Мой компьютер игровой

№ 50(108)
Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307
15.12.2003

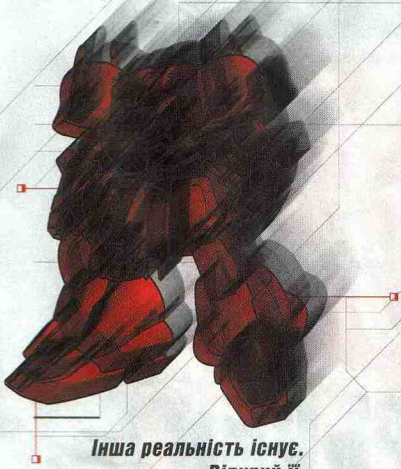
SILENT HILL 3

THE LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING

RING II

FIRESTARTER

Передплатний
індекс: 08219



всі напрями фантастики
відомі письменники та початківці
критика та публіцистика
новини фендому
понад 200 сторінок щомісяця
зручний формат

реальность фантастики

Інша реальність існує.
Відкрий її.

www.rf.com.ua
info@rf.com.ua

IT ПАРК
бережіться підробок копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ

Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал **«Реальность фантастики»**, а также еженедельники **«Мой компьютер»** и **«Мой компьютер игровой»**:

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Ив.-Франковск
✓ ЧП Кудрай, ул. Гаркуши, 2, к.415
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный супермаркет «Буква»
✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ООО «Пирс», пл. Дружбы Народов, 2-а, тел. 4647400, 4188976
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
Кировоград
✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
Крым
✓ **Севастополь** — киоски «Союзпечать»
Мелкооптовые филиалы Крымторгпрессы:
✓ **Симферополь** — ул. Фрунзе, 41
✓ **Евпатория** — пр. Победы, 39, 1 подъезд, цокольный эт.
✓ **Керчь** — ул. К.Маркса, 9, кв.5
✓ **Севастополь** — ул. Новороссийская, 16, цокольный эт.
✓ **Феодосия** — ул. Гарнаева, 77, 1 эт.
✓ **Ялта** — ул. Пироговская, 4, гост. «Авангард», к.116
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
Торговые лотки:
✓ ул. Советская
✓ Супермаркет «Сельпо»
✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
✓ рынок на ул. Дзержинского
✓ рынок «Северный»
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Одессагорпресса»
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118
Сумы
✓ Укрпочта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»
Херсон
✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
✓ киоск, бул. Мирный, 5
✓ киоск, ул. Железнодорожная
Хмельницкий
✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
Черновцы
✓ киоски «Укрпочта»

☞ Оформить подписку 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**

СПОНСОР КОНКУРСУ
"КРАЩА СТАТТЯ ГРУДНЯ"

CIS
комп'ютерінтерсервіс

ГОЛОВНИЙ ПРИЗ
EPSON Stylus Photo 915
5760 dpi,
6-кольоровий друк
прямий друк
з цифрової камери
друк фотографій
без полів

www.cis.kiev.ua
Україна, 01013, Київ, вул. Будіндустрії,5.
yav@cis-kiev.com
Тел. 2955580, 2959410
ООО "Комп'ютерІнтерСервіс"

Список статей

1. Кирилл ПОЛЯКОВ aka Qarr.
Sacred, стр. 7.
2. Кирилл ТАЛЕР.
Etrom: The Astral Essence, стр. 8.
3. SPELLER.
Transport Gigant, стр. 9.
4. Том/Doc/КЕРТИС, Кирилл ТАЛЕР.
Silent Hill 3, стр. 10-12.
5. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Firestarter, стр. 13-15.
6. Кирилл ТАЛЕР & xolotl.
Ring II, стр. 16-17.
7. Евгений СТАРЧЕНКО aka Jack.
The Lord of the Rings: War of the Ring, стр. 18-20.
8. Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Stepa.
Внедорожники: 4x4, стр. 21.
9. AKELLA.
Scorched Earth 1.1, стр. 22-23.
10. Том/Doc/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 24-25.
11. Наталья ГРАДОВАЯ.
Карлик Нос, стр. 26-27.
12. Александр МАКАРЧУК aka Shaoran
Вашей mouse — Euro house 2! Стр. 28-29.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Не успел Департамент отойти и отбежать от преждевременной потери Rand'a, а Комендантуру агентов снова лихорадит. Вражеские девелоперские конторы ударили по ДЗВР залпом отличных игр, каждая из которых может претендовать на звание: лучшей в своём жанре. Просим читателей до конца 2003 года присылать агентам молоко и рассол «за вредность».

Вся правда о локализациях

На сайте *GameBiztalk* (**http://gamebiztalk.ru/**) появилась статья, которая наверняка заинтересует тех, кто хочет взглянуть на игростроение изнутри. Данный материал посвящен теме локализаций. Что это такое, знает сегодня каждый геймер, проживающий на просторах бывшего СНГ. Переводы западных игр вызывают подчас просто бурю эмоций в игровом сообществе. Стоит только вспомнить отвратный перевод *Wizardry 8* или неприличную задержку выхода русифицированной версии первой «*Готики*», чтобы признать, что официальная локализация у нас еще не прочно встала на ноги. Хотя говорить, что все однозначно плохо, тоже нельзя. Многие до сих пор поминают добрым словом перевод стратегии *Tzar*, вышедшую под названием «*Огнем и мечом*» и превращенную усилиями переводчиков из очередной банальной компьютерной сказки в действительно тонкий и смешной стеб. Все эти крайности указывают на то, что локализация западных продуктов как часть игровой индустрии, переживает сейчас период становления. Но как именно происходит сей процесс? Хотите узнать, почему все получается так, а не иначе? Тогда заходите на **http://gamebiztalk.ru/index.php?op=article&id=11** и читайте откровения локализаторов из компании **Nival Interactive**.

Часовые на посту

Ну, раз уж речь зашла о «**Нивале**», пожалуй, подходящее время вспомнить об одном из самых ярких проектов уходящего года, созданном этой именитой компанией. Я имею в виду игру «*Операция Silent Storm*», которая в прямом смысле открыла для нас новые горизонты в игростроении. Пожалуй, не найдется геймера, хотя бы одним глазком не взглянувшего на этот шедевр. В наше время на рынке компьютерных игр так редко появляется что-то действительно необычное, оригинальное, новаторское, что «Операция Silent Storm» стала для геймеров настоящим глотком свежего воздуха, пусть ненадолго, но разогнавшего удушливый туман бесконечных клонов и сиквелов не самых удачных игр последнего времени. Но чего стоит успех, если его не развивать? Ответ на этот вопрос хорошо знают девелоперы всего мира, иначе мы не получали бы ежегодно сотни аддонов и многосерийных сериалов практически всех более-менее удачных продуктов. Но продолжение продолжению рознь. Никогда ведь не знаешь, что ждет тебя в игре со знакомым названием и скромно притаившейся в уголке циферкой два: возвращение в полюбившийся виртуальный мир или изменение этого самого мира до неузнаваемости. Впрочем, сегодня речь пойдет о «Нивале», сотрудники кото-

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 61, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О._____

Почтовый адрес_____ (телефон)_____

СПОНСОР КОНКУРСУ
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ"
У ГРУДНІ 2003
МОЙ КОМПЬЮТЕР

1-Й ПРИЗ
передплата на журнал "Реальність фантастики" на 9 місяців

реальность фантастики

2-і ПРИЗИ
передплата на журнал "Реальність фантастики" на 6 місяців

3-і ПРИЗИ
передплата на журнал "Реальність фантастики" на 3 місяці

м. КИЇВ, вул. Качалова, 6
тел. 455-35-75
info@mycomp.com.ua
www.mycomp.com.ua

рого в этих самых изменениях до сих пор замечены не были.

Так знайте же: не так давно был анонсирован аддон к «Операции Silent Storm», который будет носить название «**Операция Silent Storm: Часовые**». Самой главной особенностью этого дополнения является то,

что все нововведения были подсказаны девелоперам фанатами оригинальной игры. Пожалуй, именно этим и отличаются российские и украинские компании от своих западных коллег. Наши разработчики, пусть реже, чем хотелось бы, но все же прислушиваются к мнению игроков и хоть изредка, но воплощают их пожелания в жизнь.

Однако не будем отвлекаться. Действие «Часовых» будет разворачиваться сразу после окончания второй мировой войны. Пока страны-победительницы заняты громкими судебными процессами над нацистскими преступниками, между делом пытаясь поправить пошатнувшееся за годы войны экономическое положение, оставшиеся в живых члены террористической организации «Молот Тора» снова лелеют свои коварные планы. Однако правительства упорно закрывают глаза на надвигающуюся угрозу. Единственными, кто полностью осознает опасность террористов, являются оставшиеся не у дел бойцы спецподразделений, сражавшиеся с боевиками «Молота» в годы войны. Именно они и создают нелегальную организацию «Часовые» и дают клятву покончить с «Молотом Тора» раз и навсегда...

Итак, мы снова встретимся со старыми знакомыми, выступающими в несколько ином амплуа. Теперь бравые десантники уже не могут рассчитывать на всестороннюю поддержку государства, им придется самим о себе заботиться. А это значит, всю экипировку, которую в оригинальной игре мы получали на складах, придется покупать за деньги, которые мы будем получать, выполняя различные заказы и, естественно, продавая собранные на поле боя трофеи. Кто там жаловался на отсутствие экономического элемента в Silent Storm`е? Можете радоваться — вас услышали. Как и всякий уважающий себя аддон, «Часовые» порадуют нас значительно обогащенным арсеналом оружия, к уже знакомым «стволам» добавятся новые виды вооружений, включая послевоенные разработки. Но и это еще не все. Отныне наше оружие будет изнашиваться, требуя постоянного ухода и ремонта. Также программисты «Нивала» обещают нам улучшенный AI противников — они станут намного более коварными и осторожными. Сценаристы клянутся понапридумывать кучу разнообразных, непохожих друг на друга заданий, которые придется выполнять в городах и пустынях, в лесных чащах и на заброшенных подземных военных базах. Короче говоря, если хотя бы часть обещаний разработчиков воплотится в жизнь, то аддон, того и гляди, окажется еще более интересным, чем оригинальная игра. А вот о дате выхода «Часовых» пока что ничего не известно. Будем ждать новых откровений разработчиков.

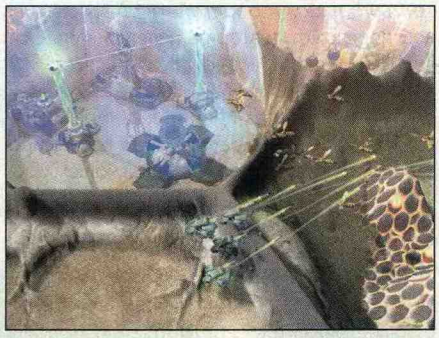
«Периметр» двинулся на Запад

На днях пришло сообщение от компании **1С**, которое наверняка порадует поклонников таланта калининградских разработчиков из компании «**К-Д ЛАБ**». «Фирма *1с* и компания **Codemasters** заключили договор об издании стратегии в реальном времени «**Периметр**» (разработчик — «К-Д ЛАБ») за пределами России, стран СНГ и Балтии. Подписанное соглашение стало очередным шагом на пути к дальнейшему

укреплению отношений между компаниями. Так, в прошлом году Codemasters получили права на издание за рубежом тактической стратегии *вторая мировая*. Выход «Периметра» запланирован на весну 2004 г.»

Подписание договора с западным издателем всегда было очень важным моментом в жизни любой компьютерной игры, созданной на территории бывшего СНГ. Так что за будущее «Периметра» можно быть спокойным. Игры, создаваемые «К-Д ЛАБ», как известно, не относятся к продуктам массового потребления. Очень немногие геймеры способны понять и оценить по достоинству неудержимый полет фантазии «кадавров». Но будем надеяться, что «Периметр» найдет своего игрока, как в восточном, так и в западном полушарии. Тем более что игра получается действительно неординарной (как, впрочем, и все остальные продукты «К-Д ЛАБ») и интересной: ничего подобного до сих пор на рынке компьютерных игр не появлялось.

Действие этой игры строится вокруг непрерывного изменения игрового ландшафта. «Вам нужно захватывать территорию с помощью специальных юнитов, превращающих



ее в главный энергетический ресурс, а затем окружать освоенные зоны непроницаемым силовым куполом для защиты от многочисленных агрессоров. Наряду с уникальными возможностями терраформинга и возведения защитных периметров вокруг своих территорий, в руках игрока находятся мощные нанотехнологии, позволяющие управлять группами видоизменяемых боевых юнитов. Необходимость четкого стратегического территориального планирования своих действий с учетом изменения рельефа в сочетании с тактической гибкостью оперативных боевых сил ставит достойные задачи для любого любителя стратегий». Если вы до сих пор чего-то не знаете о «Периметре», обязательно загляните на официальный сайт игры (**http://games.1c.ru/perimeter/rus/game.html**).

Башня готова к срыву

Компания «**Руссобит-М**» объявила об «отправке в печать» юмористического экшена «**Бумер: Сорванные башни**». Для тех, кто не знает, что это за проект, вкратце скажу, что изначально данная игра создавалась по мотивам, мягко говоря, не слишком удачного фильма «Бумер», повествующего о нелегких буднях русской мафии. Однако на каком-то этапе разработчики поняли, что их проект имеет все шансы повторить провал своего экранного прототипа и решились на отчаянный шаг. Они пригласили к сотрудничеству широко известного в не столь уж узких кругах старшего опера Гоблина, который превратил боевик в фарс. Собственно, из этого можно сделать вывод, что «озвучка от Гоблина» — единственное, что может привлечь в данной игрушке. Хотя, может, этого и достаточно, чтобы обратить внимание на данный продукт? Решать вам. Релиз игры намечен на 11 декабря этого года.

УВАГА! НОВОРІЧНА АКЦІЯ!
ТехноМіКс
організатори
ТЕХНО КОНТИНЕНТ інтернет-магазин та
МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ
Умови дивись на зворотній стороні купону
Акція триває 8 тижнів з 27 жовтня до 15 грудня. У МіК з №43 по №50 друкуватимуться різні купони.
Листи приймаються до 26 грудня
Перші 200 учасників, що надішлють 7 купонів, гарантовано отримають призи від інтернет-магазину "Техноконтинент" та ВД "Мій комп'ютер"!
У розіграші призів беруть участь всі учасники, що надішлють не менше 3-х купонів.
Більше купонів - крутіший приз!
Та ще багато новорічних сюрпризів!

Орлеанская демка

Компания **Enlight Software** выложила в Сеть демо-версию своей игры **Wars&Warriors: Joan of Arc**. Как многие из вас знают, в этом неординарном проекте, сочетающем в себе элементы *экшена с видом «от третьего лица» и реалтаймовой стратегии*, нам предложат повторить нелегкий путь Орлеанской Девы и, возможно, переписать историю Столетней войны. Вместе с Жанной д'Арк нам придется пройти весь путь от никому не известной крестьянки до командира огромной армии. В начале игры в нашем распоряжении будет только главная героиня и несколько ее соратников, но со временем отряд Орлеанской Девы разрастется и в конце концов превратится в огромное непобедимое войско. По мере увеличения количества сподвижников у вас отпадет надобность лично участвовать в битвах — придется сменить меч на стратегическую карту.

Естественно, все герои игры (и в первую очередь, конечно, Жанна) по мере прохождения набирают опыт и прокачивают множество характеристик, овладевая новыми полезными навыками. Что выйдет из подобного коктейля из экшена и стратегии, вы можете узнать уже сегодня, скачав двухсотмегабайтный файл, выложенный на сайтах *3D Gamers* (**http://www.3dgamers.com/games/joanofarc**), *Gamer's Hell* (**http://www.gamershell.com/news_BJoanofArcBDemo.shtml**) и *Worthplaying* (**http://www.worthplaying.com/article.php?sid=14785**). В демку вошли обучающая миссия, носящая название *The Arrival at Orleans*, и один из уровней кампании, именуемый *Imperial Counterattack*. О дате релиза Wars&Warriors: Joan of Arc пока что ничего не известно, однако по слухам, игра должна появиться в продаже до конца этого года. Ждем-с.

Рыцарь-шизофреник

Большинство из вас наверняка помнит о том, что бельгийская фирма **Larian Studios**, хорошо знакомая нашим геймерам по замечательной RPG *Divine Divinity*, в данный момент трудится над новой *ролевухой* под названием **Riftrunner**, создаваемой на переработанном движке своей предшественницы, которая снова перенесет нас в сказочный мир Divine Divinity. Однако несмотря на общий engine и общую игровую вселенную, сюжетно эти две игры никак не связаны. Главный герой Riftrunner — профессиональный борец со злом, которого бессовестно подставили бывшие соратники. Причем подставили со знанием дела, потому как очнулся в параллельном мире наш мракоборец, заключенным в тело ужасного Рыцаря Смерти — самого фанатичного приспешника Вселенского Зла. Надо сказать, душа этого самого рыцаря тоже находится в том же теле и не очень-то рада подобному квартиранту. Вот здесь-то и начинаются приключения, в которых нашему светлому герою придется бороться как с разнообразными монстрами, так и с собственной «темной половиной». Вспоминая Divine Divinity, можно предположить, что внутренняя борьба двух сущностей, заключенных в одном теле, будет выглядеть достаточно комично, чтобы удержать от соблазна воспринимать происходящее всерьез, а квесты будут достаточно интересными, чтобы игрок не мог оторваться от игры ни на минуту. По крайней мере очень хочется в это верить.

Ну а теперь о самом главном. На днях из офиса компании «**Бука**» пришло сообщение о том, что именно эта известная московская фирма приобрела права на локализацию и издание на территории стран СНГ новой RPG от Larian Studios. Русскоязычная версия будет называться «**Riftrunner: Оковы Судьбы**». О дате выхода локализованной версии пока что ничего не сообщается. Так что будем ждать и надеяться, что переводчики «Буки» постараются и порадуют нас действительно качественной работой.

Форум идей

Близится к завершению разработка одного из самых многообещающих украинских проектов — *ролевой игры* **Xenus**, разрабатываемой киевской студией **Deep Shadows**. Подобно большинству своих коллег, разработчики уже подумывают об аддоне. Что он будет из себя представлять? Куда еще закинет злая судьба бывшего бойца Иностранного Легиона? С какими еще противниками придется ему сразиться и какие идеалы придется отстаивать? Возможно, на этот вопрос сможете ответить именно вы? Как нам недавно стало известно, разработчики из Deep Shadows объявили конкурс на лучшие идеи для сценария грядущего аддона. Если в чувствуете в себе силы и желание попробовать себя на ниве сценаристов компьютерной игры, если вас распирают гениальные идеи, которые впишутся в концепцию мира Xenus, наконец, если вы хотите вписать свое имя в историю украинского игростроения, — заходите на официальный форум Xenus'а (**http://www.kamrad.ru/kvb/forumdisplay.php?s=&forumid=86**) и вступайте в переговоры с разработчиками. Должен заметить, данный форум является местом, где без проблем можно пообщаться практически с каждым членом команды Deep Shadows, так что можете быть уверены, что ни одно ваше предложение не останется без внимания. Так что дерзайте, а вдруг...

Дело за волшебством

Появилась в продаже игра «**Магия войны: Тень Повелителя**» — первый проект молодой екатеринбургской компании **Targem**. Издателем выступила компания «**Бука**». Действие этой *реалтаймовой стратегии* будет разворачиваться в фэнтезийном мире, над которым нависла угроза уничтожения. Подстрекаемые зловещим черным Колдуном эльфы стремятся уничтожить Магический Кристалл, издревле охранявший мир от нашествия Хаоса. Ценой огромных усилий людям удалось победить обезумевших лесных воителей, но эта война была только началом их бед. Колдун, разочаровавшись в эльфах, призвал себе на помощь более сильных союзников — орды нечисти, перенесенные им в этот мир из самого центра Хаоса. Вам предлагается сыграть роль молодого волшебника, волею судьбы оказавшегося последней надеждой человечества... «Магия войны» органично сочетает в себе элементы реалтаймовой стратегии и проработанную ролевую систему. Разработчики обещают нам десятки видов разнообразных юнитов, колоритных запоминающихся героев и, конечно же, множество заклинаний, умелое владение которыми — залог вашей победы. Как уже говорилось выше, игра уже на прилавках, однако если вы не хотите покупать «кота в мешке» и являетесь счастливым обладателем «толстого канала», можете скачать демо-версию (**http://www.playground.ru/files/3001/**) и взглянуть, что же приготовили для нас екатеринбургские разработчики. Размер демки — 210 Мб.

Тревожные известия

На форуме компании Interplay (**http://forums.interplay.com/viewtopic.php?t=35616**) появилось сообщение дизайнера компании Black Isle Studios Демьена Фолетто (Damien Foletto), в котором он рассказал о решении правления Interplay закрыть Black Isle. Вместе с компанией прекращает свое существование и проект Van Buren, который многие считали ни чем иным, как третьим Fallout'ом. Так это или нет, мы с вами уже, скорее всего, не узнаем. Правда, официального заявления Interplay о роспуске штата Black Isle еще не последовало, но причин не верить данному заявлению, нет. Возможно, в последнее время имя Black Isle редко упоминали рядом с названиями хитовых игр, но в этот момент следует вспомнить, что с рынка исчезла компания, которая подарила нам такие легендарные миры, как Fallout, Baldur's Gate и Planescape: Torment. Думаю, этого вполне достаточно, чтобы имя Black Isle Studios было навечно внесено в список самых знаменитых игростроительных компаний.

КУПОН №4

назва товару

ТехноМіКс НОВОРІЧНА АКЦІЯ!

Зазирни на сайт інтернет-магазину www.technocontinent.com та знайди неіснуючий товар, користуючись підказкою. Впиши назву цього товару Виріж купон та відправ його за адресою: 03057, Київ-57, а/с 61 з поміткою "ТехноМіКс"

детальні умови акції на:
www.mycomputer.ua
МОЙ КОМПЬЮТЕР МОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР
www.igrograd.com.ua
ТЕХНО КОНТИНЕНТ
www.technocontinent.com

Кирилл ПОЛЯКОВ aka Qarr

SACRED

Разработчик/издатель: Ascaron
Жанр: РПГ
Системные требования:
✓ **минимальные:** Pentium 3 500, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** Pentium 3 800, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео
Дата выхода: 20 февраля 2004 года

Так-так... Что у нас тут за названьице? Ага, Sacred, оно, значит, значит «священный». ну да, божественность уже была, зимние ночки и осады тоже... Чем же ныне заинтересовать просвещенного в нужных делах геймера? Да какая разница, все равно начну с сюжета ☺.

Не киберпанк, не альтернатива... Значит, фэнтези. Вездесущее. Толкиеновское. Да, германцы не особо блеснули мозговыми извилинами, и в наших мозолистых руках судьба всего лишь одной незначительной страны. Но сначала о событиях, предшествующих нашему рождению. Соперник по несчастью именуется *Шаддар* (*Shaddar*), темные эльфы его еще прозвали *Странник теней*. Это не какой-то зачуханный слуга, нет, он происходит из знатного рода королей, его предок, король *Моргаст I* (*Morgast I*), утопил страну в крови яростной междоусобной войны. Видно, гены сыграли не последнюю роль, и Шаддару стало не хватать богатства, роскоши и власти. И стал он изучать темную магию, и возомнил себя черт-знает-кем, и для окончательной власти над Тьмой решил совершить жертвоприношение, ритуальной же жертвой стала его родная сестренка. А вот за это придется платить. Также подумали и *Высшие маги*. К тому же, лишние конкуренты никому не нужны. Вот и приговорили несчастного к смерти на костре, но ныне царствующий король *Валориан I* (*Valorian I*), начитавшись трактатов по индивидуальному мютюэлизму, сменил гнев магов на свою милость и заменил смерть изгнанием из страны. Но наш «герой» не дал маху, а построил *Темную башню* (Книга начитались?), наводящую ужас даже на мирных гоблинов и орков, которые прозвали сие строение *Shaddar-Nur*. В этом домишке маг и копил силы. Отдохнув, он начал набирать армию гоблинов и пытаться найти вход в царство мертвых, причем так, чтобы вернуться оттуда живым. Его цель была — заключить союз с *демоном Sakkara*, потомком демона, пытавшегося захватить мир, но убитого светлым *Серафимом* (*Seraphim*), представлявшим армию сопротивления. А теперь наша очередь стать Серафимом и всех спасти, хотя на первом месте стоит родная страна...

