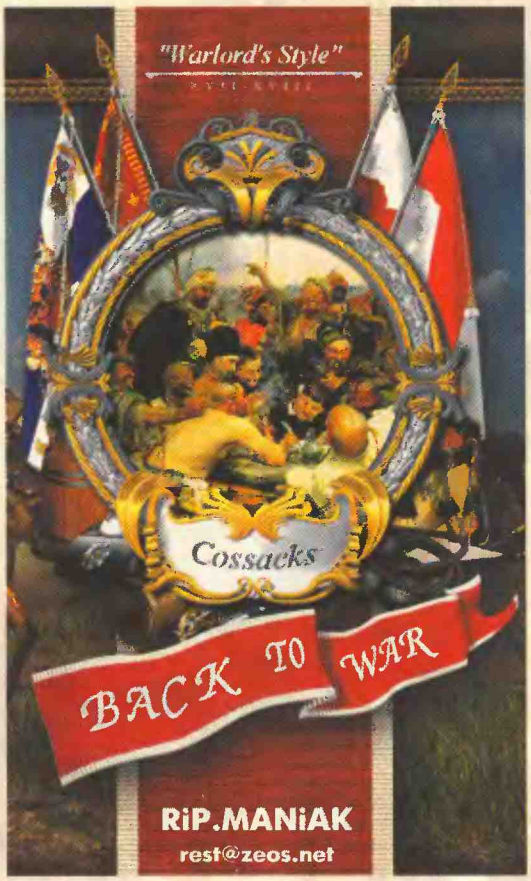
Картина «Одна из гипотетических причин войны»

(Картина маслом, инкрустация хлебом, начало XVII века, художник неизвестен)

Украина, лагерь казаков под Киевом. На переднем плане дубовый стол, заставленный пустыми бутылками из-под горилки и не менее пустыми гранчаками. В самом центре этого великолепия лицом в салате «Оливье» спит гетьман в обнимку с батоном копченой колбасы.

На заднем плане делегация из Швейцарии пытается впарить часовому сердюку фирменные часы «Роллекс», попутно заговаривая ему

зубы байками про надежность швейцарских банков. Судя по всему, цель группы — проникнуть на прием к гетьману, который приказал никого никуда не пускать. Поэтому сердюк на уговоры не ведется, а лишь молча крутит часы в руке, никак не решаясь спросить, сколько же это великолепие стоит.



На том же заднем плане, но на другом конце казацкого табора собралась еще одна делегация, приехавшая на четырех Икарусах, на сей раз из Венгрии. Эта пытается задобрить часового чешским пивом и баварскими сосисками, собранными во время удачного торгового похода пять месяцев назад. Сердюк, уже допивая пятую кружку пива, наконец, теряет бдительность, вследствие чего его окончательно отвлекают, всучив ему кубик Рубика. И пока он пытается собрать хоть одну грань кубика, делегаты по одному просачиваются на территорию лагеря.

Но через некоторое время раздается вопль первого сердюка: «Война-а-а!!!», наконец, узнавшего о стоимости «Роллекса». Ему вторит аналогичный крик второго сердюка, все-таки разглядевшего, что все грани Кубика выкрашены в один цвет. Через двадцать секунд слово «Война» подхватил весь лагерь, даже представители Венгрии — не то с перепугу, не то желая замаскироваться под местных.

От воплей просыпается гетьман. Прислушавшись, он повторяет про себя с ужасным северным акцентом: «Война... война... — тут его глаза расширяются, и хорошо поставленным тенором он восклицает: «ШО, ОП'ЯТЬ???».

Схватив колбасу, он выскакивает из-за стола и бежит мстить неразумным хазарам. Делегации в панике разбегаются по чужим лагерям, и больше их никто никогда не увидит. Война начинается.

Триптих «Военный совет в лагерях»

Холст, гуашь, золотая фольга, конец XVII века, художник известен

Элемент 1 (слева): Швейцарский лагерь

Голос за кадром. Уже много лет прошло с той поры, как Швейцария кислотная смешалась со Швейцарией щелочной и стала Швейцарией нейтральной. Но на этот раз швейцарцы не могли не принять участия в общей свалке, ведь в момент паники «Роллекс» был благополучно забыт на территории Украины и теперь стало делом чести его вернуть.

Передний план (заднего нет вообще — там клубится густое облако межгалактической пыли). Перед нестройными рядами барабанщиков прогуливается офицер, изрыгая ругательства, заставляющие краснеть даже бывалого боцмана, неизвестно как сюда затесавшегося. Через некоторое время он слегка успокаивается, достает из кармана кисет с русской махоркой и набивает трубку. Закуривает. Сделав две затяжки, отбрасывает копыта. Копыта, обогнув красивую дугу, вылетают в форточку и насмерть зашибают сидящего на улице главу банка, пришедшего давать взятку. На похороны съезжается вся округа, которой предприимчивые барабанщики раздают оружие и строят в колонны.

Голос за кадром. Он применил блестящий стратегический маневр, мгновенно собрав дееспособную армию, готовую отомстить за смерть командира, банкира и пропажу «Роллекса» одновременно. Среди свежесформированных пехотных войск были замечены следующие экземпляры: *алебардщик* (костяк оборонительного отряда), *ландскнехт*, вооруженный мечом (жутко слабые, зато крепкие юни-

ты), *аркебузир* (стрелок, чуть похуже мушкетера), *пикинер* (против конницы страшная сила), *мушкетер* (стрелок — чуть получше аркебузира), *егерь* (оч-чень крутой стрелок), а также *барабанщики* и *офицеры* образцов 17 и 18 века. Из представителей конных явились *кирасиры, конные егеря* (особо быстрый юнит, да еще и очень мощный), *рейтары* и *драгуны*

двух видов. *Пушки, корабли* и прочие мелочи тоже присутствовали в полной мере, хотя зачем Швейцарии флот — тот еще вопрос.

Элемент 2 (справа): Венгерский лагерь

Голос за кадром. Неясно, за каким чертом Венгрия так скоро решила отсоединить-

ся от Австрии и собрать самостоятельную армию. Исторической действительности в «Казаках» становится все меньше и меньше...

Передний план. Перед стройными рядами всех-всех-всех войск, расположившихся на заднем плане, прогуливается некурящий, но уже сильно поддатый офицер. Поскольку ничего связного сказать он уже не может, слово берет барабанщик:

— Господа, мы все собрались здесь, чтобы пойти в атаку на тех, кто нам мешает. А нам мешают все, поэтому атаковать мы будем много. Так что переходим к смотру войск.

Во-первых, здесь присутствуют *пикинеры* из разных веков. Отличаются не только умом и сообразительностью, но и мощью атаки и крепостью брони. Во-вторых, тут собрались *гренадеры*, так что вопросом о разрушении строений можно не задаваться. Также мы рады приветствовать *пандуров*, пользы от которых немало, благодаря высоким показателям атаки. Вот только со здоровьем у них вечные проблемы. (Он бросает злобный взгляд в сторону пандуров. Отряд смущенно прячет за спины бутылки трофейного шнапса, виновато разводит руками и продолжает слушать.) Поэтому дохнут они на раз. В-четвертых, нельзя не отметить присутствие *сережан*, обладающих таким же запасом здоровья, но стреляющих гораздо слабее, зато очень быстро строящихся. Что позволяет в момент обеспечить некоторую защиту своему городу. Само собой, без *барабанщиков* (показывает на себя) и *офицеров* (брезгливо тыкает пальцем в сторону уже уснувшего) не обошлось.

Конница у нас представлена *рейтарами, кирасирами, драгунами* и разбавлена столь экзотическими видами, как очень быстрый *ополченец* и весьма мощный конный *пандур*. Так что не пропадем, вот только если бы ополченцев воевать как следует научить (колонна ополченцев смущенно отвернулась и сделала вид, что разговор идет не о них).

Флот у нас тоже есть, причем ни капли не уступающий швейцарскому. Правда, и швейцарцы нам в этой области не уступают — наши корабли абсолютно идентичны (*лодка, яхта, транспорт*, два *линкора*, два *фрегата*, *кеч* и *куттер*).

С *артиллерией* аналогичная ситуация — и у нас, и у них есть и *пушки*, и *мортиры*, и *гаубица*. И даже секретная разработка — *многоствольная пушка* — тоже состоит у них на вооружении. Как, впрочем, и у многих других стран.

Голос за кадром. Венгры еще некоторое время пообсуждали свои проблемы, после чего улеглись спать. Завтра им предстояла великая битва.

Элемент 3 (в центре): Казацкая сечь

Передний план. Новый гетьман, наскоро избранный на смену убежавшему к хазарам, сверкая новым «Роллексом», пытается собрать кубик Рубика. Его окружают сердюки, ожидающие приказа командира.

