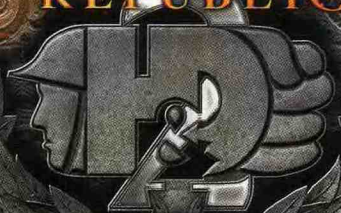
Мой компьютер игровой

№ 51-52 (109-110)
Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307
22.12.2003

STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

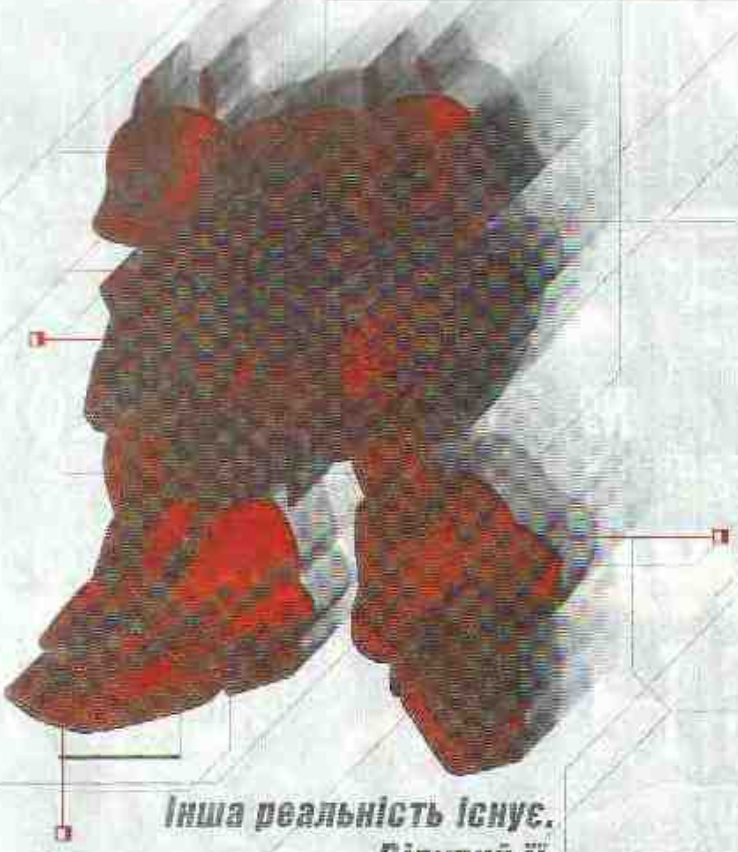


HIDDEN & DANGEROUS

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

MAGIC The Gathering
BATTLEGROUNDS

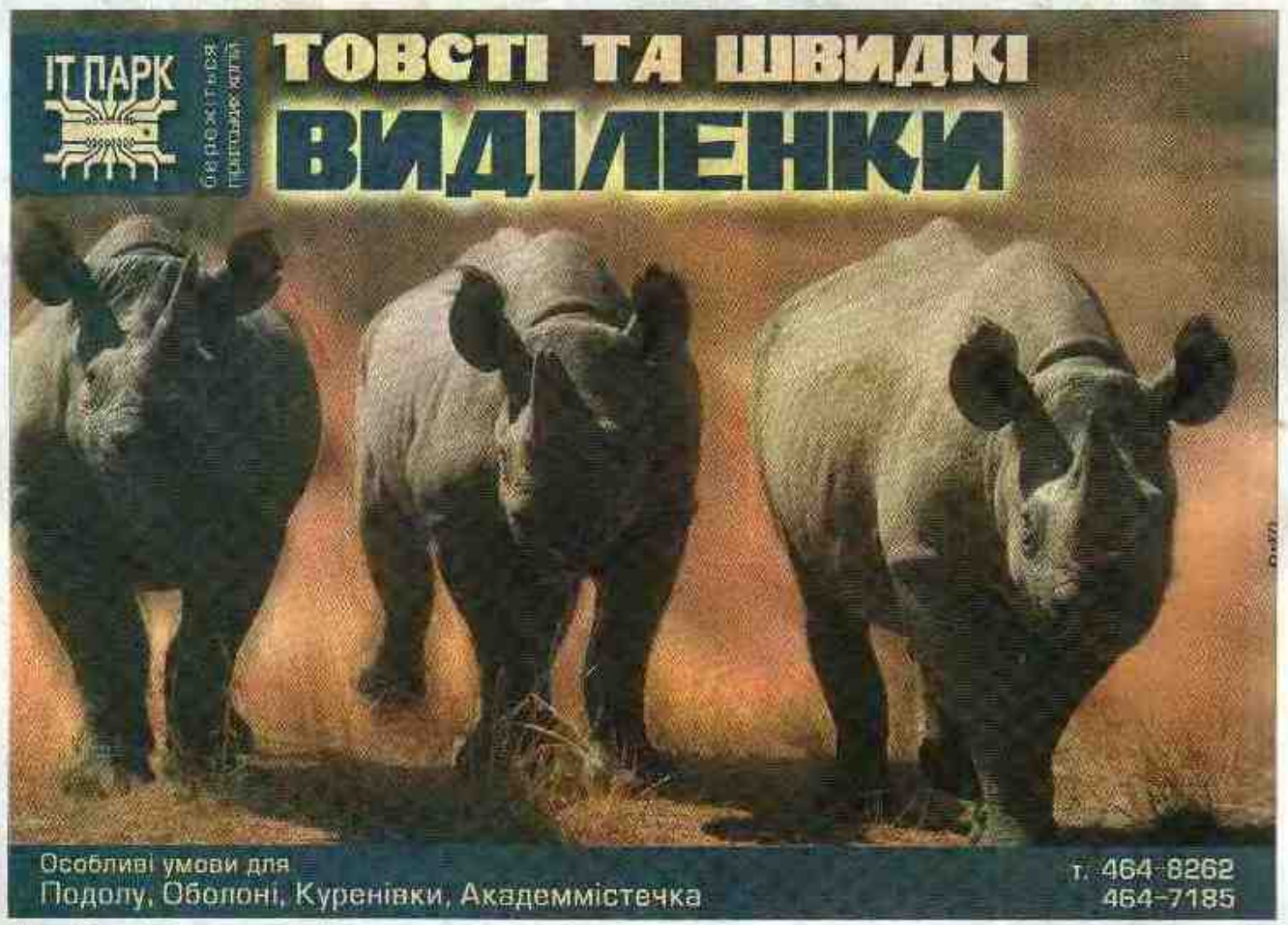
Передплатний
індекс: 08219



Інша реальність існує.
Відкрий її.

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

реальность фантастики
www.rf.com.ua
info@rf.com.ua



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 Крымторгпресса:
- ✓ **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 потоки:
- ✓ 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 «Аннота», ул. Октябрьская, 27
- ✓ поток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118

Сумы
- ✓ Укрпочта

Тернополь
- ✓ потки «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. SebastoKrator III.
Axle Rage, стр. 7.
2. SebastoKrator III.
Pirates of the burning sea, стр. 8-9.
3. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Star Wars, стр. 10-13.
4. BondD.
Magic: The Gathering — Battlegrounds, стр. 14-15.
5. Андрей Федорко aka Le_Roy.
Hidden and Dangerous 2, стр. 16-17.
6. Davert.
War and Peace, стр. 18-19.
7. Кирилл ТАЛЕР & xolotl.
Ring II, стр. 20-21.
8. Симпатяга ШМЫГА и рецидивист ГОЛЫЙ.
The Lord of The Rings, стр. 22-23.
9. ЧАТНИК.
Moorhuhn, стр. 24-25.
10. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Бостон-пати 2, стр. 26-27.
11. AntDroid, Andrew_Prim.
Warhammer, стр. 28-29.

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

На мягких кошачьих лапках незаметно подкрался... Нет, не то... О! Бряцая тяжёлой чешуёй, грубо вломился... тоже не то. А! Строя забавные рожи, в Департамент прокралась обезьянка - предвестница нового 2004 года. Чтобы задобрить тотемное животное, наша агентура решила напоследок порадовать Вас праздничным гейм-букетом. Венсеремос, камрады! Будьмо!

Февральские морозы

Компания «**Руссобит-М**» объявила о задержке релиза аддона к игре «*Златогорье 2*», который, как вы наверняка помните, будет носить название «**Златогорье 2: Холодные небеса**». В качестве причины сотрудники «Руссобита» называют желание разработчиков воплотить в аддоне все пожелания геймеров. Желание, безусловно, похвальное. Второе «Златогорье» оставило очень неоднозначные воспоминания. И если стоит немного подождать затем, чтобы в аддоне была устранена хотя бы часть недостатков, значит, нужно ждать. Для тех, кто подзабыл, о чем, собственно, идет речь, напомню, что действие «Холодных небес» будет развиваться параллельно с сюжетной линией основной игры. Нам снова придется играть за послушника храма Великих Героев, который пытается добраться на родину из далекой северной страны Альберии. Разработчики обещают множество новых монстров, усовершенствованную ролевую систему, разнообразные квесты и улучшенный AI. Вот только о поведении мирных NPC и диалоговой системе не было сказано ни слова. Неужели опять придется общаться с «автоматами для выдачи квестов»? Хотя, может, задержка связана именно с написанием разветвленных диалогов? Хочется верить.



Следствие продолжается

Компания **Ubi Soft** анонсировала продолжение своего интерактивного детектива *CSI: Crime Scene Investigation*, который будет носить название **CSI: Dark Motives**. Как и в прошлых частях этой игры, созданной по мотивам популярного на Западе телесериала, нам придется исполнять роль полицейского и расследовать сразу пять преступлений. Нам снова придется собирать улики, опрашивать свидетелей, прорываться сквозь путы лжи и обмана, для того чтобы в конце концов вывести негодяя на чистую воду. Игра создается на переработанном «движке» предыдущих частей, а это значит, что никаких особых графических наворотов мы в Dark Motives не увидим. Но для подобной игры это не так уж и важно. Главное, чтобы разработчики создали для нас действительно загадочную и



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:

№51-52

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

таинственную детективную историю. Будем надеяться, что у них получится. О дате ре-



лиза пока что ничего не известно. Будем ждать новых откровений разработчиков.

Альфа-«Периметр»

Компания «**К-Д ЛАБ**» объявила о том, что разрабатываемый ими проект «**Периметр**» достиг альфа-стадии, а это значит, что уже готовы и собраны воедино все эле-



менты геймплея, и разработчики переходят к тестированию, отладке баланса и вылову «багов». Так что поклонники творчества «кадавров» могут быть спокойны за ожидаемый



ими проект и начинать активно готовиться к «терраморфной войне». Напомню, что релиз игры намечен на весну следующего года. Ждем с нетерпением.

Новости из параллельного мира

Наверняка большинство поклонников онлайновых игр уже окунулись в волшебный мир первой российской *MMORPG* «**Сфера**», созданной разработчиками из компании «**Никита**». Онлайновые миры выгодно отличаются от сингловых игр тем, что там идет постоянное обновление, и разработчики время от времени подбрасывают игрокам что-нибудь новенькое. Вот и теперь из офиса «Никиты» пришло сообщение, что мир «Сферы» пополнился новым островом, носящим невеселое название *Тантал*. Что же за сюрприз приготовили для нас разработчики? Что ждет отважного путешественника, который решится посетить новую локацию? Думаю, на этот вопрос лучше всего ответят сами создатели игры. «Тантал — в некотором роде уникальное место, в пределах которого не действуют кармические законы Сферы. Кроме того, на острове, общая площадь которого равна приблизительно 330 000 квадратным метрам, изредка (примерно один раз в двое суток по земному времени) возрождается монстр, в луте которого находится редкий артефакт — кристалл для скрижалей замков. Есть на Тантале и куда потратить игровые деньги: в частности, у одного из местных торговцев можно будет купить вещи, не продававшиеся ранее в городах Гипериона».

Битва века

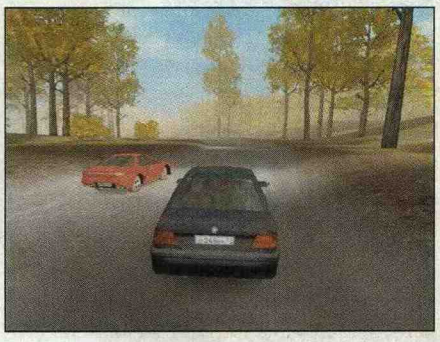
Компания **1С** анонсировала начало разработки игры «**Сталинград**», которая создается на модифицированном движке «*Блицкрига*», детища известной российской компании *Nival Interactive*. Как ясно из названия, эта игра снова перенесет нас в жестокие сороковые годы. Сюжетная линия игры разворачивается в период с середины июля 1942 по январь 1943 года и описывает события одного из самых драматичных эпизодов второй мировой войны. В рамках двух детально проработанных кампаний игроку предстоит сначала руководить наступлением частей германской армии на Сталинград и последующим захватом города, после чего, взяв на себя командование частями Красной Армии, освободить советскую твердыню от немецко-фашистских войск и добиться полного разгрома 6-й армии Вермахта.

В отличие от других игр на данную тему, в «Сталинграде» каждая миссия построена с учетом исторических реалий и привязана к происходившим в ходе второй мировой событиям как по времени, так и по месту. Кроме того, отдельные боевые задачи организованы таким образом, чтобы кампании в целом давали реальную картину развития событий театра военных действий того времени. Разработчики обещают нам тридцать шесть миссий, в которых мы можем выступить как на стороне Советской армии, так и на стороне сил вермахта. Всего в игре будет более 150 типов юнитов, созданных в полном соответствии с существовавшими в реальности прототипами, а также несколько десятков уникальных исторических зданий, воссозданных по архивным фотографиям: сталинградский вокзал, элеватор, универмаг, Дом специалистов, завод «Красный Октябрь».

Выход игры намечен на второй квартал 2004 года. Самое интересное, что непосредственной разработкой игры занимается молодая компания **DTF Games**. Согласитесь, название, полностью повторяющее имя известного игрового сайта, наталкивает на некоторые раздумья. Возможно, многие из вас помнят, что именно сайт DTF выступил организатором *Конференции разработчиков компьютерных игр (КРИ)*, которая проходила в Москве в марте этого года. Тем, кто интересуется данным вопросом, должен быть хорошо известен сайт *dev.dtf* (**dev.dtf.ru**), где можно встретить практически любого разработчика, трудящегося на территории бывшего СНГ. Возможно, ребята решили пойти дальше и создать собственную девелоперскую контору?

Башню снесло

Компания **Gaijin Entertainment** объявила о поступлении в продажу игры «**Бумер: Сорванные башни**», созданной по мотивам одноименного художественно-



го фильма, повествующего о жизни современных российских бандитов. Однако данная игра имеет одну отличительную особенность: всю озвучку делал широко известный в не таких уж узких кругах *Дмитрий*



Пучков, больше известный под ником *ст. у/о Гоблин*. Ну а уже само название красноречиво свидетельствует о том, что в этой игрушке Гоблин «оторвался» на полную. Думаю, только ради того, чтобы оценить «приколы от Гоблина», стоит обратить внимание на этот продукт.

Веселая семейка

Фирма **1С** и издательский лейбл **troll.ru** объявляют об отправке в печать игры «**Муми-тролли: Укрощение лампы**» (оригинальное название — *Moomintrolls: The Magic Lamp*), созданной компанией **WSOY**. Как вы все, конечно, догадались, эта игра перенесет вас в сказочный мир,

ТОВ "Євротрейд"
Euro Trade
кредит – 10% перший внесок
КРЕДИТ ЗА 2 ГОДИНИ (до 2-х років)
Доставка по Киеву – бесплатно
Комп'ютери та комплектуючі до них
м. Київ, вул. Воровского 31Г,
т/ф 451-84-30(багатоканальний)
216-74-83, 216-59-17
Email: victor@euro-trade.kiev.ua

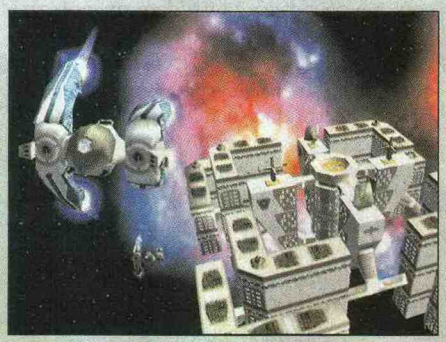
созданный скандинавской писательницей *Туве Янсон*. «Где-то далеко, у подножия Одиноких гор, лежит прекрасная долина, которая называется Муми-Дол. Здесь живут смешные и симпатичные существа — муми-тролли, а также целая куча других забавных и непонятных зверюшек. Семейство муми-троллей, состоящее из Муми-папы, Муми-мамы, Муми-тролля, Сниффа, Крошки Мю, Фрекен Снорк и ее брата Снорка, живет в прелестном синеньком доме с красной островерхой крышей уже давно. А недавно всем им выпала честь познакомиться с добрым Волшебником, который живет на Луне, умеет превращаться в любой предмет и летает повсюду на своей черной пантере. С тех пор как муми-тролли помогли Волшебнику заполучить Королевский Рубин, мечту его жизни, между ними завязалась искренняя дружба. Приятно считать своим другом настоящего Волшебника, особенно если ты так любишь чудеса. А чудес в Муми-Доле хватает! Здешним добрым и непоседливым обитателям редко удается пожить спокойно — то комета прилетит, то случится наводнение, то такой родной и уютный муми-дом вдруг превратится в настоящие джунгли. Вот и теперь по Муми-Долу разгуливает проказливый дух волшебной лампы, которую отыскали на берегу Муми-тролль и Фрекен Снорк». Помимо основного сюжета в игре вы найдете целый ряд мини-игр.

Звезды без слез

Компания **Snowball Interactive** объявила об отправке в печать игры «**Жестокие звезды**» (оригинальное название — *Tachyon: The Fringe*), созданной компанией **NovaLogic**. Действие этой космической драмы перенесет нас на необъятные просторы космоса. «Звезды — опасные игрушки. Озаряемые их холодным светом миры раздирают кровавые конфликты, и самые жестокие войны гремят на окраине Галактики — там, где за богатые ресурсами районы сражаются могущественная корпорация и колонии вольных поселенцев. Окунись в водоворот захватывающих приключений и кровопролитных сражений. Где как не здесь представится лучший шанс стать героем? А уж хорошим или плохим... Какая, к черту, разница? Ведь



главное — кто смотрит сквозь прицел лазерной пушки». Эта игра наверняка придется по душе любителям таких игрушек, как Starlancer, Freespace 2, X: Beyond the Frontier. У вас будет возможность выступить за всесильную Галактическую корпорацию или за союз колонистов. Нелинейный сюжет позволит выполнять именно те миссии, которые вам интересны, а огромный мир, состоящий из 30-ти звездных систем, способен удовлетворить самые разнообразные вкусы. Игра появится в продаже 19 декабря этого года. А это значит, что когда вы читаете этот номер, она уже на прилавках.



Небесные дороги

Одновременно с «**Жестокими звездами**» отправилась в печать игра «**Дороги войны**» — аддон к популярному авиасимулятору «*ИЛ 2: Штурмовик. Забытые сражения*». «*Дороги войны* дополнят авиасимулятор «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения» четырьмя новыми кампаниями общей продолжительностью в 100 миссий. Вам предстоит принять участие в одних из самых трагических и тяжелых сражений Великой Отечественной. Кампании охватывают период с 1941 по 1945 годы и повествуют о героической обороне Красной Армии под Орлом и Москвой в 41-м году, снятии блокады Ленинграда и уничтожении немецко-венгерских войск под Балатоном в Венгрии. Четвертая кампания посвящена операции по освобождению Крыма весной 1944 года».

«ИЛ 2» всегда отличался реалистичностью, и «Дороги войны» — не исключение. В этой игрушке вы встретитесь с ре-



альными персонажами событий прошлых лет и пройдете вместе с ними по боевому пути таких знаменитых полков, как 4-й ГИАП и 611-й ИАП. В игре четыре кампании, при прохождении которых у вас будет возможность посидеть за штурвалом 12-ти типов истребителей и штурмовиков. Однако помните, для игры в «Дороги войны» вам понадобится диск «Ил 2: Штурмовик. Забытые сражения».