Но обо всех героях по порядку.

✓ *Гладиатор* — сила есть, а ум некуда всунуть. Аналог варвара из «Дьяблы». Спец по ближнему бою, может использовать любое оружие вместе со спецприемами.

✓ *Боевой маг* — не применяет спецприемов, зато умеет пользоваться магией. Однако если мана заканчивается, в ближнем бою может поорудовать кинжалом или другим ненапрягающим оружием.

✓ *Темный Эльф* — так в Sacred назвали ассасина, то есть убийцу. Специалист по боевым искусствам, наверняка имеет черный пояс. Любимое оружие — нестандартное, а именно обычные или сдвоенные кинжалы, мечи или топоры, копья.

✓ *Лесной Эльф* — конечно, это лучник. И охотник. Использует лук или арбалет для поражения врагов на расстоянии. Специальные луки придают стрелам большую убойную силу. Обладает незначительными зачатками магии, которая необходима главным образом для защиты, в критической ситуации эльф призывает природу на помощь.

Наиболее интересны, по мнению разработчиков, последние два класса героев, причем оба — женского пола.

✓ *Серафим* — создана по типу Ангелов. Мультикласс — комбинирует ближний бой и волшебство. Сначала магией прибиваем противника, а потом поможем бесплатно перебраться в царство мертвых, правда, без права на возврат.

✓ *Вампирша* — самый интересный персонаж. Днем она совсем не походит на вампиршу, скорее на благородного Рыцаря, а с приходом ночи превращается в кровожадного вампира (типа оборотень). Умения тоже меняются соответственно времени суток.

Обещается море основных квестов (30 штук) и океан побочных (200 штук). Подогревает интерес к игре то, что выполнив все задания в одной из 16-ти больших локаций (регионов), мы тем самым полностью очищаем ее от зла. Мир очень разношерстный, то есть присутствуют все реальные ландшафты, вплоть до вечной мерзлоты. Сначала доступен больший кусок мира, а по мере развития сюжета откроется вся карта. Конечно же, добрые люди

встроили в первую локацию, на которой мы появляемся, обучалку aka tutorial.

Разработчики решили порадовать нас монстрами и не поленились придать им разнообразия:

✓ люди (солдаты, воры, разбойники);
✓ животные (волки, мишки, кабаны);
✓ гоблиноиды (орки, гоблины, людоеды);
✓ монстры (титаны, демоны, драконы);
✓ немертвые (скелеты, зомби, мумии).

С продвижением и развитием вашего перса улучшаются и монстры. Например, медленный зомби к середине игры резво забегает и лучше вооружится, мумии смогут превращаться в песчаные бури, личи — высосать энергию, призраки превратят соратников в камень или лед по выбору.

Сражаться можно и стоя на своих двоих, и верхом. Кстати, появятся специальные слоты только для оружия или только для спецприемов. Каждый прием будет иметь энергию и понадобится время для ее восстановления.

Графика неплохая, трехмерная, детализированная, но нас этим после DS&NWN не удивишь.

Игра обеспечивается локальной сеткой и Интернетом.

Возможно, создатели Bullerburga'а смогут привнести нечто новое в жанр ролевых игр.

ПрагмаТех™
Купівля/Продаж/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНИХ
Комп'ютерів, комплектуючих та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборзька,41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15

Кирилл ТАЛЕР

Etrom
The Astral Essence

Разработчик: PM Studios
Издатель на территории СНГ: 1C Company
Жанр: Action-RPG
Минимальные системные требования: Pentium 3 900 МГц, GeForce4 или Radeon 9000, 256 Мб ОЗУ
Дата выхода: первый квартал 2004 года

В марте 2004 года девелоперская компания **PM Studios** упорно обещает порадовать нас новым экшеном-RPG - **Etrom: The Astral Essence** (дословный перевод «Астральная Эссенция»). Новой во многих отношениях.

Вы привыкли к тому, что действие разворачивается в некоей магической или попросту левой реальности, с ее постоянными атрибутами: мечами, драконами, магической

маной? Привыкли к тому, что человечество бороздит просторы космоса, сметая не глядя (или глядя в полглаза) остальные расы? Отвыкайте! Вспомните о «Фаллауте». О том, который полный «форева». Ибо, просматривая последние новости, понимаешь, что это «форева» и есть наше будущее.

Действие Etrom происходит в очень мрачном мире, параллельном нашему. Порожденный мистическими катаклизмами, этот мир мрачен, темен и состоит в основном из бесплодных пустынь. Человечество укрылось в четырех огромных городах-гигантах, каждый из которых насчитывает около 100 км. в диаметре, 20-30 млн. населения и защищен магическими барьерами (ну чем не Москва?). По периметру города они обнесены огромными стенами (уже не Москва!), тщательно охраняемыми стражей. Правительственная элита сконцентрировала в мегаполисах всю власть, а нищенствующему большинству остаются жалкие крохи. Рождаемость держится под строгим контролем, за чертой бедности находятся более 80-ти процентов населения. Каждая мысль, кажущаяся правительству слишком свободной, считается крамолой и преследуется по закону. Каково?!

Привыкайте к будущему, если не успели изменить настоящее.

А помните «Дюну» с ее меланжем? Так вот, наша альтернативная матушка-Земля докатилась и до этого. Ибо «завязана» она на добыче мистического минерала **Chroma**, который появился во время Глобальной Катастрофы. Минерал спрятан глубоко в недрах планеты и способен производить невероятное количество энергии. Достаточно сказать, что одного чистого грамма такого вещества будет достаточно, чтобы поддерживать жизнь города-гиганта на протяжении десяти лет. Этим Chroma поддерживаются все технологические потребности мира: начиная от компьютеров и военной промышленности и заканчивая сельским хозяйством. Большинство людей не знают о невероятной природе минерала — и правительства всех четырех мегаполисов в один голос уверяют их в том, что минерал произведен на Земле с помощью новых технологий. Есть что скрывать — чистый минерал излучает рубиновый цвет, но применяемый в грязных целях, он меняет свечение на черный. Потому что переработка Chroma для милитаристских нужд включает в себя биохимические процессы, основанные на переработке трупов. Воистину, вся жизнь за грамм Хромы... Да только, где ж его достать, этот чистый грамм?! Хоть бы грязный найти...

Найти его можно в шахтах, которые представляют собой конвейер по производству смертников. Чаще всего минерал добывается в таинственных пустошах, где любой человек без респиратора рискует подхватить Темную Болезнь, да и в респираторе опасность заразиться велика. К тому же, ресурсы шахты могут спонтанно как пополняться, так и оскудевать (минерал живет своей собственной жизнью), что приводит к новым всплескам бедности в четырех мегаполисах. И вся эта великолепная четверка отчаянно враждует друг с другом за возможность выжить — за Chroma. За стенами мегаполисов есть и непризнанные «пустые» государства. Посетить их равнозначно смерти... Так, по крайней мере, говорит правительство. А мы ему должны, обязаны верить!

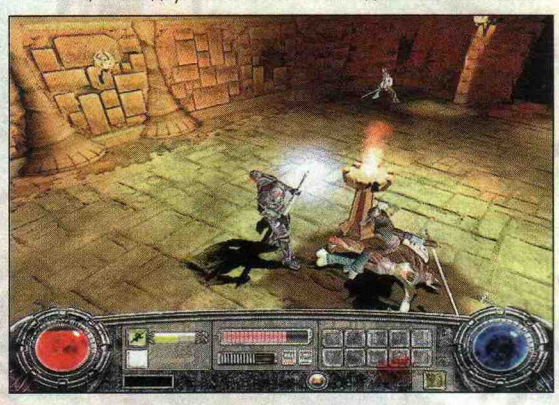
Однако основная борьба, как Вы понимаете, пойдет не только и не столько за земной «меланж», сколько за торжество добра или зла. Куда же без них?

Правда, в данной игре «светлые» личности темны и туманны, а темные, наоборот, имеют конкретные цели и рычаги власти... Но посмотрите на этот мир и на этих героев! А Вы чего ждали?

Создатели Etrom представляют свое детище не как подражателя «Фоллаута» и не как его убийцу. Их игра должна стать убийцей по сути, потому что адская смесь технологии и джедайских наворотов приведет либо к несомненному успеху, либо к полному провалу. Одно можно сказать с 96% уверенностью — игра мало кого оставит равнодушным. Тем более что нам обещают уникальную ролевую систему (ага, Mystmare уже предложил нам уникальную ролевую...!). Действие будет происходить в мире, где магия драконов и демонов и техническая мощь танков и «мехов» сольются воедино.

Этром (дословный перевод!) — армейский офицер. Именно ему придется прясть главную сюжетную нить. И Вы станете им, человеком, которого посещают видения, который запутался в жизни и жаждет обрести собственную цель. И если Вы разочарованно вздыхаете от неизбежности играть за светлые силы — забудьте! Сюжет предполагает нелинейность, а значит, возможны любые расклады. Были бы силы разложить пасьянс...

В плане экшена девелоперы обещают нам кровавый букет-экибану, в которой орды врагов и захватывающие поединки, многообразие оружия (от Астральных топоров до энерджи-базук и прочей тяжелой автоматики), а также нестандартные квесты — это еще цветочки. Под ягодками же подразумевается возможность мистических трансформаций для героя, танки и роботы в качестве боевых спутников, 30 огромных уровней (в т.ч. секретных) в мегаполисах, «пустых» государствах и Темницах Бездны. Обрамляет экибану, предложенную нам разработчиками, возможность свободного управления характеристиками, инвентарем (около 100 вариантов брони, энергетического оружия, наркотики-стимуляторы, магические предметы). Ну а в качестве двух самых спелых плодов — 7 возможных



концовок сюжета и традиционный (или нетрадиционный?) мультиплеер.

Сдается мне, что PM Studios слишком много обещают «в одном флаконе». Дай Бог, чтобы сбылись все их прогнозы и расклады — киберпанковым месивом нас балуют не так уж часто. Тем более, качественным.

А что до убийц... — их много, а киллер один. Вспоминаются слова незабвенного Булдакова из «Антикиллера»: *«Это они на войне, а мы — на работе!»*

SPELLER

TRANSPORT GIGANT

Разработчик: Ebensee
Издатель: JoWood
Жанр: экономическая стратегия
Системные требования:
✓ **минимальные:** Pentium 3-500, 64 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D видео, DirectX 8.1, Win98/Me/2000/XP;
✓ **максимальные:** Pentium 3-800 (и выше), 256 Мб ОЗУ, 64 Мб 3D видео, DirectX-compatible sound card, DirectX 8.1 (или более поздняя версия), Win98/Me/XP
Дата выхода: четвертый квартал 2003 года

Как все начиналось

А начиналось все в 1995 году, когда уже довольно известная (по UFO: Enemy Unknown) компания Microprose выпустила игрушку под названием Transport Tycoon. Игра стала, не побоюсь *ентого* слова, культовой. В нее играли на всех материках и континентах, не считая, наверное, только Антарктиды. Ее проходили и перепроходили десятки тысяч раз, и, что самое удивительное, всем она нравилась. И вот компания Microprose выпускает Deluxe-версию, в которой добавилось некоторое количество новых транспортных средств и три локации. Но на этом «бобик сдох», и наступило великое затишье. Единственный вопрос, который мучает меня до сих пор, почему Microprose не стала выпускать продолжение, если игра сулила большие барыши?

Много воды утекло... Много игр пройдено и забыто, но большинство из нас помнят Transport Tycoon и продолжают в него играть, ожидая и, может быть, чуточку надеясь, что когда-нибудь разработчики возьмутся за голову и сделают продолжение. По всей видимости, Microprose никак не может найти голову, чтобы за нее взяться. А так как остальные МегаИгровые «Монстры» (для краткости МИМы) не дремлют, то можно догадаться, что где-то там, в недрах земли, в сверхсекретных лабораториях, за железным забором со ржавыми петлями и неразработанным замком, творится чудо — воплощается в жизнь замысел сумасшедшего гения — новая игра. Она будет напоминать о былых временах, когда игры создавались годами и их действительно ждали. Не то, что сейчас: за месяц собирают игры из всего что ни попадя, и потом получаются мутанты-переделки под кодовым именем «Нечто». Давайте вспомним «Дюну», «Варкрафт», «Героев», «Ядерного Герцога», «УФО». Они не забыты! Их помнят! В них играют! А теперь припомните то же «Нечто», — вроде игра не такая уж старая (вышла каких-то шесть месяцев назад), а ведь про нее уже все забыли. Это было лирическое отступление, так сказать, ностальгия о светлом прошлом, а теперь суровое настоящее. Так вот этим самым большим и страшным МИМом стала контора Ebensee, известная нам своей манией величия (Traffic Giant; Industry Giant 1, 2).

Мы себе знаем, а вы себе думайте

Так что же нас ждет в новой игрушке, посвященной все тем же транспортным перевозкам? По словам разработчиков, многое. Игра создается на сильно измененном движке Industry Giant 2, так что те, кому нравилась графика в *ентой* игрушке, возрадуйтесь, теперь она стала еще лучше. Меня только смущает территория, которая будет плоская, как многие из анекдотов. Нельзя будет делать возвышенности и низины. Но и это не главное! Хотя Tycoon'у *енто* придавало своеобразный, ни с чем несравнимый шарм. Тоннели и мосты будут. Возрадуемся, друзья и товарищи! Так что вам не придется теперь делать постоянные перекрестки из дорог и рельс. Да, насчет рельс: их задумано аж три вида, как и в «Тикуне». А больше всего радует то, что 64 ВАГОНА можно запихнуть в один состав. Вследствие этого, добавлена фича, которой не было еще ни в одной игре данного жанра. Впервые на арене — в состав можно вставить и несколько локомотивов. Ура, товарищи! Нас порадуют и другим транспортом: самолетами, машинами и кораблями, численность которых перевалит за отметку 130. А перевозить они смогут больше 60 видов груза. Каждому виду транспорта можно отдавать приказы, например, стоять на вокзале до полной загрузки или, наоборот, не ждать, пока все вагоны заполнятся.

Нам обещают смену сезонов и экономического положения в стране, случайные события и спецзадания. В игре планируется несколько кампаний за Америку и Европу, а также нечто вроде сюжета. Действие будет разворачиваться на протяжении двухсот лет, начиная с 1850 года и заканчивая 2050. За это время вырастут города — воплощение необузданной фантазии пьяного ежика. Будут расти постройки, коих, кстати, насчитывается больше пятисот.

Также нам обещают *редактор карт*. Впрочем, даже если он не войдет в саму игру, его можно будет скачать с главного сайта.

Пища для размышлений

Вот, пожалуй, и все, что нам обещают. Вы скажете немного, но, в принципе, очень даже ничего. Всем этим вы сможете насладиться еще в этом году, а может, и раньше, но только в демке. Кстати, насчет демки, она появится перед самым выходом игры, в ней будет один сценарий и пару машинок. Возникает вопрос: зачем они ее выпускают? Вот если бы она вышла за несколько месяцев до появления игры, тогда да, а так как ее нам предъявят впритык перед релизом, боюсь, что толку из нее выйдет мало. Но кому неймется, могут заходить на сайт игры (**http://www.transportgiant.com**). Прикол в том, что там ее пока

нет, хотя по этому адресу и выложено много интересной информации, скринов и много чего еще. Судя по всему, разработчики также планируют выпускать в Интернет некоторые дополнения в виде новых уровней и машин. Во всяком случае, раздел **Скачать** (бонус уровни, машины, скины) дает на *енто* надежду. В общем, ждите, надейтесь и верьте, что игра выйдет хорошей, во всяком случае, мне кажется, что она будет взрывоопасной.

P.S. Не взорвитесь от восхищения.

SILENT HILL 3

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com **Кирилл ТАЛЕР**

Разработчик: Konami Tokyo
Издатель: Konami
Жанр: Silient Hill
Системные требования: Celeron 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce 3, но только не MX!!!

Осколки реальности

«Если хотите ничего не бояться, вспомните, что бояться можно решительно всего».
Сенека Младший

Реальность сочится болью. Болью и кровью. Мир встал на дыбы и сбросил меня в пропасть, имя которой — кошмар. Это не мой кошмар, не твой, это кошмар самого мира. И от этого он дважды, трижды страшнее. Ты учил меня справляться со своими страхами, учил не

бояться темноты... Но что если придется встретиться лицом к лицу со страхами самого мира? Если темнота сменяется беспробудным мраком, который не в силах разогнать неверный свет фонаря?

Ты говорил, что я сильная и смогу справиться с любой опасностью. Но ты в своем комнатном мирке просто не знал, что такое опасность — неотвратимая, непонятная и оттого еще более страшная.

Что осталось от реального мира? Осколки, осколки, которые я бережно собираю и храню в своем сердце. Только они охраняют меня от сумасшествия. О, ты хорошо знаешь, что такое сумасшествие. Интересно, какие таблетки ты мне пропишешь, когда я расскажу тебе эту историю? Если, конечно, расскажу. Если смогу найти выход из лабиринта страха. Ведь даже ты мне не поверишь. Впрочем, может быть, именно ты и сможешь мне поверить, ты мне всегда верил, даже когда я тебя обманывала.

Я иду по темной улице. Фонари не работают, только фонарик в моей руке, дрожа и мерцая, робко освещает мне путь, выхватывая из мрака слепые окна домов, обрывки плакатов, перевернутые мусорные баки и кровавые пятна. Кровь, она тут повсюду, реальность взрезана лезвием ужаса и истекает кровью...

Помнишь, когда я была маленькой, ты рассказывал мне на ночь страшные сказки? Родители ругались, а ты смеялся и говорил, что закаляешь мою психику. Спасибо тебе за это. Ты научил меня жить со своим страхом — возможно, поэтому я еще не сошла с ума, не опустила руки и продолжаю бороться, хотя... Не легче ли сдаться? Смерть — это такой простой выход. Темнота... и никакого страха. Но я не хочу погибнуть в лапах монстра, а пустить себе пулю в висок не могу. Это было бы предательством по отношению к тебе, ко всему, чему ты меня учил, ко всему, чему я верила.

Если сама вселенная восстала против меня, если реальность меня предала, это еще не значит, что я должна поступать так же, как они. Я не предам. Я выберусь, я сильная, ты научил меня быть сильной.

А если я не справлюсь...

Нет, нельзя о таком думать.

Я обязана выбраться, чтобы предупредить, чтобы рассказать.

Мы должны знать правду, даже если лицо ее страшно и уродливо. Этому ты меня тоже научил. Спасибо тебе.

Письма из ниоткуда

«Страх — вот то единственное, чего мы должны страшиться».
Ф. Рузвельт

Здравствуйте, Том Кертис. Пишет человек, имени которого Вы не знаете, да и зачем это Вам? Вкратце о себе: мне 34 года, я уже несколько лет нахожусь под наблюдением психиатров. Может показаться странным, что взрослый психически нездоровый человек решил написать в редакцию игрового журнала, причем написать именно Вам, одному из самых ярких украинских обозревателей компьютерных игр. Также хочу попросить Вас ни при каких обстоятельствах не публиковать мое письмо в «Автоответчике», пусть это останется личной перепиской. Сейчас я объясню свою цель.

Ваш журнал регулярно читает моя младшая сестра — ей 20 лет. Когда я лежал в психлечебнице, она приносила мне журналы и книжки, в которых было много юмора. Вероятно, чтобы я поскорее выздоравливал. Так я познакомился с «МиКом» и Вашими статьями.

Однажды, когда документы о выписке лежали на столе у главврача, мне на глаза попала статья о Silent Hill 2... Я никогда не играл в компьютерные игры, да и врачи запрещают. Но выписавшись из больницы, я тайком от своей семьи зашел в компьютерный клуб и краем глаза видел эту игру...

Сейчас вы поймете, к чему я клоню...

Меня на протяжении 20 лет жизни мучают страхи. Все, к кому бы я ни обращался, разводили руками и назначали медикаментозное лечение. Я практически потерял всякую надежду на нормальное существование. Страх везде! Мне тяжело двигаться, говорить, ходить...

Когда я узнал о том, что выйдет Silent Hill 3, я дал себе слово пройти игру от начала и до конца. Проходить ночью! В темной комнате, включив колонки на полную громкость!

Проходить и подыхать от страха... И пройти!

Я еще не знаю, зачем... Не могу даже объяснить — ведь я психически нездоров, а нам положено быть неадекватными.

Просто по той Вашей статье, которую я читал в палате, я понял — кошмары людей, попадающих в Silent Hill, и мои кошмары — они очень похожи. И если удастся «вышибить клин клином», пройти через все ужасы компьютерной игры и выйти победителем, я, может быть, пойму природу своих постоянных кошмаров и страхов. И тогда у меня впервые появится маленькая, крохотная, слабая надежда на выздоровление.

Наша семья не стеснена финансовыми проблемами. Я впервые за несколько лет повысил голос и настоял на покупке хорошего компьютера.

Диск Silent Hill 3 у меня уже есть.

Я думаю, впечатления душевнобольного человека при прохождении Silent Hill 3 помогут Вам, Том Кертис, при написании статьи.

Я также сообщу Вам о результатах моей «компьютерной» терапии.

Никто, с Надеждой

Корни твоего страха

«Страх — это ядовитый коктейль из инстинкта и воображения».
В. Кротов

«Страх — это эмоция, а эмоции включаются там, где отказывает логика или где нет достоверной информации. То, что не укладывается в модель вашего мира, такую знакомую и привычную, пугает своей необычностью.

Таким образом, чтобы напугать человека, достаточно в его привычную картину мира добавить всего лишь одну деталь, но в

корне отличающуюся от того, что он видел ранее. Причем желательно, чтобы эта деталь не объяснялась при помощи логики и разума. Чем больше зазор между привычностью окружения и необычностью детали, тем сильнее страх».

Действительно, даже одной непонятной детали в картине мира достаточно, чтобы напугать человека, чтобы заставить его дрожать, чтобы лоб покрылся холодным потом, а ноги начали подгибаться. Страх убивает — это не красивая фраза, это истина. Иногда страх убивает быстро, иногда медленно, подтачивая день ото дня нашу силу, и однажды вонзается раскаленной иглой в сердце, заслоняет собой на долю секунду весь мир, сжигая вас в моментальной вспышке ужаса.

Разработчики SH знают о страхе все. Именно игра на струнах реальности — не монстры и не потеки крови на стенах — делает игру по-настоящему страшной. Речь идет не просто о прорехе в картине мироздания, нет, весь мир рушится на наших глазах, и мы не можем понять логику происходящего. Мы не можем найти объяснения происходящим событиям. И даже когда, казалось бы, объяснение уже найдено, когда картина мира обретает целостность, а страх отступает, — разработчики распахивают перед нами очередную дверь, ведущую туда, куда человеку вход воспрещен. Если он хочет остаться нормальным человеком.

Боитесь ли вы темноты? Я — да. Теперь — да.

Я не выключаю свет даже днем, чтобы ночью его не пришлось включать.

Я лежу в кровати и прислушиваюсь к каждому шороху за дверью.

Что это?

Собака?

Или... или???

Мои сны наполнены страхом, и в этих снах меня зовут Хэзер.

Я смотрю в зеркало и вижу ее лицо, я иду по городу и вижу его ее глазами.

Я боюсь вместе с ней, и вместе с ней пытаюсь побороть страх.

Я знаю, если я справлюсь здесь, она справится там. И все закончится хорошо.

А я очень хочу, чтобы все закончилось хорошо...