Задний план. Два сечевых казака бурно обсуждают проблемы Венгрии. После того, как они повспоминали, какие войска используют венгерцы, им становится неуютно, и они уходят в монастырь. Аналогичная ситуация наблюдается и на третьем плане, но там речь идет о проблемах Швейцарии.

Гетьман, углядев, что войска разбегаются по монастырям, резко вскакивает, бросает кубиком в пробегающую мимо собаку и ударяет кулаком по столу. Большинство дезертиров, услышав грохот и вопли подраненной собаки, возвращаются назад. Гетьман удовлетворенно кивает и говорит:

— До нас дошли слухи, что турки и алжирцы проводят набор в армию новых юнитов. Называется юнит «бабуин на верблюде»...

— Бедуин, — несмело поправляет какой-то образованный сердюк, вследствие чего теряет сознание, и его выносят ногами вперед. Гетьман снова удовлетворенно кивает.

— Вот я и говорю... бабуин на верблюде. Поговаривают, что он довольно крут, поскольку быстро бегает и больно стреляет. Кроме того, обладает крепкой броней.

Еще часть войск спешно пытаются дезертировать, оправдываясь тем, что их здесь плохо кормят. Судя по их упитанным физиономиям, их просто «морят голодом», так что часовые на провокацию не поддаются и никого не выпускают. Войско недовольно возвращается на исходные позиции. А гетьман продолжает:

— Но их, в принципе, можно не бояться, поскольку никаких походов на Малую Азию у нас в ближайшее время не планируется. Признаться честно, вообще никаких походов и кампаний на сей раз проводиться не будет. Причем не только у нас, но и во всех остальных странах. Придется ограничиться одиночными миссиями. Коих ожидается... (войско затаило дыхание) 101 штука (войско рассыпается по лагерю, отыскивая собственные отпавшие челюсти). Кроме того, любой желающий, с помощью очень удобного редактора миссий, сможет создать свою миссию. Что это такое, меня не спрашивайте — я гетьман, а не редактор. Все усвоили?

Войско одобрительно загудело.

— Вот и хорошо. Всем спать!

Картина «Пингвин — редкая птица, а значит, долетит до середины Днепра»

Акварель, бумага, начало XVIII века

Передний план. Турецкое войско с грустью смотрит вдаль Черного моря, мечтая испытать свою новую боевую единицу на украинских соседях. На более близких алжирцев решили не нападать, поскольку они тоже завели себе бабуинов, простите, бедуинов на верблюдах. Но и на Украину тоже нападать никто не спешит, потому что кораблей пока нет, а пешком топать долго.

Задний план. Украина, прознав о планах Турции, корчит рожи и показывает фиги с того берега, не опасаясь мести.

Голос за кадром. Глупые украинцы еще не знают о том, что новые «Казаки» отточены под сетевую игру, а значит, война может разразиться в любых точках земного шара, лишь бы там был доступ к Интернету. К счастью, гетьман оказался довольно умным и не стал убирать блокады и сторожевые посты с моря и побережья. Вскоре берега Крыма станут местом великой битвы. Мультиплейеру быть!

Заключительная картина «Необозримое будущее»

Гидростойкая краска, супербумага, XXI век, художников много и они разные

Передний план. Украинская хатка-мазанка. В ней за столом сидят четыре кума. Под столом валяются три пустые трехлитровые банки из-под самогона. На столе еще одна — полупустая. Кумовья сидят и молчат.

Один говорит:

— За казаков!

Выпивают. Второй:

— За новых юнитов и новые карты!

Выпивают. Третий:

— За активную поддержку мультиплейера!

Выпивают. Остается последняя порция самогона. Все смотрят на четвертого кума. Тот встает и произносит:

— За предстоящие add-on'ы и вторую часть!

Встают, выпивают, падают под стол. Ждут...

На дворе осень. В Гостиницу опять потянулись перелетные маги. Сегодня у них осенние сборы. Они выбирали того, кто полетит на другой континент.

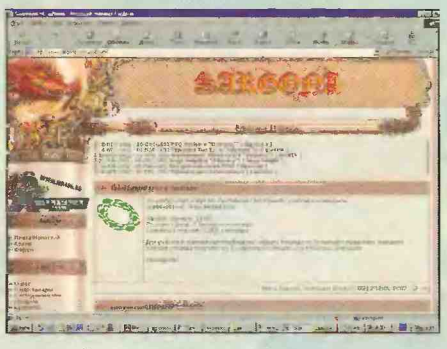
Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

Magic The Gathering

PTQ-Chicago

Не знаю, заметили вы, или нет, какая чудная погода стояла в воскресенье семнадцатого числа? Градусов 15 выше нуля, рекорд для ноября месяца. Погодка, прямо специально созданная для гуляния по улицам — когда еще удастся понежиться на солнышке? Впрочем, мне прогулка на свежем воздухе явно не светила — с тоской глядя на синее небо, я отправился по своим корреспондентским делам в клуб **«Легенда»**. Вы можете меня спросить, что это за клуб и что я там забыл. Если кто не в курсе — поясняю. «Легендой» именуется клуб, в котором собираются киевские маги и занимаются своими магическими делами — проще говоря, играют в **Magic: The Gathering**, а в воскресенье там проходил **PTQ-Chicago**, который мне поручили осветить. Так что пока мои друзья ездили на Лысую гору и всячески развлекались на свежем воздухе, я развлекался по-своему — наблюдал за перипетиями турнира и болел за знакомых мне магов. Плюс наблюдал за тем, что интересного происходило вокруг, помимо турнира. А интересного, поверьте, хватало. Впрочем, речь сейчас не о том. Речь о турнире. Те, кто не читал мои статьи, касающиеся Мэджика, могут попросту не иметь представления о том, что такое PTQ, зачем он нужен, чем на нем занимаются и т.д. Попытаюсь объяснить.

Итак, PTQ — это не что иное, как квалификационный турнир, победитель которого получает возможность принять участие в одном из крупнейших мировых турниров под названием **Pro Tour**. К слову, Pro Tour — не просто крупный турнир, на



который съезжаются лучшие маги со всего мира, это еще и соревнования с весьма внушительным призовым фондом, около 200 000 баксов. Впрочем, для того чтобы попасть на Pro Tour, вовсе необязательно побеждать в PTQ — достаточно входить в число лучших магов мира, но я не думаю, что это легче ☺. Кстати, название отборочного турнира говорит о том, где будет проводиться Pro Tour — как вы, думаю, поняли, в данном случае имела место быть квалификация к турниру, который пройдет на родине гангстеров — в Чикаго. Далековато, — скажете, — даже если победить, то как туда поехать, где деньги взять? Так вот, сообщаю, что победитель киевского турнира в качестве приза получит билеты до Чикаго, а если будет себя хорошо вести, то ему и обратно билеты купят ☺. Вот так-то. Кстати, принять участие в PTQ может любой желающий, лишь бы умел играть в Мэджик и мог заплатить взнос.

Теперь, о том, что происходило в «Легенде». Всего в турнире приняло участие 46 человек из Киева, Донецка, Днепропетровска, Одессы, Симферополя и Харькова, а также из ближнего зарубежья — России и Прибалтики. Неплохая компания собралась побороться за поездку в Чикаго. Как вы понимаете, я, естественно, болел за киевлян, патриот я глубоко в душе ☺.

Турнир проходил в формате *Limited* — т.е. играть нужно было не своими, подготовленными заранее колодами, а тем, что удалось собрать по ходу. Сначала шли шесть туров *силеда*, а игроки, попавшие в ТОП-8, играли *ротчестер драфт*.

Что? Совсем вас запутал? Что такое силед? Если не знаете, рекомендую посмотреть мои старые статьи, касающиеся Мэджика, — я уже об этом писал, но на всякий случай поясняю. Вам на руки выдают стартер и три бустера. Ясно? Прекрасно, вы их распечатываете, смотрите и составляете из них колоду, содержащую не менее 40 карт. Вот тем, что вы составили, вам и придется играть. Да, вы еще можете добавить себе базовые земли, но не более пяти. Честно говоря, лично я не фанат силеда. Слишком много там зависит от удачи: повезет, придут тебе хорошие карты, ты составишь сильную колоду — сможешь нормально играть. Не повезет... тут понятно — как бы ты хорошо не играл, но шансы победить уменьшатся. Впрочем, везение — это характерная черта хороших магов, заложенная, видимо на генетическом уровне ☺. А у меня с генами, наверное, что-то не совсем в порядке. Сколько раз играл в силед, столь-

1 (37) Коломейко Юрий	Коломейко Юрий	Коломейко Юрий	Коломейко Юрий
8 (21) Ветров Владимир			
5 (8) Осипец Андрей	Осипец Андрей		
4 (4) Борисов Антон			
3 (18) Осипов Андрей	Селихов Сергей	Селихов Сергей	
6 (26) Селихов Сергей			
7 (39) Майборода Роман	Майборода Роман		
2 (36) Крыжный Константин			

ко раз мне и не везло с картами ☹. С силедом разобрались — кстати, если вам захочется принять участие в пререлизе нового сета, учтите: играть придется именно силед.