Скоро и мы будем знать кунг-фу

Интересная новость для любителей всяческих дрыгоножеств и рукомашеств. Компания **Whiptail Interactive** объявила об отправке в печать экшен-ролевой игры под названием **Blade&Sword**. Это первый проект молодой китайской конторы под названием **Pixel Studio**. В принципе, можно было бы и не обращать на него особого внимания и отмахнуться как от очередного клона «Диаблы», если бы не одна мелочь. По утверждению разработчиков, в игре присутствует огромное количество различных ударов и комб. Причем их там настолько много, и они так ярко сделаны, что большинство файтингов просто отдыхает. Интересно? Очень. Правда, нам не совсем понятно, как это совмещается с классической изометрией, все-таки, когда речь идет о мечах и комбах, мы представляем себе нечто немного иное. Но в любом случае, делаем пометку в нашем календарике и ждем 22 декабря — официальной даты выхода игры.

Лысый возвращается

И напоследок долгожданная новость от компании **IO Interactive**. После различных намеков и виляний они наконец-то официально объявили о начале работ над продолжением похождений лысого убийцы. Игра будет называться **Hitman: Contracts**, обладать значительно улучшенной графикой и управлением. Подробностей пока, к сожалению, мало, но всем, кому интересно, рекомендуем сходить на официальный сайт игры: **http://www.hitmancontracts.com**. Ну а мы, как обычно, будем внимательно следить за этим проектом и сообщать вам о новых подробностях.



AXLE RAGE

SebastoKrator III sebastokrator@ukr.net

Издатель: 1С
Разработчик: Akella
Жанр: 3D экшен
Дата выхода: 1 квартал 2004 года

Мы, агенты, сидели в актовом зале. Кертис, новоиспеченный Шеф, как раз собирался читать свой отчет о борьбе с инопланетными захватчиками.

— Ох, ох, хо, хо, хо... А, подождите, это мы с Глюком в крестики-нолики играли. Так вот, за последнее время нами было сбито 15 НЛО, 5 самолетов, одна звезда...

И вдруг зазвонил телефон. Кертис снял трубку. Выслушав, он нахмурился, положил трубку и указал на меня:

— Ты пойдешь. Машина будет ждать тебя у ворот.

Что-что, а этого я уж никак не ожидал. Передо мной стоял мотоцикл.

Сколько волка не корми, он все в лес смотрит...

Мегаполис Нейлсдейл... Город-сказка, город-мечта? Нет уж, увольте. Там, где футуристические небоскребы нависают над полуразрушенными хибарами, там, где заброшенный метрополитен кишит маньяками и наркоманами, не может быть хорошо. Там царят разруха и упадок, и Смерть прячется в подворотнях. И миром правят деньги и насилие. Нет никакой централизованной власти, только две мощные группировки сражаются друг с другом. И это — ваш мир...

Вот в какой забытой Богом местности будет происходить действие игры **Axle Rage** (**«Ночной Волк»** для русской версии). Главный герой игры — *байкер Аксель* с железными мускулами. Пока что он — никто, но скоро он возглавит банду и наведет порядок в этом постапокалиптическом городе. Основой сюжета станет торговля некоей биосубстанцией под названием *Миро*, которая может наделить человека сверхспособностями. Но Миро — еще и своего рода наркотик, вызывающий привыкание и побочные эффекты. Вначале Аксель сам торгует Миро, но позже он попытается узнать происхождение субстанции и ему придется разбираться, кто хороший, а кто плохой и выбрать одну из сторон, наконец, спасаться самому от преследования. Еще у Акселя будет роман с симпатичной байкершой — ну как же без этого? Любовь спасет мир ☺.



Игроку все же предоставляется некоторая свобода. Вы сами выбираете, с кем дружить, а с кем воевать. И если в «Мафии» в случае поражения вам нужно было проходить миссию снова, то здесь при проигрыше игровой процесс не останавливается. Конечная цель игры одна — просто ее можно будет достичь разными способами.

Главное средство передвижения в городе — мотоцикл, потому что на нем легче всего передвигаться среди руин зданий. Можно даже будет погонять по заброшенному метро.

Но у нейсдейловских мотоциклов есть некоторая особенность. У большинства из них газ находится на левой ручке руля. Не у всех, конечно, ведь не все же правши. Спрашивается, зачем? Да затем, что мотоцикл не только средство передвижения, но и средство убийства. А бить, согласитесь, удобней правой рукой. Если вы — правша ☺. Вообще, изюминкой игры является именно «мотоциклетная» часть: езда, драки и гонки на байках по улицам и подворотням техномегаполиса. Впрочем, можно будет покататься и на машине, но такая возможность предоставляется очень и очень редко. Кроме того, «железного коня» можно будет модернизировать и полностью настроить под себя.

«Наземные» бои напоминают файтинг. Аксель владеет многими разными комбо, а также умеет швыряться бутылками, дубинами, ящикам и прочим хламом. Изловчившись, он сможет выбить оружие из рук врага. Также будут присутствовать добивания а-ля fatality из Mortal Kombat и стрельба из различных стволов. Бои будут, скорее всего, напоминать оных из Enter the Matrix, особенно если учесть, что Миро делает человека суперменом.

Волки уходят в небеса...

Игра разрабатывается для Playstation 2 и PC (именно PS2 стоит на первом месте для разработчиков ☹). Ну, оно и понятно. Сделать игру на консоли намного легче, чем на PC. Во-первых, можно не делать революционную графику, потому что у консолей есть свои стандарты. Во-вторых, не нужно выпускать патчи и им подобное. И если PC-геймеры еще подумают, прежде чем купить диск с игрой, то владельцы приставок загребут его руками и ногами. Конечно, многие со мной не согласятся, но я считаю именно так. Хотя я очень не рад такой тенденции ☹. Ой, что это я отвлекся?

Итак, графика. Игра создана на движке *RenderWare* от *Criterion Software*. Разработчики обещают полностью разрушаемый игровой мир (а кто этого не обещал?). Стекла, ящики, бутылки, телефонные будки, мотоциклы и даже машины можно будет стереть в порошок. В игре задуманы довольно реалистичные эффекты света и тени. Тени будет удлиняться в зависимости от мес-



тонахождения источника света и положения объекта. Если учесть, что действие игры происходит в вечном сумраке, следует ожидать реалистичных эффектов освещения. Все объекты в Axle Rage, а в особенности мотоциклы и люди, наделены большим количеством полигонов. Конечно, физическая модель поведения мотоцикла на порядок сложнее, чем автомобиля, но разработчики из «Акеллы» не подкачают. Бои также обещают получиться весьма реалистичными.

Музыку для игры пишет *Юрий Ленин*, давно играющий в глем-рок-команде Lady's Man. Композиции будут весьма разнообразными, от индастриала и speed-металла до хауса и рэпа. Короче, на любой вкус.

P.S. И пускай возрадуются ваши души, ибо в ближайшее время выйдет игра, которая продолжит традиции великого Road Rash'a и сможет стать конкурентом таким монстрам, как «Мафия» и ГТА!

Я справился всего за пять часов. Отчет написал за пять минут. Когда я зашел в здание Департамента, услышал мощный храп. Думал, что это опять заснул охранник, но увидел, что он бодрствовал. И тогда я понял, что храп раздавался из актового зала. Я поспешил туда и увидел, что все агенты, навалившись один на другого, крепко спят. Спал даже сам Кертис. И только Глюк занимался своим любимым занятием — играл сам с собой в шашки.

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

PIRATES
OF THE BURNING SEA

SebastoKrator III sebastokrator@ukr.net

Разработчик/издатель: Flying Lab Software
Жанр: MMORPG
Ориентировочные системные требования: P3-1000 МГц, 256 Мб ОЗУ, 64 видео
Дата выхода: первый квартал 2004 года

«Йо-хо-хо! И бутылка рома...» — распевала наша команда. Мы победили в очередном сражении и захватили еще три корабля. Наша армада становилась все сильнее и сильнее. Пиратом — это говорю вам я, старый морской волк, — быть не так уж и плохо. Беззаботная жизнь, пьянки, девушки — а что еще надо моряку? Ха! Мы плыли в спокойных водах Карибского моря, чтобы закопать награбленные сокровища. Да, мы были пиратами...»

Хрынмумбль, судовой журнал

Да, пиратами. Но не Карибского моря ☺. Они отгремели еще летом и уже канули в Лету (простите за каламбур). Нет, о них, конечно, не забыли, но скоро это случиться. Скоро — сразу же после выхода **Pirates of the burning sea**. Новая пиратская MMORPG, разрабатываемая **Flying Lab Software**, должна появиться уже в первом квартале следующего года. Сама же игра будет кардинально отличаться от других онлайновых РПГ.

«Веселый Роджер» нам поможет!

Шел год 1720... Три мощнейшие колониальные державы — Франция, Англия и Испания сражались тогда за Новый Мир, открытый Колумбом. Карибский Архипелаг уже давно привлекал их, и вот теперь конкурирующие торговые компании начали настоящую войну. Морские баталии стали одной из неотъемлемых частей жизни обычного моряка...

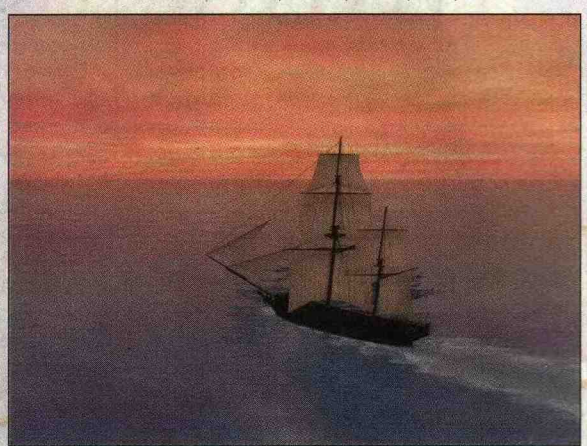


В игре вам предлагается выбрать одну из четырех воюющих сторон — **Англию**, **Испанию** или **Францию**. Но почему из четырех, спросите вы. Ведь за Карибы воевали всего три страны. Ха! Вы забыли про вездесущих пиратов! У каждой из сторон есть свои положительные и отрицательные стороны. У Испании самые богатые и защищенные порты, куда можно спрятаться от злобных врагов. Флот Англии еще никому не удавалось превзойти, они несут верную смерть своим противникам. Дизайн французских кораблей совершенен, они славятся маневренностью и в то же время боевой мощью. Короче, выбирать вам.

Сюжета в игре нет. Грядет полная свобода. Такое ли намечается в Star Wars: Galaxies? Миссии вам, конечно, будут давать, но немного и лишь по вашему желанию. Так что кем быть и что делать — зависит только от вас. Хотите — служите в громадной торговой империи, доставляя грузы, делая карьеру, в конце концов, станьте ее единственным хозяином. А можете выбрать судьбу военного капитана, вылавливайте пиратов в безбрежных водах океана, создавайте собственную армаду. Или станьте кровожадным пиратом, рыскающим по морям, ищущим сокровища и грабящим мирные судна. Или капером. Или губернатором. Или адмиралом. Выбор огромный. Кстати, можно испробовать все профессии. Вначале побыть военным, накопить себе на мощный корабль, а потом, к примеру, уйти в подполье и стать злым пиратом. И т.д., и т.п. Вот так-то вот.

«Вам надоело убивать десять тысяч крабов, чтобы получить уровень? В нашей игре вам не придется это делать», — утверждают разработчики. Да, это так. Потому что в игре нет уровней. Только навыки, базирующиеся на знаниях и практике. Похоже на «Морровинд»? Очень даже может быть. Как к этому относиться — это уже другой вопрос. Но факт остается фактом. В общем, вам придется много читать и интенсивно использовать навыки, чтобы овладеть наивысшими специализациями в игре.

«Другие MMORPG сделаны так, чтобы вы убили бесконечное число крыс, зарабатывая уровни. Мы же даем вам сразу крутое судно...» — обещают разработчики. Иными словами, сразу же в самом начале игры вы можете получить супермегасудно. Конечно, не исключено, что его у вас потом попытаются отобрать ☺. Нет, не те, кто дали, а пираты. Так что можете взять 72-пушечный линкор для наведения страха на всех преступников. Если вы собрались стать пиратом, то больше пользы для вас будет от маленькой быстроходной шхуны. Торговцу лучше всего подойдет вариант скорость/мощность 50/50. Вы можете полностью настраивать свой корабль, подбирая даже ткань и цвет парусов под свой вкус. Можете также полностью обустраивать свою (да и не только свою) каюту, палубы (Hotel Giant, где ты ☺?). В следующих версиях появится возможно отделывать пушки золотом и продавать их другим игрокам.



Капитан Хрынмумбль и его команда весело загыгыкали, когда на горизонте показался корабль. «Веселый Роджер» уже развевался на ветру. Приготовив сабли и абордажные крючья, пираты начали атаковать. Канониры встали у орудий. И вот корабли поравнялись. Грянул залп. Одна мачта торгового судна с треском сломалась.

«На абордаж!» — закричал Хрынмумбль. Команда бросилась на другой корабль. После недолгой сечи судно было взято. Капитан и офицеры остались барахтаться в воде — сегодня у акул будет отменный ужин. Но пиратов снова ждало разочарование...

Вот что записал Хрынмумбль в своем судовом журнале:

«Тот корабль, что мы тогда захватили... Каррамба, да тут написано, что мы захватили три корабля! Нет, мы захватили один корабль. То я просто был пьян, у меня и три луны на небе было, и пятнадцать пальцев на руке... Я думал, случилось нашествие каракатиц... Так вот, тот корабль пришлось потопить. Он был битком набит какой-то рыбой. Наверное, селедкой. Или треской. В общем, той, которая к пиву подается. Ах да, про корабль. Нам пришлось потопить его к каррамбиной матери! У нас не было людей, чтоб управлять им.

Сегодня мы захватили еще одно судно. Но тут вообще ничего нет! Капитан

говорит, что порожняком шли. Врет, собака! Сейчас обыскиваем. Да, пиратом — это говорю вам я, старый морской волк, — быть иногда очень скучно. Даже очень скучно».



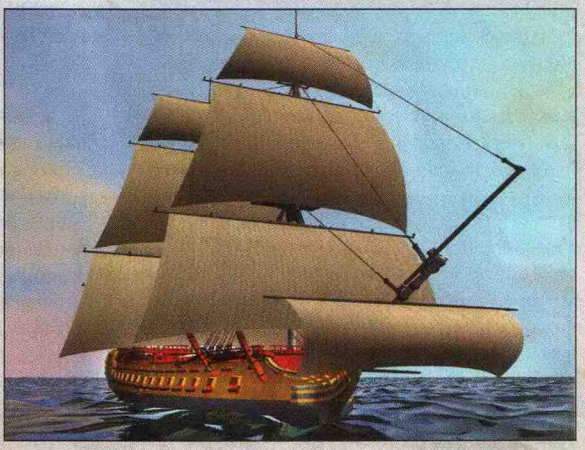
Пятнадцать человек на сундук мертвеца...

Еще нам обещают приличную юридическую систему. Можно будет уничтожить корабль в открытом море, и никто вам и слова не скажет. Если вас никто не заметит. А попробуйте напасть на торговый караван в порту — и все силы закона будут нацелены на вас. Короче, главное правило: не пойман — не вор. В суде будут присутствовать присяжные, так что просто отделаться не удастся. Можно, конечно, попробовать их подкупить, но иногда это не срабатывает... А если откроется, тогда еще больший срок вбахают... Иногда Фортуна окажется на вашей стороне — сможете откупиться штрафом.

Экономика. Мало кто из моряков заканчивал Киевский экономический ☺, но иногда жизнь учит лучше, чем любая школа. Это так, лирическое отступление. А в игре города производят и потребляют громадное разнообразие товаров, которые вы можете покупать и продавать. Цены в каждом городе колеблются в зависимости от запросов и поставок, так что умный эконом или экономический ум сможет легко сыграть на этом. А это может сделать его очень и очень богатым. Тарифы на международные товары могут обострить и без того сложные отношения между нациями, но ведь война уже идет, так ведь? Кстати, почему бы вам еще и не заняться недвижимостью.

И опять немного о кораблях. Всего их в «Пиратах пылающего моря» будет около двадцати видов. Все они создавались по историческим образцам. Flying Lab Software подключила к этому делу Американский исторический музей, а также заключила контракт на сотрудничество с «Акеллой». Для тех, кто в танке: эта российская компания создала такой грандиозный проект, как «Корсары: Проклятье дальних морей» и чуть менее грандиозных «Корсары 2: Пираты Карибского моря». В общем, опыт у них уже имеется. Корабли будут высокодетализированные (более 100 000 полигонов на каждый).

Также ожидайте масштабных морских баталий. Вы будете иметь дело с двенадцатью различными видами орудий и девятью типами зарядов. Каждое повреждение влияет на дальнейшую судьбу корабля, на его маневренность и скорость. Каждая деталь, начиная от корпуса и заканчивая мачтами и парусами, может быть уничтожена или сломана. На судне может возникнуть пожар. Так что не забудьте взять с собой пару-тройку пожарников со шлангами ☺. Для тактиков в игре будут колоссальные возможности планирования. Можете соединить пушки в батареи. Порвите книппелями паруса вашего врага, чтобы замедлить их, дайте два залпа картечью по палубе, уничтожая команду, и напоследок проломайте корпус ядрами. И все в том же духе. Короче, вы поняли. Вы можете сами следить за зарядкой и наводкой орудий или всецело отдаться тактическому планированию, припахав к работе еще и офицеров.



Вам придется объединяться в группы, чтобы победить, — для этого существуют **внутриигровой чат**. В каждой группе должен будет определиться лидер, который получит некоторые дополнительные возможности по сравнению с другими игроками. Также лидер может раздавать задания и приказы своим сообщникам.

В этой MMORPG вам не придется выслушивать целую книгу историй от NPC. Списки миссий изменяются в реальном времени, так что опоздал на минуту — и твою миссию получил уже другой (прям как с дисками в «МиКе» ☺).



Каррамба и прочие морские дьяволы

Является ли Каррамба морским дьяволом, я и сам точно не знаю. Я так просто написал. Для поддержания разговора ☺. Черт! Я опять залез в оффтоп.

Итак, графика. Знаете, что такое Valve Software? Правильно, на ум приходит «Халфа 2». Так вот, программное обеспечение для игры поставляют именно они. Теперь подумайте, что из этого следует. И наконец, посмотрите на скрины. Теперь еще раз подумайте. Прибавьте к этому новейшие технологии DirectX 9 и PixelShader 2.0. Равно — просто офигенная графика. Так что запасайтесь видеокарточкой получше.

О звуке и музыке пока ничего, к сожалению, неизвестно.

Еще советую запастись модемом получше и выделенкой — игра в этом отношении очень требовательная.

* * *

В заключение скажу, что, по-моему, у Star Wars: Galaxies появился серьезный конкурент. Да, оплата игры будет составлять около 10 долларов в месяц (не считая денег за Интернет).

Теперь можно и о ДЗВР

Сегодня в Департаменте было ужасно тихо. Даже охранник не спал. Удивленный, я проследовал в кабинет Шефа. Секретарша сидела вся в слезах. Странно, весьма странно. Я зашел к Шефу и увидел такую картину: Глюк тихо посапывал в углу, как всегда, играя в шашки сам с собой. Кертис, насупившись, смотрел в окно. И лишь Маньяк все еще пытался остановить Шефа от такого опрометчивого поступка. Но бесполезно. Да, Шеф уходил. «На кого ж ты нас оставляешь, Рандушка?» — подумал я и положил отчет на стол.

— А, отчет... Ну спасибо, последний мой отчет здесь, — сказал Шеф.

С трудом сдерживая слезы, я вышел. И в голову мне пришла дикая мысль: если раньше Шеф искал себе новую секретаршу, то теперь секретарше придется искать себе нового Шефа. Так удачи ж вам, товарищ Берковичь, в новой жизни!