Вы тоже хотите?

Тогда протяните мне свою руку и идите со мной по лабиринтам страха, туда, к самой основе мироздания, к корням.

Вместе мы дойдем...

А если нет...

Укажите адрес вашей больницы, возможно, скоро в ней станет на одного пациента больше.

Срез моего страха

«Неразумно бояться того, что неизбежно».
Публилий Сир

Я иду по знакомому городу, вот дом, в котором ты живешь. Жил раньше. В другой реальности. В другой жизни. Я не буду заходить в этот дом, ибо знаю, что там увижу. Смерть и разложение. Кровь...

Но боюсь я не этого. Я боюсь встретить здесь тебя. Я боюсь, что эта реальность изменит тебя, и ты окажешься другим, не таким, каким я тебя знаю и помню. Здесь все не такое.

Я знаю, ты любишь меня, но мне страшно представить, какие формы может принять твоя любовь здесь...

Лучше я пройду мимо.

Мне не нужно тебя видеть, чтобы чувствовать — ты со мной.

Я постоянно слышу твой голос, и твои советы помогают мне выживать. Что это, игра воображения? А может быть, ты где-то там далеко чувствуешь, что со мной происходит, и пытаешься раздвинуть стены реальности, докричаться до меня? Помочь? А может быть, на самом деле я попала в автомобильную аварию и сейчас лежу в больнице, а этот город — всего лишь плод моего воображения. Проекция моих страхов.

Я помню: бояться глупо.

Я всегда была глупой...

Я нашла пистолет и опять вспомнила о тебе, как мы ездили в лес, и ты учил меня стрелять. Теперь твои уроки мне очень пригодились. Как бы я выжила, если бы не умела хорошо стрелять? Даже и не могу представить.

А твой фонарик до сих пор работает.

Здесь творятся страшные вещи. Действительно страшные. Если то, что я узнала, правда, это ужасно. Это может коснуться не только меня, но и всех нас.

Знаешь, что меня пугает больше всего?

Я боюсь, что ты тоже попал в этот страшный мир и бродишь где-то в одиночестве, в поисках ответов и выхода. И мы будем так бродить вечно. И никогда не встретимся.

Это действительно страшно.

Не замолкай, продолжай говорить со мной, я должна слышать твой голос, слышать, чтобы не сойти с ума.

Или я уже сошла?

Письма из ниоткуда-2

«В страхе больше зла, чем в предмете, которого вы боитесь».
Цицерон

Здравствуйте, Tom Kertis. На самом деле, после двух дней прохождения Silent Hill мне стало еще тяжелее, чем раньше. Нет, страхи не совместились — теперь я борюсь со страхами в Silent Hill 3, когда играю в нее — и одновременно борюсь со своими же собственными. Я даже не знаю, насколько меня хватит, возможно, во время прохождения у меня начнется тяжелый психоз, а это крах всему...

Играя за Хэзер, я обнаружил, что творцы этой игры постарались сделать атмосферу не просто страшной, а невыносимо страшной. Для этого они дополнили кошмар девочки различными шумами, постоянными шорохами, гудением, липким туманом и тьмой.

Особенно сильно на психику действует радио, в котором постоянно звучат помехи. Я два дня боялся войти в дверь, в самом начале игры, когда радио начинало сильно шипеть. Странно, меня это натолкнуло на мысль: может, я боюсь шумов?

Но я же боюсь всего!

А может, я боюсь всего, потому что пока не готов принять правду. Ведь если я ее узнаю, мне станет гораздо хуже....

Я откуда-то вычитал одну цитату: «Неважно, сколько путей перед тобой, но истинный тот, который ведет к самому твоему Главному Страху».

Значит... Чем ближе к Главному страху, тем меньше у тебя сил?

Тем не менее, я смог перебороть его и пробежать мимо монстров. Потом пришлось пить валерьянку, чтобы успокоиться, но я это сделал.

Потом Торговый центр... Дальше я действовал автоматически — знаете, когда страх зашкаливает и превращается в храбрость? — удалось практически все и с первого раза... Ни одна загадка не поставила меня в тупик, хотя, решив их все, я перевел дух и понял, что они были довольно сложны. Монстров-псов я уже почти не боялся, да и нарисованы они не настолько хорошо, чтобы вызывать страх.

Но потом...

Потом, когда появился альтернативный Торговый центр, я нажал на reset и начал кричать в потолок... В дверь постучали родные и вежливо спросили, не хочу ли я отдохнуть...

Я пришел в себя после приступа и начал думать...

Во-первых, хорошо, что припадок быстро кончился — значит, у меня еще есть силы контролировать себя. Во-вторых, чего я так испугался?

Я понял, Том. Понял несколько вещей: первая — музыка в игре «бьет по нервам» не меньше шумов. Иногда ощущение реальности просто теряется — я забывал, что сижу в кресле, передо мной комп и т.д.

Второе — сам альтернативный Торговый центр. Это тот же центр, но как бы его «темная» сторона. Наверное, Вы сейчас как раз его проходите.

Получается, в каждой ситуации есть «светлая» и «темная» сторона. И если нужно ре-

шить главную проблему, то решаема она как раз на этой «темной» стороне.

Ничто не бывает без боли. За решение большой проблемы ты платишь большую цену.

Нельзя, не испачкавшись в собственных слезах, соплях и истериках, справиться со страхами. Через это можно только продраться с боем.

Поэтому мне все хуже и хуже. Но уже это — хорошо. Значит, курс на главный страх взят правильно. Сейчас я еще немного отдохну — и продолжу.

Хотелось бы верить, Том Кертис, что с вами сейчас все в порядке.

Никто, с Надеждой

Страх моего страха

«Если мы пробуем анализировать наши переживания, мы перестаем их испытывать».
Н. Бор

Сегодня я ночевал на работе — нужно писать статью, а игру я еще прошел не до конца, хотя, судя по всему, зашел дальше, чем ты. Развязка уже близка. Игра явно короче, чем вторая часть, но я не уверен, что это минус. Ведь у нее несколько концовок, можно будет пройти еще раз. И еще. До тех пор, пока я не смогу спокойно играть в темной комнате. Пока скрип дверей не перестанет вгонять в дрожь.

Я не знаю, как писать статью по этой игре. Что говорить?

Любые слова — это слишком мало. Словами нельзя выразить мои впечатления и переживания. Сухой анализ сюжета, графики, музыки? Геймплея?

У этой игры нет геймплея. У нее есть атмосфера. Та, которой так не хватает другим играм, и эта атмосфера вытесняет все остальное на задний план. Хоть может быть, это происходит только со мной? Может быть, мне так кажется только потому что страшно, а страх и анализ несовместимы. Анализ убивает страх, поэтому я боюсь писать статью. Боюсь убить игру сухими фразами.

Теперь я не могу спать ночью, даже при свете. Бессонница. Сплю я днем и урывками, поскольку в снах проваливаюсь ТУДА. На изнанку жизни. В темную сторону нашего мира.

Меня затягивает ТУДА со страшной силой, и я уже почти не могу бороться.

И еще, я постоянно слышу ЕЕ голос. Она зовет меня, просит, чтобы помог.

И я помогаю.

Когда я еду на работу, люди оглядываются на меня — они думают, что я разговариваю сам с собой. Нет, я разговариваю с ней.

Может быть, я тоже схожу с ума?

Сегодня поставил на рабочий стол моего компьютера ЕЕ фотку. Может быть, это и есть любовь? Не знал, что это так страшно, любить.

В прошлой части все было не так, я сочувствовал главному герою, сопереживал, но это были поверхностные чувства, ибо понастоящему переживать можно только за того, кого любишь. И за себя, конечно.

Однозначно, третья часть мне нравится гораздо больше. Хотя, можно ли употреблять слово «нравится» к такой игре? Наверное, нет. Она мне просто ближе.

Обратная сторона страха

«Смелость делают из хорошо дрессированной трусости».
В. Брусков

Я устала бояться. Устала вздрагивать каждый раз, услышав шум приемника. На смену страху пришло спокойствие и ясность мысли. Так вот как становятся смелыми? Просто нужно испугать человека так, чтобы страх сам себя убил.

Меня уже не пугают монстры, я научилась с ними сражаться, для этого даже пистолет не нужен — достаточно трубы. Меня уже не пугает одиночество, гораздо страшней встретить тут тех, кого я знала раньше. Меня уже не пугает неизвестность — я знаю, что происходит. Я знаю, что не сошла с ума. И я верю, что справлюсь. Я сильная. Ты сделал меня сильной.

Я уже даже могу понять красоту этого мира. Его странную и страшную красоту и притягательность.

Я изменилась, я уже не та наивная девочка, которую ты помнишь — может быть, тебе это и не понравится, но ты поймешь. Я знаю, ты всегда меня понимал.

Ты прав, бояться глупо.

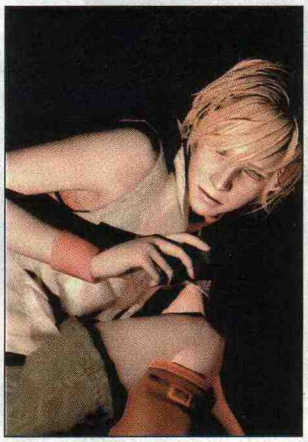
Письма из ниоткуда-3

«Если не можешь изменить ситуацию — измени свое отношение к ней».
С. Лец

Здравствуй, Tom Kertis. Ничего, что я буду к тебе на «ты»?

Я тоже прошел далеко... Практически до конца.

Но сейчас мне так погано, что я уже жалею, что ввязался в этот эксперимент. Увы, пути назад нет...



Вероятно, я интуитивно знал, что пишу человеку, близкому мне по духу, но врачи не верят в интуицию больных.

Сейчас прочитал ответ — и страшно уже за тебя. Все же надеялся, что встречу человека, который был бы холоден и тверд, как каменная стена, а ты в чем-то похож на меня. В чем-то очень сильно.

Клин действительно вышибается клином. А страх — страхом. Знаешь, что я не понимал все то время, пока насильственно погружал себя в кошмары Silent Hill? Я сейчас это понял... когда стало страшно за тебя.

Страх бывает разным — тот, который заставляет убегать, прятаться, мучиться кошмарами, закрываться в себе, становиться умалишенным. Этого страха полно вокруг нас, этим страхом болен я.

Но есть другой страх — тот, который заставляет искать, надеяться, нападать, идти через кошмары, стиснув зубы или крича, но все равно идти, идти!.. Это страх за другого человека. Почему мы боимся за другого человека? Что это, ответственность, дружба, любовь или еще что из множества других хороших слов, которые я почти забыл?!

Я не знаю, каждому свое... Я пока не знаю своих страхов.

Но не я жалею, что ввязался — это за меня говорит страх. Ты нашел тот светлый страх за другого человека, пусть и несуществующего, за Хэзер... Я — еще нет.

Нужно отдохнуть перед схваткой с боссом — и я постараюсь закончить...

Мне очень неважно, истерики с каждым днем все чаще и длятся все дольше. Возможно, вскоре меня опять направят в больницу.

У каждого есть свой персональный ад, гнездилище страхов. И если ты назовешь каждый твой страх в лицо, они выпустят тебя наружу.

Постепенно я называю...

Удачи, Том. Удачи, если ты нашел светлый страх — теперь тебе действительно остался шаг до любви.

Обрывки заключения

Если вы хотите пощекотать себе нервы, испытать себя на прочность, эта игра для вас.

Если вы любите запутанные истории, это игра для вас.

Если вам нравится великолепная графика и анимация, эта игра для вас.

Если вы любите хорошую музыку и истосковались по ярким запоминающимся саундтрекам в играх, эта игра для вас.

По сравнению с прошлой частью в ней больше экшена, а загадки стали легче — но вам никто не помешает установить экшен на минимум, а загадки на максимум, если вы захотите.

Игра стала значительно короче — но кто может вам помешать пройти ее еще раз?

SH — это не просто игра, это живая легенда жанра хоррор, и третья часть не исключение: такую атмосферу редко встретишь в современных играх. Все, начиная графикой и заканчивая звуком, затягивает нас туда, за грань и не отпускает до последнего момента.

И кстати говоря, разработчики наконец-то вспомнили, что не все пользуются геймпадами, и поработали над управлением. Наконец-то оно не вызывает раздражения. Большое спасибо.

Я выключаю свет и ложусь спать. Теперь уже можно. Я посмотрел в лицо своему страху, и он не выдержал моего взгляда. Я снова победил. Надолго?

Думаю, до четвертой части.

FIRESTARTER

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

Разработчик: GSC Game World
Издатель: «Руссобит-М»
Жанр: FPS
Системные требования: P3-800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видеопамяти, DirectX 8, ОС Windows 2000, XP

Его громовая поступь

Кто сказал, что шутера умирают, медленно, но верно, вырождаясь из высокого искусства убийства, взращенного Воинами Востока и подхваченного Бойцами Запада, в банальную драку, в бессмысленную и бесконечную погоню за фрагами? Чей черный язык осмелился выбросить в воздух поток грязных и беспочвенных оскорблений в адрес жанра, с которого начинали свой путь

в Виртуальную Реальность более 2/3 геймеров? Как вы могли забыть бессонные ночи, проведенные в залитых кровью коридорах Doom'а и на опаленных огнем аренах Quake? Неужели вы настолько засохли и зачерствели, что ваше сердце не сжимается при слове «рокет-лаунчер», а душа не стремится в заоблачные высоты блаженства при воспоминании о первом собственноручно убитом строгге? Неужели вы могли забыть jet pack Дюка Нюкема и оторванные головы зомби, летящие в пустоту под мощными ударами кирзовых сапог Калеба? Люди, если хоть что-то человеческое осталось в ваших отравленных политкорректностью душах, — опомнитесь!!! Проснитесь! Шутер жив! Он не умер, не выродился и не погиб под вонючей волной синтеза жанров! Есть еще люди, ценящие чистоту крови, плотной струей бьющей из разорванной струей плазмы груди монстра. В мире не стало меньше певцов рейлгана и солистов чейна! И хватит нам оглядываться на Запад. Пусть Epic во главе целой плеяды последователей кропит над очередной серией своего «Торнамента», а братья Кармаки не спят ночами, обдумывая, как покрепче привязать хоррористый сюжет к своему почтенному Doom'у. Мы уже выросли из пеленок третьей «Кваки» и ползунков «Анрила». Теперь у нас есть ОН. Оглянитесь! Прислушайтесь! Неужели вы не слышите его громовой поступи? Неужели ваши сердца не начинают стучать быстрее от оглушительного воя десятков монстров, ждущих своего часа? Он идет! Он уже здесь! Забудьте о трассах и треках, плюньте на интеллект и харизму, забросьте подальше клюшку и футбольный мяч и, ради Бога, превратите в руины собственноручно возведенные города в SimCity! Ибо прошлое возвращается в новом обличии. К нам пришел FIRESTARTER, который все поставит на свои места и вернет шутеру трон короля жанров компьютерных игр. Он и только он вновь подарит нам радость убийства, упоительную сладость схватки и погрузит наши измученные души в моря адреналина! Пришло время схватки!

Рожденный в тени

Что, не ждали? Именно с этими словами FIRESTARTER врывается в нашу жизнь, обрушивая на голову ведро адреналина и забрызгивая глаза кровью.

А ведь действительно не ждали. Все мы усиленно следили за разработкой «*Сталкера*» — качали из Инета ролики, ловили малейшие слухи, гадали на кофейной гуще и кишках врагов. А то, что GSC Game World тем временем готовит еще один шутер, как-то забылось. Не до того было.

А ведь если хорошенько подумать, проанонсируй игру с такой завязкой любая другая команда, какой ажиотаж бы это вызвало! Впрочем, судите сами.

Итак, будущее. Не то чтобы совсем далекое, но точно не следующий год. Виртуальность достигла максимального слияния с реальностью, а игры стали настолько реалистичными, насколько это вообще возможно, чтобы обойтись без инфарктов. И вот, вы оказываетесь внутри игры... которая обрела самостоятельность и научилась убивать. И теперь вы должны пройти эту игру

за определенное время, пройти во чтобы то ни стало, потому что от этого зависит жизнь. Жизнь ваша, а возможно, и остальных людей попавших в ловушку игровой реальности. Не напоминает «Фальшивые Зеркала» Лукьяненко? А «Матрицу»?

Очень напоминает.

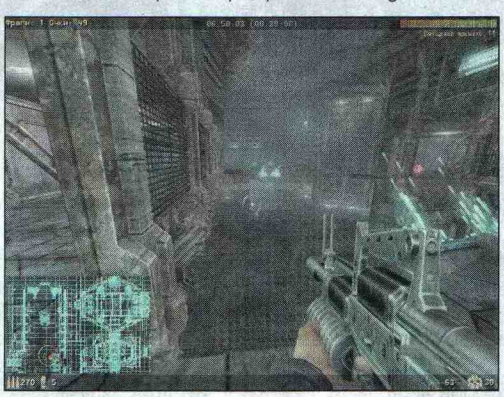
Не знаю, как вы, я люблю Лукьяненко. И «Матрицу» тоже люблю.

Что ж, вообразим себя поместью Стрелка и Нео и пойдем доказывать «съехавшей с катушек» игрушке, кто в виртуальности хозяин. Готовы?

Пристегнитесь. Взлетаем!

Осколки зеркала

«Даешь игру с сюжетом!» — кричали демонстранты у офиса Running with scissors. Они еще много чего кричали, а чем все это закончилось, помните? Правильно, зарядом дроби в живот, револьверной пулей между глаз, ножом в селезенке. Сюжет? Какая глупость! Но существуют законы, которым обязаны подчиняться (или хотя бы делать вид) все разработчики. Какими только немыслимыми способами создатели шутеров не пытались прикрыть (оправдать?) инстинкт убийцы, сидящий в каждом из нас. Здесь тебе и спасение собственной жизни, и месть за родных и близких, и кровавые гладиаторские бои между заключенными колоний будущего или просто любителями острых ощущений. А вспомните десантника, которого прямо из гущи боя телепортировали в иное измерение, чтобы заставить сражаться на потеху Высшему Разуму? И вот следующий шаг — это всего лишь игра. Сумасшедшая, убивающая, но все-таки игра. Кто говорит, что игры несут зло? Они просто тихо сводят вас с ума, завлекая в пучину, вынырнуть из которой может далеко не каждый. А ведь на самом деле это совсем несложно. Нужно только не забывать что это просто игра. Вы играете в человека, который играет в игру. Вот и вся завязка. Что ни говори, пришедшая на ум предыстория третьей «Кваки» на ее фоне кажется если не проработанным до мелочей романом, то по крайней мере качественным боевиком. Хотя что это я?! Кому нужен сюжет в шутере? Вот шотган — нужен. И рейл не помешает. И рокет. И... И... (нужное вписать). А сюжет... Из него монстра не подстрелишь. Поэтому, подражая классикам (а это не грех), предлагаю крикнуть: «Парни, бросайте эти сопли, вас ждет вторая серия!» — и сделать шаг, пусть на вдвойне виртуальную, но все-таки арену.



Самый страшный монстр

Да, это наш мир. Это то, чего мы так давно ждали — схватка железных мышц и змеиной реакции, несокрушимой мощи и меткого глаза, безумной ярости и холодного расчета. Переступив виртуальный порог Firestarter`a, вы окажетесь перед непростым выбором —

кого сделать своим представителем в этом мире. Сбалансированного по самое «не хочу» (по крайней мере, так утверждает игра) морпеха или быстрого, но легкого снайпера. А может, вам больше по душе киборг, броне которого позавидует даже Т 80? Или девушка-агент, легко делающая Бена Джонсона на любой дистанции? Или... Вот это да! Стильное черырехрукое чудовище, в очочках а-ля Микки Рурк на похожем на огнеупорный кирпич лице. Или мутант, способный удерживать в своих лапищах сразу два гранатомета! Как вы думаете, кого выбрал я? А кого братец? То-то же. Трепещите, зерги и строгги! Ведь еще со времен Doom`a известно, кто в игре самый страшный монстр. Трепещите, я иду!

Самое страшное начало

Ну что, Громозека, покажем им кузькину мать? Примерно с такими словами я ворвался на первую арену игру и помчался к появившейся рядом пушке. Помчался... Точнее, попытался помчаться. Четырехрукий Громозека явно не подозревает, что в шутере скорость — это все. Странно, современные танки способны выжать по шоссе до 180 км в час, а у нашего героя все-таки вес поменьше, чем у танка. Ладно, дотащился я до этой пушки, схватил. Автомат. С подствольником. Будем делать фарш из монстров. Чтобы кишки по стенам. Только где эти монстры? Ага... Вот и они! Сделав лихой кульбит, камера оставила меня в полнейшей растерянности и ломанулась облетать появившегося врага. Дескать, это чтобы мы успели им полюбоваться. Правильно, когда начнем стрелять, уже не до красот будет — в шутере ведь происходит все так быстро, что потом и не вспомнишь, кого «валил», то ли семирукого одноногa с пушкой в каждой руке, то ли учительницу младших классов. А тут полюбоваться можно. Запечатлеть, так сказать.

Ну вот, полюбовались, и хватит. Теперь «валить».

Пыхтя и отдуваясь, Громозека полз по уровню со скоростью черепахи-спринтнера, отстреливая появляющихся со всех сторон монстров и пополняя быстро расходующийся запас патронов. Особо смотреть по сторонам времени не было — монстры появлялись как чертики из табакерки, и сразу бросались в драку. Ничего, нам не впервой. На, гранатой в лоб! Даблфраг!

Не понял??? Камера, ты куда???

Что это за фиговина такая? Артефакт? И что, его нужно хватать?

Вы что там, совсем спятили, куда это я в угаре боя должен мчаться? Перебьюсь без вашего артефакта, блин, патроны важнее.

Как миссия провалена?

Ага, артефакты нужно хватать обязательно, это, типа, чекпоинты! И времени на то, чтобы до них добежать, дается не слишком много, в зависимости от уровня сложности... Ладно, учтем.

Ну что, Громозека, бегать будешь?

Тогда побежали...

Прибежали...

Не, парни, я все понимаю. Но не совсем.

Вы что, тоже из этих? Извращенцев, в смысле? Ну, тех, которые пытаются в шутере сюжеты всунуть и всякую прочую хрень вроде ролевой системы?

Очень, знаете, похоже. А вы, между прочим, к корове седло приделать не пробовали? Нет? Тоже сюжетная штука выйдет, знаете ли...

Это не клон... Это гораздо хуже.

Когда мы начинали играть, нам показалось, что перед нами клон третьей «Кваки» или «Анрила», который «Торнамент». Судите сами — сингла как такового нет. Набор мультиплейерных уровней, где мы без всякого сюжета воюем с монстрами. Основное в игре — мультиплейер, а сингл так себе, тренировка.

Но разработчики решили, что получить на фейс печать «клон» не круто и не стильно. С такой печатью и на улицу выйти страшно. Вот и начали они думать, как сделать игру оригинальной. И додумались... Да просто не могли не додуматься! Если бы не гениальность разработчиков из GSC, откуда бы у них столько фанатов взялось на просторах нашей великой родины? Вот только на этот раз не иначе как муза отвернулась от бравых разработчиков легендарных «Казаков». Игра больше всего напоминает винегрет, в который свалили все, что попалось под руку, добавили несколько новаторских идей, а перемешать забыли. Если перед нами сетевое рубилово (наш выбор), то к чему вводить элементы, убивающие динамику

игры быстрее и прицельнее, чем Василий Зайцев немецких новобранцев? Всего две «гениальные» фишки всерьез и надолго отбивают всякое желание бороться за победу. Номер раз — *артефакты*. Те самые чекпоинты, дающие вам возможность записать игру и возродиться в этом самом месте в случае неудачи. Поистине отеческая забота. Но я не хочу сейчас записываться! Я хочу размазать по стенке вон того наглого упыря! Подожду следующего артефакта, тогда и запишусь, а если умру раньше — начну с начала. Ан нет, дружище, начинать с начала будешь прямо сейчас. Ты не забыл, это не турнир тебе и не арена, это игра. А играть, как известно, нужно по правилам. Номер два — упрямая *камера*, настойчиво показывающая нам рождение нового монстра. Красиво, не спорю. Красный смерч, неспешно принимающий очертания нового супостата, медленно облетающая его камера. Эффектно. Но не через каждые же три минуты. Какая мне разница, кто отреспаунился на другом конце арены? Мне бы из угла вырваться да до патронов добежать. Нет, нет, братишка, правила таковы, что... Причем ни промотать, ни как-нибудь ускорить это безобразие нет никакой возможности. Это же игра, наслаждайтесь. Как?! Невольно вспоминается анекдот про роту ОМОНа и демонстрацию мазохистов.