Теперь о драфте — это, кстати, один из моих любимых форматов. Вам выдают по три бустера. Восемь человек садятся вокруг стола и по команде вскрывают первый бустер, смотрят его, выбирают карту и передают оставшиеся соседу слева. Потом опять команда, смотрим то, что получили — выбираем, передаем. И так со всеми бустерами, только направление передачи карт меняется — сначала налево, потом направо, потом опять налево. Это обычный драфт, а на PTQ играли ротчестер — идея похожа, исполнение другое. Один из игроков (только один) вскрывает бустер и выкладывает все карты на стол, так, чтобы остальные игроки их видели, ну, а дальше по очереди все начинают выбирать себе карту, как в обычном драфте. Потом вскрывается следующий бустер, и так далее. После того как вы набрали себе карт, задача проста — выбрать, чем вы будете играть, и составить колоду, минимум сорок карт. Земель можно добавлять любое количество. Да, еще, если кто не знает, — после игры карты сдавать не нужно. Они остаются вам. Так что, играя силед и драфты, всегда есть шанс получить редкую и дорогую карточку. Это еще один, дополнительный стимул для игроков, так сказать. Проверьте свою удачу ☺.

Надеюсь, теперь все понятно. Так вот, вместо того, чтобы греться на солнышке, я наблюдал, как люди играют силед, а потом драфт. Вы можете спросить, а чего же я сам не играл? Пишу тут, всем советую играть, рассказываю, как это клево и интересно, и не играю. Поясняю: я слишком давно не брал в руки карты (времени нет), чтобы принимать участие в турнире такого класса; более того, я не очень хорошо представляю, как нужно строить колоды в новом типе. Так что если вы даже не очень давно начали играть в Мэджик, но уже более-менее разобрались в карточках, хорошо сыграть на турнире шансов у вас было бы побольше, чем у меня. Поэтому я и не играл, а наблюдал. Ничего, не за горами пререлиз, может, там и поиграю. Впрочем, опять отвлекся ☺.

Должен заметить, что не все собравшиеся в воскресенье в Легенде принимали участие в турнире — некоторые, подобно мне, пришли посмотреть-поболеть, некоторые тестили новые деки, а некоторые занимались тем, чем обычно занимаются собравшиеся вместе маги — менялись карточками. Если вы начинающий игрок, но хотите собрать нормальную деку, то подобные турниры вам весьма полезны: приезжают игроки из разных городов, у них много карт, иногда можно что-то очень выгодно поменять или купить. Или просто найти редкую карту, которая вам очень нужна. Так что все, кто в этот день пришли в Легенду, нашли себе занятие по душе. А это самое главное, не так ли?

Турнир, как и ожидалось, получился довольно напряженным и интересным. Впрочем, в этом нет ничего необычного — когда собираются маги высокого класса, неинтересных и вялых игр просто не бывает. Москвичи явно приехали затем, чтобы победить, а киевские маги столь же явно никому эту победу отдавать не собирались, что в результате им и удалось.

Иногда, особенно благодаря непредсказуемости силеда, в подобных турнирах происходят сенсации — т.е. выигрывает человек, на победу которого никто не рас-

считывал, а сильные игроки вылетают. В данном случае никакой сенсации не произошло, и узнав имя победителя, я не испытал ни малейшего удивления. В конце статьи я приведу таблицу — убедитесь сами. Впрочем, если вы ничего не слышали о Мэджике и не читали моих предыдущих репортажей, то, боюсь, это имя вам ничего не скажет. Так что остается поверить мне на слово — победил сильнейший. Во всяком случае, один из сильнейших. И это правильно: глядишь, и в Чикаго себя нормально покажет.

Не знаю, как вы, а я, когда играю, играю не только и не столько ради победы, сколько ради процесса и получения удовольствия. Если собрались серьезные противники, если игры протекают интересно, а судейство поставлено хорошо, то удовольствие от игры вам обеспечено. Данный турнир был как раз из тех, на которых это самое удовольствие получить можно было, и думаю, те, кто в нем участвовали, его получили сполна. Даже наблюдать было интересно, что уж говорить о самой игре.

А те, кто не участвовал... Что ж, это их выбор. Поймите одну вещь — нельзя играть в Мэджик и не принимать участие в серьезных турнирах. Так вы никогда ничему не научитесь и ничего не достигнете. Не говоря уже о том, что не выиграете ничего серьезней нескольких бустеров — не бойтесь мэтров от магии, они тоже когда-то начинали играть, тоже учились, тоже допускали (и допускают до сих пор) ошибки. Шанс победить есть, практически у любого, тем более в формате *Limited*, когда все зависит не от того, как много денег вы можете потратить на карты и, в результате, насколько крутую колоду сможете собрать, а только от вашего умения играть. Ну и, конечно, от везения. Впрочем, маг, которому постоянно не везет — плохой маг ☺.

Нет, что ни говори, но Мэджик — великая игра, своей увлекательностью более чем способная соперничать с компьютерными играми. Тем, кто еще не пробовал играть, рекомендую обязательно попробовать. Особенно рекомендуется любителям жанра RPG, да и вообще всем, кто любит работать не только руками, но и головой.

Все хорошее когда-нибудь заканчивается; закончился и PTQ-Chicago. Когда я возвращался домой, солнца на небе уже, естественно, не было, а впереди меня ждали трудовые будни. Одно грело душу — это был не последний солнечный день и, естественно, не последний турнир. Во всяком случае, я на это очень надеюсь ☺.

На этой оптимистической ноте я, пожалуй, закончу; можете глянуть на таблицу и посмотреть, кто выиграл этот PTQ и заработал билет в Чикаго и обратно. Ну, что еще... до встречи на турнирах!

Ну и в заключение статьи для самых любопытных публикуем деку победителя (силед), смотрите и делайте выводы:

LAND
8 [ON] — Mountain
8 [ON] — Plains
1 [ON] — Daru Encampment

WHITE
4 [ON] — Daru Cavalier
1 [ON] — Dive Bomber
1 [ON] — Grassland Crusader
1 [ON] — Gravel Slinger
1 [ON] — Gustcloak Harrier
1 [ON] — Gustcloak Sentinel
1 [ON] — Gustcloak Skirmisher
1 [ON] — Pearlspear Courier
1 [ON] — True Believer
1 [ON] — Pacifism

RED
1 [ON] — Battering Craghorn
1 [ON] — Erratic Explosion
2 [ON] — Skirk Commando
2 [ON] — Sparksmith
2 [ON] — Spitfire Handler
1 [ON] — Lavamancer's Skill
1 [ON] — Crown of Fury

Вы видите странные отблески в окнах Почты? Не волнуйтесь, одно из самых важных зданий города никогда не сгорит. Просто все дружно получают самораскрывающиеся посылки, упакованные по технологии FLASH (вспышка).

ВСПЫХНУВШИЕ ИГРЫ

Ростислав МАЛЬКО aka Pepel pepel_mypost.ua@rambler.ru

Большинство из нас любят компьютерные игры. Но к сожалению, не каждый может в них поиграть — у кого комп слабый, а у кого его вообще нету. Значит, надо покупать! А если денег нет? Ну, тогда идите в клуб. Хотя это тоже не идеальный вариант — шум, гам, очередь, времени всегда мало, да и любителям этого дела денег нужно много. Что же делать? А вот что!

Предупреждаю сразу тех, у кого нет Интернета: можете смело перелистывать страницу — чтобы не огрочаться ☹.