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

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Разработчик: BioWare
Издатель: Lucas Arts
Жанр: RPG
Системные требования:
✓**минимальные:** P2-800 МГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce 2Ti;
✓**рекомендуемые:** P4-1800 МГц, 512 Мб ОЗУ, GeForce 4Ti (128 Мб)

Вступление

«Давным-давно, в далекой, далекой галактике...». Сколько раз мы слышали и читали эти слова? Сколько раз, услышав музыку, неизменно сопровождающую знакомый текст, медленно уплывающий в черную глубину космоса, мы бросали все дела, чтобы, прильнув к экрану, вновь погрузиться в неповторимый мир одной из величайших саг нашего времени? Вряд ли сегодня найдется человек, никогда не слышавший имен учителя Йоды или Эникена Скайвокера. Для одних мир Star Wars — не более чем удачный коммерческий проект индустрии развлечений. Для других — возможность погрузиться в таинственный и загадочный мир, в котором властвует Сила, а Добро никак не может окончательно победить Зло, хотя усиленно к этому стремится. В мир благородных героев и могущественных злодеев. В мир, где любой может представить себя на месте спасителя Галактики или Темного Лорда. Но ведь таких виртуальных миров сейчас множество, скажете вы. Да. И все-таки вселенная Звездных Войн существенно выделяется среди иных выдуманных реальностей. Почему? А действительно, почему? Почему детская по сути сказка о Светлой и Темной сторонах Силы так сильно тревожит умы множества жителей маленькой голубой планеты, затерявшейся где-то на окраине Млечного Пути? Вряд ли это заслуга передающегося из поколения в поколение внутреннего обаяния семьи Скайвокеров или мудрые речи маленького ушастого гуманоида. Тогда что? Наверно, на этот вопрос каждый должен ответить сам. В конце концов мы здесь не для того, чтобы устраивать философские диспуты, а для того чтобы рассказывать интересные истории. А их много накопилось за века существования далекой-далекой Галактики. Вот, кстати, одна из них...



Давным-давно...

Те времена, когда разумные существа научились использовать Силу, теряются в веках. Скорее всего, мы никогда не узнаем имени того, кто первым открыл перед жителями Галактики путь к достижению истинного могущества, даруемого Силой. Того, кто, возможно, сам того не зная, в корне изменил историю этого мира. За долгие тысячелетия сообщество адептов Силы подарило вселенной множество великих героев, своими руками строивших историю галактического союза миров. К сожалению, имена большинства из них сегодня забыты. Те же, кому повезло больше, стали легендой. Лишь изредка в руки отважных исследователей попадают древние информационные кристаллы, хранящие в себе записи о великих делах и свершениях далекой древности.

Один из них сегодня перед нами. Записанная в нем история повествует о событиях, происходивших за четыре тысячи лет до основания Галактической Империи. В те далекие годы жители Галактики мало чем отличались от своих потомков, ныне живущих в Обитаемых Мирах. В те времена, как и ныне, злоба и алчность правили миром, и разрушительные войны вспыхивали с такой же ужасающей периодичностью. На протяжении многих лет Старая Республика была охвачена кровавым водоворотом, в который втянул ее безумец по имени Экзар Кун. Победа над его армадами далась республиканцам очень дорогой ценой, но это было только начало.

На ослабленное многолетней войной государство обрушились орды воинственных мандалорианцев — воинов, не мысливших себя без оружия и сражений. Огромный флот вторгся в пространство Республики, уничтожая все на своем пути. Мандалорианцам не нужны были рабы, земли, ресурсы — их гнала вперед исключительно жажда убийства. Чувствуя, что сил республиканцев не хватит на то, чтобы остановить нашествие космических варваров, правительство Республики обратилось за помощью к Совету джедаев. Однако мудрые адепты Силы не спешили переходить к активным действиям. Не отказывая республиканцам в помощи, они тем не менее советовали ограничиться обороной и ждать. Чего? Об этом не было сказано ни слова.

Но не все джедаи разделяли мнение Совета. Возможно, впервые за все время существования Ордена двое молодых рыцарей, Реван и Малак, не подчинились приказу Мастеров. Набрав добровольцев (которых, кстати говоря, было немало), они выступили против наступающей орды и разгромили ее в одном великом сражении. Нашествие было остановлено. Остатки мандалорианского флота отступили за границы Обитаемых Миров, а Реван и Малак вернулись домой героями.

Но вкус победы не давал покоя молодым джедаям. Очень скоро Реван выступил на Совете с предложением возглавить флот Республики и окончательно разгромить силы мандалорианцев. Несмотря на протесты Мастеров, многие решили присоединиться к герою. Вскоре армада, возглавляемый Реваном и Малаком, отбыла в неизвестность и бесследно исчезла. Республика погрузилась в глубокий траур, и лишь мастера Совета джедаев, прислушиваясь к колебаниям Силы, не верили в гибель своих учеников. Но даже они, мудрейшие из мудрых, не могли предположить, чем обернется авантюра юных джедаев для всех Обитаемых Миров. Спустя довольно долгое время в Пространство Республики вторгся огромный флот, возглавляемый Реваном и Малаком. Однако теперь они не походили на тех молодых рыцарей, которые спасли Галактику от мандалорианской угрозы. Темная сторона Силы полностью завладела душами молодых джедаев, и они не думали ни о чем, кроме власти. Новая война осенила своим черным крылом планеты Старой Республики. Жестокость, с которой бывшие джедаи расправлялись со своими соперниками, повергала в ужас даже закаленных в боях ветеранов. Казалось, что противостоять этому нашествию не в силах никто. Вскоре раскрылось самое страшное: Реван с Малаком возродили к жизни древний культ Ситхов — первых адептов Темной стороны



Силы, уничтоженных джедаями на заре времен. В такой ситуации Орден не мог оставаться в стороне, и вскоре настал день, когда рыцарям-отступникам пришлось столкнуться со своими бывшими учителями.



Прямо сейчас...

Наверное, не стоит говорить, что вселенная Звездных Войн является одной из самых раскрученных — тут вам и фильмы, и книги, и игры — как компьютерные, так и карточные, миллионы сувениров. Кажется, все, что можно сказать, уже сказано, все, что можно сделать, сделано, все, что можно увидеть, мы уже видели. Да, было все — и зубодробительные экшены, и гоночные симуляторы, и стратегии, и даже паззлы. Мы были джедаями уже столько раз, что многим из нас надоело. Идея Звездных войн начала вырождаться. Ох, как много их было, тех, кто стремился заработать, добавив к названию своей игры знаменитое «Star Wars»... История зашла в тупик, превратившись в комикс. Красивый и лишенный смысла. Пожалуй, только шутера, сделанные на вечно юном движке Q3, не позволяли нам задвинуть освоенную вселенную на глубокие задворки самой пыльной из галактик. И одно не давало покоя, одно зудело в мозгу вибро-занозой: почему никто не пытается сделать RPG? Ну почему??? Такая яркая сказка — и сюжет особо выдумывать не нужно, и толпы фанатов обеспечены... Ан нет!

И вот однажды студия BioWare объявила о начале работы над RPG для мира Звездных Войн. Над игрой, которая должна перенести нас на несколько тысячелетий назад, в эпоху расцвета Ордена джедаев.

Мы верим «Биоварам», мы любим их, ибо они одни из последних истинных адептов Силы. В смысле, разработчиков, не предавших своих поклонников и продолжающих выпускать очень качественные продукты. Пусть Interplay летит кувырком в долговую яму, туда ему и дорога. BioWare уже давно порвала с неудачным паблишером, порадовав нас «Ночами Невервинтера». Игрой, которая — как знать? — при таком рачительном хозяине, как Interplay, могла и не появиться на свет, подобно многим другим играм.

И вот игра вышла и дошла до нас.

Честно говоря, даже страшно вставлять диск в сидюк. Сердце старого джедая может не выдержать рокового удара.

Но... Есть такое слово: «нужно».

Таблетку валидола под язык, сто грамм для храбрости, еще сто, еще... Хватит. Запускаем. И три раза постучим по дереву... или по лбу Бонда.

Фух, можно выдохнуть и приступить к генерации персонажа.

Так, играть можно только за людей. Это минус. Класса всего три — *воин (Soldier), скаут (разведчик, если кто не знает)* и *Негодник (Scoundrel)*. Маловато будет, а?

Ладно, создаем персонажей. Glukk за неимением тупого файтера выбирает себе не очень тупого солдата, а Кертис, вспомнив свою молодость, решает поиграть за скаута. Ну не сложилось у Лукаса с умными магами, что тут попишешь ☹.

Необходимое отступление

Для тех кто, вдруг да не знает. В каждой RPG используется определенная ролевая система. Некоторые разработчики выдумывают свою, личную. Некоторые пользуются одной из существующих. Самой раскрученной системой на данный момент, без сомнения, является D&D, а «Биовары» — известные ее ценители.

Вот только уместна ли система, заточенная под фэнтезийные сеттинги, в скай-фай мире? Не кажется ли вам, что это несколько нелогично?

Действительно, существуют ведь системы, разработанные специально для подобных миров, и немало их, должен заметить. Так почему, ну скажите, почему BioWare решила как основу использовать именно D&D?

Да, вы не найдете на коробке логотипов «Визардов», которым принадлежат права на систему, но, как мне кажется, корни того, что нам предлагают, просто очевидны.

Так почему же?

Наверное, дело в том, что «Биоварам» уже неоднократно приходилось работать с D&D, вот они и решили, что самый простой (и дешевый — игры ведь делаются ради денег, ага) способ — это не изобретать велосипед, а создать этакую мичуринскую помесь слона с огурцом. Дешево и сердито. И фанаты D&D довольны, и киберпанки сыты.



Правда, нужно заметить, подобный подход нас несколько настораживал. Ну не настолько D&D универсальна, чтобы использовать ее во всех сеттингах подряд!

Или настолько?

Начнем играть, разберемся.

Как все началось...

Космический корабль, на котором я летела на задание, оказался атакован вражескими истребителями. Первый залп противника пришелся нам точнехонько в борт, проделав неслабую дырку и изрядно тряхнув, причем так, что я ухитрилась приложиться головой о стену.



Картина мира немного поплыла, и перед глазами пронеслось странное видение, будто точно так же я когда-то летела в Академию джедаев, нас подбили, и мы рухнули на какую-то планету. И еще тогда у меня был настоящий джедайский меч.

Какая академия? Какой меч? Я — обычный разведчик, участвую в качестве пушечного мяса в очень важной миссии, которую возглавляет Бастила. Настоящий джедай, а не плод избытка алкоголя в крови, помноженный на удар головой об стену. Так, нужно разобраться. Я разведчик. Меня зовут...

На этой мысли меня прервали. Без стука в мою каюту ворвался какой-то парень и сразу начал командовать:

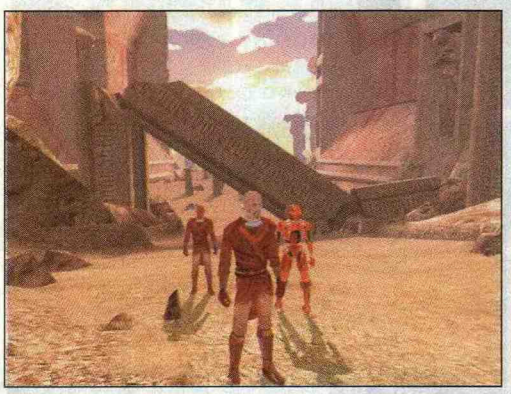
— Скаут Sonechko, мы атакованы вражеским флотом! Ситхи на корабле! Бастила в опасности — ее нужно спасти! Немедленно оденься, вооружись — и вперед, за славой и орденами. Если ты не знаешь, как одеваться и вооружаться, я тебе все объясню!

Да... Оригинальное начало... Ничего не скажешь. Что же будет дальше?

Нам здесь жить...

Мир, в котором нам придется жить и бороться, действительно внушает уважение. Не хочется в очередной раз петь дифирамбы BioWare, но его разнообразие невольно вызывает желание снять перед разработчиками шляпу — вместе со скальпом. Действие игры будет разворачиваться на семи планетах, гигантской космической станции (Звезда Смерти отдыхает) и флагмане ситхского флота. Причем скучать вам не придется. Надоели бескрайние пустыни Татуина? Загляните в джунгли Кашиику. Или слетайте полюбоваться на океан Манаана. Ну а любителям мрачной готики наверняка придутся по душе стильные руины Коррибана. Каждая из планет — это не просто локация, это действительно отдельный мир со своей природой, населением, своими нравами, обычаями и нормами поведения. И ко-

нечно же, со множеством NPC, которые выплеснут на вас кучу своих проблем, одаривая головной болью и равномерно капающей экспой. В Knights of the Old Republic, как и во всякой хорошей RPG, побочные квесты ничуть не уступают в интриге основной сюжетной линии. Ну а о вариантах решения



одной и той же задачи здесь говорить просто не приходится. Более того, от вашего решения вам будут начисляться очки Силы. Если в своей повседневной жизни вы будете руководствоваться принципами Ордена джедаев, то вам прямая дорога на Светлую сторону. Если дадите волю чувствам — вас ждут объятья Темной стороны. Причем, эти самые очки можно заработать не только при выполнении квестов, но и во время диалогов. Так что внимательно следите за тем, что говорит ваш протеже.

Судя по всему, разработчики немало потрудились над тем, чтобы создать полную иллюзию реальной жизни в городах и поселениях Старой Республики. И хотя NPC не имеют своего распорядка дня (да, подвиг ребят из Piranha Bytes BioWare не повторила), а торчат на одном месте, как прикованные, это ни капли не раздражает. Трудно сказать, как разработчикам удалось добиться такого эффекта. Возможно, сыграло свою роль обилие скриптовых сценок. Или интересные разветвленные диалоги — трудно не поверить в реальность торговца, всеми силами пытающегося содрать с тебя лишнюю кредитку. Или действительно тщательно прописанные характеры квестовых персонажей, которых великое множество. Трудно сказать, но после бесконечных метаний по сюжету нет-нет, да и захочется залететь на Татуин, чтобы в очередной раз принять участие в знаменитых местных гонках или просто посидеть в баре и потрепаться с завсегдатаями. Ну, раз мы уже упомянули о гонках, стоит поподробнее рассказать о мини-играх, которые играют далеко не последнюю роль в данном проекте.

Выбор настоящего скаута

В общем, выбрались мы с нашего гибнущего корабля и попали на Тарис. Славная такая планетка, всего с одни городом. Зато разделенным на части. Верхний город, нижний город — совсем как древний Киев ☺.

Причем тут Киев? Чушь какая-то в голову лезет — хорошо, видать, приложилась.

В нижнем городе — ясное дело, гнезде бандитов — некий тип гражданской наружности предложил мне сыграть с ним в карты, в загадочную игру под названием «паззак».

Ну, я подумала и согласилась — деньги ведь лишними не бывают, правда? Купила колоду (для этого пришлось мотнуться в верхний город) и пошла играть.

Помнится, Кертис, в очередной раз вешая мне паровоз из пяти взяток на мизере, утверждал, что карты и я — вещи несовместимые в одном пространственно-временном континууме. Посмотрим.

Блин, кто такой Кертис???

Ладно, игра оказалась довольно интересной, причем напоминала она «очко» (знать бы еще, откуда я об этом «очке» слышала?), выкладываем по очереди карты — у кого сумма больше, тот выиграл. Но если набрал больше 20-ти очков, извини-прощай. Причем, что интересно, четыре карты из колоды кладутся отдельно — лицом вверх. И если это необходимо то, походив, ты можешь разыграть еще и одну из этих карт. Карты бывают положительными (добавляют очки), отрицательными (снимают) и универсальными (как хочешь, так и играют). В общем, интересно получилось. Тем более что к колоде можно докупать редкие карты, что резко увеличивает шанс разбогатеть. Жаль, с Кертисом мне в «пазаак» не сыграть, ибо он всего-навсего мой нежный и ласковый глюк ☺.



В общем, хотите разбогатеть — играйте в карты.

Детали...

К вышесказанному хочется добавить, что вы можете сохраняться перед каждой игрой и играть, играть, пока не надоест. Честно говоря, мы провели эксперимент с сейвами, но так и не смогли дождаться момента, когда у противника (торговца со станции Явин) закончатся деньги. Такое читерство — не выбор настоящего джедая, но если вам нравится — зарабатывайте. Деньги в игре очень нужны.

На этом список предлагаемых нам мини-игр не исчерпан. Любите летать? Поучаствуйте в гонках! Станьте чемпионом. Хотите, поучаствуйте в подпольных боях без правил, а летая от планеты к планете, займитесь расстрелом вражеских истребителей. Правда, последняя игра может прийтись по духу не всем, ибо требует наличия не только мозгов, но еще и реакции, и отказаться от участия в ней, увы, нельзя.

Детали... Это именно то, из чего состоит игра. Забудешь о них — и нате вам, получите абсолютно неживой мир. Сконцентрируешься на них — игра будет рассыпаться на мелкие кусочки. Каждый сам по себе шедевр, а в общее целое никак не склеиваются.

К счастью, кудесники из BioWare знают это не хуже нас. И мало того, что знают — они умеют это делать.

И поэтому в их мир можно верить, вдобавок, несмотря на линейность сюжета, в нем можно жить. И им можно и нужно любоваться и восхищаться.

Кто там сказал «Морровинд»? Доктор, смирительную рубашку на буйного, в крематорий...

Осколки прошлого

Да-да, именно их сбором нам и придется заниматься на протяжении всей игры. Растущая мощь Дарт Малака, главного негодяя KotOR'а, не дает спокойно спать Совету Ордена джедаев, а на роль козла отпущения выбрали, как несложно догадаться, именно вас — контуженого наемника с потрясающими способностями, которые позволили вам за короткий срок пройти начальный обучающий курс в Академии джедаев. Наши метания по Галактике преследуют одну цель — собрать воедино части Звездной Карты, по сути повторяя путь, проделанный темными джедаями, Реваном и Малаком, много лет назад. Идти по следам падших — дело нешуточное. Соблазны Темной стороны будут преследовать вас повсюду, и очень трудно будет не оступиться. Что ни говори, а в нагнетании обстановки разработчики действительно преуспели. Долгие диалоги о сторонах Силы действительно заставляют поверить в нависшую над вами (не над героем игры, а именно над вами) опасностью попасть под влияние Тьмы, незаметно для себя переродившись в кровожадного бесчувственного монстра. Хотя, общаясь с адептами Темной стороны, восприятие резко меняется, и ты начинаешь видеть, что именно Темная сторона таит в себе не только безграничное могущество, но и бурю эмоций, полноту жизни и какую-то скрытую, таинственную, загадочную притягательность, от которой не так-то просто отвернуться. Что и говорить, такой атмосферности мы не видали уже давно. Немалую роль в создании этой самой атмосферы играют и ваши спутники. Хотя есть возможность выполнять все миссии в одиночку, иг-



ра рассчитана на командное прохождение. Всего к вам присоединятся десять соратников, однако на задание вы сможете брать только двух. Нетрудно догадаться, что каждый из них обладает уникальными способностями и может оказаться полезным (хотя



и не незаменимым) в той или иной ситуации. Если у вас достаточно времени, не пренебрегайте общением с вашими товарищами. У каждого из них есть своя собственная история, свои радости и печали, реальный груз прожитых лет. Кое-что они вам расскажут, если вы найдете время их послушать, кое-что вы узнаете сами, если решите озаботиться их проблемами. Причем не советуем пренебрегать возможностью узнать своих товарищей поближе. NPC в KotOR'е совсем не похожи на своих «коллег» из большинства современных RPG. С ними действительно можно подружиться.

Путь меча

Думаем, что никто не удивится, если мы скажем, что в игре вам придется много сражаться. Бои в Knights of the Old Republic выполнены на высшем уровне. Реалтайм с управляемой паузой сегодня, пожалуй, самый популярный режим у создателей RPG. Но столь прекрасная реализация его в ближайшем обозримом прошлом что-то не припоминается. И если в начале игры особой потребности в паузе нет, и иногда даже забывается, что играем мы в RPG, а не в экшен, то чем дальше вы будете продвигаться по сюжету, тем чаще придется ею пользоваться. Схватки с превосходящими силами противника вынудят вас тщательно планировать работу команды. Бездумное размахивание мечом быстро сведет вас в могилу. А вот четкая слаженность действий, грамотное использование Силы и чередование различных ударов может превратить самую незначительную схватку в предмет гордости. Сразу хотим предупредить, что в игре довольно сильно ослаблено оружие дальнего боя — бластеры, винтовки и т.д., так что советуем сразу прокачивать своего персонажа на работу *мечами*. Впрочем, адепты Силы и почетные академики ☺ и так знают, что выбор истинного джедая — это мечи и... гранаты.

Говоря о сражениях, нельзя не упомянуть об *AI*. Искусственный интеллект можно охарактеризовать одной фразой: «Хочешь увидеть хороший AI — играй в KotOR». Что противники, что союзники ведут себя более чем достойно. Джедаи во всю используют силу, как для нападения, так и для защиты и лечения. Причем против каждого противника они безошибочно выбирают самые правильные «заклинания». Рядовые бойцы активно пользуются медпакетами и запросто могут обеспечить вам кучу неприятных ощущений, забросав вашу партию кучей гранат. Кстати, это излюбленная тактика элитных пехотинцев-ситхов, с которыми вы столкнетесь ближе к концу игры. Конечно, ни один AI не сравнится с человеком — в конце концов каждый из вас выработает для себя тактику, которая поможет вам справиться с любым противником.