Но ведь и это не все! Разработчики непонятно зачем всунули в игру ролевые элементы!!! В мясной, прошу заметить, шутер! Конечно, определенный плюс тут имеется: поднабравшись опыта, наш Громозека начинает летать, как грузовой вертолет, запросто «делая» на длинной дистанции с препятствиями любого монстра, отчего игра, поначалу кажущаяся медленной и вялой (несмотря на толпы монстров), мало-помалу по ураганности геймплею приближается к третьей «Кваке». Но там нам было доступно все и сразу, там с самого начала иг-

ДО УВАГИ ОПТОВИХ ПОКУПЦІВ!
Ексклюзивний розповсюджувач гри
"Firestarter"
на території України компания
"Медіасофт"
тел. (044) 496-19-36
office@mediasoft.kiev.ua

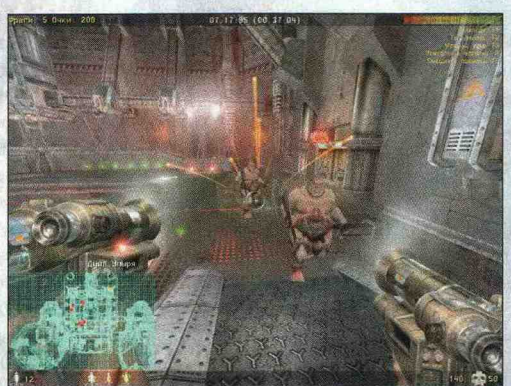
рать было интересно, а тут интерес нужно заработать. Впрочем, если хотите, играйте более легкими персонажами — они с самого начала носятся, что метеоры. Хе-хе, вы уже поняли, в чем дело? Разработчикам просто нужно было оправдать наличие разных классов, по типу Тима Фортреса, вот они и всунули ролевую систему, чтобы хоть немного уровнять разных персонажей. Иначе кто бы ими играл? Такое нужно только в командной игре, но никак не в сингле. А разработчикам так хотелось доказать уникальность своей игры! А спецспособности... Да, и такие есть. Не станем их перечислять, скажем одно — большинство из них не нужны нафиг. Да, клево оказаться внутри монстра и разорвать его, как Тузик грелку... Но с сильными это не проходит, а слабых мы и так пачками «валим».

Теперь еще одно, омрачающее игру, — *интеллект врагов*. Точнее, его полное отсутствие. Некоторые противники умеют стрейфиться и уклоняться от ракет, но только некоторые. Большинство же считает, что кратчайший путь к цели — это прямая, и ломятся по кратчайшему пути к ближайшему кладбищу. Прыгать, приседать, прятаться — это не для них. А вот воткнуться лбом в стену и буксовать до полного опупения — это пожалуйста. Это они могут. Глядя на это пушечное мясо, мы поняли, почему в мультиплейерном по сути своей шутере нет ботов. Ну кому интересно играть с ботами, интеллект которых ушел не далеко от монстров первого «Дума»?

Особо тягостное впечатление оставляют после себя боссы. Убивать их — что пинать слепоглухонемых детей, честное слово. Жалко даже. Таких хилых боссов встречать нам еще не доводилось. А знаете, в чем дело? В игре очень много «стволов», но получаем мы их постепенно. В результате, с одними врагами боремся слабыми стволами, для других припасаем кое-что посильнее, с третьими расправляемся крутыми пушками. Это опять же проявление отеческой заботы о геймере — типа сладкое на потом, — ведь если выдать нам хорошие пушки сразу, игра моментально наскучит, уж слишком они круты. А когда появляются боссы, у нас уже есть все оружие. И оно настолько круто, что один противник, каким бы он ни был здоровяком, нам уже просто не опасен. Тем более что, судя по всему, его интеллект обратно пропорционален размерам.

Кстати, что интересно, играя по Сети, нельзя играть за любимого Громозеку ☺. Думаю, с балансом все понятно?

К сожалению, протестировать сетевую игру нам так и не удалось — наша суперлицензионная версия просто отказывалась коннектиться и упорно завешивала вторую машину. Ничего, подождем патча, он все исправит. Правда, сомневаюсь, что к тому времени игра не окажется безжалостно уничтоженной. При нехватке места на диске выживают только лучшие. А жаль — поиграть в кооперативе, наверное, было бы, как минимум, интересно.



Под конец принято говорить о *графике и звуке* — в шутере, как вы, конечно, знаете, они играют далеко не последнюю роль. Вот чего не отнять у GSC, так это умения делать красивые игры. Вспомните «Казаков», вспомните Hover Race. Firestarter из той же оперы. Игра действительно красива. Каждый участок арены, начиная с возносящихся к высоченному потолку колонн и заканчивая лавовыми озерами, сделан просто идеально. Но... Общая картина просто не складывается. Ускользает. Рассыпается, как незакрепленная мозаика. У игры просто нет своего стиля. Ни смешно и ни страшно, ни весело и не грустно. Никак. Видимо, одними стараниями художников и моделлеров невозможно вдохнуть жизнь даже в самую красивую картинку. Кстати, мы с братцем настоятельно советуем расстреливать монстров издалека. И не потому, что кусаются больно (хотя это тоже имеет место быть), а просто чтобы не портить себе удовольствия. Они такие симпатичные... на расстоянии.

И еще: уровни так напоминают виденное в других играх, что аж страшно... Собрали с мира по нитке, а вот рубаху пошить не вышло... Рассыпается.

Вывод

Даже как-то странно подводить столь неутешительный итог, вспоминая, что Firestarter вышел из опытных рук ведущих украинских девелоперов. Перед нами очередная однодневка. Фанаты GSC еще некоторое время будут восторгаться ею на форумах, а потом забудут, переключившись на более достойные проекты.

Это не более, чем «недоквейк». А как старались уйти от штампов и ввернуть в игру что-нибудь новенькое! Да, новшества, возможно, и интересные, но абсолютно не лепятся к этой игре. Смешать «Сэма» и «Кваку», да разбавить все деусэксовскими фишками — тупее варианта просто не придумать.

Этот продукт — не игра, именно продукт — преследует одну цель: не дать забыть нам, простым геймерам, о GSC, ведь «Сталкер» выйдет еще ох как не скоро.

И мы не забудем. Вот только становится немного страшно — вдруг и «Сталкер» окажется очередной жертвой убогого геймплея и столь же убогого желания разработчиков во что бы то ни стало хоть как-то выделиться на общем фоне?

Кстати, еще одна интересная деталь — игрушка не идет на 98-й «Винде». Ей нужна только 2000-ная или XP. Правда, клево? Причем, заметьте, на коробке это нигде не указано. Вот оно, отношение к геймерам, во всей красе.

Нет, мы не утверждаем, что играть абсолютно нельзя. Можно. И некоторым, вероятно, это понравится. Но только некоторым, а нам невольно вспоминается анекдот:

«— Поручик, вы любите детей?

— Нет, но сам процесс...»

Так вот, со всей ответственностью заявляем — такой процесс нам не нравится. Играть в Firestarter — это как заниматься сексом под похоронный марш: занятие только для утонченных извращенцев.

Наверное, на этом стоит закончить наш грустный обзор. Единственное, что во всем этом радует — игра, несмотря на все недостатки, лучше «Крида» ☺. Приятно знать, что наши разработчики не последние.

Но, увы, делать хорошие мультиплейерные шутера мы пока не умеем, это факт.

Хотя, как знать, может, именно мультиплейер даст игре шанс на некое подобие второй жизни. Об этом мы судить пока не будем.

Редакция благодарит компанию **«Медиа-софт»** за любезно предоставленный диск.

Кирилл ТАЛЕР & xolotl

Разработчик: Arxel Tribe
Издатель: Mindscape
Жанр: Adventure/RPG
Платформа: Windows 9x
Системные требования:
✓**минимальные:** P2-450, 64 Мб, 3D-акселератор;
✓**желательные:** P3-800, 128 Мб, 3D-акселератор

Настоящее

Все с чего-то начинается.

Фэнтези:

Сальватор, Муркок, Ле Гуин, Сапковский, Гуддкайнд...

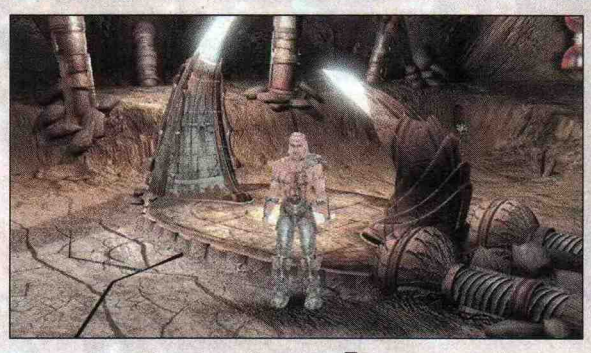
Фэнтези началось с Толкиена.

Кто-нибудь задумывался, с чего начался Толкиен?

Курю в окно... В нашей курилке теперь есть окно — разве вы не знали?

Толкиен начался с кельтских и скандинавских мифов, с рун ирландских бардов и узоров немецких легенд. Это скажут вдумчивые и образованные, и они скажут правду.

Потом инициативу перехватят острословы. Они обязательно выскажутся, что основной магический предмет, ради которого в пыль обращались судьбы целых поколений, взят из русской народной песни «Потеряла я колечко». Мол, Надежда Бабкина знает толк в артефактах...



Меня заносит все дальше, но останавливаться не собираюсь... Просто смотрю на снежок.

Сегодня в Департаменте тихо. Не души. Совершенно безлюдные и пустые коридоры...

Привычный снежок на улице.... Когда начинаешь мурлыкать любимую мелодию, можно забыться и обжечь сигаретой пальцы. В другой руке чашечка кофе — и это миг спокойствия.

Вы разве не знали, что великий **Rand** *покинул ДЗВР? Да-да, знали... К чему это я? Да так, мысли вслух.*

Все с чего-то начинается.

Мюзиклы:

«Иисус Христос — Суперстар», «Кошки», «Призрак оперы», «Юнона и Авось», «Норд-Вест»...

Мюзиклы начались с...

Кстати, с чего начались мюзиклы?

С древней прабабки джаза, — африканской музыки, темной, как кожа истинных хозяев этих земель, и глубокой, как воды озера Чад. Из песен рабов под аккомпанемент цепей и молотов, спорящих с бренчанием белого кантри, которое мы никогда не поймем, потому что имеем «свой ответ Америке» — авторскую песню и трижды задолбавший шансон. Из самого американского образа жизни, где шоу перерастает в патриотизм и наоборот. Примерно так же, споря, пастухи Европы некогда мирились с горнистами и скрипачами, собираясь в симфонический оркестр. Потом на огонек заглянули певцы, и началась опера.

Что-то вьюга за окном стала сильнее, — настолько, что я начинаю чувствовать холод сквозь материнское тепло батарей. Закуриваю вторую сигарету...

Сегодня я попытаюсь рассказать вам о легенде. О большой, древней легенде, из которой выросли мюзиклы и из которой появился Толкиен. Удивлены? Я тоже.

Впрочем, статья не о легенде, а об игре, которая создана по мотивам этой легенды. Вернее, о ее второй части. Игра получилась странной, нетипичной, нехитовой. О ней не будет сложено легенд, и админы в компьютерных клубах не проинсталят ее на свои машины. Потому что в эту игру нельзя шпилить. Ее нужно смотреть. Ее нужно чувствовать.

Игра, собственно, о великом Кольце, которое привело к Гибели Богов и положило начало расцвету расы людей. Единственная игра, прародителем которой стал не писатель и не режиссер, а композитор. Имя ему — Вагнер. Имя игре — Ring-II.

Прошлое

Древний-древний мир. Настолько древний, что гномы в нем свободно ходят по каменным мостовым, а эльфы дотолкиеновского периода не высокие и прекрасные, а маленькие и ушастые. И зовутся попросту нечистью. А чистых тогда и не было, потому что не было водопровода — римляне его не придумали, потому что Рима еще не построили. Вы ведь так представляете себе это?

А представьте себе мир еще более древний, в котором нет ни мостовых, ни гномов, ни ушастых эльфов. А что есть? Говорят, где-то под землей снуют карлики, но не гномы. В большинстве своем — рыжие, ибо подлые и корыстные. Где-то в горах тусуются великаны, но не тролли. Где-то в долинах живут люди, о которых известно и того меньше.

И где-то совсем непонятно где — боги. Вотан (более знакомый читателю как Один) — главный бог, исполняющий обязанности Зевса в германском мире. Норны, три пифии, прядущие нити судьбы всего мира. Тор, бог войны, и Локи, бог строить подлости остальным богам. Эрда-земля... Все это огромный германо-скандинавский эпос, точнее, быль — ведь в древние времена все это и вправду было.

Германия. Долина Рейна. Уродливый, но вполне довольный собой карлик Альберих, нибелунг по национальности, как-то впотьмах гонялся по берегу Рейна за русалками. Понятно, зачем гонялся... А тут солнце взошло, и в Рейне что-то заблестело. Карлик заинтересовался. И когда уставшие от домогательств русалки защебетали карлику про то, какое красивое колечко можно сковать из золота со дна Рейна, тот понял, что на свете есть дела поважнее.

Нет, русалки — не дуры. Дело в том, что сковать колечко и подчинить его силой себе весь мир мог лишь тот, кто пошлет любовь ко всем чертям с матерями, а карлик показал себя вполне тупым и любвеобильным — настоящий мужчина.

Увы, русалки просчитались. Проклял Альберих любовь, послал Рейну привет от Тибра и дал деру с этим самым золотишком.

Будущее

Инсталляция.

Загрузка...

Ролик!

Космический корабль, на палубе которого стоят солдаты и беседуют. На носу корабля стоит великий воин Зигфрид, сын Зигмунда и Зиглинды. Он в печали, потому что везет свою возлюбленную на

свадьбу, сам того не зная. Он стал великим воином, но оказался игрушкой в руках высших сил. Его историю мы узнаем от беседующих солдат.

Ролик заканчивается...

Первые впечатления: ролик не потрясает качеством исполнения, но потом становится понятно, что разработчики делали ставку совсем не на ролики. Вторые впечатления — откуда в древние века космические корабли? Это тоже прояснится чуть позже... правда, не совсем окончательно. Пока будем считать, что действие легенды про Зигфрида происходит в далеком будущем. Эдак во времена правления династий Атридесов и Харконненов...

И сразу же начинается геймплей...

Стойте, стойте, а куда вы дели главное меню? Его что, нет вообще?! Возвращаюсь в Ридми: главное меню вызывается с помощью F1... Ф-ф-фух...

...Внутри которого угадываются: кузница, старый нибелунг (Мим) и нечто несуразное, напоминающее боевого «меха», но очень уж неповоротливого и древнего. Карлик приказывает — существо должно выполнить его требования, карлик ругается — существо молчаливо сносит унижения. Это существо — будущий великий воин. Это существо — вы. Вам неудобно и тесно, потому что «костюм-клетка» стесняет движения. Вы двигаетесь под музыку Вагнера...

Недалекое прошлое

Жил да был в XIX веке в далекой немецкой стороне композитор.

Родился он 22 мая 1813 года (наши тогда как раз Наполеона добивали) в семье чиновника и дочери мельника, и прозвали его Вагнером.

Прямо так и звали: «Вагнер, растудыть тебя, ты когда за комнату будешь платить?!» или «Вагнер, сын безродного цыгана, почему ты опять «ля» сыграл вместо «фа»?»

И была у этого Вагнера заветная мечта — написать что-нибудь эдакое, чего никто не писал. Джаза тогда не было, хард-рока тоже, да и рэгги не лабали. Только классическая музыка. «Ну и пусть будет классическая! — решил молодой Вагнер, — Только такая, чтобы все ахнули и охнули!»

А что ж такого в классической музыке можно придумать, чтобы все ахали и охали? Казалось, там все уже давно придумано, нечего колесо изобретать!

И начал тогда Вагнер экспериментировать. Разъезжал по малым и большим Европам, писал оперы, трактаты, срывал овации, нарывался на языки критиков, дирижировал, преподавал, проникался революционными идеями. Пока, наконец, его в 1849 г. не сослали с глаз долой в Швейцарию.

И почти всю свою сознательную жизнь (!!!), тайком от остальных, Вагнер писал свое «нечто эдакое, чтобы все на уши встали». И выходила не просто пьеса или опера, а огромная тетралогия (четыре оперы) *«Кольцо нибелунга» (Der Ring des Nibelungen)*. А вдохновляла его древняя легенда о кольце. Которую практически забыли и задвинули в пыльный архив древних баек...

Будущее

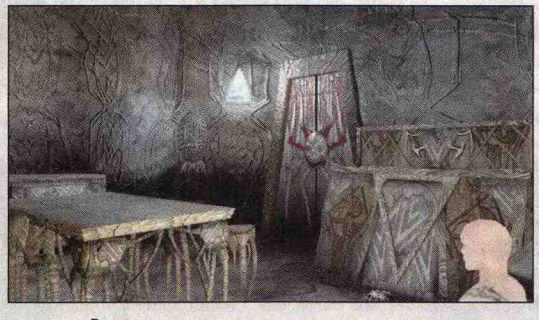
«Приключенчески-головоломные игры делятся на три категории: чистые квесты, квесты адвенчурного плана и просто адвенчуры...» (Взято с форума, который поглотила пыль времен.)

Разработчики очень старались ошарашить нас, и у них получилось; даже полностью консольное управление тому не помеха. Прежде всего — графикой и фантазией, с которой создавалась эта графика, чтобы воплотить мир богов, в который только и остается что верить.

Что же требуется от нас, рядовых геймеров?

Собственно, самая малость — помочь безмолвному безымянному существу стать героем из героев, навлечь на себя гнев богов и предвосхитить их гибель, перековать сломанный меч заново (ничего не напоминает?), победить огромного дракона, полюбить прекрасную валькирию (это особый пункт!) и, главное, — завладеть кольцом, а с ним и судьбой мира.

Сложно, да? Да нифига не сложно! Потому что это не экшен, не зубодробительный квест, а всего лишь адвенчура. А это, знаете ли, такой жанр, которому по долгу службы положено помогать себя пройти. И Ring II помогает.



Во-первых, консольное управление совсем не напрягает. Даже в тех случаях, когда нужно действовать предельно быстро и точно (будет и такое).

Во-вторых, в случае смерти персонажа чаще всего оказываешься перед тем моментом, в котором протупил (не среагировал, по привычке схватился за мышь, разговаривал по телефону — нужное зачеркнуть), в общем, умер или лишился права продолжить игру. Хоть сейвиться все же стоит. Кстати, сейвы предусмотрены и во время диалогов (*F1* — не забудьте).

В третьих, все сложности прохождения с лихвой окупаются теми пейзажами, которые геймер видит перед собой. Пытаешься сравнить то с мрачным киберпанком Drun'ы, то с фантастическим эпосом «Дюны» (фильма, а не игры) — не сходится!

Поздравляю товарищи, вы присутствуете при рождении совершенно нового жанра — *эпический киберпанк*. Возможно, Ring II так и останется единственным образцом этого жанра — не беда!

Почему?.. Об этом в следующий раз... Не выдавать же разом все тайны. Без них бытие блекнет...

Прошлое

А в это время бог Вотан (по правде говоря, он богом стал потом, когда ему удалось всех надуть) трудами двух лохов-великанов, Фафнера и Фазольта, отмахал себе Валгаллу. Настал черед расплаты. По контракту, работяги должны были получить в жены Фрейю, богиню молодости, поставлявшую вотановскому кодлу молодильные яблоки. Надо было срочно сообразить что-нибудь взамен, потому как боги только тогда боги, пока вечно живые и бодрые. Надо сказать, задача не из легких — кто согласится променять любовь, на что — на вечную пьянку? Пришлось потрусить Локи, который любил шнырять по миру и знал все последние сплетни. Тот и рассказал про отважного коротышку Альбериха, устроившего из своего королевства Нибельхейма настоящий СССР силой своего кольца.

В общем, спустились Вотан с Локи вниз и украли у нашего карлика его «прелесть». А в придачу и все то золото, которое ему нарыли стахановцы-нибелунги. Но обиженный Альберих в сердцах добавил в прошивку кольца важную фичу — проклятие. Жаль было Вотану отдавать колечко: золото — пожалуйста, даже шлем чудесный, скованный Альбериху братом Миме, который мог превращать обладателя во все что угодно, но колечко начинающий верховодник решил зажилить. Тогда из-под земли вылезла мать-сыра земля богиня Эрда и таки устыдила своего не в меру увлекшегося сынишку. Послушавшись маму, Вотан отдал проклятое колечко, которое лохи-великаны тут же не поделили, в результате Фафнер убил Фазольта, забрал золото, кольцо и шлем, напялив который, превратился в дракона, и уединился со своим барахлом в пещере. А боги наконец-то успокоились и стали реальными конкретными богами.

Окончание следует

Евгений СТАРЧЕНКО aka Jack jack@normaplus.com

THE LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING

Разработчик: Liquid Entertainment
Издатель: Vivendi Universal Games
Жанр: RTS
Минимальные системные требования: Pentium 3 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, with hardware T&L, Windows 98SE/ME/2000/XP, DirectX 9.0

Затрубили рога в предгорьях перед рассветом,
Засверкали мечи на великой южной равнине,
В Каменную страну примчались быстрые кони,
Точно утренний ветер. И завязалась битва.

Трилогия Джорджа Толкиена «Властелин Колец» превратилась в одно из самых популярных литературных произведений ушедшего столетия. Ибо те, кто хоть раз читал эту книгу (точнее, книги), полностью погружаются в загадочный и непостижимый мир фэнтези, созданный автором по мотивам древних мифов, и сопереживают главным героям до самого победоносного конца. И для читателя не важно, в действительности ли происходило то, о чем он читает, или это просто вымысел. За каждой новой страницей, следующим абзацем представали загадочные существа или невероятные возможности, новые герои или отъявленные негодяи. На просторах фэнтезийной книжки могло произойти что угодно и предугадать последующие события было сложно. Именно эффект неожиданности заставлял читать и вникать в суть происходящего. Увлекал мир, в котором разворачивается извечная борьба добра и зла. Происходили все события на просторах Средиземья, населенного эльфами, хоббитами, гномами, людьми, орками, троллями и другими не менее колоритными персонажами.