Нередко порталы предлагают посетителям ссылку на такие себе онлайн-игры. Они довольно просты и весят очень ма-

3D Тир

ло. Это идеальный вариант для людей, играющих на работе и боящихся злого Шефа ☺, — всегда можно сделать вид, что ищешь что-то «для дела», или для тех, кому просто влом тратить деньги на диски, а диалап, опять-таки, казенный. Если же у вас Инет есть, но сидеть в нем не по карману, то не спешите огорчаться — все кульком ☺. Многие игры идут с помощью **Macromedia Flash Player**. У большинства он уже есть, а если нет — качайте с сайта **www.microsoft.com**. Эти игры пойдут на вашем «пне» за милую душу. Самое большое количество их я нашел на **www.vkids.km.ru** и **www.7wolf.net**. Правда, игры с *«Виртуал Кидс»* на пользовательский комп не устанавливаются —

Угнать за 60 секунд

играть приходится в онлайне, зато их там намного больше. Еще один минус — никаких описаний, т.е. сплошные коты в мешках: рискуете потратить драгоценное время ради какой-то тупой геймы. Да и сами игрушки довольно однообразны ☹. Зато есть и бесспорный плюс — много игр, позволяющих сразиться с другом.

А вот о нашем брате-волке стоит сказать особо. **www.7wolf.net** — сайт довольно обширный, но потеряться на нем невозможно благодаря навигационным фреймам. Ищем меню *«Развлечения»*, а там выбираем *«Онлайн-игры»* (почти все в формате **.svf**). Но перед этим я бы посоветовал пройти регистрацию (процедура весьма легкая), чтобы вас везде пускали. Теперь приступаем к играм. Перед нами первая страничка с самыми новыми пополнениями. В самом верху находится рейтинг десяти самых лучших игр (вы также можете проголосовать за понравившую-

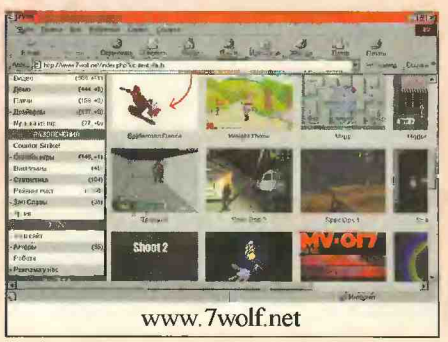
Существо X

ся вам игру), чуть ниже — новинки, а под ними список остальных страничек. Чтобы посмотреть описание игрушки, подведите курсор мышки к картинке. Заинтересовались — щелкайте по картинке правой кнопкой мыши, нажмите «открыть ссылку в новом окне» и ждите, пока игра загрузится. При хорошем подключении можно грузить сразу две или три флешки (при условии, что открыто не больше двух страничек). Если гейма понравилась, кликните правой кнопкой мыши на картинку (на сайте) и нажмите «Сохранить объект как...» Все, теперь она ваша.

Теперь объясню, как ее запустить. Как обычно, два раза щелкаем по пиктограммке. Появляется окошко «Отрыть с помощью...». Выбираем *iexplore*. Если Вам все-таки попадется игра в формате **.dir**, просто поменяйте расширение на **.svf**.

Чего изволите?

А теперь давайте поговорим о том, какими бывают флешовые игры, то есть попросту перечислим обычные их жанры.



www.7wolf.net

Тиры. Самые распространенные игры. На картинке то и дело появляется всякая смешная дребедень, в которую надо попасть. Чтобы пройти такую игру, требуется не более десяти минут.

Шутеры. Такие игры встречаются редко. В основном это игры-копии с приставок типа «Дэнди» и «Сега». Ходим по коридорам и помещениям, очищая их от всяких местных бяк ☺. Разобрались с одной кучкой бяк — картинка двигается дальше. Стиль, надо сказать, выдерживается — обычно в этих «шутерах» трехмерное (если так можно выразиться) изображение и вид от 1-го лица.

Бродилки. Тоже копированы с приставок. Бегаете, прыгаете, собираете разный хлам, мочите всех подряд ☺.

Собиралки — те же бродилки, только тут уровни размером с экран, да и мочить некого. Просто ходите и собираете — монетки или что там еще от вас хотят.

Аркады. Да-да, вы не ослышались, такое тоже есть, но о-о-о-о-очень редко попадается. Их игровой мир обычно невелик и весьма схематичен.

Симуляторы. В основном это гонки на машинах/самолетах с видом от первого лица. Все они жутко тормозят, а пошаговые симуляторы, как вы сами понимаете, — нонсенс ☹.

Состязания — это стрелялки на счет; с компом или со своим другом.

Головоломки. Ну, это понятно — пазлы и всякое такое.

Конечно, мир флешовых игр куда богаче и разнообразнее; полно игр, не впи-

Бомбермэн

сывающихся в перечисленные жанры, но в основном они представляют собой смеси основных или их производные.

Эй, топнем!

Ну, а теперь я вам представлю десятку самых, на мой взгляд, интересных игр.

The Stepenwolf: the X Creature Project. Вот вам и аркада. Очень красиво нарисованная пещера снежного человека, секретные помещения... А какая музыка! Герой, вооруженный мешком с инвентарем (в основном различные альпинистские приспособления), жаждет крови снежного человека. Не потому что он вампир-извращенец, а потому что он ученый, желающий доказать всему миру, что это не выдумка, а объективная научная истина. Вещмешок пополняется найденными вещами, много логических загадок. Сделали это чудо *Warner Brothers*, вес — 1.47 Мб.

Starship Seven. Очень забавная игра. Мы играем за... небольшую летающую тарелку, которая, пролетев по очереди над разными планетами, должна добраться до

Специальные операции2

светящегося круга, чтобы попасть на следующий уровень. Нам могут помешать преграды или тарелки противника, которые можно сбить ракетами (они кончаются, и их надо собирать), также есть камни, убивающие при одном касании (взорвать их нельзя). При ударах об землю у нас отнимается энергия, а если долго летать — кончится горючее. Через каждые 5 уровней — автосейв. Не забудьте записать пароль! Я думаю, что это одна из самых лучших игр на сайте. Да и вес ее — всего 241 Кб.

Tsunami. Эдакая пародия на *Project I.G.I.* Ходим по зданию, мочим террористов. Патроны приходится экономить: обойма у нас поначалу только одна; впрочем, замочив первого бота, получим еще одну. Обстановка скромная — столы и цветы в горшках. Иногда попадаются мины да аптечки. Некоторое разнообразие вносят кабинеты биологов — стеллажи, бумаги, настольные лампы, NPC, с которыми можно перекинуться парой слов. Вес — 1.64 Мб.

3D-Тир. Корейские разработчики порадовали нас весьма забавным трехмерным шутером, правда, монохромным. Мы играем за корейского копа. В игре нам предстоит замочить бандитов, по ходу отбивая летящие в нас ножи и ракеты. Горы трупов после себя нам оставить не удастся — убитые персонажи исчезают. Игровой процесс занимает всего 10 — 15 минут. В конце мы сможем увидеть бой нашего героя и Самого Плохого Парня, в духе «Матрицы». Три уровня сложности. Вес — 1.92 Мб.

Spec.Ops 1&2. Здесь мы тоже боремся против международного терроризма. В

Starship Seven

обеих частях игры у нас по четыре миссии. В первой части мы располагаем тремя видами вооружения: *M4A1* — очень неплохой карабин; *M9* — такой себе пистолетик; *M40A1* — снайперская винтовка. Но есть одно «но»: в первых двух миссиях у нас только карабин и пистолет, третья миссия — снайперская (весьма примитивная), ну а в четвертой нам предстоит набить морду самому... Бен-Ладену. Во второй части тоже 4 миссии, тоже 3 вида оружия, только на смену снайперке пришел всеми любимый *MP5* ☺, так что теперь в бою мы можем использовать все три пушки! Озвучка немного улучшилась, хоть и на озвучку первой части жаловаться не приходится. В общем, игрушки получились очень даже ничего. Вес 1-ой — 673 Кбайт, а вес 2-ой — 1.07 Мб.

Bomberman. Веселая игрушка. Даже очень. Можно, кстати, играть с другом. Закладываем бомбы, стараясь подорвать соперника и при этом успеть убежать. Первый игрок управляется стрелочками, установка бомбы — Delete; управление второго игрока — клавиши A, S, D, W; Tab — бомба. И еще одно: бомбу можно метнуть. Просто нажмите Del (Tab) и быстро отскочите в сторону, противоположную той, куда вы хотите пульнуть бомбу. Теперь просто развернитесь. Все, она полетела. Вес — 196 Кб.

Угнать за 60 секунд. Название говорит само за себя. Нам дается две минуты на то, чтобы угнать по очереди тачки, в которых вы сидите, на парковку и найти ключ. Вот так. Вес — 475 Кб.