Красота... неземная

Говоря об игре, упустить из виду графику — просто преступление. Тем более когда речь идет о такой игре и такой графике. В игрушке использован движок «*Одиссей*» *(Odissey)*, основанный на известном нам по «Ночам Невервинтера», движке «*Аврора*» *(Aurora)*. И движок этот, должны мы заметить, может дать фору движкам многих шутеров. Каждый мир — просто загляденье. Великолепные пейзажи, потрясающая анимация персонажей, великолепные световые и прочие спецэффекты — это все KotOR. Да, в RPG графика не главное, но то, что перед нами, это не совсем RPG — это мир. Мир,



в который хочется погрузиться, забив себе голову его проблемами, и визуальное оформление играет в этом не последнюю роль. Пожалуй, перед нами самая красивая RPG нашего времени. А если добавить к видеоряду аудиоряд, то вообще. Представьте себе — все, абсолютно все диалоги в игре озвучены! И озвучены хорошо, поверьте. А музыка? А различные шумы, треск скрещивающихся мечей, разрывы плазменных гранат, выстрелы из бластера... Это нужно слышать. Это нужно видеть.

Это радостное слово «геймплей»

Наверное, вы много раз слышали, что есть игры, заточенные под манчкинов, есть заточенные под хардкорных игроков — так вот, KotOR заточен под всех. Каждый может найти в ней что-то свое. Любите убивать, охотиться за все более и более крутыми шмотками? Пожалуйста, все это есть. Не нравится забивать голову раскачкой своего перса и NPC — оставьте это компьютеру. Он вполне удовлетворительно справляется с этой задачей, а сами можете сконцентрироваться на бойне. Нравится вдумчивое прохождение, с выполнением всех квестов, тщательное исследование сюжетной линии и мира? Нет ничего проще — занимайтесь. Качайте каждого из NPC как вашей душе угодно — делайте их живыми и уникальными. Благо, вне зависимости от того, ходят они с вами или сидят на базе, уровни их растут наравне с вашими.

Если кто-то вам скажет, что все задания в игре, как обычно, сводятся к категории «убей всех», можете смело оторвать ему руку и съесть. Квесты самые разнообразные, и решать их можно по-разному. Силой или интеллектом. Или деньгами. Или... Смотрите, ищите. Игра обладает просто потрясающей реиграбельностью; с миром, созданным «Биоваром», настолько не хочется расставаться, что после выполнения последнего задания и просмотра финального ролика рука геймера автоматически тянется к стартовому меню. Создадим нового персонажа и пройдем как-нибудь иначе.

А еще нужно добавить, что, выполнив миссии на первых двух планетах, вы получаете задание собрать недостающие куски карты, на которой указано местоположение *Звездной Кузницы*. Куски эти разбросаны по различным мирам, и проходить их вы можете в любом порядке. Такой прием прекрасно способствует созданию иллюзии нелинейности и свободы при линейном сюжете. Хорошее решение...

Да, в KotOR прослеживаются параллели с «Невервинтером» — квесты похожи, тоже есть возможность в любой момент, за исключением боя и определенных локаций, вернуться на базу и пополнить снаряжение. Явно видно, что разработчики учли все, что они делали и использовали в игре свои лучшие находки. Браво.

Лучшая RPG года

Ага. Это вместо вывода — такая вот простенькая фраза. Всем играть и в обязательном порядке ждать продолжения.

А минусы — они есть. Но их не много, и они не серьезные. Немного непривычное управление, к которому привыкаешь минут за двадцать, — разве это минус? Требовательность к железу? А вы на скрины гляньте. Да и не настолько игра требовательна.



А вот то, что нет мультиплейера, жаль. Действительно. Особенно странно это, учитывая, что именно мультиплейером был так силен «Невервинтер»...

Короче говоря, must have и все высшие оценки по всем параметрам. Наш выбор!

BondD bondd@ukrpost.net

Magic The Gathering BATTLEGROUNDS

Разработчик: Secret Level
Издатель: Atari
Жанр: файтинг/стратегия
Системные требования:
✓ **минимальные:** Pentium 2 450 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D-видео;
✓ **рекомендуемые:** Pentium 4 1.3 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб 3D-видео
Дата выхода: 18.11.2003

Многие из гигантов современной развлекательной индустрии начинали свое развитие не очень удачно. Но каждый из них со временем выпускал какой-то продукт, становившийся их козырем, пропуском на вершины известности и богатства. Так было с Lucas Arts, EA Sports, Konami и многими другими. Также случилось и с корпорацией Wizards of the Coast, одной из главных козырных карт которой стала игра **Magic: The Gathering**.



«Старик, сыграй еще!» — звонкие монеты посыпались в керамическую плошку. Слепой музыкант вынул древний инструмент из чехла, и тягучие звуки заполнили помещение, отражаясь от стен и создавая причудливую дифракционную картину.

Сегодня игроградский шахматный двор использовался совсем не для тех поединков, на которые был рассчитан. Здесь шла не битва умов, а скорее, магических и физических сил. Я поудобней перехватил свой огненный меч. Разминаясь, сделал пару взмахов — черный металл со свистом рассек воздух, языки пламени, будто прилипшие к клинку, послушно повторили контуры замысловатой восьмерки. Напротив меня стоял лесной воин. В его руках, буквально сливаясь с ними, покоилась угрожающего вида дубина, тело защищал панцирь из прочнейшей коры, укрепленный лианами и мхом. Лицо противника ничего не выражало, представляясь резной маской, для чего-то выкрашенной в зеленый цвет. Время будто остановилось, только ноты сливаясь образовывали мелодию. Музыка приближала кульминацию, все туже скручивая жгут нервов. Мы ждали... Первым не выдержал инструмент — от касания порвалась одна из струн, резким звуком разрушив наше оцепенение. Глубоко вдохнув, я выкрикнул заклинание — незамедлительно во вспышке огня появился безобразный, низкорослый гоблин и устремился к моему противнику...

В последнее время прилавки магазинов пестрят обложками вторых, третьих или даже девятых частей популярных игр. Но среди залежей этих «надцатых» все же встречаются игры, только начинающие свой путь, не имеющие длинной, бородатой, предыстории. Magic: The Gathering — Battlegrounds можно отнести как к первой, так и к второй группе. С одной стороны, есть довольно много игр, посвященных «Меджику», например, «Шандалар» от Microids, огромно число онлайновых реализаций этой карточной игры. С другой стороны, ни одну из них нельзя отнести к файтингам, и здесь Battlegrounds является первопроходцем.

Победа дается все сложнее и сложнее. Каждый новый противник применяет новую магию, да и я не расслабляюсь — вытаскиваю из глубин памяти заученные еще в Кадетском Корпусе заклинания, делая врагам ма-а-аленькие сюрпризы. То самого крошечного гоблина «усилю», дав ему в качестве оружия огромный двуручник, то вызову лавового гиганта, который забросает все помещение каплями раскаленной породы, то брошу во врага сжигающую стрелу. Последствия наших соревнований выглядят ужасно. Некогда чистый и аккуратный шахматный двор завален потерявшими сознание претендентами на победу, стены в подпалинах, паркет вздулся, местами обнажая каменный пол. В общем, типичная картина пьянки после удачной сдачи сессии. Разглядывая творящийся вокруг беспредел, я чуть было не пропустил начало атаки очередного противника. Рядом с ухом лязгнули челюсти уродливого птеродактиля. Судя по внешнему виду, его только что вытащили из археологического раскопа, даже землю поленились обтрусить...





Ну что ж, посмотрим, что получилось у Secret Level. Впав в эйфорию от вида игрового меню, я долго не мог сосредоточиться на том, что же нам собственно предлагают. Идейный куб, прикованный в центре комнаты так, что он стоит на одной вершине, знаки пяти видов магии на стенах, загадочное движение и блики света. Да, вот где видна работа дизайнеров... С трудом оторвавшись от созерцания необычных красот, я обратил внимание на пункты меню. Нам предлагают **Квест**, **Аркадный поединок**, **Поединок**, **Обучение поединку** и **Сетевую игру**.

Квест — это единственный режим игры, в котором присутствует хоть какой-то сюжет. Все крутится вокруг древнего талисмана, пять камней которого символизируют пять цветов магии. Наша цель, победив в ряде поединков, получить все камни и вставить их в имеющуюся у нас оправу. Всего в этом режиме мы пройдем шесть глав, каждая из которых состоит из 15 боев, где мы встретимся как с простыми противниками, так и с героями, более известными нам по карточной версии Magic: The Gathering. Эти герои будут боссами и подбоссами, и сражения с ними, в отличие от обычных персонажей, могут вызвать большие затруднения. Вообще, только сюжет и заставляет пройти этот режим до конца. Мало того, что это, в общем-то, обучалка (не самый интересный режим игры), так еще и прохождение некоторых миссий может оказаться роковым для вашей клавиатуры — после того, как какая-то тварь пятнадцатый раз подряд убьет вашего аватара, появляется желание собственноручно свернуть ей шею, а это чревато последствиями ☺.

Аркадный поединок живо напомнил о Mortal Kombat. Здесь, взяв одного из уже существующих игроков или создав своего собственного, вы должны по очереди победить всех противников. Пройдя один круг и одержав победу над боссом, вы получаете доступ к следующему кругу, с более сильными противниками, обладающими лучшими колодами. При этом если вы играли за предварительно созданного персонажа, вам открывается игрок следующего круга того же цвета, то есть пройдя первый круг за синий цвет, вы разлочите синего игрока второго круга. Всего есть три круга, после их прохождения вы становитесь мастером той магии, за которую играли. У этого режима игры прослеживается взаимосвязь с «Квестом». Она проявляется в том, что создавая свою колоду, вы можете использовать только те цвета, за которые успешно прошли все задания.



Поединок — бой на одном компьютере для двух человек. Море положительных впечатлений гарантировано, особенно если есть возможность дать второму игроку джойстик.

Обучение поединку опять-таки вызвал приступ ностальгии все о том же Mortal Kombat. Ну файтинг, он и в Африке файтинг, куда ж ему без простого поединка до двух побед ☺. Хватаем понравившегося бойца и вперед с песней «крошить» компьютерных вражин.



Сетевая игра — самый интересный из всех предложенных режимов. Можно играть как по локальной сети, так и через Интернет. Выходя на сетевые просторы, стоит учитывать, что компьютер, несмотря на то, что он невероятно быстр, все же не является особо сильным противником, — у него нет интеллекта, а значит, вся его хитрость после пары игр просчитывается заранее. Живой же противник непредсказуем. Он может бросаться из одной крайности в другую, полностью менять свою тактику, и главное — он учится на своих ошибках. Так что не удивляйтесь, если вас, заслуженного мастера всех цветов магии, разнесет первый же попавшийся противник.



Наконец-то встреча с сильным врагом. На этот раз действо перенеслось на городской пустырь, шахматный двор был оставлен на растерзание уборщикам. Да-а-а, там для них будет много работы. Но я отвлекся — напротив меня стоял ангел со спутанными крыльями, меч с длинным клинком излучает свет, по доспехам блуждают солнечные зайчики, и это несмотря на то, что небо затянуто низкими серыми тучами. Ну что ж, моему мечу все равно что рубить, чары, вызывающие на клинке языки пламени, пробьют любую защиту. Эх... Не хотелось воевать с силами света, но зная, что у него есть один из пяти камней, придется принять бой. Пара слов — и сгусток пламени ударил во врага. Вокруг задымилась земля, а на доспехах хотя бы пятнышко копоти. Взмах сияющего меча — и вот сверху пикирует ястреб, всего секунда и его обугленные останки падают на землю. Призываю безотказных гоблинов и расчищаю им дорогу шарами огня. Пустырь начинает все больше напоминать один из кругов ада — вспышки огня, визг, крики, тающие в воздухе трупы...

Хорошо, с режимами игры мы разобрались, теперь посмотрим на сами правила. Бой происходит на поле наподобие теннисного корта — прямоугольник, разделенный полосой. Каждый игрок может свободно перемещаться по своей половине поля. На чужую тоже можно заходить, но при этом вы начинаете терять очки жизни и вам не удастся применять магию. Ваш персонаж может бить оружием и создавать щит, вдвое уменьшающий получаемые повреждения. Но мы же играем не в какой-нибудь простой файтинг, перед нами продолжение серии Magic: The Gathering, так что нашим основным оружием станет магия.

Заклинания делятся на три группы — *просто магия* (*instant*), *вызовы существ* (*summon*), *колдовство* (*enchant*). У каждого цвета магии есть свои плюсы и минусы. У красных — магия, наносящая прямой урон как существам, так и противнику, магия, ускоряющая передвижение, существа, дающие бонусы своим войскам. У зеленых о-о-очень большие существа, магия усиления и быстрое восстановление истраченной магической силы. У белых очень сильные заклинания, повышающие оборону войск, свойство первого удара и мощнейшее заклинание, уничтожающее всех существ, находящихся в игре.

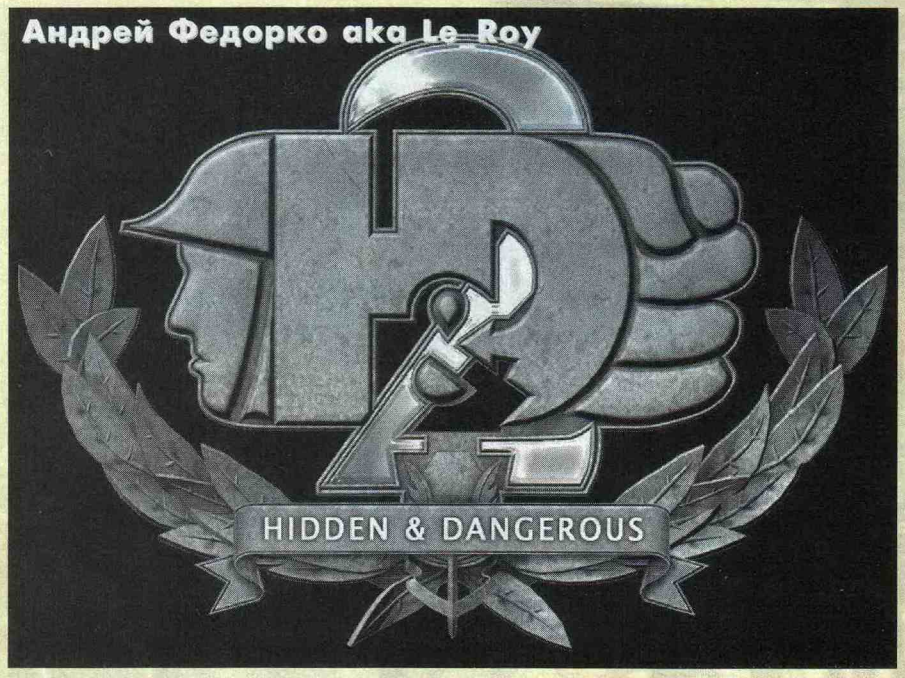


Да. Можно было ждать чего угодно от игры под названием Magic: The Gathering, но чтоб саму идею, превратившую карточную игру во что-то, по своей интеллектуальности соперничающее с шахматами, спустили до уровня файтинга... Нет... Максимально упрощенные правила, применение магии в режиме реального времени сделали из развлечения для ума типичного убийцу клавиатур. Хорошо хоть управление не настолько уродливое, как у большинства пришедших с консоли файтингов. Чувствуется, что его старались сделать максимально простым и удобным, но некоторые моменты, особенно выбор заклинания, находящегося на второй странице какой-либо группы, очень проблематичен. Большой плюс игры — яркая, очень хорошо проработанная графика — модели игроков и существ максимально детализированы, спецэффекты на высшем уровне. Среди файтингов для ПК этот получился самым красивым. Музыка и звуковые спецэффекты от графики не отстают, а держатся на таком же хорошем уровне.

В итоге мы получили отличный, не имеющий аналогов файтинг, который понравится большинству тех, кто никогда не играл в Magic: The Gathering. Ну а у тех, кому довелось сразиться в карточный прототип, скорее всего, игру не признают — «убьют, как преступника, и похоронят, как героя»...



Андрей Федорко aka Le Roy



Разработчик: Illusion Softworks
Издатель: http://www.godgames.com/
Жанр: FPS/TPS suad based tactics
Системные требования:
✓**минимальные:** P3-700, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P4-1700, 384 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Вторая мировая война. Звучит гордо для нашего человека. Для ветеранов это воспоминания об ужасе, ностальгия по молодости, гордость, помогающая им не сгибаться под тяжестью дней. Для масс это легендарная схватка со страшным нацистом, окончившаяся нашей победой. Черно-белые хроники, «Семнадцать мгновений весны», фильмы про партизан и генералов.



Но все это было раньше. Сейчас ВМВ — это отличный повод заработать кучу денег кинематографистам и игростроителям. У последних, кажется, вообще крыша съехала на этой почве. Любишь ВМВ — получай тонны шутеров-близнецов, стратегий-тактик, ролевых игр. ВМВ превратилась в мир, который по популярности на данный момент может бросить вызов фэнтези и киберпанку. Но есть одно «но». Хронология военных действий известна даже моему пятилетнему соседу (читать еще толком не умеет, зато в «Медаль» шпилит вовсю). Мы выучили все: типы оружия, бронетехники, самолетов, кораблей. Не знаю, как вам, а мне это порядком надоело. Покупать новую игрушку, в которой нам в очередной раз придется истреблять воинов Адольфа, просто нет желания. Поэтому играть нужно только в лучшие образцы этой традиции.

Сегодня речь пойдет о Hidden and Dangerous 2. Многие из вас, уважаемые читатели, слышали эти слова. Некоторые, наверное, даже знают, что они значат. Да, это был замечательный тактический шутер, намертво приковывавший геймеров к мониторам. Чешские разработчики потрудились на славу. Фанаты ждут продолжения не меньше, чем мы с вами Нового года. И вот оно появилось.

Геймплей

Среди обозревателей сильна традиция излагать в начале статьи краткую завязку сюжета. Скажу одно — намек на него в игре есть. Завязка — под вашим попечением находятся четыре бойца британских САС. Все реалистично, никакого бреда про лазеры-шмазеры или монстров-ужастиков. Просто спецназ за работой. Прошагать нам придется всю войну, через самые известные ее эпизоды — естественно, отмеченные присутствием британцев, а потому не ждите Сталинграда.

Скажете, мало, дескать, где она, линия сюжетная? Э, не так страшен Фрейд, как тот, кто его начитался — об этом чуть ниже.

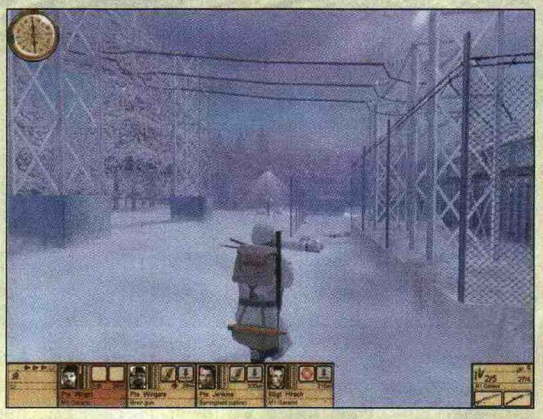
Как насчет геймплея? Хоть это и шутер, экшен здесь выдается строго по рецепту. Хочешь экшен — нашпигуют свинцом мягкое место, даже опомниться не успеешь. Поэтому все надо делать, заранее просчитывая, разработав хоть какой-нибудь план. В противном случае будет бесконечный лоад. Естественно, играем на тяжелом уровне сложности, где на миссию выделяют 2—3 сейва. Играть на среднем и легком смысла нет, т.к. если число сейвов бесконечно, игра теряет изюминку — страх смерти и стремление выжить.

Наши доблестные бойцы умеют ползать, выглядывать из-за углов, надевать вражескую форму. Кроме того, в игре предусмотрено много тактических хитростей: например, можно вырезать кусачками дырку в заборе из металлической сетки и бойко ударить в тыл врагу. Главная задача игры — обдурить врага. Увидел первым, пристрелил — герой. Соответственно, если вашего бойца заметят, скорее всего, он превратится в труп. Игра не прекратится, но терять ветерана — вещь не из приятных. Почему?