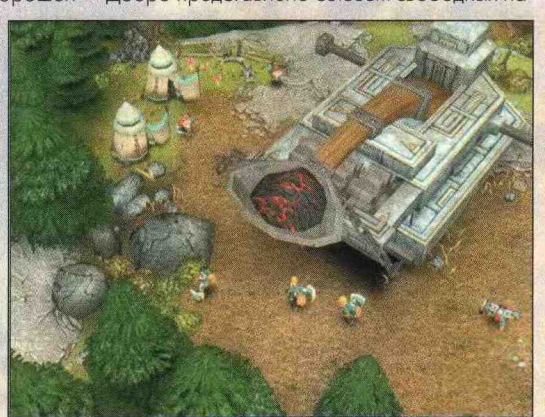
Книга стала бестселлером, и уже целых 54 года она не перестает нас радовать. Литература, кино, музыка, компьютерные и ролевые игры, фан-клубы, анимация... Всего и не перечислишь! Появилось даже такое понятие, как толкиенизм! Трилогия «Властелин Колец» положила начало целому явлению культуры, имя которому фэнтези. Вы только поглядите вокруг и поймете, что одна книга может сотворить с миром. А если такое смогла сделать книга, то какие возможности открываются перед кинематографистами и девелоперами?!! Правильно — огромные! Потому то и начались массовые наработки в области развлечений с использованием бренда Lord of the Ring. Компания **Vivendi Universal** обладает правами на издательство игр по мотивам книги «Властелин Колец». И вот на игровом рынке появилось ее первое детище в жанре RTS. Разрабатывали же саму игру **Liquid Entertainment**. Все наверняка помнят такую замечательную стратегию, как Battle Realms, — это дело рук ликвидовцев. Но в свое время игра не была оценена по достоинству. И вот, команде выпал второй шанс, дабы отличиться. На этот раз они предлагают нам вновь стратегию в реальном времени, полном 3D, да еще по мотивам бессмертного фэнтезийного романа «Властелин Колец». Удалось ли им это?! Возможно... Но не буду забегать вперед а расскажу все по порядку.

Игра носит название **The Lord of the Rings: War of the Ring**, и находилась она в разработке примерно 9 месяцев. Что заметьте, довольно-таки мало для хорошей 3D-стратегии. Хотя и то верно, сроки зависит от количества людей, принимающих участие в создании геймы, а также от кошелька издателя. Итак, не подсунули ли нам недоработанный продукт? С уверенностью заявляю, что мы получили именно то, что ждали. А ждали мы довольно многого. Не каждый год выходит игра, которая является ровней самому Warcraft III: Reign of Chaos. Да-да, вы не ослышались. И опечатки в цифирьке тоже нет. Просто девелоперы не поскупились и использовали для своего дебютного проекта движок Warcraft. Думаю, фраза «Warcraft по мотивам "Властелина Колец"», вам многое объяснит. Игра действительно похожа на великий «Варик», при первом же взгляде возникает пресловутое дежа вю. Но все-таки назвать это клоном язык не поворачивается. Уж слишком различаются миры, на которых и держатся обе игры. Азерот и Средиземье, хотя и схожи между собой, как два близнеца-брата, но что-то в них есть такое, что не позволяет их спутать. Хотя орки водятся и там, и там. Как впрочем, и эльфы. И тролли, и гномы, и люди, и... И различия тоже есть: в Warcraft'е отсутствуют, например, назгулы. Что ж, можно долго сравнивать две игры, искать отличия и сходство, рассказывать, чем один проект лучше другого. Но очевидно, что перед нами самостоятельная игра и отнесемся к ней, как подобает.

По поводу сюжета долго распинаться не придется, так как все читали роман, ну а кто не читал, видел фильм. А для тех, кто проживает в танке, короткое разъяснение. Существует Кольцо, которое обладает огромной магической силой, и его хозяин этой силой может воспользоваться. Владеет этим сокровищем самый плохой бяка, дядька **Саурон**. Все, кто попытается присвоить Кольцо, неминуемо становятся рабами самого Кольца. Вот из-за этой волшебной блестяшки на просторах Средиземья и разгорелась великая война.

Нужно отметить, что эта игра повествует о делах, предшествовавших походу Бильбо Бэггинса за Кольцом и обратно. А потому мы с вами станем участниками тех событий, о которых в книжке либо упоминается вкратце, либо вообще ничего не говорится. Разработчики оставили сюжетную линию книги неизменной, но дополнили и по-своему представили всю раннюю историю толкиеновского мира.

Так что, сыграв в игру, вы еще лучше будете разбираться в происходящем на просторах толкиеновской вселенной, где друг другу противостоят две силы — добро и зло. За которые нам по очереди и предстоит отыгрывать две абсолютно разные кампании. Добро представлено союзом свободных народов — людей, гномов и эльфов, а зло олицетворяют приспешники Саурона — орки, гоблины, тролли, гигантские пауки и всякая прочая нечисть. Вы можете вступить как на путь света, всеми силами приближая разрушение Кольца, так и на тропу тьмы, чтобы навечно перейти под власть Кольца. Каждая из сторон уникальна, и имеет свои плюсы и минусы. Прежде чем играть за злых, снача-



ла предлагается пройти кампанию за добрых, дабы не упустить некоторые события. Дело в том, что в этой игре почти все миссии взаимосвязаны. Например, если сказано, что морийским оркам никогда не удавалось захватить Лотлориен, значит, так тому и быть. Но отсюда не следует, что они не пытались, — и отражению этих попыток будут посвящены несколько миссий «светлых».

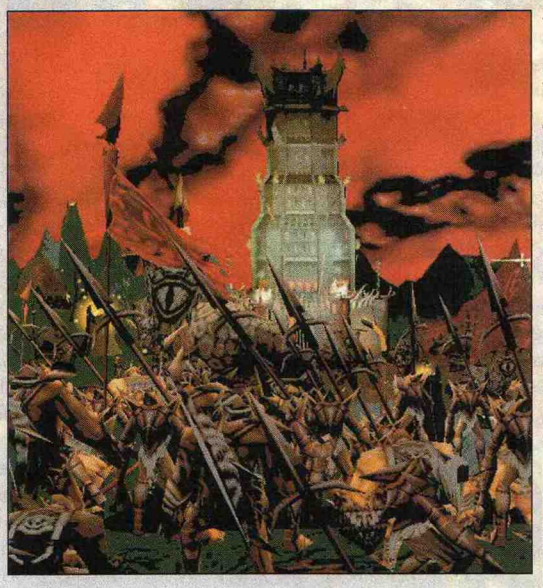
В игре вы сможете принять участие в северной кампании Саурона против гномов, взятии силами Мордора Минас Итиля, обороне гномами Железных Холмов, битве Боромира в Осгилиате и т.д. Естественно, все эти события упоминаются в книгах Толкиена. Схожих заданий нет, и их разнообразие по-настоящему радует. Играя в одиночной игре за добрую силу, мы выполняем миссии в стиле Warcraft 3, то есть мы должны будем достичь цели, используя полученных в начале миссии юнитов. Когда мы проходим уровни на стороне зла, нам чаще всего приходится играть в традиционный RTS-геймплей, т.е. копить большую армию и затем использовать ее для уничтожения противника. Баланс между миссиями соблюден, и играть интересно как за светлых, так и за темных.

Отыгрыш в этой стратегии настолько велик, что несколько часов, проведенных за монитором, кажутся одной минутой. Несмотря на то, что система развития базы и т.п. не отличается от того, что мы видели в реалтаймовой стратегии, игра обладает своим неповторимым стилем. Замечаешь его сразу. В начале каждой миссии нам приводят подробный брифинг, так сказать, рассказывают краткую предысторию, таким же монологом и заканчивается миссию. По мере прохождения кампании создается впечатление, будто читаешь новую книгу, только написанную не Толкиеном. Прокол вышел только с роликами, сделанными на движке игры, иногда они просто отвлекают от увлекательного процесса уничтожения врагов. Поклонников книги и фильма раздосадует содержание этих роликов — у создателей игры явно бурная фантазия. Но это так, придирки.

Самое интересное нас ждет в самом геймплее. За каждую из сторон он немного отличается. Для развития нам предоставляется по тринадцать зданий за каждую из сторон. А если уж быть совсем точными, то за зло у нас всего 12 зданий. Отсутствие одного поясняется тем, что темным не надо строить лагеря для поддержания максимальной численности населения. Для этого необходимо тренировать специальный юнит — рабовладельца. Он то и заменяет лагерь. Максимальное количество созданных юнитов не должно превышать сотни. Во всем надо знать меру, зато под один отряд можно выделять хоть всю сотню.

Если разбирать стратегическую часть, то надо отметить, что пару различий в остальных постройках за добро и зло есть. Играя за добрых, мы вызываем рабочих в цитадели, где, кроме этого, можем создавать героев (см. ниже). Выступая же на стороне зла, для создания рабочих вам потребуется построить логово, а героев можно призывать только в крепости Мордора. И цитадель, и крепость могут повышать свой уровень (максимум пять), постепенно апгрейдясь и открывая доступ к более крутым героям.

Существует всего два вида ресурсов для развития. К ним относятся *еда* и *руда*. Больше вроде как не требуется. Вспомним ту же «Батл Реалмс». Там тоже было два ресурса: рис и вода. Если у хороших для добычи еды надо построить ферму, то у злых — скотобойню. Злые руду могут добывать, не строя литейную шахту, тогда как у добрых такой возможности нет. Плюс ко всему этому, существуют различные постройки для апгрейдов, такие как *кузница, темный арсенал, мрачный арсенал*. Усовершенствований просто масса. Кроме того, без этих сооружений вам не будут доступны некоторые юниты.

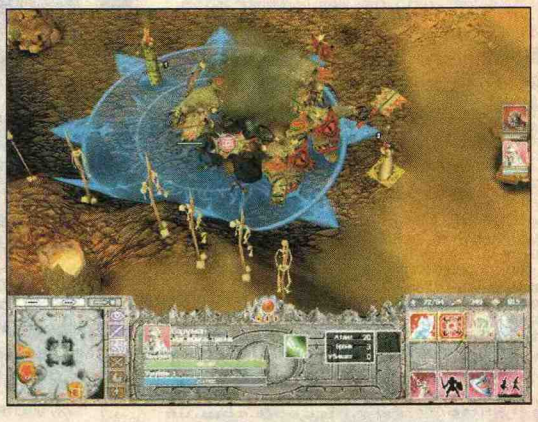


Описывать каждое строение — дело невозможное, ибо журнал — не резина, потому буду краток: нас ожидает почти то же самое, что и в «Варкрафте», — только другое ☺. Что к чему, думаю, вам не составит труда разобраться. Тем более что для каждой стороны существует *дерево технологий*, где все подробно показано. Обращу ваше внимание лишь на некоторые нюансы. Итак, у злых нельзя построить здания

на земле до тех пор, пока рабовладельцем не будет поставлен некий аванпост, который преобразует грунт в безжизненный кусок болота. Аналог зигурата нежити из «Варкрафта». На такой зараженной территории войска приспешников Саурона получают определенный бонус в атаке, а светлые — наоборот.

Без чего не было настоящей «Войны Кольца»? Конечно же, без юнитов. Их то тут целое множество. Минус в том, что водные и летающие отсутствуют как таковые. Но от этого геймплей никак не пострадал. Того, что есть, хватает с головой. В каждом обучающем здании присутствуют два, три юнита, которых оно может тренировать. Всего существует 10-11 разновидностей боевых юнитов, причем все они индивидуальны. Так, если перед вами находится тролль-«рубитель костей», то его нельзя перепутать, например, с всадником Рохана или гоблином-рабом.

Вам предоставлены все возможности для ведения настоящих войн, баланс между сторонами в плане боевой составляющей присутствует, и сказать, что одна сторона лучше другой, нельзя. Также нам предлагается очень интересная система найма героев. Именно они и станут вашей основной боевой единицей. Дабы призвать героя, требуется не только определенный уровень здания, но и такая фича, как *fate* (*судьба*). А под судьбой подразумевается некий экспириенс, который войско зарабатывает во время боя. *Судьба* представлена небольшими кружками на главной панели. И с ней связана почти вся



боевая система игры. Каждый герой требует, кроме основных ресурсов и определенных апгрейдов, еще и несколько очков этой самой *судьбы*. Чем он круче, тем больше *судьбы* на него надо потратить.

Каждый герой в игре получает *пункты опыта*, которые растут по мере того, как он будет принимать участие в сражениях. Все особенности роста персонажей основаны на Вселенной Средиземья Толкиена. Также герои имеют свои уникальные способности, такие как *магия* или *аура*. Вот для проявления последних также надо затратить очки fate. Чем больше уровень, тем больше такие характеристики, как *атака* и *защита*. Героя надо беречь, так как в некоторых миссиях его потеря приравнивается к поражению. В игре вы найдете всех главных персонажей книги. Так что выбирайте, кто вам больше по душе — **Гендальф** или **Саруман**.

Несколько слов о магии. У каждой стороны имеется по пять *главных заклинаний*. И все уникальные. На них, естественно, также надо потратить очки. Но самым запоминающимся заклинанием является **«призыв»**. Оно вызывает у сил добра дерево-гигант **Энт**, а у зла — демона **Барлога**. Когда эти громадины передвигаются, аж экран трясется ☺, а количество хит-поинтов переваливает за 2000. Такого юнита не только сложно уничтожить, но и призвать тоже не просто, потому как для открытия заклинания надо долго воевать, дабы набрать нужное количество очков судьбы.

Еще много можно рассказывать о прелестях и недостатках как юнитов, так и строений. Но то, что мы видели в «Варкрафте», нашло отклик и здесь, только немного в искаженной форме. Но и без нововведений не обошлось. Например, на карте можно встретить *древний источник силы*, завладев которым, получаем постоянные бонусы.

Нельзя не упомянуть о графике и звуке. Да, здесь есть о чем рассказать. Графика не только не хуже, но даже лучше варкрафтовской. Игра может похвастаться такими ландшафтами, что близзаровцам даже и не снилось. Качественные текстуры травы и деревьев, на которые падают тени от облаков, никого не оставят равнодушным. Анимация флоры и фауны впечатляет. Хотя для RTS давно уже считается хорошим тоном влияние рельефа на геймплей, во многих играх рельеф играет чисто декоративную роль. А вот в War of the Ring в этом плане все в порядке — преимущества и недостатки местности весьма существенны для занимающих ее войск. Причем речь необязательно идет о холмах. Гигантские эльфийские деревья маллорны также могут послужить хорошо защищенной позицией, а по руинам Башни Некроманта способны свободно перемещаться только пауки. Впечатление производят и модели игроков и зданий, такие же красочные и стилизованные, как в Warcraft III: Reign of Chaos. Эффектов просто масса: вспышки, взрывы, деформация, после боя на оружии остаются кровавые следы, присутствует рябь и отражения на воде... Такой воды не было доселе ни в одной стратегии! Интерфейс у каждой стороны свой и заставляет поверить в то, что зло — это действительно зло. В общем, обо всем рассказать нельзя, это надо видеть.

Звук и музыка абсолютно не уступают графике. Можно даже в опциях создать свой плей-лист из доступных мелодий. Звуки под стать музыке. Именно благодаря этим мелодиям окружающая вас местность

«оживает». Все звучит: начиная от лязга мечей и заканчивая шуршанием травы на ветру. А какими голосами озвучена игра! Короче, поработали профессионалы, и за это им большое спасибо.

Хотелось также заметить, что кроме кампаний, есть стандартные режимы игры. Хотите — рубитесь на здоровье с компом в одиночной игре, хотите — попробуйте свои навыки стратега с друзьями. Существует и многопользовательский режим (до 8-ми игроков по онлайну), где никакого сюжета нет и быть не может. А есть строительство базы, добыча ресурсов и нескончаемая кровавая бойня. Так что показать, кто «самый модный» на просторах Средиземья, можно, и даже нужно.

Напоследок пару слов об интеллекте противника. Он будет подстраиваться под игрока. Например, на него оказывает влияние то, насколько быстро вы строите и как хорошо управляете своими юнитами. Это специальная фича игры. Но ее абсолютно не замечаешь, когда комп тебя выносит на тяжелом уровне сложности ☺.

Минусы в игре есть. Причем немало. И где-то в глубине души я могу обругать разработчиков, что половину, да где там, почти все слямзили с «Варкрафт 3», не продумали состав миссий, понизили детализацию объектов, добавили бессмысленные ролики. Самая большая бяка — это то, что игра, сделанная на движке Warcraft, жрет ресурсов намного больше, чем ее родитель. Но облить грязью проект я не могу, так как верю во Вселенную, созданную Толкиеном.

Кто-то скажет, что перед нами просто добротный продукт, рассчитанный на огромную армию фанатов, которые в одночасье сметут с прилавков любую вещь, в названии которой присутствует словосочетание «Властелин Колец». Кто-то назовет игру клоном, кто-то — не ровней самому «Варкрафту 3», а очередным отстоем. Сколько людей, столько и мнений. Но стратегия стоящая, и не только я так думаю! И я соглашусь со словами Толкиена:

От самых от дверей ведет
Дорога вдаль и вдаль.
Но кто по ней куда пойдет
И кто куда когда придет —
Уж не моя печаль...

Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Stepa

ВНЕДОРОЖНИКИ 4x4

Болид «мантис» несся по кратчайшему пути в каньоне Красные Скалы в Неваде. Ситуация осложнялась тем, что шел проливной дождь, и машину заносило при малейшем повороте руля. Внезапно на пейджере ДЗВР возникло сообщение: «Агент Степа, передайте ваши координаты». Не отрываясь от руля, Степа левой рукой набил: «Квартал гонок, здание "Внедорожники: 4x4"».

Вступление

Всякое бывает в жизни... Например я, который ничего, кроме RPG и стратегий, за игры не считавший (исключение составляли лишь некоторые аркады), решил как-то порезаться именно в гонки. Возможно, на это повлияло GTA, которое лично я считаю полноценной ролевой игрой. Впрочем, не имеет значения, как у меня в руках очутился диск с «Внедорожниками: 4x4», но он мне понравился. Посему читайте мой отчет на сей счет.

Садимся во внедорожник

Итак, после довольно красочного *«Интро»* появилось довольное красивое меню. Закончив настраивать все настройки (простите за тавтологию ☺), я смело нажал кнопку **«Чемпионат Пилотов»**. Указав свое имя, я довольно категорично выбрал команду **«Кабаны»**... И начал играть... В конце концов, что может остановить такого ветерана, как я? Я никогда не любил гонки, потому что все противники всегда отставали от меня кругов на десять из трех ☺, но...

Трасса «Вечнозеленый Лес» в Канаде... Прекрасная погода, впереди два круга... Ну что, поехали?

Поехали...

Приготовьтесь. Вас будут долго и очень сильно «метелить». Нет, не убьют, но... «Замыкая круг, ты назад посмотришь вдруг» и обнаружишь, что никого сзади нет. Если вы никого не боитесь — значит, вы самые страшные. Если сзади вас никого нет — вы самые последние. Успокойтесь. Это не вы такой, это оппоненты в кои-то веки попались умные. Кроме того, у вас наверняка сложится четкое впечатление, что ваш умственно отсталый болид изобрели сразу устаревшим.

Но не расстраивайтесь. На первых порах четвертое место — это еще удачно попали. Но потом, когда вы сами поднаберетесь опыта, когда вам проапгрейдят... так и хочется сказать «мехос»... В общем, может быть, вы даже пробьетесь в следующий дивизион. А в следующий дивизион можно попасть только в случае победы в текущем.

Ну да ладно, обо всем по порядку. Итак, в самом начале игры вам предложат выбрать команду. Не обольщайтесь — вам никто не обещал место среди ведущих «Кассини» или хотя бы «Джорджес». Вам предложат выбирать из самых-самых отсталых команд. А именно двух последних. Команды различаются между собой не только расцветкой, но и болидом. «Кассини» в пятом (самом первом ☺) дивизионе ездят на «хайрадере», а, например, «Синие жабы» на болиде «полекат».

Если вы будете выигрывать (или проигрывать ☺), вам со временем проапгрейдят болид или придет предложение от какой-нить ведущей (или не ведущей ☺) команды. В письме с предложением вступить в команду будут дополнительно оговариваться условия контракта. Например, набрать больше 60-ти очков за сезон или во всех последующих гонках прийти в ведущей паре. Напоминаю, что вступить в команду можно, только если вы, во-первых, выполните все условия, а во-вторых, НЕ пройдете в следующий дивизион.

Ну, допустим, вы разобрались со всеми этими нюансами. Теперь я расскажу вам о самом процессе гонок, а именно несколько тактик и все такое... Вы меня поняли.

Поехали... Часть вторая

Ну, значит, так. Прежде всего у вас есть такая полезная штука, как *нитроускоритель*. Однако у вас всего три баллона нитро. Сиречь его вы можете включить всего три раза.

Запомните первый и главный совет: рвать нитро со старта — признак дурного тона. Вы просто не удержите занятую позицию. В отличие от NFS, где надо было просто рулить, здесь еще понадобится нормальный внедорожник. У вас нет АБСОЛЮТНО никаких шансов выдержать простую гонку по прямой. Нет шансов до первого поворота. Мастер сумеет обойти противника уже во второй-третьей гонке. Я вышел на первое место в турнирной таблице с четвертой гонки. Ну это я о личном. Итак, случаи, когда действительно необходимо рвать нитро, начинаются дивизиона эдак со второго. А именно, когда вы со всего разгону влетаете в соперника/не вписываетесь в поворот/врезаетесь в стенку. Вот тогда действительно необходимо рвануть нитроускоритель, так как он позволяет очень быстро набрать скорость.

Второй совет: если на указателе написано «ОСТОРОЖНО, ГРЯЗЬ!» (спасибо компании «Медиа-сервис» за отличную локализацию), то будьте уверены — там грязь. То есть с первой же попытки повернуть, ваш болид ТАК ПОВЕДЕТ, что мало не покажется. Именно с пренебрежения такими вот элементарными правилами техники безопасности ☺ и начинается полоса проигрышей.

Третье правило: если перед вашим «полекатом» несется «хайрадер», бессмысленно включать нитро и обгонять его (если, конечно, это не конец трассы). «Хайрадер» элементарно мощнее «полеката», и он просто обойдет его опять.

Четвертое правило: не соглашайтесь на сомнительные предложения команд. Вам ведь абсолютно не нужно пересаживаться с того же злополучного «хайрадера» на «полекат». Так что если вы в «Кассини», не позволяйте соблазнить вас «Стае волков».

Пятое правило: если уверены, что пройдете в следующий дивизион, можете вообще смело наплевать на предложения команд. Все равно в следующем дивизионе вам придется начинать все заново и опять выбирать две самые захудалые команды и подтягивать их.

Ну вот и все советы. Теперь вердикт...

Вердикт

Добротная, качественная гонка, играйте!

Scorched Earth 1.1

The Mother of All Games

AKELLA

Экскурсию ведет заслуженный танкист ДЗВР камрад Акелла. Все собираются у большого стенда. Если подойти поближе, можно услышать, что говорит ведущий.

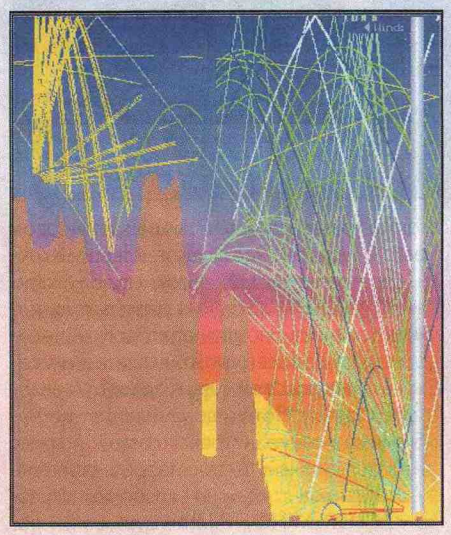
Новичок:

— Как попасть в ДЗВР?

— Надо лучше целиться...

Да, стая, я старик...

Все мы в душе танкисты. Не верите? Это вы зря. Нельзя судить сгоряча. Я, например, танкист. Моей первой приставочной игрой



были как раз «танчики». Невероятное количество дней было проведено за охраной «орла» и уничтожением вражеских танков. Но эта игра другая.