U.F.A. Пенелеанцы решили захватить мир (в который раз ☺). На этот раз мы

Цунами

выступаем за них и будем мочить землян. В игре три уровня. Первый — захватываем (переключатель между лучом уничтожения и затягивания — Z) трех человек, всех остальных можем уничтожить. Потом будет суперигра, слегка туповатая... Второй уровень — уничтожаем всех на площади и взрываем мост (лучше начать с моста, чтоб врагам было куда падать). Третий уровень — накормить зверюгу по имени Венгр. Затягиванием его не накормишь — луч бьет ему по глазам, и зверь изрыгает ответный выстрел из своей пасти, после чего вам уже не летать, как орлу над степью. То же будет, если вы убьете одного человека. Остерегайтесь танков и солдат! Накапливать силу можете, зажав выстрел. Вес игрушки — 187 Кб.

Star Fighter. Когда-то давно была такая игрушка — «Астероиды». Надо было летать и мочить эти самые астероиды, стараясь в них не врезаться. В общем-то это то же самое, но красивее и интереснее. Вес — 512 Кб.

Wonderball. Прекрасный арканоид, арканоид с большой буквы. Замечательная прорисовка и масса остроумных бонусов. Вес — 138 Кб.

В общем, качайте и играйте.

P. S.

Внимание! Некоторые такие игры могут содержать вирусы, так что соблюдайте осторожность ☺! И еще одно: если не работает управление, убедитесь, что у вас анг-

Wonderball

лийская раскладка. И последняя подсказка: если вы не можете пройти какой-нибудь уровень, щелкните правой кнопкой мыши на экране и нажмите *Play*. В некоторых играх вас перекинет на следующий уровень, а в других... перезагрузит игру.

Заходя на Почту, обязательно ознакомьтесь с правилами техники безопасности. Без этого ваше пребывание на ней может закончиться весьма плачевно.

Сергей ВОНДАРЕНКО, Марина ДВОРАКОВСКАЯ blackmore_s_night@yahoo.com

ОПАСНАЯ ПАУТИНА

До определенного момента все идет гладко. Правда, из-за частого нажатия клавиши пробел тебе пришлось сменить клавиатуру, но это мелочи. Первый, второй, третий уровень — и вот ты с доспехами и в респираторе попадаешь впросак. Впервые за свою игровую карьеру. Что ж, рано или поздно это случается с каждым. Наберись мужества и скажи себе: «Да, я «сел» в этой игре!».

Что же делать? Думаю, прежде всего не стоит изобретать велосипед. Вытряхивая мелочь из карманов, идем покупать интернет-карточку. Ведь в Сети есть все. Нужный солюшн, то бишь проходиловка к любой игре, скачивается в два счета. Но времени на карточке еще много, а в Инете столько соблазнов! Сеть представляет собой огромный кладезь информации и бескрайнее хранилище файлов. Каждый, кто путешествует в ней, найдет для себя что-то интересное и почти наверняка захочет скачать какой-нибудь файл. Можно выкачать, к примеру, демонстрационную версию Need For Speed Hot Pursuit 2 или свеженький патч под старую игрушку. Или просто «подвиснуть» в онлайне на каком-нибудь RPG-сервере.

Все мы рано или поздно вспоминаем старую пословицу: пока гром не грянет, мужик не перекрестится. После каждого домашнего коннекта с провайдером и выхода в Интернет винчестер наполняется всяческими «трофеями». А между тем попытайся вспомнить, когда ты в последний раз проверял эти самые трофеи на наличие вирусов и каким антивирусом? На прошлой неделе? С антивирусными базами годичной давности? Тогда читай дальше.

Одной из самых главных проблем начинающего интернетчика является неумение защититься от вирусов (подробнее о них см. статью *«Кое-что о жизни паразитов» в МиК № 16 (49)*). К сожалению, далеко не у каждого на компьютере установлено антивирусное программное обеспечение со свежими базами (обновлять последние нужно не реже, чем раз в месяц). Почему-то бытует мнение, что заразить свой компьютер можно, только вставив чужую дискету в дисковод, а Интернет к вирусам почти никакого отношения не имеет. Это не так. Подхватить инфекцию через Всемирную Паутину можно, и даже не одним способом. О некоторых из них мы вам сейчас расскажем.

Подцепить вирус можно просто при просмотре интернет-страничек. «Опасные» сайты обычно нетрудно определить по некоторым особенностям: при загрузке они «бросаются» дополнительными окнами с сомнительной рекламой и размещают столь же сомнительные баннеры. Ни в коем случае не нажимай никаких кнопок в рекламных окнах. Самое безобидное, что могут сделать подобные ресурсы, — поменять домашнюю страничку. Некоторые сайты так хитро сделаны, что закрываются только через Ctrl+Alt+Del (забудь об ALT+F4 — не поможет!). В принципе ты можешь установить специальную программу, которая будет автоматически отслеживать и закрывать вылетающие окна, но все-таки лучше не подвергать лишний раз компьютер опасности (например, Outpost Firewall — *прим. ред.*).

Часто в Интернете встречаются рекламные объявления, гласящие о том, что зайдя на тот или иной сайт, практически задаром можно скачать какую-нибудь софтинку. Бесплатный сыр, как известно, бывает только в мышеловке. Поэтому когда в окне браузера ты увидишь слово «халява» или «шара», лучше обойди этот сайт стороной. А если все-таки рискнешь что-нибудь скачать оттуда, проверь файл свеженьким антивирусом Нортона или Касперского. Многие не любят антивирусные мониторы, потому что они забирают оперативную память и тормозят систему в целом. Но тем не менее, такой монитор очень удобен, так как проверку всех используемых файлов на жестком диске он возьмет на себя. Кроме того, он не даст скачать архив, содержащий вирус.

Другим возможным источником заражения может оказаться обычная электронная почта. Особенно осторожно нужно относиться к аттачментам, тем более если они от незнакомых людей (к слову, письма от знакомых тоже могут быть заражены, причем отправители об этом могут даже не подозревать — *прим. ред.*). Каким бы ни было название и расширение прикрепленного файла, открывать его в письме, пришедшем от незнакомца, не стоит (в отношении файлов с расширением **.exe** всегда нужно проявлять особую осторожность — *прим. ред.*). В крайнем случае (если желание посмотреть, что внутри, уж очень велико), предварительно проверь документ антивирусной программой.

Однако заражение компьютера вирусом — это не единственная проблема, которая может поджидать тебя на просторах Интернета. Наберешься ли ты смелости утверждать, что твоя электронная почта надежно защищена, и что ты сам позаботился о ее безопасности? Различные бесплатные почтовые службы, конечно, делают все для того, чтобы твою почту никто, кроме тебя, прочитать не смог, но если ты сам дополнительно об этом не позаботишься, ничто не поможет. Прежде всего нужно подумать о пароле. По статистике, пять процентов юзеров используют в качестве пароля логин. Благо, некоторые системы просто не позволяют зарегистрировать одинаковые логин и пассворд, иначе этот показатель оказался бы еще выше. Другая категория пользуется легко запоминающимися словами — название любимой игрушки или сорта пива, например. Этого делать ни в коем случае не следует, потому что подобрать или разгадать такой пароль, ничего не стоит. При выборе пассворда лучше использовать случайные словосочетания, цифры, специальные символы, заглавные буквы. Конечно, желательно, чтобы для тебя эта «случайность» что-то означала (вторая буква имени любимой девушки, номер квартиры наоборот и т.д.). Что ж, допустим, удачный пароль ты выбрал. Главное теперь — чтобы никто, кроме тебя, его не узнал. Не нужно вешать на монитор листик с пассвордом (так почему-то делают очень и очень многие!), записывать его в папку «Мои документы» под именем *password.txt* и уж тем более хвастаться перед знакомыми тем, насколько удачно ты все придумал.

Потенциальную угрозу безопасности могут представлять файлы cookies. *Cookies* — это некоторая текстовая информация, которая сохраняется браузером на компьютере пользователя по запросу сервера или по запросу скрипта (или мета-тэга) html-страницы. Данная информация привязана к имени сервера или к конкретному пути (по желанию сервера) и

чаще всего содержит пользовательские настройки, установленные при посещении сайта. При последующих обращениях к серверу, оставившему cookie, происходит передача этого cookie в особом поле заголовка http-запроса. Для хранения такого рода файлов браузер должен вести своего рода базу данных на компьютере пользователя. В IE эта база данных представлена папкой с файлами, имена которых формируются из имени пользователя и имени сервера (например, **administrator@yandex[1].txt**). Кроме того, в этой папке имеется индексный файл **index.dat**. В Netscape Navigator база данных cookies представлена текстовым файлом с именем **cookies.txt**, причем одна строка этого файла соответствует одной записи cookie. В web-браузерах регулярно обнаруживаются все новые дыры, позволяющие сайтам (особенно с помощью JavaScript) получать доступ к «чужим» cookies, то есть к предназначенным для других сайтов. Как следствие, прочитать личную информацию, такую как имя, электронный адрес и иногда даже пароли. Поэтому, если ты пользуешься интернет-сервисами, сохраняющими в файлах cookies конфиденциальную информацию, используй последние версии браузеров и оперативно устанавливай заплатки, закрывающие новые дыры.