В игре есть важная ролевая составляющая, но о ней позже. Вы думаете, почему так сильны солдаты зла? Думаете, они обладают интеллектом? Стреляют они очень метко, но к сожалению, интеллектом обделены. Кинешь себе тихонько из-за укрытия гранату в горстку патрульных — думаете, они начнут убегать, ложиться, кричать? Нет, они останутся на месте, разве что встанут в стойку, как собаки, — стволы на изготовку, осматриваются, ищут наглеца, кинувшего каку... БУМ! Хорошо хоть, тревогу поднимают при атаке их базы.

Грех будет не упомянуть о поведении ваших спецназовцев. Они дебилы — лезут под пули. А что в зданиях творят!!! Судите сами: мои измученные и покоцанные бойцы залезли в небольшую комнатку — раны зализать, отсидеться. Естественно, самый удачливый был выбран для разведзадания. Остальным я приказал стоять на месте — с помощью быстрой, удобной и функциональной *Панели приказов*.

Каково было мое удивление, когда один из моих умников вдруг взял и сам (!) куда-то «намылился». Далеко, правда, не ушел — на улице танк. Короче говоря, игра может очень потрепать нервишки. Сказать, что ИИ плохой, будет слишком дерзко. Обычный шутерский ИИ. Жаль, жанр ведь требует иного.



Одна из изюминок игры — фиксируемая пауза и тактический режим. Клацаем пробел, и вместо шутера получаем стратегию. Реализовано это гениально и просто — поднимаем камеру на уровень небес и получаем «Варкрафт» ☺ — правда, со всеми тонкостями жанра. В принципе, в таком ре-

жиме можно и всю игру пройти, вот только выдержат это лишь маньяки.

Задания в миссиях разнообразны, интересны, аппетитны. Беспричинный kill all отсутствует. Например, добудь чертежи самолета, попутно узнав, что рядом разбился спитфайер (британский истребитель), а пилот жив, перепуган и очень хочет к маме. А есть и такие задания, от которых челюсть отвисает на пол: подводная миссия, где ваши САСовцы становятся голу... боевыми аквалангистами, или побег на самолете-штурмовике — добрый ИИ управляет, а вы с ребятами отстреливаетесь от кусючих истребителей.



Я еще не успел добавить, что игре есть транспортные средства, которые здорово оживляют геймплей — *джип «Виллис»*, *грузовичок с зениткой*, дойчен *мотоцикл* и — не поверите! — *мини-подлодка*. Все это дает возможность придумывать интересные тактические ходы. Только не думайте, мол, сел в танк — и гудбай Рейх, недопустимо. Техника здесь вами практически не используется, к тому же встречается редко (и правильно).

Несмотря на явные ляпсусы, ребятам из Illusion Softworks удалось сохранить атмосферу первой части, внушив геймеру главное, — своих солдат и вражину лютую чувствовать не куском картона, а живым созданием. Все реально. Приедет дойчен танк — все, капут. Приходится придумывать, как его отвлечь, чтобы подкрасться сзади и засандалить ракету из фаустпатрона. Зачем? В лоб «пукалка» танк не берет — монстр, он настоящий. Попадешь в поле зрения его башни — «отгребешь» в момент.

Хелло, ролевики!

Как уважающий себя геймер, после настройки управления и видео в опциях, я выбрал сингл в меню. Вау! Аж целых *пять режимов игры*. Да, автосимуляторы смотрят на это и чешут багажник. Правда, оригинальных аж три — *одинокий волк* (та же кампания, но с одним бойцом), *одиночное задание* и собственно *кампания*. Другие два — то же самое, только целью становится истребление всех врагов на карте.

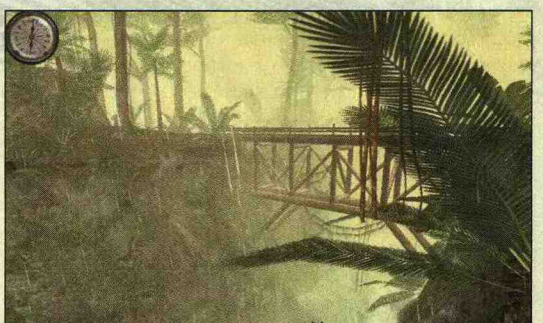
Расскажу о главном: стандартной кампании. Воевать придется не только с нацами, но еще и с итальянцами и японцами. Здесь разработчики использовали такую фишку — миссии проходят в разных регионах, тут вам и снег Норвегии, и палящее солнце Северной Африки, и непролазные дебри Бирмы. Будем исследовать открытые пространства и мрачные коридоры бункеров. В каждом из регионов примерно по 3—4 задания, объединенных в связку. Цель операции достигается при прохождении такой связки полностью. Перед заданием придется поиграться с экипировкой. Сделать это можно только на базе. После первой миссии цикла вернуться в это окошко невозможно.

Инвентарь каждого персонажа — занятная вещь для любителя шмоток. Тут вам тонны оружия, красивенькие экипировочки, касочки, гранаточки, аптечечки... Но мы же знаем, что не каждый горазд убить четверть часа на то, чтобы нарядить куклу. Специально для них разработчики сделали кнопочку *ДА ленивым*. Нажимаем ее, и отряд экипирован. Экипирован добротно, здесь вам свинью не подсунут.

Раз уж речь зашла о команде, то грех не поведать всю правду, благо она не горькая. Всего в нашем распоряжении может быть четыре спецназовца, которых мы выбираем из внушительного списка. А как мы их выбираем? Я еще не рассказал о ролевой составляющей? У ваших бойцов следующий набор характеристик: *сила*, *выносливость*, *скрытность*, *меткость*, *первая помощь*, *вскрытие замков* (бесполезная фича). Кроме того, солдаты накапливают *опыт* и получают *медали*. Медали — это для личного удовлетворения геймера, а экспа — стандартный рост навыков. Много стреляли в этой миссии — получайте плюс к меткости; остальное вы поняли.

Графика и звук

Вау! Супер! Правда, если сглаживание выключено, все страшно коряво. А так графика на высоком уровне. Увидели бы вы нациста, затаившегося в сугробе? Я бы тоже не увидел, если бы он не дышал. Сильный мороз на улице, зимы в Норвегии — не шутка. С чего бы это парил неприметный белый горбик? А ну-ка, где ты, брат оптический прицел? Ой, мы тебя заметили, немецкий дружок... На минуту я замешкался, загляделся на чудо программирования — как его анимировали, просто песня! А поглядите, как, присев, перемещается наш спецназовец, как он целится. Какие плавные движения, какие формы... Хоть играть можно и от первого лица, что значительно легче, я предпочел вид от третьего.



Illusion Softworks можно поставить памятник за детализацию персонажей. Немецкие каски, японские рожи, итальянские фуражки — все прорисовано с любовью. А знаете, что все одетое на персонаже в инвентаре отображается на нем? Вот положили вы аптечку, пистолет и горстку патронов к винтовке в активное окно, тут же у солдата на поясе появятся мешочек с красным крестом, кобура, патронташ. Положили гранаты — вот они, на его груди, как у Рембо.

Одна из графических вершин игры — *кровь*. У меня есть друг, который играет только в те игры, где нормально сделана кровь. Качество игры для него — качество увечий, которые можем нанести врагине. Он фанатеет от H&D. И есть повод — высаживаем во врага короткую очередь, бедняга отлетает к стене, на животе много красных дырочек, а на плакате с фюрером — красной краски. Кишки! — радостно завопят геймеры, измученные цензурой.

Думаю, *физику* можно отнести к достоинствам движка, следовательно, к графике. Что сказать, разработчики ходили в школе на уроки физики (или «саянс», как говорят за бугром). Она есть, кроме того, она делает игру. Если персонаж делает шаг, то это похоже на шаг. Управление техникой сделано добротно — хоть в симы запихивай.

С графикой немного разобрались — теперь *звук*. Звук как звук. Немцы говорят на немецком, итальяшки на своем, японцы аналогично. Все как всегда, ничего особенного. Музыка — середнячок. Она изменяется в зависимости от того, стреляют в вас или нет. Стиль — классические мотивы 40-х. Скажу правду: я ее отключил.

Глюки

Не те, которые с большими топорами, а те, которые баги. Они умудряются запаскудить игру подчистую. Стерпев глупые шутки AI, ваши бойцы могут застрять насмерть в столе. Получается это у них не хуже, чем у Гудини, только вот выбраться они не могут. А как вам такое: мой снайпер вдруг ни с того ни с сего давай ползком подниматься в небо, будто знает, что такое вертикальный взлет.

Выводы

Что тут сказать, сплошное противоречие. К счастью, килограмм минусов не составляет конкуренции тонне плюсов. Игра получилась довольно трудной. Миссии, рассчитанные на полчаса, длятся в районе трех. Этот момент придется по вкусу далеко не многим, ведь не любой геймер готов будет проползти на пузе всю локацию. На легком же уровне — получаем совсем другую игру, которая не требует внимания. Покупать или нет? Любите тактику, воевать не спеша — смело берите.

Если нравятся быстрые, спинномозговые экшены, тоже попробуйте, авось понравится. Это творение достойно внимания. Более того, я даже подозреваю, что перед нами не что иное, как хитовое продолжение хитовой игры.

Davert dabog@ukr.net

WAR AND PEACE 1796-1815

Разработчик: Microids
Издатель: 1С
Локализатор: Nival
Жанр: глобальная РТС
Системные требования:
✓**минимальные:** P3-800, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 900 Мб на жестком диске;
✓**рекомендуемые:** P3-1ГГц, 256 Мб ОЗУ

И поглотило поле битвы
Мои бесстрашные войска,
Душил огонь пехоты крики
Клубами пыли и песка.

Вот кавалерия чрез поле
Несется в смертную пучину,
Навстречу выстрелам и боли,
На встречу со своей кончиной.

Раздался пушек стон,
Одно мгновенье —
И тысяч залпов гром
Все погрузил в забвенье.

Войска мои почти разбиты.
Кто может, тот бежит,
Иных же топчет враг копытом,
Кончая тех, кто не убит.

Победы призрак растворился,
Врагу Фортуна отдалась...
Прочь, прочь, туда, где сохранился, —
Атака вновь не удалась.

Война

С чем у вас ассоциируется название этой игры? Наверняка с культовым произведением Льва Толстого «Война и мир». Самое интересное, что граф Толстой тут и вправду «поваялся»: мы имеем глобальную историческую стратегию в реальном времени, действие которой происходит на территории Евразии и (немного) Америки в 1796—1815 годах. О да, чего только не творилось в те времена! Империи стремились к завоеваниям новых земель, захвату колоний. Амбиции правительств тлели в затяжных войнах, которые вспыхивали во всех известных уголках планеты. В мире было шесть государств, достаточно могущественных, чтобы вести крупную игру, — Англия, Франция, Пруссия, Австрия, Россия и Османская империя. Весь мир стал для них чем-то вроде большого пирога, от которого каждый норовил отхватить кусок побольше.



Мир

Но разве победа достигается только лишь военным путем? Конечно, без войны здесь никуда — пока ты мирно развиваешься, враг захватывает все новые города. Но ведь можно действовать более тонкими методами — дипломатией, например, или шпионажем. Кроме того, как прикажете воевать, если не работают мануфактуры и производство? И об этом надо подумать.

Но долой абстрактные фразы, перейдем к более конкретным вещам. Карта у нас одна, так что миссии и уровни исчезают как понятия. Карта большая, и захватить ее полностью довольно непросто. Вы сами можете определить цель кампании (захватить указанное количество городов, захватить столицы или уничтожить империи) и период, в который она будет происходить. От того, в каком году вы начнете игру, будет зависеть вид политической карты мира, а также расклад сил — ваши союзники и враги на тот период. Если же ни одна из исторических кампаний не приходится вам по вкусу, создайте свою и захватывайте мир так, как вам угодно!

Основной структурной единицей государства является город, захватывая который, вы становитесь владельцем территории вокруг него. В городе вы можете «производить» *ресурсы* (каковых в игре три: *золото, люди, баллы науки*), строить войска, защитные сооружения, развивать науку, обучать шпионов. Не все города одинаковы: чем отличается город Москва от Астрахани? Правильно, размером. Москва намного больше Астрахани, а значит, и застраивать Москву можно куда с бо[ударение!!!!]льшим размахом, хотя и не с максимальным, в пределах городской черты — ряд полезных сооружений придется строить в других городах. Городские стены и пушки могут изрядно подпортить настроение желающим отхватить лакомый кусочек, но войска не могут спрятаться в городе, и потому оборонятся будут только вне защитных сооружений. Именно из-за стен и оборонительных пушек город нельзя взять орудиями ближнего боя — для осады нужна артиллерия или пехота, но без прикрытия они могут быть растерзаны чужими войсками, а чтобы этого не случилось, пригодится кавалерия. Помимо



битв на суше, доступны морские сражения; города-порты могут подвергнуться атаке с моря и быть захвачены судами.

Очень многое в сражении зависит от правильно выбранной тактики боя, от построения юнитов, от их правильного положения. Над каждым новым сражением вам придется подумать, ведь с одними и теми же юнитами можно выиграть, а можно бесславно проиграть. Хотя по сравнению с другими стратегиями бои и дипломатия здесь заметно упрощены.

Дипломатия

Но есть еще много нюансов, которые надо учитывать будущим Наполеонам. Вы можете вступать в союз с государствами, объявлять войну, обмениваться ресурсами и городами. Если государство к вам нейтрально, вы не можете вводить войска на его территорию — чтобы это сделать, надо объявить войну. Если же вы в союзе с государством, вы можете свободно перемещаться по его территории. С этим моментом связан один курьезный эпизод: когда я играл за Россию, я установил союз с Австрией и повел свои войска через ее территорию на завоевание Швейцарии. После щедрого приема, оказанного мне швейцарцами, я обосновался там и готов был подвести подкрепление с родной стороны, чтобы напасть на Францию, но тут Австрия объявила мне войну. И бедную Австрию начали атаковать мои войска с двух сторон: с запада и с востока, а потому австрийскому правительству ничего не оста-

валось, как подписать невыгодный для себя мирный договор.

Дипломатия радует не только союзами, но и обменами. Например, когда я собрал-



ся было захватить столицу Франции, меня опередили русские. Впрочем, не все шло у них гладко — войска Пруссии и Австрии теснили Россию из Европы. Захватить Париж было очень трудно: у меня был сильный флот, которому покорялись все порты, но не было сухопутной армии. Кроме флота у меня было много городов с мануфактурами и прибыль, которая достигла своего максимума. За каких-то 60 000 золота я купил у русских столицу Франции. После Парижа я купил еще много городов у разных империй, только вот отдавать стратегически важные города даже за очень большие деньги мне никто не хотел. Зато отдаленные города и колонии мне удавалось обменять на весьма небольшую сумму золота, людей или баллов науки.



Кроме шести огромных государств, на карте присутствуют княжества и малые государства, состоящие из двух или трех городков, вроде Швейцарии, Саксонии и США. Эти государства могут преподносить сюрпризы, приятные и не очень. Например, стоит захватить столицу какого-нибудь графства, и все его города автоматически переходят к вам, иногда вместе с ресурсами, если графство богатое. Но бывает и иначе: в США, например, завоевателю придется столкнуться с чертовой американской демократией. Стоит захватить город, тут же сбегаются отряды добровольцев, с которыми «договариваться» можно только на языке оружия, до полного их уничтожения. Есть и другие приятные сюрпризы, например места кораблекрушения. Проплываешь над трупом затонувшего корабля, смотришь — а там и сундук с денежками плавает, ну прям как в «Героях».

Игра

Игра действительно затягивает. В процессе создания своей империи оторваться от нее просто невозможно. А какое уныние приносит сообщение «Вы победили». Только создал настоящую армию, только собрался показать всем соседям, кто главный в Европе... А тут — конец, «вы победили». А потому предлагаю сейчас немного «потянуть» удовольствие, чтобы успеть насладиться *графикой и музыкой*.

Стартовый ролик ничем особенным не удивляет — единственное, что приходит на ум: в «Казаках» было красивее. Потом появляется меню, под такую чудную музыку, что нажимать на кнопку «Выход» просто не поднимется рука. Но мы и не будем ее нажимать, лучше начнем новую кампанию. Чем удивляет игра — своей трехмерностью... Взгляните, как прорисованы города, как колышутся ели, как пролетают снеговые тучи! Все это поначалу вызывает восторг. Потом, немного поиграв, понимаешь, что могло бы быть и лучше. Одинокие города среди пустынных полей и лесов смотрятся очень тоскливо. А всякие мельницы и домики на карте выглядят просто издевательски. Неужели одна мельница в чистом поле может создать иллюзию населенности? Кроме того, сама карта ландшафта прорисована весьма своеобразно. Я понимаю, что если бы разработчики вознамерились дать панораму всего мира с птичьего полета, карта была бы совершенно неподъемной, да и вряд ли в человеческих силах сделать такое. Но с другой стороны, представьте себе на минуточку: славный город-герой Киев находится в предгорьях Карпат, заснеженные вершины которых скалисты и голы. А по соседству с Одессой ютится Ростов. Азовского моря нет и в помине.

Но ладно, это еще ничего — всякое произведение искусства должно иметь свой язык условности, иначе оно никакое не искусство. Но *спрайты*!! Нет, даже не сами спрайты, графически они выполнены очень неплохо. Ругать я буду движок, который проецирует эти спрайты. Как только ни крутит и как только ни масштабирует движок спрайты, но правильно прорисовать их не может, только калечит, отчего сухопутные войска отчетливо напоминают юнитов из стратегий 90-х годов. Спрайты поругал? Могу еще ругать, но зачем? Если у вас железные нервы, то вам они будут не страшны, иным же на такое в 2003 году смотреть не советую. Зато, в отличие от сухопутных войск, корабли сделаны полностью трехмерными, к их прорисовке придраться нельзя — при создании модели была учтена каждая деталь. И несмотря на это, при отображении вашей флотилии FPS остается на приемлемом уровне.

Графику обругали, что на очереди? *Звук и музыка*, как же без них. О музыке я уже сказал пару приятных слов, могу продолжить. Для каждой страны в игре подобраны свои мелодии, в которых слышатся национальные интонации. Перепутать музыку России и Османской империи вы вряд ли сможете. Кроме того, музыка меняется в зависимости от событий в мире — стоит начаться войне, она плавно перейдет в бравурный марш. Звуки тоже достойны похвалы. Когда я играл за Россию, я был настолько растроган патетическими выкриками гусар «за государя-императора!», что готов был рассыпаться в похвалах локализаторам из «Нивала». Действительно, озвучено очень профессионально. Поиграв же за Османскую империю и Англию, я понял, что локализаторы тут ни при чем — это заслуга разработчиков, которые не поленились для каждого государства записать реплики юнитов на их родном языке! Теперь немцы не говорят по-английски с акцентом, то же касается турков. Они общаются на чистом немецком и турецком, что, конечно же, не может не восхищать.

Закончу я обзор краткой характеристикой AI. Особых претензий у меня к нему нет. Правда, время от времени противники кидаются бессмысленными фразами, обвиняя вас во всех смертных грехах, но реальных действий не предпринимают: не объявляют войну, не разрывают союзы. Попробуй, пойми их... А вот на поле брани враги могут вам здорово напакостить.

Выводы

Обидно: еще бы чуть-чуть, и игра могла стать хитом — но увы... Прекрасный геймплей был испорчен страшненькой графикой. Однако если в ваших жилах течет кровь полководца, а на полке не запылились томики «Войны и мира», тогда эта игра для вас! Также могу порекомендовать ее фанатам «Цивилки» — к страшненькой графике они уже привыкли ☺, а поиграть в



некое подобие «Цивилизации» в реалтайме им будет приятно.

Окончен бой. Хоть враг силен и стоек,
Но мы не отступили ни на шаг.
И вот кричим «победа!», заглушая стоны,
Над смертью вознося наш гордый флаг.

И радуемся мы победе скорой,
И песнь поем, терзая слух и слог,
И слышно: за экраном монитора
Нам вторит в такт неведомый наш бог.

Окончание. Начало см.: «МиК», № 50 (108)



Далекое прошлое

Мы тормознули на богах Скандинавии и Германии? С них и стартуем.

Зажил, Вотан, значится, в Валгалле с богами, а Фафнер — в пещере с кольцом.

Каждому свое, вроде бы, да только ситуация не совсем стабильная получилась. По-хорошему колечко бы надо забрать, мало ли каких оно дел натворит в драконьей лапе?! Власть над миром — штука серьезная, тут и Валгалле не устоять. Только Вотану (Одину) лично этого делать нельзя, потому как он связан договором, то бишь законом, а на законе только и держится его держава. Кто придумал этот закон, об этом уже изрядно зубоскалили всякие светлые головы, дескать, и над богами тоже бог. А хоть бы он и сам себе их придумал — что это меняет? Разве не может бог подчиняться договору? Вы представляете себе, если бы наш Господь преступал бы через свои заветы направо и налево?