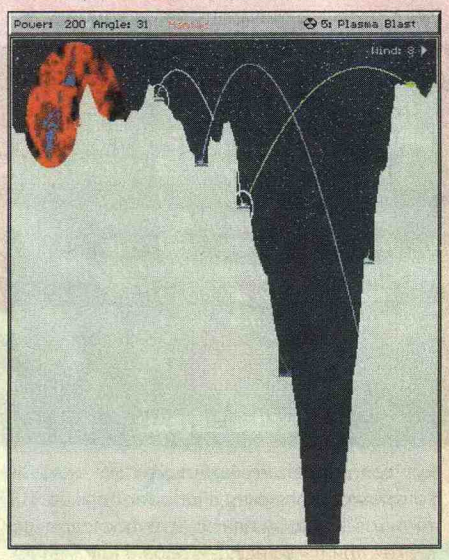
Да, это не зачинатель нового жанра, это и не последняя модернизированная версия, это просто игра. Точнее сказать, эта игра — дочь Battle Castle и мать Worms. Первая вскоре легла в основу шедевра Ballerburg, а об успехе второй, я думаю, вы наслышаны. И все-таки, что было до «Червячков»? Ведь вся работа над ними — это замена танков на симпатичных бесхребетных и «модернизация» оружия. Да, конечно, суперовцы — это сила, но все-таки пресловутые «Червячки» не были первооткрывателями своего жанра. Они оказались далеко не первыми. Сначала была Scorched Earth, которая очень выделялась на фоне других подобных игр, не зря же в ее главном меню есть приписка: «Мать всех игр...»

Летят самолеты, и танки горят.

Игра была произведена на свет в далеком 1991-м году компанией **Wendell Hicken**, и у нее сразу же появилась целая армия поклонников. Полное название звучит как **Scorched Earth 1.1: The Mother of all Games**, мы же, почитатели и любители, называем ее просто и ласково: Scorch.

Итак, мы в танке... То есть нам доверили танк, да, это они зря, но что поделаешь. Нет, мы не просто управляем танком. Нам дано намного больше, чем просто посылать друг в друга ракеты. Стоит только взглянуть на главное меню. Сколько кнопочек видите? Это все настройки! И все полезны, все интересны. Здесь выбирается и *количество игроков* (от 2 до 10), и *количество раундов* (от 5 до 1000) — так что играть можно и одному, и с компанией, и подолгу, и просто промаять часик. Но это, конечно, не все. Вы также можете задавать *количество баказоидов*, которое выдается каждому игроку перед началом военных действий, *схему подсчета очков* (они же в будущем ваши деньги), *физические особенности вашего battlefield'a* (так, например, вязкость воздуха, гравитацию и многое прочее). Также регулируются *особенности ландшафта* (выпуклости, наклоны) и *погоды* (небо, его вид, ветер, его сила и переменчивость), и еще много, много чего... Что тут удивительного, скажете вы. Тогда вдумайтесь, какие возможности вам предоставляются, а теперь еще разок гляньте на год создания... ☺.

Вот когда вы настроились, можно загружаться, и — вперед, знакомимся с тактикой выжженной земли. Но сначала вам предлагается определить каждого из игроков, будет он компьютером или человеком. От этого выбора зависит, что же вам впоследствии придется настраивать. Единственное, что за вас уже давно решено, — это цвет танка. Всего существует десять цветов, но они идут только в одной очередности, так что если хотите быть се-



реньким, придется вам играть восьмером. Хотя, чем больше играющих, тем лучше! Но это уже отклонение от темы. Сначала рассмотрим возможные варианты выбора.

Итак, вы решили, что ваш танк будет компьютером. Сверху появляется различные названия, это тактика вашего соперника. Всего есть 7 видов «разумности» компьютера: от «слабоумного» до «киборга». Вы можете выбирать идеального для себя противника. Или же поставьте *enemy unknown*, и тогда уровень интеллекта вашего соперника будет для вас сюрпризом. Дальше внизу — шкала, по которой вы можете выбрать себе модель танка. Какая разница? Да никакой! Модели выполняют исключительно эстетическую функцию. Хотя, нет, все же различаются *движущиеся* и *фиксированные модели*. Фиксированные — это те, у которых нет гусениц, и

они не могут передвигаться. Соответственно, те танки, где вы можете распознать колеса, будут двигаться, но только если вы купите горючее. Имя компьютеру давать не обязательно — он сам его себе выбирает.

Если же вы генерируете танк под себя, то первым делом вам предлагается ввести свое *имя*. И, как и в случае с компьютером, выбрать *модель*. Кстати, одна модель для человека не доступна, как бы это обидно не звучало. Но ничего, люди берут глупые машины тактикой и оригинальностью. А чтобы тактике было где разгуляться, мы идем к *складам* и выясняем, что там у нас есть вкусненького ☺.

Для удобства все поделено на две категории: *оружие* и *вспомогательные средства*. Во вспомогательных средствах вы можете найти массу очень полезных вещей, например, различные *системы самонаводки*, упомянутое выше *горючее, батареи*. И, естественно, такое незаменимое средство, как *защита*, которая бывает нескольких типов: *простенькая, двойная* или же *отображающая*. Очень полезно иметь в инвентаре *парашют*. Как бы смешно это ни звучало, оные танкам просто необходимы, когда под ногами, простите, гусеницами, внезапно исчезает земля.

Все, что нужно знать об оружии, вы найдете в специальных книгах.

Выдержки из *«Пособия для начинающих танкистов»*, издание второе, половина слов заменена цензурой на эвфемизмы. *Раздел 2.* Итак, я таки забрался в танк, что дальше делать??? *Глава 25. «Самые действенные способы уничтожения противника».*

«Метод первый. Запустите в него бомбу или ракету. Бомба или ракета — это такая штука, которая наносит повреждения танку

противника. Если вы — танкист-оригинал, можете запустить в противника необычной бомбой, например, бомбой, вызывающей целую цепную реакцию, или катящейся.

Примечание старшего сержанта. Запомните! Настоящий танкист не пользуется прибамбасами типа пунктирно-наводных ракет и прочей разноцветной мерзостью. Ра-

кетой в лоб — это по-нашему, а буржуи пускай бесятся.

Метод второй. Взорвите почву под ногами бяки и пусть молится, если не прикупил парашютов нашего местного завода. Для разрушения земли-матушки существует специальное оружие. Оно, кстати, очень эффективно, если нехорошие человеки забросают вас продуктами своей жизнедеятельности или землей. Может быть в виде бомбы или же *сегментной очистки* с кодовым названием «дворник Толян».

Метод третий. Пыль в глаза, землей по голове, посыплем врагам голову пеплом. Для этого наш завод сделал специальные бомбочки с нашим фирменным родным навозиком. Запускать желательно по параболической траектории прямо на головы врагам. Срабатывает психологическое давление: противник видя, что вы проводите по нему погребальную церемонию, начинает медленно сходить с ума.

Еще одно примечание старшего сержанта. Грязью, почву из-под ног выбивать — это не наши методы!!! Нам нужны бравые бойцы, готовые за родину пускать одну за другой ракеты местного производства! И нечего тратиться на всякие понты!!!

Примечание прапорщика. Есть еще один метод — выиграть у противника его танк в карты. К сожалению, к нему редко прибегают, так как низший воинский состав прекрасно осведомлен о развитости высшего и не позволяет последним вести переговоры посредством азартных игр, выпивки и женщин.

Глава 26. Как правильно дотолкать заглохший танк до ближайшего населенного пункта...»

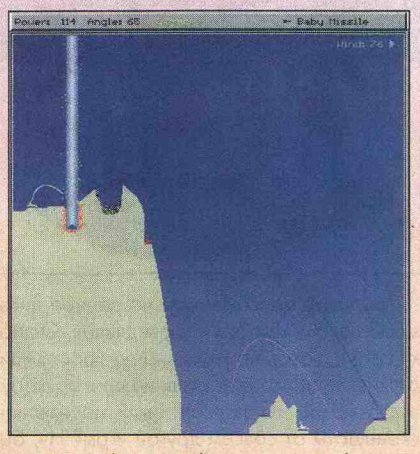
Откуда же брать деньги на все эти удовольствия? Конечно же, *деньги* вы получаете по ходу игры. Самое главное — уничтожить как можно больше врагов. В конце игры выдается *рейтинг*, в котором указывается, кто какое место занял и кому какая сумма полагается. Так что, все по заслугам, господа Наполеоны. И если игра ведется много раундов подряд, под конец самые плохие стрелки смогут себе позволить только средние простые ракеты да легонькую оболочку-защиту, а короли тактики боя будут разъезжать в тройной броне с парашютом за спиной и пускать Big Nuke направо и налево...

Итак, инвентарь полон, деньги потрачены до последнего цента, вы во всеоружии. Что осталось? Играть!!!

Дрожит земля, дрожит горячий воздух

Порядок размещения танков на поле боя случайный. А ходят все справа налево по очереди. Все, что от вас требуется, — выбрать нужное оружие, угол наклона дула танка к земле, силу залпа и нажать **space bar**. Ну, конечно, тут-то вы и оцените, что такое ветер, его сила и направление, вспомните школу, физику, и как Марь Ивановна рассказывала, что такое гравитация. А еще можно включить *дополнительные погодные эффекты*, например, *метеориты* и *молнии*. Только потом не удивляйтесь, если за два хода до победы молния «снимет» у вас защиту, и тут же самая маломощная ракета противника прожарит вас по самую панамку. Привыкайте, это война. Окунитесь в ее атмосферу.

Вы только представьте себе: красивый рассвет, горный пейзаж. Тихонько стоят разноцветные танки каждый на своем посту. Первый танк поднимает отображающую защиту и запускает через горку в соседей Funky Bomb, в воздухе разрывается разноцветный заряд, задевая близкостоящие танки. Один из танков

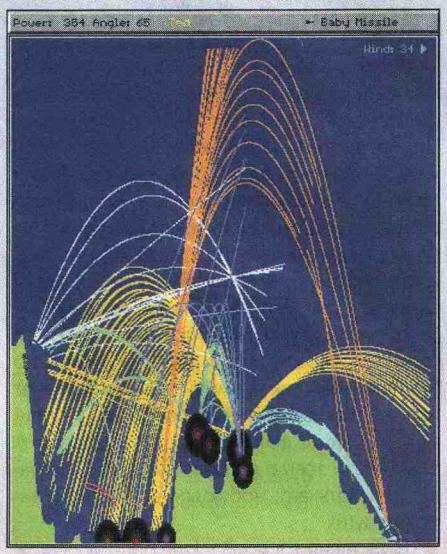


взрывается большим блестящим столбом, другой — по цепной реакцией. А тут самый крайний запускает Death's Head, и все — в утреннем небе тишина, победившая дивизия считает деньги и идет отмечать победу. И некому это увидеть. Только обожженная земля остается безмолвным свидетелем этого торжества...

Да, разработчики постарались на славу, спецэффекты в игре мощные. Взрывы яркие и красочные, напалм красиво прожигает землю, а метеориты похожи на метеориты. И не смейтесь, опять посмотрите на дату. Это — та мрачная красота войны, которую лучше познавать с экрана компьютера, чем в реальности. И если люди смогли передать ее даже с помощью таких картинок, какие пятилетние дети в «Пэйнте» рисуют, значит, они действительно старались, работали над игрой, любили ее.

Let's make War!

Тем, кто, пролистывая журнал, все-таки остановился на этой статье, тем, кто, взглянув на скриншоты, не ужаснулись, и все-таки начали читать этот краткий обзор, и самое главное — тем стойким личностям, которые дочитали эту статью до конца, ду-



маю, не стоит объяснять подробно, почему эта игра заслуживает Вашего внимания. И полагаю, не стоит специально комментировать, почему игре отведено тепленькое местечко в «Музее». Я лучше как последний эгоист скажу, почему Я люблю эту игру. Просто взяли идею войны — машины против машин. Взяли, вырастили, красиво оформили, хорошо продумали каждый вариант, позволили человеку самому отрегулировать игру под себя... и вот результат. Что чувствует игрок? Атмосферу, пьянящую атмосферу войны. Резкий контраст с мирной природой, с Матушкой-землей. Ты ощущаешь себя не просто рядовым танкистом — командиром. Разве этого мало. Дальше должен был следовать большой список мелких причин моей симпатии к этой игрушке. Но есть и одна главная причина. Догадались? Конечно, ностальгия, куда же без нее? На этой прекрасной ноте я с вами прощаюсь и иду вешать свою каску на крючок. До новых встреч, камрады!

Вместо эпилога

Поздний вечер. Музей. В помещении старательно моет полы уборщица, посреди всего этого безобразия стоит стенд. На стенде — большими буквами надпись: «Их scorch'ило круче всех». Под нею список, тянущийся далеко к полу. В нем можно распознать довольно-таки много знакомых имен: авторы «МиКа» и постоянные жители Игрограда. Все оказались бравыми танкистами. Под стендом сидит компания подростков, все, как на подбор, в касках и с подозрительными канатами в руках...

Акелла — Маньяку:

— Scorch'и мне мину!

— Хе, сначала разучись Big Nuke пускать против ветра!

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Позитивное мышление

Знаете, в чем сила мира? Нет, не в деньгах и не в джоулях. Сила — в позитивном мышлении. Именно позитивное мышление может превратить любую неприятность в... приятность ☺. И на душе сразу станет легко и приятно. Главное, уметь найти хорошую сторону в произошедшем с тобой событии. Правда, иногда это бывает не просто. Ну что, скажите, хорошего, если у вас полетел винт? Причем, с десятого этажа и на асфальт?

Большинство скажут, что ничего хорошего в этом событии нет и быть не может, но это не совсем так — умный человек извлечет из него важный эмпирический опыт. Например, что винты если и летают, то недолго. А опыт — это всегда полезно. Хоть все же лучше получать его, наблюдая за экспериментами других.

Собственно, в моей жизни была масса ситуаций, когда только позитивное мышление позволяло избегнуть глубокой депрессии и умерщвления миллиона-другого нервных клеток. Я уже и не вспомню, сколько раз ломал свой (если бы только свой) компьютер, сколько полезных и ценных вещей погибло в результате всевозможных опытов, сколько раз я тонул и падал с большой высоты, сколько раз... Если начать вспоминать, оказывается, что всяческих неприятных событий в моей жизни было больше, чем приятных, и несмотря на это я не утратил оптимизма и не разучился улыбаться. Просто я так и не научился серьезно относиться к неприятностям, да и на жизнь привык смотреть с иронией, чего, собственно, и вам желаю.

И вот совсем недавно наш бессменный Шеф покинул Департамент. Скажу честно, это событие явилось неожиданностью для всех. Большой и не скажу что очень приятной неожиданностью.

Что будет дальше, справимся ли мы без Шефа? Эти вопросы, наверно, волнуют всех.

Думаю, что только время даст нам ответы, а пока... А пока лично я прибег к привычному методу — позитивному мышлению. Не скажу, что в данной ситуации я вижу много положительного, но с моей точки зрения, его вполне достаточно, чтобы сохранять хорошее настроение, уверенность в себе и идиотскую улыбку на губах. Мы уже давно и много говорили о новой политике редакции, об ускорении вычитки статей, об ужесточении контроля за качеством и т.д., и т.п. Говорили? Ага. Делали? Как когда.

Но теперь ситуация кардинально изменилась, ибо вся полнота власти и вся ответственность свалилась на нас с братцем. Власть — это неплохо, а вот ответственность... Необходимое, хоть и не очень приятное дополнение.

В конце концов, наша главная задача — это улучшение качества «МиКа», и теперь нам никто не сможет в этом помешать. А если мы не справимся... то виноваты будем именно мы, а не кто-то другой. Но не будем о плохом. Позитивное мышление «рулит», а значит, мы справимся. Мы просто обязаны это сделать.

Пожелайте нам удачи.

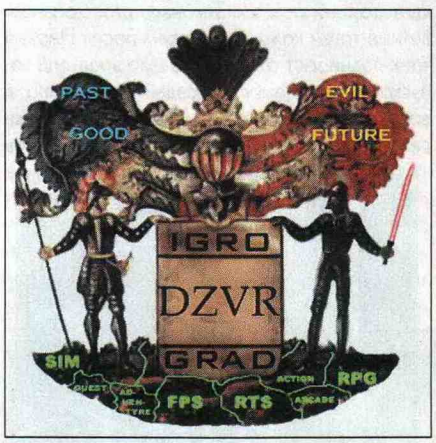
Работа над ошибками

Вот такое письмо написал нам камрад **Шаповалов Константин**:

Здравствуйте, здравствуйте, уважаемый Хирург-психопат, психиатр (нужное подчеркнуть)!!!

В последнее время при чтении вашего издания (какого, не скажу) я стал находить очень много ошибок, а это очень неприятно.

Такое впечатление, что у вас вообще никто этим вопросом не занимается.



Ну что я могу ответить на данное письмо. В целом, критика справедливая. Ошибки встречаются, причем, иногда просто идиотские. Чего стоит последний прикол, когда в статью по «Саламбо» были поставлены скриншоты от совсем другой игры? Ну, бывает, ошибся верстальщик.

Ошибки, должен я заметить, встречаются не только у нас, а практически в любом издании, причем чем напряженней процесс выпуска, чем чаще выходит издание, тем труднее отслеживать всяческие баги. Еще одна вещь: специфика — о чем мы пишем? Правильно, об играх. А где вы видели игру без глюков ☺?

Но, естественно, мы с этим боремся, и тут можете нам помочь вы. Просто пишите нам о встреченных ошибках. Не в общих словах, мол, ошибки и очипятки у нас есть — мы это знаем. А вполне конкретное — в таком-то номере, в статье такого-то, такая-то ошибка.

А мы уж разберемся, кто виноват и накажем кого попало ☺.

Новая идея

Как я уже говорил, люблю письма с предложениями, особенно когда эти предложения и пожелания можно исполнить. Вот одно из таких писем, от камрада **Артема**:

Здасьте, люди добрые и не очень!

С новосельем вас. Надеюсь, тебе, Doc, досталась секретарша... подопытная. Представляю — посредине кабинета стоит здоровенная старинная кровать, сбоку — тумбочка а-ля стол, на которой лежит много-много разных хирургических принадлежностей: скальпели, пинцеты, тампоны, водка aka спирт. У Глюка, наверно, не кабинет, а пещера, как у первобытных людей. Топоры острые, дубины тяжелые, молоты огромные разбросаны, вместо обоев на стене — шкуры монстров злобных из «Морровинда». Сам он в шубе, пошитой из бород рыжих гномов, сидит на камне, топор точит, шубкой гордится...

Это было так, введение. Недавно поставил себе Интернет, и захотелось такое вот нехитрое предложение вам послать. Гайсы, как насчет иногда проводить читательские хит-парады на разные темы: «Лучшая RTS», «Лучшая игра (все жанры)», «Лучшая графика (в определенном жанре)» и т.д. Ведь такие фичи много где есть, а у вас — нет. Номинаций может быть много, это как ваше серое вещество придумает. Как считать места, я думаю, вы знаете.

Мое дело предложить, а ваше... не знаю. ИМХО, было бы прикольно почитать хит-парад, не тот, который штампует какой-нить мегаизвестный сайт, а наш, родной, миковский...

Как вы на это смотрите, многоуважаемый Doctor Kertis? Если положительно, если вам не в облом, ну или каким-то чудом есть свободные ручки, которых у вас никогда нет, так проведите разок сие мероприятие. Предлагаю свой хит-парад. Может, он и идиотский (использовались геймы прошлого тысячелетия), но такой уж есть:

1. *WarCraft3 (и add-on);*
2. *Unreal Tournament2003;*
3. *Myst3: Exile;*
4. *Jedi Knight2: Jedi Outcast;*
5. *Dungeon Keeper2;*
6. *Disciples2;*
7. *Демиурги (вторых не видел);*
8. *Космические Рейнджеры;*
9. *Diablo2;*
10. *Dungeon Siege.*

Плизз, опубликуйте эту мессагу (если вы не считаете, что это только место лишнее займет), чтоб другие свою мыслину об этом намылили (о чем сварганил, аж сам не понял ☺).

Ладно, все, больше мешать не буду, пока.

Насчет хит-парада читателей, это ведь совсем не сложно. Серьезно. Во всяком случае, в рамках «Автоответчика». Вот, камрады, я и предлагаю вам проголосовать по следующим номинациям:

1) Лучший FPS года;
2) Лучшая РПГ года;
3) Лучшая стратегия года;
4) Лучшая пошаговая стратегия года;
5) Лучший TPS года;
6) Лучший симулятор года;
7) Лучший квест года;
8) Лучшая аркада года;
9) Лучшая тактика года;
10) и наконец, Лучшая Игра Года!

Если я что-то забыл, добавляйте.

Ну а мы по вашим письмам подведем итоги.

И не забывайте о существовании *«МиК»-портала*, на нем тоже обязательно будет устроена голосовалка на эту тему. В общем, предложение сделано — теперь дело за вами.

А вот еще одно письмо на похожую тему от камрада **Crimson**'а:

Приветствую тебя, о говорящий правду о [censored] играх!

Спасибо за то, что опубликовали мои хокку.

Хочу рассказать тебе ужасную историю о том, почему именно я НЕНАВИЖУ Kreed. Это самый большой облом последних четырех месяцев (после Temple of Elemental Evil ☹). А все дело в том, что я его ждал. Следил за каждой новостью, смотрел скриншоты, и вот в один прекрасный день мы с друзьями зашли в клуб в поисках «Академии Джедаев». Там она отсутствовала, мы решили срубиться в «Варкрафт» и продолжить поиски завтра. Но тут я увидел Kreed, и «Варкрафт» был тут же забыт.

Так как кто-то играл в него до меня, я решил продолжить и...

Бодро вскинув шотган, я пошел по очень темному коридору, время от времени оглядываясь в поисках монстров. Они не заставили себя долго ждать, и вот трое уже лежат на полу, а четвертый прет на меня. В шотгане остался один патрон, я подошел в упор, целясь врагу народа в брюхо, и ПРОМАЗАЛ! В УПОР!!! Я начал убегать, пытаясь выстрелить, но не смог. Отчасти потому, что перезаряжался, отчасти от ужаса, потому что монстр застрял в ящике, который был ему по колено. УЖАС!!!

В общем, я шел домой, полный самых черных мыслей о добросовестности разработчиков. Ну как они собрались убивать «Дум 3» из ТАКОГО шотгана?!

Но как известно, нет худа без добра, и я задумался: а какой шотган все-таки самый лучший? Лично для себя я этот вопрос решил, а теперь хочу подкинуть в журнал идею: пусть читатели проголосуют за лучшие стволы года: например, Лучший Шотган Года, Лучшая Assault Rifle Года, Лучший Чейнган Года, Лучший Пистолет Года и наконец, Лучший Рокет Года ☺. А опубликовать результаты можно в постновогоднем номере журнала.

Итак, мой хит-парад шотганов:

1. Aliens vs Predator 2;
2. Crimsonland (plasma shotgun ☺);
3. Shogo: Mobile Armor Division.

Надеюсь, идея понравилась.

Ничего идея. Оригинальная, но, как и любая идея, она жизнеспособна только в меру активности наших читателей. Ждем писем.

Наше творчество-2

Ха, после прошлого «Автоответчика» меня просто завалили хокку, стихами, отдаленно напоминающими хокку, и эскизами гербов. Это не может не радовать. Кое-что публикуем — читайте и смотрите. И продолжайте писать и рисовать.

Слово камраду **vf**:

Превьюху каждую читаю,
На сайт все чаще захожу,
Но все равно Я понимаю,
Что мой комп не потянет
Вторую «Халфу».

* * *

За окнами ветер,
За окнами гром,
Но мне все равно,
В мире «Готики»
Тепло и ясно.

* * *

В окно пристально смотрю,
Хочу увидеть птицу средь неба,
И солнце с облаками,
Но каждый раз ловлю я мысль,
Что это окно Windows'а

* * *

Привычно Power я нажал,
Но где же приветствие,
И обоев любимых не вижу,
Что? Неужели я в Dos'е?
А! Это комп не подключен.

И снова слово камраду **Crimson'у**:

Все встают и встают скелеты
И дестроеры взмыли в небо —
Трепещи, наступают Андеды!

* * *

Пролетел за окном Гарри Поттер,
Провожаю паскуду взглядом:
Из шотгана его не достанешь.

* * *

Вскину я на плечо свой рокет
И пойду мстить Буруту за правду:
Мстить за «Крид» и за «Златогорье».