Если ты любитель онлайновых баталий, задумайся, насколько надежно защищен твой компьютер на www-просторах, пока ты увлечен игрой. Приведем такой пример.

Ты выходишь в Интернет. Не важно, какой операционной системой при этом пользуешься — Windows 9.x, 2000, ME или XP. Поройся в памяти: не далее как вчера вечером ты два часа ковырялся в настройках модема, после чего связался со своим другом и обменялся с ним сейвами для любимой игрушки. Потом ты, как ни в чем не бывало звонишь провайдеру, чтобы полазить в Интернете, — вот это и есть твоя главная ошибка. Нет, ошибка не в том, что ты вышел в Интернет, а в том, что диски на твоем винчестере остались «расшаренными». Немного теории: *sharing* в переводе с английского означает «совместное использование». Понятие «расшаренный диск» говорит о том, что винчестер открыт для всех желающих получить доступ к папкам и файлам, на нем содержащимся. Понять, «расшарен» диск или нет, можно с помощью «Проводника»: иконки «расшаренных» дисков и папок будут иметь значок, на котором изображена рука. Иногда функция sharing'а полезна (иначе как бы ты еще стянул с винчестера товарища те самые сейвы?), но нужно быть начеку. Во-первых, лучше разрешить товарищу доступ только к отдельным папкам, а не ко всему диску. Во-вторых, безопаснее установить параметр *«Только для чтения»*. В-третьих (и это, пожалуй, главное!), перед выходом в Сеть доступ к винчестеру нужно закрывать.

Но как тебя можно найти в бескрайней Сети и кому нужен твой винчестер? Да все очень просто! Зря многие полагают, что в Интернете можно оставаться незамеченным. Каждому компьютеру, выходящему во Всемирную Сеть, присваивается IP-адрес, а также имя. Это чем-то напоминает номерные знаки автомобилей. Как в жизни нельзя встретить два автомобиля с одинаковым номером, также и в Интернете не бывает одинаковых IP-адресов.

Так что же такое *IP-адрес*? Интернет основан на работе протоколов *TCP/IP*, которые отвечают за взаимодействие между подключенными к Сети компьютерами. Такие компьютеры определяются с помощью IP-адресов. Каждый из них представляет собой уникальный тридцатидвухбитовый идентификатор, обычно записываемый в виде четырех десятичных чисел, например 193.155.0.1. Домашний пользователь, подключенный к какому-нибудь провайдеру, как правило, получает так называемый *динамический IP*, который назначается при очередном выходе в Интернет. По этому адресу можно определить, например, владельца блока IP-адресов (скорее всего, это провайдер), его географическое местоположение и даже координаты для связи с контактным лицом.

Таким образом любой человек, пребывающий в Сети, может вычислить вас по IP-адресу, а обнародование его, возможно, приведет к весьма серьезным последствиям. Существует несметное количество программ, занимающихся поиском компьютеров, доступ на которые забыли закрыть. Поэтому запомните: никогда, кроме как по большой необходимости, не держите диски расшаренными и закрывайте доступ сразу после того, как она (необходимость) отпадет. Иначе каждый сможет посмотреть, что лежит у тебя на винчестере, скачать пару-тройку MP3-шек, а заодно удалить системные файлы.

Ты никогда не замечал, что время на карточке доступа в Интернет заканчивается намного раньше, чем ты предполагал? Конечно, мог попасться нечестный провайдер, но это маловероятно. Скорее всего, кто-то узнал твой логин и пароль на доступ. Подобная неприятность вполне могла произойти, если вместе с последней версией *Virtual CD* ты скачал «троян». Он запросто отследит конфиденциальную информацию и, когда ты вновь выйдешь в Интернет, вышлет его на определенный адрес.

Если прислушаться к тому, что написано выше, многих проблем можно избежать. А поломанная клава — это разве проблема? У тебя ведь, наверняка, припасена запасная, которая дожидается своего часа где-нибудь под кроватью.

P.S. В том, как мало людей задумываются о безопасности, ты и сам сможешь убедиться, проделав небольшой фокус (правда, действует он только на Windows 98). Возьми самую страшную картинку, которую только можно вообразить (череп с костями или еще похуже), и сохрани ее с разрешением 320x400 под названием **logo.sys**. Теперь создай самораспаковывающийся rar-архив с такими настройками: путь для распаковки — **C:\ Windows, Silent Mode — Hide All, Overwrite Mode — Overwrite All Files**. Назови этот архив как-нибудь пооригинальнее и вышли товарищу по почте. Когда он запустит такой аттачмент, ничего не произойдет, но при первом же перезапуске системы волосы на его голове встанут дыбом — вместо привычного синего окошка при загрузке он увидит вашу картинку. «А сам виноват — нечего аттачменты без проверки запускать», — скажешь ты и подсунешь ему эту статью ☺.

Mustek
СКАНЕРЫ
Официальный дистрибьютор в Украине MAS Elektronik AG:
- Впечатляющие дилерские цены
- Заказы онлайн на сайте www.mas.ru
- Рекламная поддержка
- Бесплатная доставка по Киеву
- Поддержка гарантии 2 года

58.00 69.00
Be@rPaw 1200CU
Цветной сканер формата A4
Разрешение 600x1200 т./дюйм
Глубина цвета 36/48 бит
Интерфейс и питание: USB
Ультратонкий дизайн

85.00 101.00
Be@rPaw 2400CU
Цветной сканер формата A4
Разрешение 1200x2400 т./дюйм
Глубина цвета 36/48 бит
Интерфейс и питание: USB
Ультратонкий дизайн

57.50 68.00
Be@rPaw 1200
Цветной сканер формата A4
Разрешение 600x1200 т./дюйм
Глубина цвета 36/48 бит
Интерфейс USB
Оригинальный дизайн

74.00 89.00
Plug-N-Scan 2400M
Цветной сканер формата A4
Разрешение 1200x2400 т./дюйм
Глубина цвета 48/36 бит
Интерфейс USB
Отличная цветопередача

58.00 69.00
Be@rPaw 1200CS
Цветной сканер формата A4
Разрешение 600x1200 т./дюйм
Глубина цвета 48/48 бит
Интерфейс USB
Улучшенная цветопередача

47.00 56.00
ScanExpress 1200UB
Цветной сканер формата A4
Разрешение 600x1200 т./дюйм
Глубина цвета 36/48 бит
Интерфейс и питание: USB
Недорогой компактный сканер

72.00 87.00
Be@rPaw 1200TA
Цветной сканер формата A4
Разрешение 600x1200 т./дюйм
Глубина цвета 48/45 бит
Интерфейс USB
Встроенный слайд-модуль

95.00 114.00
Be@rPaw 2400TA
Цветной сканер формата A4
Разрешение 1200x2400 т./дюйм
Глубина цвета 48/45 бит
Интерфейс USB
Встроенный слайд-модуль

Указаны оптовые/рекомендованные розничные цены в у.е. Действуют дополнительные дилерские скидки

Гарантия 2 года
Гарантия на все модели сканеров Mustek поддерживается сервисным центром компании MAS Elektronik AG, официального дистрибьютора Mustek в Украине

Technically unlimited.
MAS.DE
IT-Elektronik AG
MAS Elektronik AG
Киев, ул. Саксаганского, 69
(044) 248 7591, 248 7592
info@kiev.mas.de
www.mas.ru