И тогда решил Вотан от всех втихаря пойти в народ. Нашел себе бабенку, сделал от нее детей — мальчика и девочку — и уволок обоих в лес. Мальчика назвали Зигмундом, девочку Зиглиндой. Так и тусовался с детьми по лесу, будто волк с волчатами, и учил их жизни. Оттого его и прозвали Вельзе (Вельфе), а детей, соответственно, Вельзунгами (Вельфингами). (Кстати, тот же Вагнер в другом месте утверждает, что английское слово «эльф» (Вельфинг), равно как и «гоблин» (нибелунг) — из этой же оперы ☺. Причем речь идет вовсе не о незапамятных временах, а о средневековой династии франков; Зигфрид же у него выступает то ли Барбароссой, то ли и вовсе Иисусом Христом. Шутки шутками, но теория бытности Иисуса в средние века — одна из модных научных новинок. — *Прим. Шолотля.*) Потом и отец куда-то делся, а детки развеялись по миру. «Девчонку поужинал и потанцевал» какой-то хмырь, Хундинг, да и сделал Зиглинду своей женой. Несколько лет пролетели как один день, в тоске и рутине. Разве что забредший раз странник повеселил — ни слова не говоря, всадил меч в очаг по самую рукоять. И тут черти приносят Зигмунда, во время бури, как подобает романтическому герою, к этому самому семейному очагу.

Настоящее

...Вы не забыли, о чем речь, пока я бегал за сигаретами?

...В ста шагах от Департамента есть замечательный ларек, в котором цены практически оптовые. То есть, теоретически они высокие, а практически они оптовые. Это потому что в ларьке торгует замечательный человек, который постоянно делает агентам скидки. Я обязательно расскажу и об этом человеке и о ларьке, но попозже. У ларька даже есть имя — «Под знаком AI»...

Если окончание статьи-дилогии Ring II пойдет под шапкой «Новоселье» — не верьте этой шапке. Сейчас мы развернем тут самый настоящий «Университет». А университет — это вам не КПИ, тут все серьезно и чинно...

Только вот ни одного совета по прохождению не будет. Зачем адвенчуре подсказки? Мы всего лишь расплетем узоры истории, как расплетают косы девушке. Допоем о великом Кольце и огромной заварухе, которая вокруг него завертелась. Во всех мирах — начиная от языческой Германии и заканчивая Средиземьем, киберпанком и мюзиклами. Кольцо того стоит.

Внимание! На ринг вызывается Прошлое. В качестве победителя. Будущее валяется в глубоком нокдауне, ибо как бы ни была хороша собой игра, она пасует перед своими истоками.

Недалекое прошлое

В начале 50-х годов XIX века (наши тогда с турками воевали, а Тарас Шевченко вернулся из Казахстана — стихи привез) Рихард Вагнер закончил две первые части тетралогии «Кольцо Нибелунгов» — ровно половину. И разрабатывал он концепцию так же тщательно, как через полвека после него будет это делать Джон Рональд Руэл Толкиен. Как чувствовали оба — их имена обессмертятся...

Не Кольцом единым, однако, жив человек. Вот и Вагнер отвлекся от «Кольца Нибелунгов». На время. На оперу «Тристан и Изольда», которую настрочил за две недели от большой любви — несчастной, разумеется, — и которой перевернул всю музыку вверх тормашками. Опера имела огромный успех и показывалась при дворе баварского короля.

Вагнер тоже имел этот успех, имел вместе с Баварией и королем... Потому что опять вернулся к «Нибелунгам». Несколько провальных показов его не смутили, талантливый мужик упрямо повторял: «Это ж только две первых части — вы на все вместе посмотрите, а потом будете говорить!» И пока его хаяли, закончил еще две части.

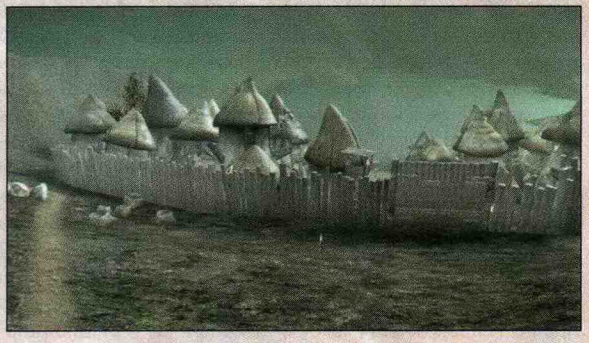
Везучий, однако, был человечище! Слава настигла его при жизни... Настигла, правда, когда у Вагнера умерла жена, когда большинство друзей отказалось от него, а очередной король послал в очередную ссылку. Но другие гении и такому запоздалому счастью были бы рады.

После премьер «Золота Рейна» (1868) и «Валькирии» (1870) Вагнер встал во весь рост, а заодно стал законодателем европейской моды (у наших в это время родился Ленин — революционеры держатся стайками!).

Но и этого Рихарду было мало. Новая музыка, говорите? Стройте мне новый театр! И строили, знаете ли... Уже тогда ему прощалось все.

Год 1876-й. Вагнер, которому уже стукнуло 63, сидит в атласной ложе собственного театра, который открывается премьерой его «Кольца Нибелунгов». Скоро дадут третий звонок... Скоро в классической музыке состоится окончательная и бесповоротная революция...

Для самого Рихарда последний звонок наступил 1883 году, — не выдержало сердце. Странно, что гений прожил так долго — обычно им отпускается тридцатник с копейками.



Будущее

Ring II разнесли в пух и прах во всех (!) игровых обзорах. Даже игровые порталы-недруги в один голос заявили, что тратить свое

время на легенду о Зигфриде не стоит. Поразительное единодушие!

А вот почему.

Разработчики пошли практически против всех стереотипов квеста. Пошли сознательно и смело, заявив, что в этом мире нет правил. Только те, которые диктует Легенда



Результат — игра получилось нетипичной.

«Не открылось само собой — примени предмет». *Стандартный квест*: ты нажал на рычаг — дверь не открылась. Значит, рычаг сломан, и к нему нужно «применить» что-нибудь. *Нестандартный квест*: Тебе плевать, что не открылось с первого раза. Нажимаешь на тот же рычаг еще, еще... 3 попытки 7, 15, 21... жесткая медитация. Опа! И только на двадцать первом нажатии он открывается! В Ring II были подобные задачки.... Реалистично? Дерзко? Я бы даже сказал, по-нашенски. Жми, пока не заработает или пока не сломается!

Квест — для разгадывания загадок в малых локациях, а адвенчура — в больших.

В Ring II если и мелькали чистые квесты, их полностью заслонили те самые аркадные задания, которые так раздражают остальных обозревателей, да и геймеров. Но разработчики гнули свое — Зигфрид не книжный червь, а воин. Поэтому будет не только чесать затылок над очередной головоломкой, но и скакать по рушащимся плитам, обманывать пауков и т.д.; все будет, кроме... сражений на мечах. Для этого есть ролики. Опять же, получилось нетипично и странно, но... интересно.

Адвенчур с плохим концом не бывает. К тому же с плохим концом, известным заранее.

Оказывается, бывает! Разработчики преспокойно делают трагический финал, в котором погибают два главных героя.

Вот такая вот ломка стереотипов, иллюзий и желания писать о том, что привычно.

Делу время — ругани час. Смачной ругани! Движок *SINERGY* показал полную небоеспособность для адвенчуры. В отдельных эпизодах главный герой двигается красиво. Но чаще утопает в траве, камнях, стенах. Плывет посуху, аки по воде. С остальными персонажами еще хуже. Конец игры скомкан, ибо всю «Гибель Богов» (Вагнер десятилетия на нее потратил) показали за две минуты (!!!) в заключительном ролике.

Повторюсь, ничего этого не замечаешь, пока окунаешься в атмосферу игры. Кроме последнего ролика. Такого безобразия пропустить мимо глаз нельзя. Игру быстренько скомкали и закончили, потому что не успевали доделать, потому что девелоперскому хозяину надоели эксперименты... Да мало ли почему?! Нам, что, легче от этого?

Итак: в Ring II я предвижу рождение далекого виртуального будущего виртуал-игр, а именно: интерактивного фильма. В зародыше Ring II нам это преподнес.

Брать — не брать игру? А, разве я вас не заинтересовал еще? OK, продолжаем.

Далекое прошлое

Дальше все совсем запущено: братец, узнав сестру, хочет на ней жениться (!), а муженек, узнав Зигмунда, признает в нем своего кровного врага. На поединок, который должен состояться завтра, Вотан направляет свою любимую валькирию, Брунгильду, чтобы та принесла победу Вельзунгу. Но в самый патетический момент вламывается Фрика, Вотанова жена, и начинает вычитывать его за измену. Как богиню семейного очага, ее особенно раздражает угроза инцеста. Вотан, хитрость которого разгадана, понимает, что сам он попал в пикантное положение и повторяет приказ с точностью до наоборот: оказывается, порешить надо Зигмунда, а даровать победу Хундингу. По обычаю Брунгильда является приговоренному перед битвой, у них происходит задушевная беседа. Разумеется, аргументы Зигмунда валькирию впечатляют больше, чем папашкины



(она Вотану тоже дочерью приходится, от Фрики), и она решает послать того подальше, поддавшись благородному человеческому чувству.

Вотан, однако, решил на всякий случай проинспектировать ситуацию: в решающий момент он появляется на поле боя и подставляет под удар меча свое Копье Закона. Нотунг, чудесный меч, им же и подаренный Зигмунду на будущее совершеннолетие, ломается в куски, а Зигмунд падает убитым. Брунгильда хватает в охапку обалдевшую Зиглинду и улепетывает к сестрам. Звучит пресловутый «Полет валькирий» ☺ — на редкость точно угаданная кульминация, — сестрички слетаются на свою любимую скалу. Разгневанный Вотан, естественно, тут же отправляется вослед, но непослушная дочурка успевает спрятать Зиглинду в лесу с обломками меча в подоле и дитятей в брюхе, которое она успела нагулять за ночь. Это чудное дитя и есть наш Зигфрид.

Гнев, много гнева... Вотан лишает ослушницу погон и нашивок, а заодно и бессмертия, однако, памятуя былые заслуги, погружает ее в вечный сон, окружив кольцом огня, чтобы она не досталась в жены какому-нибудь горному козлу. Только истинному арийцу, герою!

Настоящее

Опаньки! Кажется, еще одна пачка подошла к концу. Кошусь в окно на ларек... В Департаменте все та же полная тишина...

Хорошо, начнем расплетенеие кос истории.

Была когда-то древняя легенда о Кольце. Забылась. Возродилась в сказке братьев Гримм, повествующей о злобных гномах, укравших кольцо. Опять подзабылась...

Вагнер. Вдохновленный «Нибелунгами», он создал тетралогию, и, главное — для каждого героя — своя музыкальная тема. Не будь этого нововведения, не было бы мюзиклов с их яркими темами героев. Мюзиклы, скажите спасибо почившему в веках Вагнеру, что вы есть — ибо в свои времена он был как Джимми Хендрикс 60-х — первооткрывателем.

Кольцо подхватил Толкиен в 30-хх — и создал по нему Библию всех поклонников фэнтези. Ни много ни мало.

Кольцо подхватил режиссер Патрис Шеро, в 1976 г., поставив оперу так, что это вызвало шок и ужас в чопорном мире классики. Герои у него одеты в костюмы XIX века (помните «Арканум»? — западные разработчики чутко следят за новинками «большого искусства»), меч куется паровым молотом...

Кто следующий хозяин Кольца?

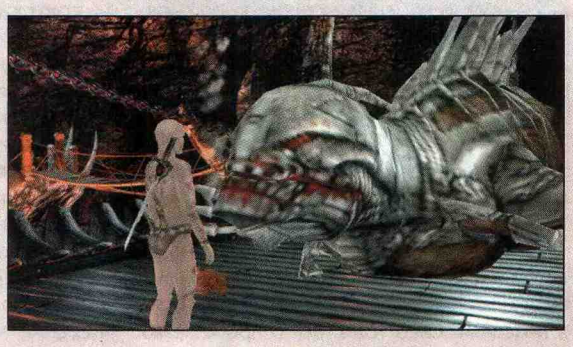
Эльфы, гвельфы, гвельфинги, вельзунги — это одно племя. Нибелунги — другое... Вражда эльфов и гномов... за Кольцо. Сходится. Меч, ждущий своего часа, король Артур... Сходится. Из тайных укрытий над нами хохочут эльфы и гномы...

Нужно, нужно все-таки отыскать это Кольцо, позвать Зигфрида, братьев Гримм, Вагнера, Толкиена, Шеро, Питера Джексона и положить его туда, где лежало и никого не трогало — на дно Рейна. В Германию.

И может, мир наконец вздохнет полной грудью, впервые за несколько тысячелетий?

Эпилог

Любопытный факт: В 1851 веймарский двор предложил Вагнеру 500 талеров (!!!) за то, что он допишет свою тетралогию за год. Отказал Рихард.



Времена меняются.

Через 150 лет один Талер предлагает вам одного Вагнера и два Ring`а.

Ну что, пришло время соглашаться?

Симпатяга ШМЫГА и рецидивист ГОЛЫЙ saint_daemon@kiit.net

THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING™

Родитель: Electronic Arts
Жанр: экшен «по мотивам»
Системные требования:
✓ **минимальные:** 700 МГц Athlon или Pentium, Win 98/ME/2000/XP, 128 Мб ОЗУ (256 для XP), 32 Мб T&L видео, DirectX 8.1;
✓ **оптимальные:** Athlon XP или Pentium 4, Win 98/ME/2000/XP, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб T&L видео, DirectX 8.1, геймпад

На прошлой неделе эльфы внезапно вернулись в Средиземье. Оказывается, они плавали на Тайвань, чтобы закупить новейшей компьютерной техники по ценам производителя. Дома их встречали радостно, с хлебом-солью (это урки, которые уже успели заселить города эльфов, отстреливались из «берданок»). Но так как среди урок не оказалось ни одного Избранного, агент Смит быстро зачистил территорию, и эльфы неспешно занялись построением локальной Сети.

Но одного компьютера они все-таки не досчитались...

Голый: Хе-хе-хе... Вот она — наша прелес-с-сть! Подлые эльфы, жалкие, ничтожные личности! Бедному Голому зажлобились писюшник презентовать! Ну ничего, мы ведь не пасуем перед трудностями, так, Шмыга?

Шмыга: Нет, конечно. Только воровать не хорошо. Так еще мастер Фродо говорил: «Чужого, Шмыга, никогда не бери, а свое, говорит, бери».

Голый: Абыр!.. Абыр!.. Абы разок наподдать тому Фродо! Или ты уже забыл, кто забрал нашу прелес-с-сть и швырнул ее в Ородруин? Причем, заметь, вместе с нами! Так что не напоминай про этого пассажира и жми на Power.

Шмыга включает питание эльфийского компьютера, и через несколько секунд обе ипостаси маленького ушастого гуманоида (но не Йоды!) наблюдают перед собой «Рабочий стол» с типичной средиземской пальмой.

Шмыга: Ой! Смотри! Наша прелес-с-сть! Давай кликнем по нему, а? Ну, давай...

Голый: Кликай. Самому интересно...

Шмыга: Ух ты! Это ж, вроде как, загрузка, а в углу — опять колечко. Красота! Ой! Еще колечко! Да они тут кругом!

Голый (задумчиво): М-да... Терзают меня смутные сомнения, что это игрушка, и она как-то связана с нашей прелес-с-стью. Да и в названии у нее тоже что-то про колечко сказано... Но знаешь что?

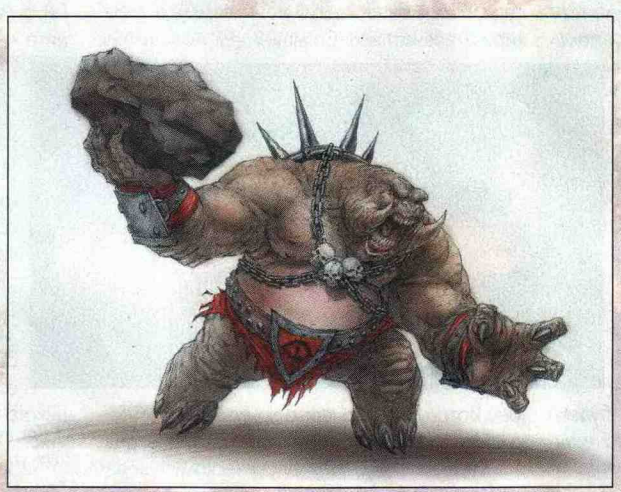
Шмыга: Что?

Голый: Судя по логотипу, ее делала Electronic Arts, а это не та контора, которая будет фуфло впаривать. Им лавэ надо делать по-любому, и поэтому есть надежда, что гейма не совсем ацтой.

Шмыга: То есть, говоря по-человечески, ты доверяешь разработчику, а особенно его жадности. Так?

Голый: Типа того...

Загрузка окончена, и на поверхности экрана медленно появляются вступительные титры. Звучит сакраментальное: «Я слышу это в земле, я слышу это в воде... О! А теперь еще и в воздухе что-то почувствовала!», и запускается коротенькая нарезка из кадров всех трех фильмов эпопеи о Братстве Кольца (да, я знаю, что третья часть еще не вышла в прокат, но в игре все же есть кадры из нее). Больше всего это похоже на пересказ краткого содержания перед очередной серией какой-нибудь «мыльной оперы»... Но вот появляются кадры из эпизода про оборону Хелмовой Пади, и «киношная» картинка незаметно переходит в сцену «на движке»...



Голый: Фу! Видеть не могу эту мерзкую, ничтожную бородатую рожу!

Шмыга: Нехорошо так говорить про Шефа ДЗВР!

Голый: Не глупи, я не про Ранда, а про Пендальфа говорю. Конечно, самые низкие личности — это коротышки, но мы-то знаем, кто за всем этим стоит. Нам известно, кто подстрекал Фродо выбросить нашу прелес-с-сть в вулкан! Так что пропусти этот ролик, а то меня сейчас стошнит...

Шмыга (пробует Esc, Space, а затем все кнопки клавиатуры по порядку): Не получается...

Голый: Абыр!.. Абыр!.. Абы разработчиков самих посадить за мониторы и заставить эти ролики от начала и до конца смотреть! Мало того, что мы книжку читали, кино смотрели и в предыдущие игры играли, так мы ж еще и участвовали во всей этой истории!

Шмыга: Зато выглядит красиво... Все-таки у EA нет такой студии, как у Blizzard, чтоб действительно классные ролики снимать. Да и что тут выдумывать, если лицензия куплена у киношников, а не у обладателей прав на книгу? Бери себе фильм да монтируй как хочешь, тем более что никаких отклонений от его сюжета в игре не планируется (хотя от книжного он слегка отличается).

Голый: Шмыга! Не спи, мы уже в игре!

Шмыга: Как в игре? А где главное меню, а где настройки, где выбор персонажа, в конце концов? Или мы должны проходить всю игру одним пенсионером Пендальфом? Ну ладно, сейчас разберемся с этими урками, а потом видно будет...

Ушастый гуманоид пытается наугад определить кнопки управления. За перемещение отвечает привычный WASD, но атаку почему-то перенесли на мышь, которая в качестве указателя направления скорее мешает, чем помогает. Так что во время игры сей девайс практически неподвижен.

А в это время на экране монитора бравый стрелок в белом маскхалате финского лыжного стрелка показывает, что не только Нео знает кунг-фу. Меч и посох в его руках описывают самые невероятные траектории, и урки пачками валятся замертво от удивления.

Голый: Млин, надо было у эльфов еще и геймпад стибрить!

Шмыга (увлеченно обрабатывая урок): А старичок-то совсем неплох. Только какой он маг? Скорее монах. Шаолиньский...

Голый: Ага... Так, уркам рожи начистили, мост взорвали... Загрузка? Это что, весь уровень? Если остальные уровни будут такими же короткими, мы пройдем всю игру за полчаса!

Шмыга: Спокойно, скорее всего, нам просто дали размяться и привыкнуть к новому управлению и «кинематографичной» камере...