* * *

Все мы любим рубиться в «Джедаев»,
Только wALkman в них не играет:
Он устал быть фрагом на ножках!

* * *

Если сутки прошли незаметно,
Это значит, ты с баночкой пива
Посидел за «Фоллаутом» первым.

* * *

Не играйте в Enter the Matrix
Ведь, увидев такое вот дело,
От стыда сгорает процессор.

* * *

Вот вы все материте «Виндоуз»,
А ему неприятно слушать
Вот поэтому он и глючит!

И напоследок творения камрада **hybrid**'а:

В жизни есть всегда свой смысл,
Если быть совсем серьезным,
Разум мой уносит ветер...

* * *

Вам здесь не хватает экспы,
Для того чтоб перк был новый?
Гаусс всем приносит счастье.

* * *

Ай-Сик-Ю всегда нам нужно —
Без него мы жить не можем
Send new Message совесть просит.

* * *

«Виндоус» жизнь нам облегчает,
Билли зашибает бабки.
Линуксоидам — респекты.

* * *

Идет по улице Агент
И тычет пальцами в прохожих.
Один лишь Нео, Смитов много

* * *

Этого дядю мы знаем давно,
Он к нам приходит с мешком за плечами,
Красный нос — тоже подарок.

* * *

(Посвящается S@T'у):
Тебя очень беспокоит
Рейтинг твой на Баттл.Нете?
Чаще, чем ты, не играют.

Собственно, на этом разрешите закончить очередной «Автоответчик». Пишите нам. Рисуйте нам, не забывайте — тот, кто нарисует лучший эскиз герба, получит приз!

В статье вы видите работы камрадов **Дерека Вольфа** и **Crimson**'а, оценивайте.

Наталья ГРАДОВАЯ

Карлик Нос

Какой мальчишка не мечтал спасти принцессу? Бывало, представишь себя рыцарем, закованным в латы, а перед тобой — дракон, огромный, свирепый... пуленепробиваемый... и плюется... напалмом... Или лихим разбойником, с метким луком в руках, а принцессу замуж насильно выдают... и ты спешишь, но опаздываешь... по привычке... и стрелы... забыл... Или принцем, а она — заколдованная, спит уже сто лет, ты и не родился еще, когда она засыпала... и зубы не почистила... и запылилась... слегка...

Системные требования: процессор Pentium 3 700 МГц, оперативная память 128 Мб, мультимедиа 24х, место на жестком диске — 1.5 Гб, Windows 95/98/ME/2000/XP

Помечтать не получается, может, поиграем?

Сын сапожника и торговки овощами Якоб тоже мечтал. Не о принцессе, конечно, — о приключениях. Все-таки скучно быть таким примерным, таким пай-мальчиком! Живешь по правилам, папе-маме помогаешь, прав никаких, одни обязанности. Вот Якоб и мается у лотка матери, приносит пользу окружающим. Не весело, конечно, с рыночной площади ни ногой, денег на карусель нет. Но когда разнеслась весть о пропавшей принцессе, Якоб понял вдруг, что никакие правила его не удержат. Такой шанс бывает лишь раз в жизни. Он, Якоб, умный, смелый и находчивый, он найдет принцессу! Правда, хорошо бы для начала найти того, кто ее похитил...

«Наш ответ Голливуду»

Те, кто уже видел новый российский полнометражный мультфильм «Карлик Нос», конечно же знают, что Якоб вовсе не рвался на поиски принцессы. В мультике похитили как раз его самого, в полном соответствии с первоисточником — сказкой *Вильгельма Гауфа*. Но в дальнейшем сценарист *Александр Боярский* и режиссер *Илья Максимов* уверенно пошли по дороге, проторенной студией У. Диснея: мультфильм снят *по мотивам* сказок Вильгельма Гауфа и в легко узнаваемой диснеевской манере. У героев трогательные огромные глаза, они поют милые песенки и всегда побеждают злую колдунью. Детали тщательно прорисованы, а пейзажи в голубой дымке и приторно-романтичны. Мотивы «впечатляют» своим отдаленным сходством с оригиналом. Зато мультфильм «не стыдно» показать на большом экране. Пока российские издания обсуждают, хорошо или плохо столь откровенно подражать диснеевской мультипликации, и почему забыты традиции мультипликации советской, фирма **1С**, действуя по давно отработанной теми же американцами схеме, выпустила одноименную компьютерную игру. «Карлик Нос» — это мультипликационный квест со множеством встроенных аркад, игра для детей младшего школьного возраста — 6-12 лет. Разработана игрушка калининградской кампанией «**К-Д ЛАБ**» в сотрудничестве со студией анимационного кино **«Мельница»** и кинокомпанией **СТБ**.

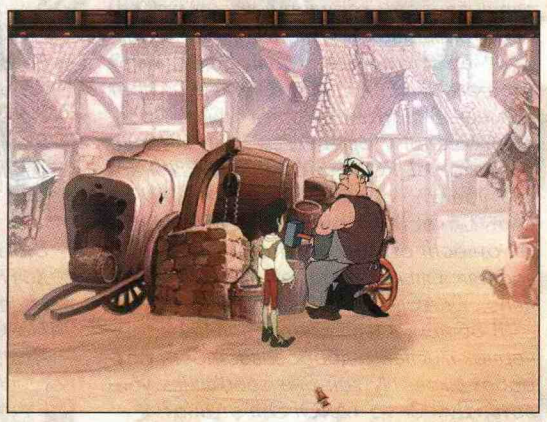
«Мотивы» и фантазии

Злая ведьма, вполне достойная галереи аналогичных диснеевских персонажей, собирается оживить каменного монстра Дагала, подозрительно напоминающего Голема. Оживить его можно, «лишь соединив воедино самое злое и самое доброе сердце». Собственное злое сердце колдуньи для этой цели вполне подходит, ну а доброе бьется в груди нашего пай-мальчика Якоба. Оживший Дагал должен бы, как водится, завоевать для колдуньи мир, но, как обычно, планам этим не суждено было исполниться. Якоб отказался оживлять Дагала, и за это ведьма превратила его в карлика с огромным уродливым носом. Семь лет провел Якоб в ее дворце, замаскированном под невзрачную избушку, а когда вернулся в город, мать родная его не узнала... Не то чтобы Якоб, убитый горем, продолжал мечтать о подвигах, но спасти принцессу ему таки удалось. Услышав крики о помощи за оградой дворца, он решил вмешаться. Гусыня, которую он отбил у стражников, как раз и оказалась принцессой Гретой, пропавшей семь лет назад. Ведьма превратила девочку в птицу и отправила в подарок на королевскую кухню, чтобы из нее приготовили блюдо к столу короля (план, достойный фильма ужасов). И теперь самой главной целью Якоба и принцессы стало возвращение себе нормального человеческого облика.

Таков коротко сюжет нашумевшего мультфильма. Взрослым вообще не следует тщательно анализировать детские сказки, жизненный опыт делает наше восприятие излишне приземленным, соответственно, и воображение шалит. Отягощенные знанием реалий, мы жалеем драконов-динозавров, летаргический сон спящей красавицы волшебным нам не кажется, сказку о Красной шапочке считаем кровавым триллером, а о Белоснежке с гномами я и вовсе ханжески промолчу. Дети нашего скепсиса не разделяют, зато нас с ними — в итоге — разделяет пропасть непонимания. А посему о достоинствах и недостатках мультика более ни слова.

А теперь серьезно

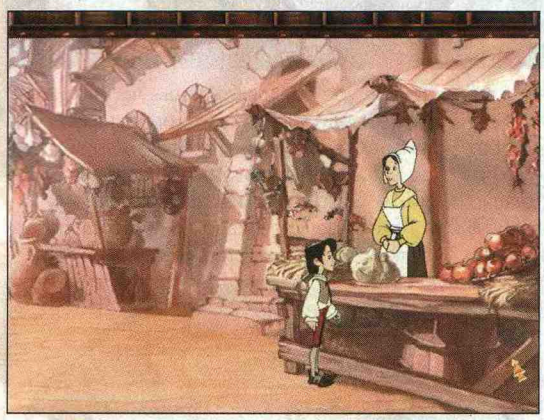
Пройдя игру полностью вместе со своим штатным геймером — дочерью 9-ти лет, сообщаю всем, кому интересно: игра достойна внимания. Ребенку, знакомому с принципами квеста и с мультфильмом, — что тоже важно, — разобраться в местных задачках и головоломках будет несложно. Но не настолько просто, чтобы пройти игрушку за час и потерять к ней интерес навсегда. Сюжетные расхождения между мультфильмом-родителем и игрой не слишком велики, но вполне достаточны, чтобы не идти за мультяшным Якобом след в след. Стремление Якоба найти и непременно спасти принцессу стало ключевым различием в сюжете мультфильма и игры.



Быстро-медленно

Поначалу мы довольно долго, но с пользой общаемся с жителями городка, пришедшими на рынок. Ведь не может Якоб ни с того ни с сего нарушить прямой запрет матери и попросту сбежать. Поэтому не жди-

те, что ведьма приковыляет за овощами сама, и сама же приведет нас к своему «логову». Надо «организовать» покупателя, тогда мать-торговка успокоится, а мы вместе с ее послушным сыном сможем, наконец-то, отправиться по своим делам.



Буквально в первом эпизоде наметился тот ритм, в котором проходит действие всей игры. Разговоры с персонажами постепенно и неторопливо приводят нас к строго логическому решению проблемы. Но для его осуществления придется потрудиться: нам предстоит пройти аркаду. Меняется темп игры, меняется музыкальное сопровождение, мышка отключается, играем клавишами со стрелками. Первая аркадка вроде бы незатейлива: местный пьяница, нетвердо стоящий на ногах, просит услужливого подростка перевести его через рыночную площадь. С координацией у пьянчуги худо, идти прямо сам он не может. Толкаем его в нужном направлении. Площадь заставлена телегами и тюками с товаром. Лужи, ямы, прилавки, покупатели — все превращается в непреодолимые препятствия. Стоит немного ошибиться, и тут же возвращаемся к началу маршрута. Но неудачи «путешественников» нас не огорчают — слишком смешна и нова для ребенка вся ситуация. Получив монетку за услуги, решаем свои проблемы с поиском покупателя и наконец-то идем дальше.

Итак, с помощью аркады добавив немного адреналина в кровь, встряхиваемся, просыпаемся и отправляемся к избушке ведьмы с новыми силами. Бродим по комнатам дворца, беседуем с белочками-фрейлинами, ищем принцессу. Запоминаем подсказки, прозвучавшие и показанные в ходе разговоров. Снова затосковали? Новая аркада прогонит скуку: надо пройти мимо кусающихся змей. Немного облегчим вам задачу — не торопитесь прыгать под укусы. Пропустите первую волну. А запомнив их последовательность, просто вовремя уворачивайтесь.

Чтобы встретиться с принцессой Гретой, придется пробежаться длинным жутким коридором, полным ловушек, огненных гейзеров и пауков. Спасаться от ведьмы и Урбана, ее слуги, станем вместе с Гретой — гусыня-принцесса будет защищать Карлика Носа от пауков, летучих мышей, змей и файерболов Урбана.

В игре нам встретятся и другие игры — стрельбы по стражникам, полет в волшебных туфлях, бегство по крышам. Все эти мини-аркады оживляют действие, прерывают квестовую монотонность. Большое количество аркад в игре вполне оправданно — маленькие дети в силу своих психологических особенностей слишком долго напряженной интеллектуальной деятельностью заниматься не могут. В конце концов, это игра, а не контрольная по математике.

Холодно-горячо

Наш инвентарь за все время игры пополнится от силы десятью предметами. И хотя активные предметы высвечиваются, попасть к нам в руки они могут лишь в тот момент, когда действительно понадобятся. Поэтому не задерживайтесь возле них надолго, не пытайтесь взять их, если карлик отказывается, руководствуйтесь подсказками, которые регулярно звучат в разговорах. Комбинировать артефакты, применять их одновременно практически не придется. И хотя задачки непосредственно квеста нельзя назвать слишком головоломными, подумать здесь есть над чем. Вот, например, как открыть тайник в библиотеке? Есть два пути. Методом тыка с помощью мамы, долго и нудно перебирая активные книги, находим комбинацию, при которой тайник открывается. Забираем Книгу заклинаний, пугаем стражников, идем в читальню. Из Книги узнаем, что снять заклятье нам поможет таинственное растение тараксакум. Тут Якоба хватает стража, а гусыня возвращается в библиотеку. Выйти оттуда она не может. Игра глючит: гусыня ходит по воздуху. Действие останавливается. В чем дело? А в том, что лупа, которую вы нашли в библиотеке, предназначена вовсе не для того, чтобы сфокусировать солнечный луч и поджечь тараксакум в следующей локации. Из мультфильма мы знаем, что она понадобится, и прячем лупу в инвентарь. Но использовать ее нужно в самое первое посещение библиотеки, чтобы рассмотреть код тайника! Да и те «активные» книжки тоже надо рассматривать через лупу. Гусыня книги выдвигает, Якоб через лупу рассматривает. Выдвинув книги 193, 773 и 1974, легко и просто откроем тайник. А, вернувшись в библиотеку вновь, достаем книгу «Волшебные растения» и выясняем, что тараксакум и одуванчик — одно и то же. Так что, родители, не спешите на помощь слишком рьяно, игрушка-то детская, без особых наворотов, вот пусть детки и привыкают к самостоятельности. А одуванчик и моноклем поджечь можно.

Графика и музыка, движок

«Карлик Нос» стал первым испытанием нового движка для квестов QD Engine калининградской компании «К-Д ЛАБ». *QD Engine* — технология визуального проектирования структур данных и логики игр в жанре квест. Сборка игры «Карлик Нос» целиком и полностью выполнена на QD Engine без дополнительного программирования, включая сюжетное прохождение и все аркады.

Графика игры, созданной на базе такого красочного мультфильма, конечно же, не может не понравиться. Тщательно выписанные локации, обаятельные персонажи, огромное количество роликов, нарезанных из мультфильма, — все заслуживает самых добрых слов. Именно из-за роликов игра занимает на жестком диске 1.5 Гб. При игре с лазерного диска вы займете лишь 200 Мб.

Озвучивали персонажей те же актеры, что и в мультфильме, и, как вы понимаете, и звук, и эффекты, и музыкальное оформление сделаны на том самом уровне, о котором мечтаешь, играя в кое-как локализованные импортные детские квесты.

О пользе развлечений

Абсолютно уверена, что детям так же необходима психологическая разрядка, как и взрослым. Особенно школьникам младших классов. Психика и организм ребенка привыкают к школе медленно, зачастую шестилетки попросту не готовы по своим психофизическим особенностям выдерживать школьную нагрузку. Да, помогают игры на свежем воздухе. Да, полезны рисование, ролевые игры с ровесниками, спортивные секции и кружки по интересам. Но поиграть на компьютере в плохую погоду — тоже неплохо. Главное, игрушку подобрать *по силам*, иначе ребенок, не справившись с нею, не отдохнет, а лишь расстроится. Правильно подобранные компьютерные игры, кстати говоря, идеальны для детей, не слишком уверенных в себе, в своих возможностях. Во-первых, ты один на один с игрой, играешь в своем собственном темпе, думаешь над задачками столько времени, сколько тебе необходимо. Никто тебя не подгоняет, не дергает, не критикует и не хихикает за спиной. Во-вторых, если не получается пройти аркаду, можно повторять попытку раз за разом опять-таки без свидетелей твоих неудач. Проявив характер, обязательно победишь — это ваш непоседливый школьник рано или поздно себе уяснит. А кто из вас, родители, не хотел бы, чтобы ваш ребенок приобрел такие качества, как настойчивость, внимательность, усидчивость, инициативность, прогностическое мышление. И совершенно неважно, с помощью каких методов ваш ребенок станет развивать эти качества, поможет ему в этом занятия в школе, спорт или компьютер.

Александр МАКАРЧУК aka Shaoran shaoran@mail.ru

Вашей mouse — Euro house! 2

Продолжение, начало см.: «МиК», №49 (107)

Ей, кто тут в мавзолей крайний? А че там? А, Ленин под стеклом. Какое гладкое стекло, если и есть что-то подобное, так это **Icemat Mousing Surface** (**рис. 1**), широко известный в узких кругах стеклянный коврик производства датской компании Icemat. Ковер, можно сказать, раритетный — экзотика для наших краев, но что такой есть, знать надо. Поставляется в довольно большой цветной коробке. Ковер стандартного размера (250x210 мм), как средний тряпичный или виниловый. Естественно, сходство на этом заканчивается.

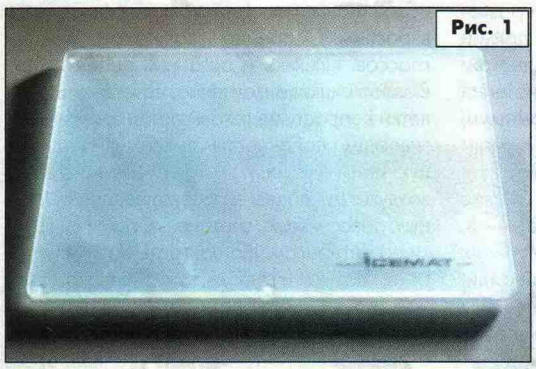


Рис. 1

Главная фишка Icemat — то, что он сделан из специального стекла толщиной 4 мм. С рабочей стороны оно подвергается особой обработке, после чего становится матовым и не таким скользким. С обратной стороны на стекло нанесен логотип Icemat. Кстати, хорошая идея, ведь беда большинства ковров в том, что рисунок на рабочей поверхности постепенно стирается. На Icemat же он останется надолго. Коврик стоит на шести ножках из прозрачного пластика, поэтому его высота составляет 6.5 мм.

Кроме обычного Icemat, существует его вариант **Icemat Black** из черного стекла. По мнению некоторых, на черном вроде бы лучше ездят оптические мыши. Хотя производитель честно заявляет, что не может гарантировать нормальное функционирование оптики на обеих разновидностях Icemat.

Основную свою функцию, то есть быть удобной «трассой» для мыши, стеклянный ковер выполняет безупречно. Благодаря идеально ровной поверхности и материалу, из которого он сделан, Icemat обеспечивает отличную точность мелких движений, но он также доставит вам немало приятных минут и при обычной работе, и при игре в «Кваку» и CS. Единственное возможное нарекание, — двигая мышь, надо прилагать большие усилия, чем на FUnc.

Среди отличительных особенностей Icemat есть как положительные, так и отрицательных.

Положительные. Хотя Icemat сделан из стекла, поцарапать такой ковер крайне тяжело. Говорите «стекло»? А мы его молоточком, ага, страшно? Заявляю: нисколько. Если уронить даже с хорошей высоты, то ничего страшного (если пальцы ног под ковер не попали ☺).

Отрицательные. Самый большой недостаток Icemat — это производимый во время движения мыши скрежет, похожий на звук, как будто вы проводите ножом по стеклу. Это действительно неприятно, особенно если на вашей мышке нет специальных наклеек (*skatez*). Кстати, в комплекте с Icemat должны были поставляться аналогичные Mouse Skatez наклейки **Pad Surfers**. При работе со стеклянным ковром полезно иметь неподалеку ведро с мыльным раствором или же парочку влажных салфеток. Ковер не страдает от излишка пыли, просто он достаточно быстро покрывается жиром от рук. Протирать девайс следует примерно раз в неделю. Вероятно, тем, у кого потеют руки, будет совсем плохо. Стекло плохо проводит тепло и медленно нагревается. Поэтому ковер обычно холодный, что не слишком понравилось бы Минздраву.

Габариты: длина — 25 см, ширина — 21 см, толщина — 0.6 см.

Цена — 30-33 евро.

В принципе, Icemat чуть проигрывает в качестве и функциональности тому же FUnc.

А что же братья-геймеры, как же так, их что, забыли? Конечно, нет, именно для них старается знаменитая американская компания **Everglide** (**http://www.everglide.com**). Конечно, два предыдущих ковра пойдут «на ура» для любой игры, но именно эта фирма выпускает продукт, ориентированный именно на геймеров. Так что ниже предлагаем вашему вниманию обзор коврика **Everglide Giganta Optical Smoke** (**рис. 2**).

Рис. 2

Everglide уже давно занимается разработкой подобных устройств, и один из первых продуктов компании стали черные коврики *Attack*. Но из-за своего маленького размера они оказались неудобны и поэтому не завоевали популярности. Модель Everglide Giganta Optical Smoke была разработана специально для оптических мышей. Коврик твердый, с поверхностью, идеально подходящей для оптики (например, для той же *Mouse Skatez*).

Габариты: длина — 20 см, ширина — 25 см, высота — 0.6 см.

Цена — 16.95 у.е.

Все NOVAe

Французская фирма **NOVA**, занимающаяся «ткацким делом» еще с 1991 года, на сегодняшний день в своем арсенале имеет 9 абсолютно разных «семейств» ковриков.

Наибольший интерес лично для меня представляют коврики марки **Micropoint 3000** (**рис. 3**), выполненные из специального материала. Сами коврики изготавливаются по определенной технологии, предусматривающей сугубо разрез цельного материала на отдельные коврики без какой-либо сплавки, склейки, прессования отходов производства, чем грешит подавляющее большинство производителей данного вида продукции. Сами коврики трехслойные, но при этом в линейке Micropoint 3000 нельзя найти «толстого» коврика.

Рис. 3

А вот еще парочка плюсов.

✓ Отлично сделанная подошва из микропористой пены. Коврик просто идеально лежит на столе, и сдвинуть его с места движением кисти не представляется возможным, что делает работу весьма комфортной. Вспомните — обычные коврики нужно постоянно пододвигать на место, из-за того, что они то и дело сползают.

✓ Материал очень прочный и порваться просто так он вряд ли захочет, особенно учитывая описанный нами ранее процесс изготовления ковриков из цельного материала.

Рис. 4

✓ Хорошая эргономика самих ковриков. Здесь под эргономикой нужно понимать отличные «ходовые» качества девайсов: полная бесшумность при перемещении мышки, абсолютно ровная поверхность, благодаря чему достигается плавный и точный ход курсора.

✓ Благодаря качественной технологии изготовления коврики не подвержены таким неприятным вещам, как попадание воздуха под рабочую поверхность, что сразу же приводит девайс в негодность.

Габариты: диаметр — 19.5 см, толщина — 1.5 мм.

Специальный коврик для оптических мышек — **MicrOptic** (**рис. 4**) — одна из последних разработок фирмы **NOVA**. Отражающий слой состоит из зеркальной пыли, благодаря чему достигается максимальная точность позиционирования курсора, что принципиально важно при профессиональной работе с графическими приложениями, такими как AutoCAD, ArhiCAD, Photoshop и пр. Коврик не цельный: в отличие от основной части, края обтянуты другим материалом, более шершавым и менее мягким. Основная же часть — это очень приятный на ощупь материал с большим количеством блестящих частиц, которые представляют собой микрозеркала для отражения оптического луча вашей мышки. Гладкий верхний слой обеспечивает комфортное перемещение мыши в любом направлении, а покрытие нижнего — надежно фиксирует коврик на столе, не позволяя ему скользить. Эту модель поистине можно считать шагом вперед в области производства ковриков для оптических мышей.

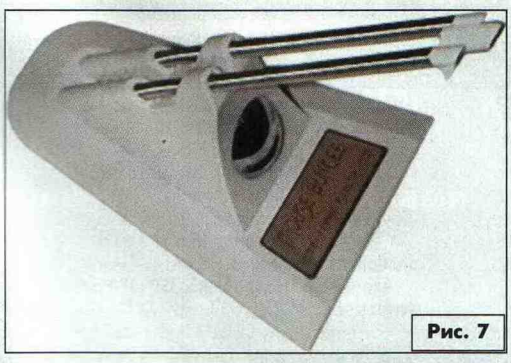


Рис. 7

Габариты: ширина — 16.7 см, высота — 22 см, толщина — 1.5 мм.