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Celeron950/128/20/52x/BMb/SB/LAN/AS	1598	288	6
Celeron1300/256/20/52x/32Mb/SB/AS	2042	368	6
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
PIV 1700/256DDR/40[7200]/52x/64Mb	2936	529	6
PIV 2000/512DDR/40[7200]/40x12x48x	4706	848	6
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Duron900/128/20/52x/BMb/SB/LAN/AS	1567	286	6
Duron1200/256/20/52x/32Mb/SB/AS/ATX	2042	368	6
Athlon1600/256DDR/40[7200]/52x/64Mb	2498	450	6
Athlon2000+/512DDR/40[7200]/40x12	4040	728	6
Мобильные компьютеры			
Acer 612TX 14"/P3-900/128/20/CD	6720	1200	1
Acer 273XV 14"/P4-1,7/256/20/DVD	9744	1740	1
Acer 630XV 14"/P4-1,4/256/20/DVD	10024	1790	1
Acer 632LC 15"/P4-1,6/512/30/DVD	13944	2490	1
Acer 636LC15"/P4-2,0/512/40/DVDCDRW	14672	2620	1
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
IBM 6x86MX PR-300/333	140	25	5
AMD DURON 1,2G(Morgan)	218	39	5
CPU Celeron 950 GHz 128 KB Cache	243	44	7
Celeron T000-2,0GHz PPGA/FCPGA box	251	45	5
CPU Celeron 1,1 GHz 256 KB Cache	271	49	7
AMD K7-1,7GHz (266) ATHLON XP	352	63	5
Pent_III 450-1,13 SECC/FCPGA box	357	64	5
Celeron 1000-1200 box/tray	363	65	5
CPU Celeron 1,7 GHz Socket 478 Box	426	77	7
CPU Pentium 4 1,5 GHz Socket 478	630	114	7
CPU Pentium 4 1,8 GHz 512 KB Cache	813	147	7
Pentium 4 1,8/400/512K 478/423 Box	837	150	5
CPU Pentium 4 2 GHz 512 KB Cache	918	166	7
Модули памяти			
SDRAM 128 MB PC-133	83	15	7
SDRAM 256 MB PC-133	127	23	7
DDR SDRAM 128 MB PC2100	171	31	7
DDR SDRAM 256 MB PC2100	354	64	7
Материнские платы			
CANYON6LE8MSVIAB601AVideo8Mb+S8	285	51	5
ACorp 6A815EP1-12 i815EP Step B ATX	321	58	7
ACorp 7KTA3-11 VIA KT133A Socket A	326	59	7
MB MicroStar MS-6391 i845 Socket	337	61	7
Acorp[ECS] KT333A DDR ATX	363	65	5
ACorp 4DB45A-14 i845D Socket 478	382	69	7
ACorp 6A815E1-12 i815E Step B ATX +	415	75	7
ASUS TUSL2-C i815EP ATX 133Mhz	430	77	5
SOLTEK 75 DRV-5 VIA KT333 DDR ATX	502	90	5
SOLTEK75DRV-5VIAKT333(ATA133)DDR	502	90	5
Жесткие диски IDE			
HDD Samsung 20.4 GB 5400 rpm	354	64	7
20Gb (5400/7200)Samsung,WD,Maxtor	357	64	5
HDD 20Gb Samsung (5400)	377	68	6
HDD Samsung 40.8 GB 5400 rpm 2 MB	420	76	7
40Gb (5400/7200)IBM,WD,Mxxt,Sams	424	76	5
HDD 40,2 Gb Samsung (7200)	466	84	6
60-120Gb(5400/7200)IBM,Maxtor,WD	485	87	5
40Gb (7200)IBM,SAMS,MAXTOR	541	97	5
HDD WD 80.0 GB 7200 rpm 2 MB Cache	630	114	7
HDD Seagate 80.0 GB 7200 rpm 2 MB	630	114	7
Сменные диски			
CD drive 52x ASUS/BTC or	123	22	5
CD-ROM 52x ASUS	166	30	7
CD x40-52 ASUS,TEAC	173	31	5
CD-ROM 52x TEAC ATAPI	216	39	7
CD-RW LiteOn 24x/10x/40x IDE	254	46	7
DVD 16/40 ASUS,SAMS,LG,SONY	273	49	5
CD-RW SAMSUNG /SONY/ACER 40/12/48	307	55	5
CD-RW NEC 40x/12x/48x IDE	362	69	7
CD-RW TEAC 40x/12x/48x IDE	409	74	7
MultiMedia			
SB CMedia CMI8738 32 bit 6 Channels	44	8	7
AS Luxeon LX-2001 120 W PMPO дерево	72	13	7
AS Also A-823B 7 W + 4x3 W RMS	133	24	7
AS Luxeon LX-600 20 W дерево	149	27	7
PCI Creative Live! 5.1	182	33	7
AS Luxeon PHP000G Subwoofer 20 W +	188	34	7
AS Luxeon T5.1 Logicfox Subwoofer	398	72	7
AS Luxeon LX-V998H Subwoofer 40 W +	747	135	7
Видеокарты			
SVGA 16 MB NVidia Riva TNT Pro AGP	111	20	7
RIVA TNT 16Mb AGP\Vanta	134	24	5

Наименование	грн.	у.е.	код
PCI 8/32M[ATI,GeForce,VOODOO,S3]	140	25	5
SVGA 32 MB Palit GeForce 2MX-400	171	31	7
SVGA 64 MB NVidia GeForce 2MX-400	199	36	7
GE Force MX400 32Mb+TV Gigabyte	218	39	5
ATI RADEON SDR 32/64Mb +TV[DVI]-OUT	218	39	5
TV-Tuner ACorp Y-B78F PCI + FM	232	42	7
TV/FM-тюнер с Д/У Mpeg-1,II(KW-TV	234	42	5
GEForceMX400 64Mb[128bit]AGP	246	44	5
GEFORSE MX200-400 32/64M ASUS/MSI	262	47	5
GE Force MX200 +TV 32Mb AGP	268	48	5
GE Force MX400 64Mb +TV AGP	279	50	5
PCI ATI RADEON 32-64M SDR/DDR	279	50	5
GE Force MX400 64Mb +TV AGP	279	50	5
SVGA 64 MB InnoVision GeForce 4 MX-	337	61	7
ASUS7100 MX400 32/64M TV-in/out	346	62	5
AverMedia TV/[FM]/VCR Tvstudio+ДУ	357	64	5
ATI RADEON 9000 64Mb [+TV-out]/VIVO	419	75	5
SVGA 64 MB InnoVision GeForce 3 Ti	492	89	7
ATI All-in-Wonder 128PRO 16M	502	90	5
ATI RADEON DDR 64M VIVOTV-in/out	541	97	5
ASUS7700 TI 32/64DDR/InOut or	625	112	5
MSI MX440 64Mb DDR VIVO TV-in/out	636	114	5
Asus7700/8200 32/64DDR GTS/De luxe	642	115	5
GeForseMX460 64ddr3.6nsVIVODVI	725	130	5
GainWorld MX460 64Mb DDR VIVO	725	130	5
ASUS7700 TI 32/64DDR/InOut DELUX or	831	149	5
Мониторы			
15" Hansol,LG,DTK,Scott,Sams[акция]	614	110	5
Hansol 510p	644	116	6
15" Samsung 551S	658	119	7
15" Samsung 550S	735	133	7
17"Sams,Hansol,DTK,LG,Daewoo[акция]	759	136	5
17" Samtron 76E	769	139	7
Hansol 730E	771	139	6
17" Samsung 753 S	824	149	7
17" DTK 770PXW CRT 1280x1024	840	150	1
17" Samtron 76DF	890	161	7
17" Samsung 753DFx	929	168	7
17" Samtron 76BDF	940	170	7
17" LG Flatron F700B	1012	183	7
17" Samsung 755DFx	1034	187	7
Samsung SM 763 mb/765 mb	1055	190	6
Samsung SM 755DF	1104	199	6
19"Hansol920P / DTK TCO'99	1228	220	5
Samsung SM 757DFX	1271	229	6
17" Samsung 757NF	1327	240	7
19" Scott 995 CRT 1600x1200	1372	245	1
Samsung SM 757NF	1437	259	6
17"SONY G220/E230E	1562	280	5
17" Sony E250 CRT FD Trinitron	1761	318	1
15"TFT Hansol,SONY,Samsung	1992	357	5
15" Scott SL015U TFT LCD	2072	370	1
15" Samsung 151S TFT	2151	389	7
15" Sony S51 TFT LCD	2296	410	1
15" Sony S51B TFT LCD Black	2352	420	1
19" Sony E430 CRT FD Trinitron	2520	450	1
15"SONY S51 TFT,61kHz TCO99	2706	485	5
15" Sony X52 TFT LCD	2744	490	1
15" Sony X52B TFT LCD Black	2800	500	1
19" Sony G420 CRT FD Trinitron	3360	600	1
17" Scott SL017U TFT LCD	3360	600	1
17" Sony S71 TFT LCD	3584	640	1
17" Sony S71B TFT LCD Black	3640	650	1
17" Sony X72 TFT LCD	3920	700	1
17" Sony X71B TFT LCD Black	3976	710	1
21" Sony E530 CRT FD Trinitron	4256	760	1
21" Sony G520 CRT FD Trinitron	4872	870	1
18" Sony S81 TFT LCD	5096	910	1
18" Sony M81 TFT LCD DVI-I	5096	910	1
18" Sony S81B TFT LCD Black	5208	930	1
18" Sony M81B TFT LCD DVI-I Black	5208	930	1
18" Sony X82 TFT LCD DVI-I	5600	1000	1
21" Sony F520 CRT FD Trinitron	5656	1010	1
18" Sony X82B TFT LCD DVI-I Black	5712	1020	1
18" Sony P82 TFT LCD DVI-I	7000	1250	1
Устройства ввода			
Mouse Scroll/Optical/Radio/PS2 or	20	3,5	5
Keyboard Mitsumi/Cherry/Targa or	33	6	5
Модемы			
int Motorollo/D-link/KWorld 56K	61	11	5
Faxmodem ACorp Motorola V.90 int.	72	13	7
Orest 56K укр/D-LINK 56k/RU ext	184	33	5
Micronet 3006 56Kbps V.90 ext.RS232	224	40	1
Micronet 3008 56Kbps V.90 ext. USB	224	40	1
Acorp 56K [Orest]/D-LINK 56k/RU ext	279	50	5