Голый: О, да! Управление еще куда ни шло, но вот камера!.. Весь уровень поделен на локации, на каждой из которых установлена своя стационарная камера, и как ни крутись, а угол обзора никак не поменяешь. И ведь надо было выставить ее чуть ли не на уровне земли! Или поднять метров на пятьдесят! Прям-таки «Дьябла» с клавиатурным управлением!

Шмыга: Зато как классно смотрится! Если бы это был фильм, то лучшего положения для камеры не найти.

Голый: Ну хорошо, а как тебе стрельба наугад в лучников, местонахождение которых можно вычислить только по оперению торчащей в спине стрелы?

Шмыга: Но ведь можно. Конечно, камера очень неудобная, но очень зрелищная, что ли... О! А вот и меню.

Голый: Ну что, посмотрим настройки... Да, как для консольного порта набор неплох.



Главное, только не переборщить с разрешением экрана, а то может выбить в «Окна» и назад не пустить. Мне знакомый гоблин рассказывал, что после этого помогает только тотальная зачистка реестра и ручное редактирование *.ini файлов.

Шмыга: Хорошо, идем дальше... Какой-то храм... Эльфийский, что ли?

Голый: Лапоть, это же выбор уровней для прохождения! Видишь, слева *«Путь Волшебника»*, составленный на основе похождений Пендальфа, справа *«Путь Коротышек»*, с которыми вместе мы и бродили. Ну а посередине — *«Путь короля»*. Похоже, что тут можно побегать за Агронома, Гиммлера и Лигалайза.

Шмыга: Погоди, что за Лигалайз? Гоблин называл того эльфа Логовазом!

Голый: А откуда у него тогда такой нездоровый интерес к хоббитским фенечкам в форме листиков дубаса?

Шмыга: Ну как хочешь. За кого играть будем?

Голый: Только не за шаолиньца! Давай... А чего мелочиться, давай за Короля!

Шмыга: Давай. А вот и выбор персонажа: можно взять не только Агронома, но и любого, кто был с ним...

Спустя несколько часов Голый (и Шмыга) добрались до последнего уровня, на котором сходились все три пути. За это время на полу пещеры, где наш герой прятался от эльфийских правоохранительных органов, натекла целая лужа адреналина. В то же время глаза Голого стали еще больше, чем были, и сильно покраснели (эльфы зажлобились на TFT- и взяли LCD-мониторы).

Голый: Вот это да! Вот это мясо! Всех порву — один останусь!

Шмыга: Согласен, если бы эти герои и в самом деле такими толпами косили урок, боевых слонопотамов и пещерных троллей (этих средиземских танков), то после одного дня битвы Саурон остался бы без войск. А ведь какими армиями они атаковали Минас Тирит! При одном только взгляде на эту копошащуюся черную массу стыла в жилах кровь, а в душе просыпалось отчаяние...

Голый: Но справились же?! Тролли, конечно, те еще здоровяки, но наши герои покруче их будут!

Шмыга: Это все благодаря продуманной боевой системе. Есть *быстрый удар*, который не позволяет врагу ударить в ответ, есть *медленный, но мощный удар*, чтобы можно было пробить блок врага. Еще можно ставить блоки самому, расталкивать врагов пинками (**Ctrl**), а также добивать лежачих (**пробелом**).

Голый: И комбы! Комбы! Огромное количество комбов на любой вкус, которые можно покупать за экспу как для отдельного героя, так и для всей группы в целом.

Шмыга: Все равно до уровня даже самой захудалой RPG не дотягивает...

Голый: Твоя РПГ-7 по сравнению с магической стрелой Пендальфа просто отдыхает! Я одним выстрелом целые вышки взрывал, осадные башни заваливал...

Шмыга: Я не советскую ракетницу имел в виду, а ролевые игры.

Голый: А, так ты у нас умный ролевик? Тогда не выпендривайся, потому что LotR-Rok — это action без малейших претензий на что-либо большее. Хочешь чего-нибудь умного — пройди еще разок «Балдур»!

Шмыга: Ну зачем сразу так грубо? Ничего против этой системы не имею. Для экшена — в самый раз. Кстати, кого возьмем на финального босса?

Голый: Агроном, конечно, хорош. Комбо у него одни из самых сильных, да и из лука он неплохо стреляет. Но обычные удары у Лигалайза получаются гораздо быстрее, причем некоторые его особенности (вроде регенерации) в финальном бою могут стать просто незаменимыми. Гиммлер со своим топором, пожалуй, не покатит. Бьет он сильно, но очень уж медленно, да и его метательные топорики, несмотря на устрашающий вид, не так хороши, как магия Пендальфа. Но за этого шаолиньца мы не будем играть из принципа...

Шмыга: Тогда остаются коротышки.

Голый: Ну за этих точно играть не будем. Они только то и умеют, что красиво добивать раненых.

Шмыга: Да я бы так не сказал.... Неужели ты забыл эту фантасмагорическую картину? Два хоббита, рвущие урок на платочки сотнями!

Голый: Нет, не забыл, но остальные покруче будут... Хотя ладно. Давай Сеней побегаем.

Шмыга: Ну, давай, а то уже руки чешутся Саурону морду набить!

После непродолжительной загрузки прокручивается очередной ролик, который все также невозможно отключить. Затем перед глазами наших геймеров восстает жерло Ородруина во всей своей инфернальной красе, и на первый план выходит финальный босс...

Шмыга (с ужасом): Да как же так?!

Голый (со злостью): Абыр!.. Абыр!..

МВД Ривенделла

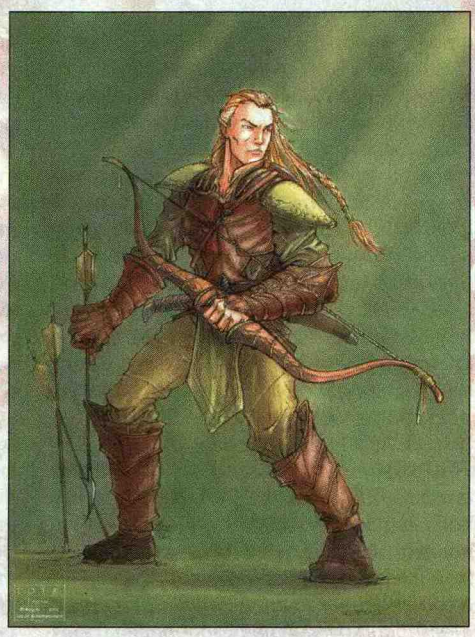
Заключение по уголовному делу №236641

О краже вычислительной техники гражданином Шмыгой.

В результате оперативных следственно-розыскных мероприятий, проведенных нашим отделом, в кратчайшие сроки был задержан подозреваемый Шмыга, также известный в уголовных кругах под кличкой «Голый». На месте у него была изъята краденая техника, а также пиратская копия игры **«Властелин колец: Возвращение Короля»**.

Игра оказалась довольно неплохим экшеном с очень красивой графикой, реалистичным звуком и продуманной боевой системой. Однако корявая камера и другие, более мелкие недочеты (вроде исчезающих трупов, нереально слабых осадных башен, привычно «никакой» поддержки мыши) могут отпугнуть геймеров, не привыкших к консольным аркадам. Но если хочется поразмяться как следует, оставив на время мозги в покое, эта игра — как раз то, что надо.

P.S. Не могу сказать, что эта игра мне понравилась. Но мне вообще не нравятся подобные игры, так что ни в коем случае



не равняйте мнение Шмыги и Голого с моим. Благодарите Маньяка, который доказал, что даже в тупом мочилове есть своя прелесть. Ее трудно найти, но она есть.

И еще, я посетил несколько игровых сайтов, и ни на одном из них «LotRRok» не получил оценки ниже 7 (из 10), а чаще всего — 8.5-9.0. Делайте выводы.

ЧАТНИК

MOORHUHN

Разработчик: Phenomedia
Жанр: shooter
Системные требования:
✓ **минимальные:** Pentium 1 100 МГц, 32 Мб ОЗУ, Sound Blaster, клавиатура, мышь;
✓ **оптимальные:** Celeron 300 МГц, 64 Мб ОЗУ, Sound Blaster, клавиатура, мышь
Сайт игры: http://www.moorhuhn.de
Сайт разработчика: http://www.phenomedia.com

Moorhuhn, он же Schneehuhn, или по-научному Lagopus lagopus, белая (шотландская)



куропатка размером свыше 35 см, обитает в моховых болотах лесной зоны и пустошах, зимой в зарослях ивы в поймах рек. По зиме оперение белое, в остальное время коричневое.

«И две группы захвата — по коридорам А и В. Вооружить их АКМами и гранатами, пусть зачистят производственные отделы, а потом взрывчатку в помещения технического сектора и... А ч-черт без жертв ведь надо... А если с 2-мя магами объединиться и blackdeath-spell в центр здания кастануть? Нет, так тоже нельзя. А может, им просто внутреннюю сеть посадить... Все равно след остается. А, ВЕЛИКИЕ БОЕВЫЕ ХОМЯКИ, ДА КАК ЖЕ ЭТО СДЕЛАТЬ-ТО!» Юноша в гражданском, являющийся агентом ДЗВР Чатником, зло выругался про себя (впрочем, сохраняя при этом вид человека, наслаждающегося милым пейзажем и журчанием фонтанов)... Неделю назад он получил задание приостановить деятельность крупнейшей корпорации Гамезсити «Биген-хард». Мало того что сделать это надо было без шуму и пыли, так еще и так, чтобы наитщательнейшая проверка не нашла даже следов внешнего вмешательства в работу компании.

«И как же этого добиться? — думал Чатник. — Шуму нельзя, пыли нельзя, крови, магии, компьютерных вирусов тоже нельзя, и даже просто перерезать кабель нельзя. Давай, думай, что бы тебя самого могло оторвать от работы на пару недель?». Вариантов было множество, но сделать так, чтобы на это повелся весь многотысячный персонал «Биген-харда»... На это ушел бы весь годовой бюджет Игограда плюс доходы от продажи магического посоха Ранда. «Нет, надо бы что-то попроще, но столь же эффективное. Да, и чтобы на всех хватило». И тут...

В этой статье я хочу вас познакомить с грозой директоров и проклятьем старших менеджеров — офисными играми. Нет, не с пасьянсами и «Лайнзом», не надо кидать в меня мышками. С играми, отличающимися большей динамикой (равно как и большей незамысловатостью). Это так называемые **moorhuhn-игры**. Название происходит от прародительницы жанра — **Moorhuhn Jagd**, что переводится как **«Охота на кур»**. Эта игра была создана в 2000 году немецкой фирмой **Phenomedia**. А отцом знаменитой куропатки является сотрудник компании **Франк Цимлински**, которому, как гласит легенда, идея пострелять виртуальных пернатых пришла во время ожидания опаздывающей электрички. (Что вы так скептически усмехаетесь? Опаздывающая электричка в Германии? Так я же сказал, это — легенда.). Moorhuhn Jagd — это двухмерная стрелялка, в которой вам придется расстреливать из ружья шотландских куропаток (эти птички в руках сотрудников Phenomedia превратились вот в милых симпатяг).

Итак, вам придется сбивать невинную птицу, летающую «в трех слоях», и получать за это очки. В зависимости от удаленности куропатки, 5, 10 и 25 баллов соответственно. Также 25 очков можно получить за милую цыпу, которая время от времени, желая познакомиться с вами поближе (или же присмотреться и запомнить, дабы отомстить потом за падших собратьев), выныривает вплотную возле экрана. Тут главное — оказаться в нужном месте в нужное время и с патроном в стволе. Нет, патроны в игре не заканчиваются, но после каждой расстрелянной обоймы, вмещающей 8 патронов, нужно кликнуть правой кнопкой мыши, чтобы перезарядиться. А игра столь динамична, что лишь услышав 4-5 «пустых» щелчков, понимаешь, что нуждаешься в перезарядке. Стрелять нужно по-клинтиствудовски — быстро и метко, так как на все про все вам выделяется полторы минуты.

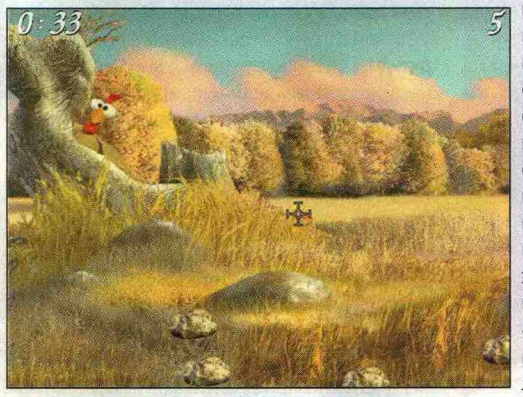
Но, разумеется, не все так просто. В этой игре кроме костного мозга рук придется задействовать и спинной (ну некуда там головной мозг приложить, ей-Богу, — игра ведь задумывалась для утомленных умственной работой и сидячим положением «офисников»). В «Куриной охоте» достаточно и всяких мулечек, фишечек и прибамбасиков. Куропатки летают в чистом осеннем шотландском небе над шотландскими же ландшафтами (впрочем, не буду утверждать, не был; но как только убеждусь... убедюсь... а ч-черт, совсем головной мозг распустил с этими курьями... в общем, как только — тут же сообщу). С этим ландшафтом вы можете активно взаимодействовать методом тотального расстрела оного. За что у вас будут добавляться или отниматься очки. Или время. Вы можете согнать катающихся на лопастях ветряка куропаток (+25) или же изменить самолету курс «лево-право» на курс «лево-земля» (-25) (самолет, правда, что-то активно рекламирует, и потому я бы, наоборот, давал за него +50. Но... видимо, он рекламирует саму Phenomedia). Также на карте полным-полно всяких потайных мест или предметов, которых надо познакомить с пулей в определенной последовательности. И будет вам за это счастье. Или дополнительные 30 секунд. Впрочем, первая часть по сравнению с последующими тайниками все же не изобилует. Иное дело — продолжения.

После промежуточной **Karneval Moorhuhn** (**«Карнавальная охота»**), которую справедливее было бы назвать патчем (в ней введена таблица рекордов, инсталляция), летом двухтысячного года появилась на свет Божий вторая часть ставшей к тому времени уже сверхпопулярной игры, с



более чем 15-ю миллионами закачек. И называлась она **Moorhuhn 2**. В этой части стрелять птицу вы будете на опушке осенне-

го леса. В «Охоте-2» была улучшена графика, количество разнообразных звуков и, конечно же, прибавилось фирменных хухновских секретов и заморочек. Вторую часть за количество головоломок можно даже повысить в звании и перевести из разряда «стрелялок» в категорию «аркад». Ко вторым «Хухнам» сразу же и в невообразимых количествах начали выпекаться скины-плагины. Посмотреть на симпатяжку-куропатку сквозь мушку прицела вы сегодня можете и в Шервудском лесу, и на улицах Берлина. Правила существенно не изменились, герои (или жертвы) тоже. Разве что в оригинальной версии Moorhuhn 2 появился **Шустрый Хухн** — крайне прыткая куропатка, которая юрко ныряет за большое дерево в центре карты. Крайне раздражающая птица, попьет немало вашей крови. Любое неосторожное движение курсора-прицела, и эта... э-э-э... курица мигом ныряет под прикрытие векового дуба, который для ваших пуль непреодолимая помеха. Да, еще в игре появились «бронебойные» патроны с повышенной разрушающей мощностью. Чтобы их заполучить, надо сбить все лежащие в траве камни. Этими патронами вы сможете разносить недоступные простой дроби ветки, лодки и наблюдательные вышки (хотя дерево с Шустриком все равно останется неприступным, даже не пытайтесь).



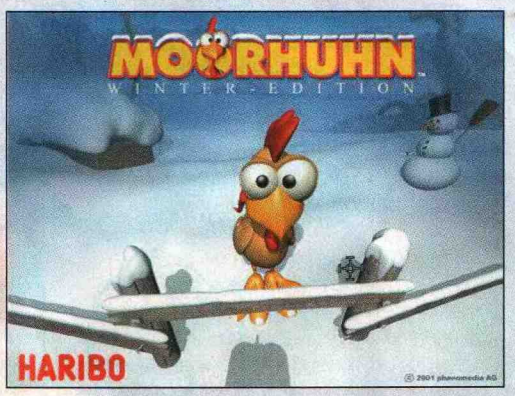
Следующим творением Phenomedia, вышедшим через полгода после «Охоты-2», была **Moorhuhn Winter Edition** (**«Зимняя охота»**). Но тут, на мой взгляд, «птичники» промахнулись. Даже несмотря на вновь доработанную графику и увеличенное количество «активных» элементов карты, **Moorhuhn Winter Edition** больше напоминает один из плагинов Moorhuhn 2. Или, в лучшем случае, add-on. Как ружьем ни махай, нет в нем тех существенных изменений, которые позволили бы назвать «Зимнюю охоту» новой игрой серии. НО! Есть в ней одна оч-ч-ень немаловажная деталь, которую по достоинству оценят люди, проведшие множество часов в засаде возле старого дерева. Шустрик — эта наимерзопакостнейшая из всех куропаток Шотландии — не перенес суровых морозов этой жутко холодной страны. И теперь вы можете не спешно, плавными движениями навести прицел ему прямо «межи очі», и под финальные аккорды чего-нибудь величественного разнести этот кусочек льда на мелкие осколки. Получив, кстати, за это давно замерзшее тело столько же очков, сколько и за живое. «Стоит ли мучаться дольше?» — перефразировав рекламный ролик, спросите вы. Безусловно, стоит. Только тот, у кого пробег мыши составляет более тысячи километров при средней скорости 100 см/с, и весь этот показатель пробега/скорости получен при охоте на Шустрика во второй части, оценит беспроблемно раскалывающуюся на кусочки замерзшую тушку. Но это я увлекся...



И наконец, после почти годового затишья радостный вопль вновь прокатился по офи-



сам мира. Свет увидел свежевысиженный и нововылупленный **Moorhuhn 3**. Вот уж в этой части разработчики столько нововвели, что с лихвой хватило бы на несколько игр. О такой ерунде, как обновленная и улучшенная графика, я даже говорить не буду. Радость от трехмерных объектов «Охоты-3» меркнет перед остальными нововведениями. Главным сюрпризом было подселение к хорошо знакомым игрокам куропаткам соседа — *lesshuhn'a*. Это длинноносая птица, тщательно охраняемая вследствие занесения в «Красную Книгу» хухновских охотничьих угодий. И потому за это пернатое очков вам вовсе не добавят, а даже совсем наоборот. Кроме этого неприкасаемого субъекта, в третьих «Хухнах» также присутствует большое количество прочей плавающей, ползающей, прыгающей, квакающей и тихо выглядывающей из кустов живности. Так что поле деятельности — огромное. Также было увеличено количество патронов в обойме и введена плата за них. Поэтому с пулеметными очередями придется распрощаться. Вместо командос-пулеметчика представляйте себя снайпером. Зато и перезаряжать ружье в Moorhuhn 3 можно даже при остающихся в обойме патронах. Количество тайников, секретов и позвоночниколомок (головной мозг вам по-прежнему не понадобится) таково, что эту часть «куриного» сериала можно смело назвать квестом.



После нашумевшего и безумно популярного «созвездия куропаток» офисные игры стали создаваться, будто на конвейере. Причем большинство все той же Phenomedia. Кроме куропаток, нервировать начальника отдела низкой производительностью труда вам поможет, например, **Krack the Waves**. Один из наиболее удачливых huhn-клонов. В этой игре вам нужно будет проявить заботу о старом и больном человеке, который, однако, сам ни в какую не желает заботиться о своем здоровье. Итак, вы должны меткими попаданиями измельчать глотаемые им чипсы и стручки перца (да, он глотает их целиком, что поделать, старость — не радость, плохие зубы, выпадающие волосы) и ловить крошки в пакетик, так как они могут причинить непоправимый вред его желудку. Стрелять нужно с помощью мышки, а перемещать бегающий внизу полиэтиленовый пакет (из-под тех самых чипсов) курсорными кнопками. Время от времени между чипсами затесываются значки, при попадании в которые управление меняется, и вам надо будет успеть моментально перестроиться, чтобы не пропустить ни кусочка ужасной картофельной отравы с беконом ☺.

Напоследок все же хотелось бы попросить об одной вещи — не увлекайтесь слишком. Оставьте своему начальнику возможность похвастаться более высоким результатом.

Скачать игры, плагины и описания секретов к ним вы можете с сайта **http://www.moorhuhn.narod.ru**. В статье также использованы материалы, взятые с этого ресурса.