Позаботимся о братьях наших меньших

Сразу появляется мысля: «А на кого бы это свалить заботы о своей mouse, пусть сестра ее чистит или бабка пылесосом». Если чистка мыши — не ваша стихия, или лень сильнее вас, то можно прибегнуть к услугам компании **3M**. Фирма 3M выпустила необычный коврик стоимостью $15, делающий движение мыши более точными. При изготовлении **3M Precise Mousing Surface** использована специальная технология, которая позволяет сформировать поверхность, покрытую микроскопическими гребнями и желобками. Мышь лежит на гребнях, а пыль попадает в желобки (**рис. 5** *Справа обычный коврик, слева 3M Precise Mousing Surface*).

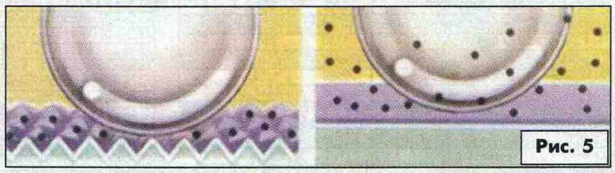


Рис. 5

Рис. 6

Работать с этими коврами ни я, никто из моих знакомых не пробовал. Может, соберемся вместе с запорожцами и накатаем просьбу в 3M — и дадут они нам это чудо-юдо на тест-драйв.

Пора клеить ласты... то есть лапки

Я уже, наверное, все уши вам прожужжал о **Mouse Skatez** (**рис. 6**), теперь пора о ней поведать подробнее. Эта штуковина сделана из скользкого материала. Мне б такую в детстве, метра два на санки ☺. Наклейки на мышь выполнены из тефлона и предназначены для минимизации трения — нужная вещь, если вы хотите, чтобы «грызун» скользил идеально, а коврик служил вечно. Таким образом фактически сводится к нулю коэффициент трения между полотном коврика и мышкой. Кто не видел наклейку живьем, посмотрите на картинку, и вы увидите, что она напоминает нашу изоляционную ленту. Радует и тот факт, что стандартной Mouse Skatez хватает на две мышки, причем это указывается самим производителем.

Технические данные: длина — 192 мм, ширина — 12 мм, толщина — 0.01 мм. Как ее приспособить? Очень просто. Прилепите Mouse Skatez к «лапкам» мыши, «...и что, красивые, поехали кататься».

Крепче за «мышанку» держись, шофер

«Кто крайний в очередь, а че дают? Куда-куда?.. Ну значит, что-то ценное. Стоим...» Думаю, такая ситуация вам знакома.

Помните FUnc Surface 1030? Была там некая штучка, аналог Mouse Bungee. Ну некоторые в курсе, некоторые нет. Это приспособление для поддерживания провода мышки. Не случалось ли вам сталкиваться с такой ситуацией, когда шнур от мышки попадает под нее саму? Так вот, для устранения данной проблемы предлагается устройство под названием **Mouse Bungee** (**рис. 7**).

Специальный амортизированный держатель для мышиного «хвоста». Он абсолютно не мешает движениям, а даже облегчает управление «грызуном». Практически получаем ощущение беспроводного девайса. Конечно, назвать эту штуковину предметом первой необходимости нельзя, тем более, что цена на нее в районе 15-18 зелененьких. Такие деньги всегда можно про... потратить в более нужном направлении. Но если вы считаете, что провода — это зло для владельца PC, тогда это нужная вещь (**рис. 8**). Хотя проще будет добавить те же деньги и купить беспроводного грызуна.

P.S. Конечно, коврик — не самая главная деталь оснащения компьютера, но и не последняя. Почему я взялся за написание статьи о ковриках? Наверное, потому что мой собственный одолжила проиграться моя любимая собачка. Вот и лазаю по миру, ищу, у кого можно классными ковриками побаловаться ☹.

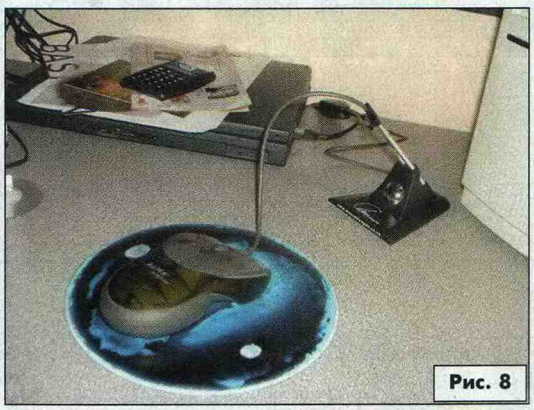


Рис. 8

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
cel1.7/256/20GVA-Int/корп/CD52X	1561	289	2
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
P4 2.0/512/80G/128M/CDRW+DVD	3208	594	2
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Dur1.3/256/20G/VA-Int/CD52/250w/FDD	1350	250	2
Мобильные компьютеры			
ACERTravelMate244LCCel2,6/256/30	7290	1350	2
ACERTravelMate252LC P4 2,6/40/512	8721	1615	2
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 366-2,4 (Coppermine/T) от	103	19	2
AMD Duron, Athlon-XP 1,4-2,5MHz от	211	39	2
CPU Duron 1.6 GHz Socket A	237	43	4
CPU Athlon XP 1900+	293	53	4
CPU Athlon XP 2000+	359	65	4
CPU Athlon XP 2200+	370	67	4
CPU Celeron 2.4 GHz Socket 478 Box	414	75	4
CPU Celeron 2.5 GHz Socket 478 Box	486	88	4
CPU Athlon XP 2500+ Barton	497	90	4
CPU Pentium 4 1.8 GHz Socket 478	673	122	4
CPU Pentium 4 1.8 GHz 512 KB Cache	740	134	4
CPU Pentium 4 2 GHz 512 KB Cache	751	136	4
CPU Pentium 4 2.66 GHz 512 KB Cache	933	169	4
CPU Pentium 4 2.6 GHz FSB 800 MHz	1038	188	4
Модули памяти			
DIMM 128 MB PC133	110	20	4
128/256Mb SDRAM, DDR,Flash Samsung	113	21	2
DDR SDRAM 128 MB PC2100	116	21	4
DIMM 128 MB PC133 (Работает на BX)	155	28	4
DIMM 256 MB PC133	177	32	4
DDR SDRAM 256 MB PC2100	204	37	4
DDR SDRAM 256 MB PC2100 Infineon Or	232	42	4
DDR SDRAM 256 MB PC2700 Infineon Or	237	43	4
SO DIMM DDR SDRAM 256 MB PC2100 Inf	243	44	4
SO DIMM DDR SDRAM 256 MB PC2700 Inf	259	47	4
512/1024Mb SDRAM, DDR,Flash Samsung	362	67	2
DDR SDRAM 512 MB PC2100	397	72	4
DDR SDRAM 512 MB PC2700 takeMS CL	458	83	4
DDR SDRAM 512 MB PC3200 APACER Inf	464	84	4
DDR SDRAM 512 MB PC2100 Infineon Or	662	120	4
Материнские платы			
MB Jetway V266DM VIA KT266A Socket	237	43	4
MB Jetway V400DB VIA KT400 Socket A	293	53	4
MB Shuttle MK40MN VIA KM400 Socket	326	59	4
MB Albatron PX845EV Pro2 i845E-800	370	67	4
MB Albatron PX845PEV i845PE Socket	375	68	4
MB Albatron PM845GV1 i845GV Socket	375	68	4
MB Soyo VIA KT400-8x + RAID Socket	491	89	4
MB Intel D865PERL i865PE Socket 478	552	100	4
MB Abit NF7-S NVidia nForce2 Socket	629	114	4
Жесткие диски IDE			
HDD Samsung 20.4 GB 5400 rpm	282	51	4
20-40Gb(5400/7200) WD,Samsung	297	55	2
HDD Samsung 40.0 GB 5400 rpm	315	57	4
HDD Seagate 40.2 GB 5400 rpm	320	58	4
HDD WD 40.2 GB 5400 rpm 2 MB Cache	320	58	4
HDD WD 40-BB2 GB 7200 rpm 2 MB Cach	326	59	4
HDD Samsung 40.0 GB 7200 rpm	326	59	4
HDD Seagate 40.2 GB 7200 rpm	337	61	4
HDD WD 40.2 GB 7200 rpm 8 MB Cache	370	67	4
HDD WD 80-BB2 GB 7200 rpm 2 MB Cach	408	74	4
HDD Samsung 80.0 GB 7200 rpm	408	74	4
80-120Gb(5400/7200)Samsung,Seag,IBM	427	79	2
HDD WD 60.0 GB 7200 rpm 8 MB Cache	436	79	4
HDD Seagate 120 GB 7200 rpm 2 MB	546	99	4
HDD WD 120 GB 7200 rpm 2 MB Cache	546	99	4
HDD WD 120 GB 7200 rpm 8 MB Cache	624	113	4
Сменные диски			
CD-ROM 52x Samsung ATAPI	83	15	4
CD drive 52x SAMSUNG,NEC,BENQ	92	17	2
CD-ROM 52x NEC ATAPI	99	18	4
CD-ROM 52x TEAC IDE	105	19	4
DVD 16/40 SONY/ASUS/TEAC/SAMSUNG от	178	33	2
CD-RW LG 52x/32x/52x IDE	204	37	4
CD-RW Acer BenQ 52x/24x/52x IDE	210	38	4
CD-RW ASUS,LG,TEAC,SONY 52/24/52int	216	40	2
CD-RW ASUS 52x/24x/52x IDE Retail	237	43	4
CD-RW + DVD-ROM Samsung 52x/24x/52x	326	59	4
DVD+CDRW SONY/LiteOn/Samsung 48/24	340	63	2
CD-RW + DVD-ROM TEAC 48x/24x/48x/16	342	62	4
CD-RW + DVD-ROM LG 12x/8x/32x/8x	348	63	4
MultiMedia			
AS Also A-107 80 W PMPO	17	3	4
AS SVEN SPS 210	28	5	3
Нау-ки Sven CD-860 (Volume control)	28	5	3
Нау-ки Sven AP-870 (Volume control)	33	6	3
AS Also A-306 160 W PMPO	33	6	4
AS Also A-128	39	7	4
AS Also A-309 120 W PMPO	39	7	4
AS Also A-502 180 W PMPO	39	7	4
SB CMedia CMI8738 32 bit 4 Channels	39	7	4
AS Also AW-221 2x3 W RMS	39	7	4
Нау-ки Sven CD-850 (Volume control)	50	9	3

Наименование	грн.	у.е.	код
AS CodeGen SP-180 2x10 W RMS	55	10	4
AS CodeGen SP-182 2x10 W RMS	55	10	4
SB Aureal Vortex I 8810 PCI	55	10	4
AS Sanyoo AVS-200 2x20 W	94	17	4
AS Maxxtro WCS-611 20 W RMS дерево	116	21	4
AS Sven SPS-622 18 W RMS дерево	116	21	4
AS CodeGen SP-530 Subwoofer 18 W +	121	22	4
AS CodeGen SP-550 Subwoofer 18 W +	127	23	4
AS Maxxtro WCS-600 2x18 W RMS	127	23	4
AS Maxxtro WCS-699 2x18 W RMS	132	24	4
AS CodeGen SP-610 Subwoofer 25 W +	138	25	4
AS CodeGen SP-910 Subwoofer 25 W +	155	28	4
AS Maxxtro WCS-838 Subwoofer 18 W +	160	29	4
SB Creative Live! 5.1 PCI (OEM)	171	31	4
AS SVEN AF-11 HI-FI(дерево)	187	34	3
AS CodeGen SP-828 Subwoofer 20 W +	193	35	4
AverMedia203 TV/VCR/FM TVstudio+ДУ	292	54	2
AS CodeGen SP-968/5.1 Subwoofer	453	82	4
AS Creative 6.1 Inspire 6700 Subw.	535	97	4
AS Sven YF-1A HT-475 Домашний кин.	635	115	4
Видеокарты			
TV-Tuner ACorp Y-878 PCI	160	29	4
SVGA 64 MB NVidia GeForce 2MX-400	177	32	4
ATI All-in-Wonder 128PRO 16M	194	36	2
SVGA 64 MB ATI Radeon 9200 SE AGP	232	42	4
ATI RADEON 9200 64M VIVO/TVO	270	50	2
MSI Geforce4 MX440-8x 64 DDR	281	52	2
TV-Tuner AverMedia TV Studio 203 +	287	52	4
TV-Tuner AverMedia TV Studio 203	342	62	4
SVGA 128 MB Sapphire Radeon 9200	359	65	4
ATI RADEON 9000PRO VIVO 64/128M 275	437	81	2
ATI RADEON 9800PRO 128DDR 8x/4x	2187	405	2
Мониторы			
15" LG 500E 0.28 mm 1024x768x60 Hz	513	93	4
15" 0.28 BenQ V551 1024x768 67Hz	556	101	3
17" Samtron 76E	591	107	4
17" 0.28 Samtron 76e 1024x768 85Hz	622	113	3
17" Samsung 753S	624	113	4
17" 0.27 BenQ V773 1024x768 85Hz	633	115	3
17" 0.26 Samsung 753s 1024x768 85Hz	666	121	3
17" 0.25 BenQ G774 1280x1024 67Hz	693	126	3
17" 0.26 Samtron 76DF	726	132	3
17" Samsung 753DFx	740	134	4
17" Samtron 768DF	745	135	4
17" 0.26 Samsung 753DFX	776	141	3
17" 0.26 Samtron 768DF	776	141	3
17" Samsung 755DFx	800	145	4
17"Flatron F 710PH(0,25,Dig,TCO"99)	815	151	2
17" 0.26 Samsung 755DF	831	151	3
17" 0.26 Samsung 757p 1600x1200Ni	941	171	3
17" 0.26 Samsung 757dF 1920x1440 64	985	179	3
17" Samsung 757NF	1021	185	4
17" 0.26 Samsung 757MB	1029	187	3
19" 0.25 BenQ V991 1600x1200 78Hz	1045	190	3
17" 0.26 Samsung 757nF 1920x1440 64	1062	193	3
19" 0.25 BenQ P992 1600x1200 78Hz	1199	218	3
19" Flatron T910BU(0,25,Dig,TCO"99)	1285	238	2
Monitor 19" Samsung 957MB 0.20 mm	1352	245	4
15"LG 1515S TFT 400:1, 250кд/м2	1820	337	2
15" 0.297 BenQ FP547 TFT чёрная	1821	331	3
15" 0.297 BenQ FP567s TFT MultiMedi	1909	347	3
15" Samsung 152S TFT	2015	365	4
15"SONY HS53H(grey,blue) TFT TCO99	2063	382	2
15" Samsung 152B TFT	2098	380	4
15" Samsung 152s TFT	2107	383	3
15" Samsung 152X TFT	2125	385	4
15" Samsung 152b TFT	2211	402	3
15" Samsung 152T TFT	2236	405	4
15" Samsung 152s MM TFT	2244	408	3
15" Samsung 152b MM TFT	2321	422	3
17" 0.264 BenQ FP767MM 1280x1024	2322	430	2
15" Samsung 152T TFT	2354	428	3
17" Samsung 172VTFT	2374	430	4
17" 0.264 BenQ FP767 TFT MultiMedia	2398	436	3
17" Samsung 172V ivory TFT	2585	470	3
17" Samsung 172S TFT	2594	470	4
17" Samsung 173s TFT	2822	513	3
17" Samsung 172s mm TFT	2943	535	3
20.1" 0.255 BenQ FP2081 TFT	6897	1254	3
Устройства ввода			
Keyboard BENQ/Cherry/Codegen от	11	2	2
Mouse Scroll/Optical/Radio/PS2 от	11	2	2
Модемы			
int Lucent//Kworld/Acorp 56K от	54	10	2
56 K ACorp M56PML Lucent int. PCI	72	13	4
56 K ACorp M56EMT ext.Orest Ukraine	171	31	4
56 K ACorp M56SCD ext V92	193	35	4
GVC 56K VECTOR K2D/R21 от	211	39	2
56 K Speed Com+ ext. Orest Ukr.	226	41	4
56 K ACorp M56SCD ext.Orest Ukraine	226	41	4
ZyXEL OMNI Vector(smart,neo,lite)от	248	46	2
56 K / V.92 Orest Ukraine ext.	254	46	4
56 K Zyxel Omni Mini ext. V.90	304	55	4
56 K Zyxel Omni Duo ext. V.92Serial	502	91	4
Корпусе			
Bp 250/300/350/450 ATX P-4	54	10	2
Корпус JNC 250 W ATX	88	16	4
Codegen,SWEEX,KME	103	19	2

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
Принтер HP DeskJet 3320 A4	204	37	4
Принтер Lexmark Z25 A4	204	37	4
Принтер Lexmark Z35 A4	259	47	4
EPSON C42S(silver) A4 USB(акция!!!)	292	54	2
Epson Stylus C43SX LPT	314	57	3
Принтер HP DeskJet 3550 A4	381	69	4
CANON BJC i350 4800x1200 16-11 с/м	437	81	2
HP DeskJet 3650	484	88	3
Epson Stylus Color Photo 830U	567	103	3
HP DeskJet 5150	572	104	3
Принтер HP DeskJet 5150 A4	591	107	4
Epson Stylus Color Photo 950	2151	391	3
Лазерные принтеры			
Принтер Samsung ML-1210	861	156	4
SAMSUNG ML-1210 (12ppm,600*600) Lpt	875	162	2
Принтер HP LaserJet 1000w A4	938	170	4
Принтер Canon LBP-810 A4	960	174	4
Принтер Samsung ML-1250	960	174	4
HP LaserJet 1000w	1001	182	3
Принтер Canon LBP-1120 A4 USB	1016	184	4
CANON LBP-1120 A4,10ppm,2400*600dpi	1026	190	2
Canon LBP-1120	1078	196	3
HP LaserJet 1005w	1100	200	3
Принтер HP LaserJet 1300 A4	1750	317	4
Сканеры			
Сканер Mustek Be@rPaw 1200CU	259	47	4
Сканер Mustek Be@rPaw 1200TA EU	320	58	4
Be@rpaw1200TA 600x1200,48bit,USB	324	60	2
Сканер Mustek Be@rPaw 2448 TA EU	392	71	4
Сканер HP ScanJet 2400C	414	75	4
HP SJ 2400C 48бит1200x1200т/д,45сек	432	80	2
Сканер Mustek Be@rPaw 2400TA Pro	513	93	4
Источники бесперебойного питания (UPS)			
Super Power VT525/625/800/1000 P	211	39	2
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
К струйным принтерам цв,ч/б от	27	5	2
К лазерным принтерам цв,ч/б от	302	56	2
УСЛУГИ			
Модернизация с покупкой б/у компл-х	27	5	2
Настройка ПК			7
Модернизация любых ПК			7
Модернизация мониторов			7
Модернизация принтеров			7
Ремонт ПК			7
Модернизация любых ПК			7
Бесплатные консультации по ПК			7
Консультации по модернизации ПК			7
Покупка комплектующих Б/У			7
Покупка компьютеров Б/У			7
Замена старых ПК на новые			7
Покупка перферийных устройств Б/У			7
Настройка ПК			7
Продажа подержаных ПК			7
Продажа подержаных комплектующих			7
Изготовление ПК по заказу			7
Ремонт			
Покупка комплектующих Б/У			7
Покупка компьютеров Б/У			7
Замена старых ПК на новые			7
Ремонт ПК			7
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)	1	0,25	1
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)	3	0,48	1
Выделенные линии за 1 Гб	189	35	2
64Kb	631	116	1
512Kb	5484	1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
Ночной Unlimited (02:00-06:00)	16	3	1
Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09)	22	4	2
карточка 30вечеров&ночей(18-09+с,в)	49	9	2
Домашний Unlimited (20:00-08:00)	60	11	1
Internet Unlimited	120	22	1

ВНИМАНИЕ!!!
Изменился телефон редакции!
(044) 455 35 75
(многоканальный)

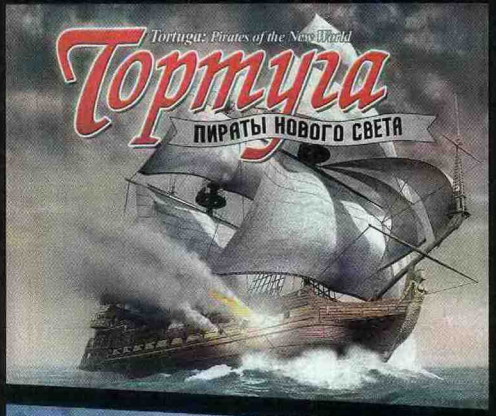
Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262,4647185)	2
2	Инкософт (044-2464389,2345335)	20
3	Компьютеринтерсервис (044-2368800,2164650)	3
4	КомТехСервис (044-2368800,2368432)	9
5	Медиа софт	14
7	Мультитрейд (044-2470598,2375186)	32
8	ПрагмаТех (044-4575720, 4416990)	7

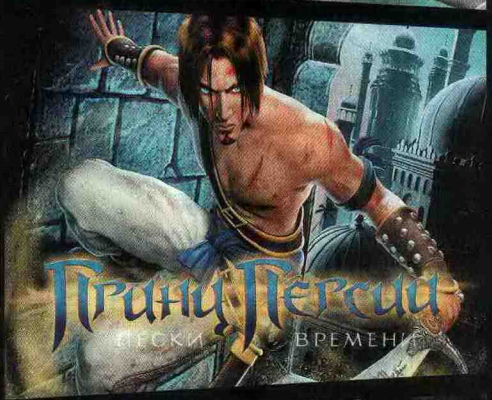
Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№50 (108), 15.12.2003.
Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
03057 г. Киев-57, а/я 61.
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2003.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
03057 г. Киев-57, а/я 61, тел. (044) 455-3575.

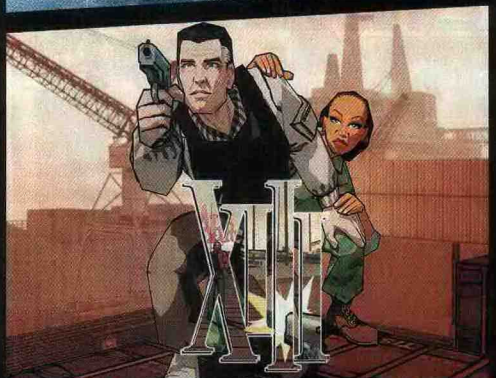
Редакция: 03057 г. Киев-57, а/я 61,
тел. (044) 455-3575.
Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информ отдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пашко, Данил Перцов.
Корректор: Полина Хатимлянская.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмаркатюк.
Секретарь ДЗВР: Денис Бондаренко.
Реклама: Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский, Юрий Литвин.
Начальник отдела полиграфии:
Дмитрий Можаев
Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Клочко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «Мира», тел.: (044) 247-4438
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768.
зам. № 952

"Место встречи изменить нельзя!"
Зустрічаємось,
спілкуємось,
граємо,
розважаємось
19 – 21 грудня
в Київському Палаці спорту
на новорічному комп'ютерному
ярмарку Intel
На вас чекає святкова програма
з цікавими зустрічами,
новорічними сюрпризами
та, звісно ж, подарунками!
Ласкаво просимо на стенд
МОЙ КОМПЬЮТЕР
ИГРОВОЙ







НОВА КОЛЕКЦІЯ НАЙКРАЩИХ ІГР ВІД МУЛЬТИТРЕЙД

Видавець на території України - компанія "МУЛЬТИТРЕЙД"

Відмінна якість мультимедійної продукції, що випускається нами, вже давно стала візитною карткою компанії.
Наш каталог, що вміщує більш ніж 1000 найменувань - найбільший ліцензійний каталог в Україні.
З питань гуртових закупок звертайтеся по тел.: (044) 237-5186, 233-28-20; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.

Multi trade

Акелла™

Русс Бит-М
www.russobit-m.ru

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

МедиаХауз®
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ

Кирилл и Мефодий

NMG
NEW MEDIA GENERATION