Наименование	грн.	у.е.	код
ZyXEL OMNI 56K ukr /USB /Neo	307	55	5
Modem 56 K GVC 1156/R21L ext.	337	61	7
GVC 56K V90 R21 ext Vector (new)	357	64	5
Modem 56 K Zyxel Omni ext Vector	365	66	7
Сетевое оборудование			
KOPOS в асс от	2	0,4	7
LAN Card AT-2500TX/ACPI 32-Bit-PCI	88	16	7
Allied Telesyn в асс. От	277	50	7
Корпуса			
Блоки питания250-300W ATX/AT	67	12	5
Корпус MiniTower 250 W ATX	94	17	7
CODEGEN,Asus,ModeCom под P3,P4 ATX	106	19	5
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
Lexmark Z25	272	49	6
BeStPaw 1200CU USB	299	54	7
LEXMARK Z25/Z35 1200dpi USB	307	55	5
Lexmark Z35	339	61	6
Epson Stylus C42SX LPT	420	76	7
CANON BJC_S200/300/520 USB	446	80	5
BJC-S200 A4	453	82	7
HP DeskJet 845C A4 USB	470	85	7
Canon BJS 300	544	98	6
HP DeskJet 940C A4	719	130	7
Лазерные принтеры			
Samsung ML-1210/1250	1110	200	6
ML-1250+ A4 (два катрижа)	1134	205	7
Canon LBP-810	1415	255	6
HP LaserJet 1200 A4	1891	342	7
Сканеры			
Primax/Mustek/HP1200x1200usb/lpt	212	38	5
ScanExpress 1200UB+ USB	265	48	7
HP ScanJet 2300C	461	83	6
HP ScanJet 4400C	666	120	6
Источники бесперебойного питания (UPS)			
APOLLO 400/500/600/850VA	257	46	5
APC Back-UPS CS 325	300	54	6
APC Back-UPS CS 475	361	65	6
ЦИФРОВАЯ ТЕХНИКА			
Цифровые фотоаппараты			
Sony DSC-S85 4.3M Zeiss lens 2"LCD	4480	800	1
ОРГТЕХНИКА			
Копировальные аппараты			
Canon FC-204	1116	201	6
Canon FC-224	1482	267	6
Canon PC-860	2747	495	6
Sharp AR 121	3719	670	6
Sharp SF-2218	5939	1070	6
УСЛУГИ			
Модернизация ПК			
Модернизация с покупкой б/у компл-х	28	5	5
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Выделенные линии за 1 ГБ	279	50	5
64Kb	2067	380	2
512Kb	16320	3000	2
Повременный доступ к сети			
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)	1	0,25	2
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)	3	0,48	2
Доступ в интернет по фиксированной абоненпате, в месяц			
Ночной Unlimited (02.00-06:00)	16	3	2
карточка "10 суток в Интернете"	39	7	5
карточка 30вечеров&ночей(18-09+сд)	50	9	5
Домашний Unlimited (20:00-08:00)	60	11	2
Internet Unlimited	120	22	2

ВНИМАНИЕ!!!

Недостающие номера **«МиК»** вы всегда можете приобрести в магазине **«Сучасник»** пр. Победы, 29 (метро «КПИ») тел. 274-32-29

Код	Название фирмы	Стр
1	BMS Trading (044-2528028)	
2	IT Park (044-4648262,4647185)	
3	Mas Electronics (044-2487591,2487592)	29
4	Sargona (044-4613161)	25
5	Инкософт (044-2464389)	5
7	Каскад-Сервис (044-4555933)	
9	КомТехСервис (044-2165567)	6
10	Мультитрейд (044-2470598,2375186)	32
11	Представительство AMD	3,4
12	ТВ-Парк	31

Полумесячник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №23 (56), 18.11.2002.
Тираж: 11 700. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
03057 г. Киев-57, а/я61.
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель.
Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2001.

Издатель: ООО «ИД «Мой Компьютер»
Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.
Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Зам. главного редактора: Ефим Беркович.
Обозреватели: Василий Попов, Димитрий Лысенко.
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пашко, Данил Перцов.
Корректор: Елена Харитоненко.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмаркатюк.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Реклама: Наталья Михайлова, Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев
Сбыт: Лариса Остаповская, Надежда Ермакова, Михаил Ковальчук.
Экспедирование: Анатолий Клочко.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «Мира», тел.: (044) 247-4438
Печать: Типография «Univest print», подразделение компании «Юнивест-маркетинг» тел.: (044) 235-8401.

издательский дом "TV-парк"

«Кроссворды и анекдоты»
подписной индекс 40560

«Кроссворды и головоломки»
подписной индекс 40604

«Поколение»
подписной индекс 21990

«TV-Парк» (Всеукраинский выпуск)
подписной индекс 33788

«TV-Парк» (Днепропетровский выпуск)
подписной индекс 35073

«TV-Парк» (Запорожский выпуск – цветной)
подписной индекс 35387

«TV-Парк» (Запорожский выпуск – ч/б)
подписной индекс 41342

«TV-Парк» (Одесский выпуск)
подписной индекс 41811

«TV-Спутник»
подписной индекс 23018

«Телепрограмма»
подписной индекс 33606

Комплект в составе: «TV-Парк», «Кроссворды и анекдоты», «Поколение»
подписной индекс 01066

Подписываясь на комплект, Вы экономите 20%!

TV-ПАРК
Будем жить!

незаменимая деталь вашего телевизора

Подписаться можно во всех почтовых отделениях связи «Укрпочты», а также в подписных агентствах:

ЗАО «Холдинговая компания «Блиц-информ»,
тел. (044) 205-51-10;
ООО «Фирма «Периодика»,
тел. (044) 228-00-24, 228-61-65;
ЗАО «Подписное агентство «KSS»,
тел. (044) 464-02-20;
АОЗТ «САММИТ»,
тел. (044) 290-77-45, 573-97-44.

Акелла

Сила Тьмы
Некромания

Necromania
TRAP OF DARKNESS

DARKSOFT
GAME DEVELOPMENT STUDIO

CINEMAX

pc cdrom

...и тогда орды темных воинов заполонили горы и долы. Смерть была их матерью, боль был а их сестрой. Бесконечная тьма поглотила землю, дабы спасти ее блудных сынов!
(Книга Бытия Некромантов, XXI-3)

Устали играть в бесконечные компьютерные игры, выполняя роль добролюбивых героев, у которых одна-единственная тупая задача - мочить орды врагов во имя любви и процветания? Ну что ж, теперь для вас уготована роль опытного Некроманта. Новая ролевая фэнтезийная игра - прямой антипод Диабло и им подобных. В каждом из нас живет темная сила, готовая в любой момент сбросить оковы и подняться над мелкими проблемами человечества, указав вам свое единственное предназначение. Перед вами семь созданий Сатаны. Всех их объединяет одно - безумное, не сравнимое ни с чем эгоистичное желание преклонить пред собой мир, став единственным правителем вселенной на долгие века. Звон стали стал для вас музыкой, каждая капля крови словно дурманящее вино... Перед вами простираются четыре обширных мира с десятками уровней, полных ловушек и хитроумных противников, которые только и ждут, когда им представится возможность уничтожить таящееся в вас зло. Используя сотни разновидностей оружия и собственные специальные навыки, вам предстоит отстоять свое право на существование... в этом добром и милом мире!

- Семь мрачных героев с разнообразными способностями
- Четыре фэнтезийных мира с многочисленными уровнями
- Несметное количество свирепых противников
- Множество предметов, секретов, ловушек
- Мистическая атмосфера с огромным количеством визуальных эффектов

Акелла™

Multi trade

© 2002 "Multitrade" на Украине. © 2002 "Akella".
© 2002 "DarkSoft". © 2002 "Cinemax".
www.akella.com Информация на Украине по тел.
(044) 237 5186, 495 1018, e-mail:info@multitrade.com.ua