Чатник шел по непривычно тихим коридорам компании. Оказавшись перед окошком охранника, он даже не стал утруждать себя сдачей пропуска... Охранник не окликнул его, не поинтересовался, почему, собственно, в 18.00 вместо галдящей толпы из дверей «Биген-хард» вышел всего один человек. Из security-room не доносилось ни единого звука, кроме частых кликов мышки да вскрикиваний: «Мерзкая куропатка, да я тя ща...»

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



Ну что с того, что я там был,
Я был давно, я все забыл,
Не помню дней, не помню дат,
И тех форсированных рек,
Я неопознанный солдат,
Я рядовой, я имярек.
Слова Ю. Левитанского, СИЛьный вокал Кертиса

Убежище «Бульдог», где-то среди развалин Киева

— Камрады и камрадки, одним словом, Выжившие, я собрал вас, чтобы сообщить, что прошло уже два года с периода падения ядреной боеголовки на Boston. Как вы помните, после этого около сотни человек срочно эвакуировались, воспользовавшись своими особыми способностями. И вот, пришло время подвести итоги и подбить бабки. То, что мы спаслись, это, конечно, очень хорошо. Это не может не радовать, но, скажите, а что мы за это время сделали для спасения мира? Уже найден Избранный, Мессия, или, на худой конец, команда героев?

Мы разбрелись по различным убежищам, и каждый занялся своей работой, пытаясь спасти мир в меру своих сил и распущенности. Правда, некоторые, разочаровавшись в наших идеалах, забросили Идею, но о них сегодня говорить мы не станем.

Ну а для начала предлагаю тостом проводить два прошедших года, после чего приступим к прениям. Холодное, огнестрельное и тяжелое оружие прошу оставить перед входом в Убежище.

Штаб-квартира ДЗВР. Где-то в Киеве

— Скажи мне, братец, если чешется нос, это к чему?

— Если чешется нос, это к выпивке.

— А если звенит в ухе?

— В каком, правом или левом?

— В обоих.

— Значит, в ухо получишь.

— Хммм... Опять получается пьяный дебош? Так вроде мы собирались поработать...

— Ага, тут нас друзья-девелоперы пригласили на празднование двухлетия «Полураспада». Там и поработаем, и... нос почешем...

— Полураспад? Так, вроде «Халфа» не два года назад вышла.

— Нет, имеется в виду, что два года назад из известной компании Boston Animation уволилось около ста человек. Вот это событие и будет отмечаться. Думаю, нам стоит сходить на разведку.

— Пожалуй, ты прав, сидеть и смотреть, как новички пытаются выбить нарисованную на стене дверь в кабинет Ранда, уже порядком надоело. Душа жаждет новых впечатлений и приключений. Поехали.

Убежище «Бульдог», где-то среди развалин Киева

— Возлюбленные братья и сестры мои! Друзья, товарищи, Выжившие! Наша многострадальная земля просит... Нет! Просить она уже устала, она требует! Требует, чтобы хоть кто-нибудь обратил внимание на ее мучения. И, как вы думаете, кто же этот кто-то? Кто же, если не мы!! Мне кажется, братья, что сегодня настал наш день. Нам выдалась уникальная возможность доказать, что мы, и только мы, можем вдохнуть жизнь в тот безжизненный кусок камня, в который превратилась наша планета. Ведь чем жив человек? Мечтой. А кто есть мы, как не творцы Мечты? Так на кого же положиться многострадальному человечеству... Э-э-э, вернее тому, что от него осталось? Я очень рад, что в этот трудный час мы собрались здесь все вместе, для того, чтобы, пользуясь заповедями великого StarCraft'а и духом святого Fallout'а, вернуть жизнь нашей планете, нашему дому, издревле именовавшемуся колыбелью человечества. И пусть мы не знаем, как выглядели настоящие люди. Пусть до сих пор точно не определено количество щупальцев среднестатистического жителя столицы Земли — Убежища Полынь — и кипят бессмысленные споры о наличии круговой симметрии тела у жителей жарких берегов Антарктиды. Пусть! Но в душе все мы остаемся верными заповедям наших предков. Давайте же вместе произнесем святые слова, которые сберегли наши души, как бетонные стены убежища сохранили в целости наши тела: Windows — must die! Duke Nukem — forever!

Где-то в Киеве

— А я тебе говорю, что вокруг места встречи должна тусоваться стая белок.

— Ты с ума сошел! Откуда возьмутся белки в центре города?

— Это не простые белки. Я фотку видел. Они ходят в натовских касках и возят на «кравчучках» баллоны с... э-э-э... с горючим. Точно тебе говорю. А еще они прыгают с парашютом. Как сейчас помню: «Пять часов утра, в небе над Киевом...»

— Ладно-ладно, белки — это не показатель. Давай лучше посмотрим на карту. Там точное местоположение этой кафешки обозначено. Значит так, вот Планетарий... Вот костел... А где-то там должен быть стадион... Хмм, интересно. Хотя... Постой-постой, кажется, вот того парня я уже где-то видел. И этого тоже. И вон того. Слушай, братец, кажись, нашли. Вот что значит многолетний опыт спортивного ориентирования! Что бы ты без меня делал? Ну ладно, пошли. Чует мое сердце, щас начнется. Да и нос чешется все сильнее...

Убежище «Бульдог», где-то среди развалин Киева

— В то время, как орды мутантов дикого Востока и не менее дикого Юга пытаются завалить нас своими низкокалорийными и еще более низкокачественными подделками, изнашивающимися быстрее вьетнамских кроссовок, когда возрожденные из страшных снов мегакорпорации Запада пытаются закабалить таких как мы, заменяя мечту бесплатным «чупа-чупсом» и пакетом памперсов, только в наших Убежищах сохранились остатки былой веры в прекрасное. Да, конечно, мы тоже любим «чупа-чупсы», а наши дети точно также ходят в туалет не по расписанию, а по желанию, но в нас, надеюсь, живут еще остатки мечты о Прекрасном Мире, который мы сможем построить. Во всяком случае, некоторые из нас пытаются это сделать. И пусть извращенцы из Убежища Бездумных Потребителей критикуют наш труд, называя его бессмысленным и неэффективным. Да, мы знаем, что мистер Форд давным-давно ввел в более развитых убежищах сверхустройство Конвейер, и пусть у нас его нет, пусть наше производство не такое массовое, зато в нем есть главное — наша душа и наша вера.

Кафе «Бульдог». Где-то в Киеве

— Привет, а вы кто?

— А мы, типа, того, геймобозреватели.

— Прикольно, а мы — девелоперы.

— О, созрел первый тост — за дружбу между обозревателями и разработчиками!

— Ух, хорошо пошло. Вас познакомить с кем-то?

— Да мы после Ярмарки здесь многих знаем, а кого не знаем, с теми познакомимся, когда наберемся Силы.

— Да, Сила «рулит».

— Ну, да прибудет с нами Сила!

— О, кстати, смотри — парни из UDC, давай спросим у них, как поживает «Сердце вечности»?



— Давай.

(Далее идет абсолютно секретная информация, выдавать которую мы пока не имеем права, но скажем, что все хорошо.)

— Ха! Deep Shadows! Отцы любимого «Венома», можно сказать, и точно отцы ожидаемого «Ксенуса»! С ними нужно выпить!

— Обязательно. Слушай, а если мы выпьем со всеми компаниями, которые мы любим и уважаем, кто тебя домой понесет?

— Ты. Главное — не забудь меня.

— Тебя забудешь... Ты главное — тут посуду не бей и к девушкам не приставай.

— К каким?

— Да вот к этой, например.

— Подожди. Я вернусь...

Убежище «Бульдог», где-то среди развалин Киева

— И вот что я хочу сказать вам, братья и сестры...

— Да заканчивай! Достал уже своими проповедями!! Тоже мне, Кармак нашелся!!!

— Да я... Да мы...

— Да заберите этого зануду! Застрелите его, в конце концов!! Короче, делайте все, что хотите, только без последствий, договорились? Так вот, слушайте, у меня есть очень свежее, а главное, очень оригинальное предложение. Давайте выпьем. Слышишь ты, глазастый, поставь флягу, я еще не договорила. Давайте выпьем за Boston. Ведь как бы там ни было, все мы дети Его. И сам тот факт, что все мы здесь сегодня собрались, доказывает, что еще живо Святое Сообщество Творцов Мечты. И пусть долгие годы разлуки изменили нас как внешне, так и внутренне, пусть мы работаем в разных жанрах и направлениях, но цель у нас одна — донести нашу Мечту до тех, кто прозябает во тьме безвыходной под сенью противных нашему духу Sim'сов. Вложить в руки братьев наших меньших ножи и тамагвки, оторвать их от суеты будничной и погрузить в живой мир, в мир, созданный нами для них. Или для нас? Игроками для игроков. Геймерами для гемеров. Короче, вы еще не устали все это слушать? Ну так давайте...

Кафе «Бульдог». Где-то в Киеве

— А у нас на следующей неделе будет демка!

— Ты серьезно? Нет, забожись, что у вас на следующей неделе будет играбельная демка.

— А кто тебе это сказал?

— Да, вот он.

— А-а, ну если он сказал, значит, будет. (Шепотом.) А что, он действительно так сказал?

— Улыбочку, вас снимают.

— Нас! Снимают! Кто!!!

— Гыыыы!!!!

Звучащая в зале музыка резко изменяется, и вырвавшаяся в центр пара абсолютно не знакомых людей начинают забойно шпарить твист. Мия Уоллес и Винсент Вега нервно курят в туалете, заранее оплакивая свой, с таким трудом выигранный кубок. Вспышки фотоаппаратов превращают полумрак в яркий солнечный полдень, открывая левым взорам то, на что смотреть не рекомендуется.

— Где-то здесь была моя сумочка.

— Осторожно, не разбейте стаканы!!!

— Девчонки, а вы что, сестры?

— Слышишь, он тоже решил, что мы сестры!

Мигающий свет ламп. Звон разбитых бокалов. Обрывки фраз. Все сливается в единый круговорот. Праздник явно удался. И только одна мысль уже полчаса не дает мне покоя: «Куда братца дели, гады?»

Убежище «Бульдог», где-то среди развалин Киева

— Итак, предлагаю проголосовать по повестке дня поднятием бокалов с антидотом! Все за? Учтите, кто не выпьет антидот, тот до завтра не доживет. Вау, какое потрясающее согласие! В общем, повестка — спасать мир — утверждена единогласно. И предложение лишить Уважаемого Председателя слова тоже. Следующий вопрос на повестке дня — кто и что собирается делать для спасения нашего мира. Право первого слова предоставляется Убежищу номер два! Поаплодируем!

— Спасибо. Итак, позвольте мне вкратце обрисовать нашу концепцию спасения остатков цивилизации (к сожалению, дальнейшие доклады проходят под грифом «абсолютно секретно, запечатано проклятием амнезии», и передать их содержание мы не можем. Пока. Но только пока. Ждите более развернутых материалов).

Кафе «Бульдог». Где-то в Киеве

— Скажи, ты меня уважаешь?

— Конечно.

— А то, что мы делаем?

— Ну, особенно.

— Значит, мы не зря стараемся возродить этот мир?

— Ну, мир того, может, и не стоит, а вот мы стоим.

— Сколько?

— Мы не продаемся (шепотом — если у Билли денег не хватило, то... стоим мы дорого).

— Слушай, а как там во Внешнем Мире?

— Играют.

— И как?

— Да так... Без души. Душа признана пережитком социокультурного феномена постмодернизма. Как и сюжет, как и геймплей, как и... Конвейер «рулит».

— Да, это бывает. И что, никакой надежды?

— Почему никакой? А что мы здесь делаем? Ищем Новую Надежду.

— Главное — не найти Звезду Смерти...

— А что, тоже поворот.

— Слушай, а ты моего братишку не видал?

— Да вон, к девушке пристает...

— Что? Опять? Извини, кажется, сейчас у кого-то зазвенит в ушах... Тоже мне, специалист по налаживанию контактов... с женской частью населения...

Штаб-квартира ДЗВР. Где-то в Киеве

Эпилог (чуть не ставший некрологом)

Вы имеете право воспринять все вышесказанное как пьяный бред.

Вы имеете право воспринять все вышесказанное как не смешной прикол.

Вы имеете право воспринять все вышесказанное как интересную сказку.

Но в любом из вышеуказанных случаев вы ошибетесь.

Ибо все это правда.

Действительно, пятого декабря сего года где-то в городе Киеве, в месте, обозначенном на военно-стратегических картах как объект



«Бульдог», происходило одно из самых знаменательных событий в гейминдустрии нашей страны. **Бостон-пати**, похоже, уже становится традицией. И мы с братишкой очень рады, что нам посчастливилось увидеть ЭТО своими глазами.

Редакция газеты выражает благодарность и признательность Napr'y, H-bomb'y, Моисею, Степе, Че-Геваре, Хоббиту, Семерсону (прости, друг, если переврал твое имя, но ты так невнятно говорил, а я так плохо слышал...), Наташе, Юле и всем, остальным, чьи имена не сохранила наша подорванная ударной дозой антидота память. Если вы работаете так же хорошо, как и гуляете, то у украинской гейминдустрии действительно большое будущее. Мы верим в вас!

AntDroid antkov@ukrpost.net Andrew_Prim mcburger@ukr.net

WARHAMMER

Гигантские челюсти сомкнулись, перекусывая Высшего Эльфа пополам. Остатки тела упали на землю, и дракон вытянул шею в поисках новой жертвы. Ряд острых копий был направлен в защищенный чешуей живот ящера. Одним сильным взмахом своего меча Король Ведьмак обезглавил трех своих противников, посягавших на жизнь милой зверюшки. Даже смелые Высшие Эльфы знали, что драться с таким могущественным врагом было чистой глупостью. Дракон издал могучий рык, после



чего копейщики решили отступать. Когда чудище увидело, что его противники пятятся, он сделал глубокий вдох, наполняя свои легкие. И выдохнул — из пасти вырвался липкий ядовитый газ, от которого Высшие Эльфы попадали на колени, судорожно пытаясь захватить ртом воздух. Но нет, осадок, образовавшийся на их легких, не даст им вдохнуть. Он лишь будет выжигать ткани, неся долгую мучительную смерть...

Ватсон, что ЭТО?

Итак, начнем с самого начала. Warhammer — это не просто солдатики, которых мы когда-то покупали в детстве (разные там индейцы, бойцы времен первой и второй мировых войн и все такое прочее). Warhammer — это игра, в которой есть свои правила, история, ну... и естественно, солдатики. Кому-то покажется, что это всего-навсего детская забава. С одной стороны, такое решение будет правильным, ибо известно: «Войне все возрасты покорны». Но с другой стороны, Warhammer трудно назвать детской игрой. Сами посудите: для полноценной игры необходимы знание английского, тактическое мышление, ну и некоторый опыт работы руками. Итак, можно начинать играть уже лет с 10-12, но и повзрослевшие геймеры найдут здесь для себя что-то интересное. Думаю, об интересности игры свидетельствует ее возраст, Warhammer'у уже около 25 лет. Не знаю, как вам, но для меня это показатель.

Если вы читаете эту статью, то вам предстоит окунуться со вселенную Warhammer'а. Если вы давно мечтали командовать игрушечными армиями, и если вам небезразличны герои фэнтези, то добро пожаловать в этот замечательный мир!

Появлению этой игры мы обязаны английской компании **Games Workshop**, в арсенале которой имеются также множество других проектов, некоторые из которых были созданы на основе оригинального Warhammer'а. Итак...

✓ **Warhammer 40.000** — игра, события которой разворачиваются в далеком 41 веке. Много битв отгремело со времен Fantasy Battles, одни расы выжили, другие погибли, а на смену им пришли третьи.

✓ **Mordheim** — по разрушенному городу бродят толпы чудовищ, отряды наемников, ну и просто авантюристы в поисках наживы (о славе они тоже не забывают). Вам же предлагают стать предводителем такого отряда.

✓ **Warmaster** — в этой игре отдельные единицы не имеют никакого значения, битвы ведутся огромнейшими армиями. В целом, это более масштабный вариант Warhammer'а.

✓ **Bloodball** — веселый американский футбол между фэнтези-расами.

Холмс, это игра...

Он скомандовал дракону лететь, и тот одолел расстояние между собой и древним замком с завидной скоростью. Существо приземлилось возле разрушенной мраморной лестницы, которая когда-то вела в тронный зал. Малэкит слез с дракона и направился к полуразрушенному входу. Половина крыши была снесена, а двери оказались завалены. Эти чудаки действительно подумали, что смогут остановить короля с помощью какой-то баррикады? Одним-единственным словом Малэкит разнес сие чудо инженерной техники в щепы, отчего помещение затянуло клубами дыма и грязи. Зала оказалась пустой, в ней абсолютно никого не было... Неужели Высшие Эльфы такие самоуверенные, и думали, будто их армия непобедима?

Чтобы играть в «Вархаммер», вам понадобится, кроме всего перечисленного выше: краски (желательно акриловые), кисточки (желательно помельче), клей (наподобие суперклея, который клеит все, я пользовался «Цианапаном» для твердых соединений), ну и деньги на фигурки (желательно побольше, ибо удовольствие сие, как ни крути, дорогое ☺). Скажу сразу, достать оригинальные пластиковые модели солдат в Украине — дело довольно проблематичное. Тут возможны два варианта: покупать металлические модели, цена которых не слишком отличается от пластмассы, но не всегда есть выбор, или использовать упрощенный, «бумажный» способ, о вариациях которого расскажем в конце (на практике проверено — не менее увлекательно, чем война с солдатиками). Оригинальные фигурки и декорации можно найти в клубе Warhammer'а, если таковой присутствует в вашем городе. А металлические может вылить по эскизам любой мастер.

Ну что ж. С трудной стороной игры покончили, настало время перейти к... очень трудной. Перед нами стоит сложный выбор — какие именно полки вести за собой. Я, конечно, понимаю, что боевой строй Бретонии будет очень полезно поддержать вампирами, тяжелой пехотой хаоса и снайперами лесных эльфов... Но реальности это не добавит. Поэтому придется довольствоваться выбором из каких-то жалких 16 рас ☺. Итого, под наше командование готовы встать.

✓ **Королевство Бретонния** (**Bretonnia**).

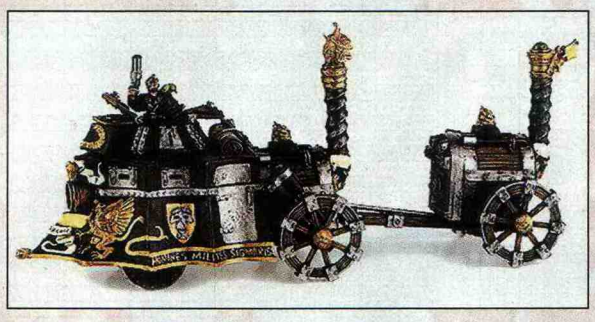
Бретонцы известны практически по всему Старому Миру. Рыцари без страха и упрека, воплощение благородства. Их боевой



строй «ланс» порой бывает страшнее танка. Проблема в том, что кроме рыцарей на поле боя почти никто не выходит, а те, кого благородные лорды все-таки берут для поддержки, не отличаются особыми боевыми навыками.

✓ **Империя** (**Empire**).

Она тоже, как и Бретонния, населена людьми. Руководимая императором Карлом Францем, Империя давно бы уже подчинила весь Старый Мир, если б не воины Хаоса и Орко-гоблинская братия. Их артиллерия может уничтожить большую часть армии врага еще на подходе, а то, что останется, сотрут в порошок непобедимые рейхсгвардейцы и... ТАНК!



✓ **Темные Эльфы** (**Dark Elves**).

После затяжной и кровавой гражданской войны Темные эльфы были изгнаны с родной земли. Их новым оплотом стал Наггарот, а новых правителем — Король Ведьмак. Армия Дручиев (именно так они себя называют) немногочисленная, но очень мощная. Их ведьмы сильны в Темной Магии, а палачи и черная гвардия могут уничтожить и сильно превосходящие силы, рыцари внесут смятение в ряды вражеской кавалерии.

✓ **Ящеры** (**Lizardmen**).

Из далеких джунглей Лустрии пришла всесокрушающая мощь армии Ящеров. Обладая одними из самых могучих волшебников мира Вархаммер, жестокими и мощными Стегадонами, быстрыми и хитрыми Скинками, они продолжают уничтожать встретившиеся им на пути армии.

✓ **Высшие Эльфы** (**High Elves**).

Пришедшие с родного острова Ультуан, Высшие Эльфы представляют собой самую цивилизованную расу мира Вархаммер. Мастера лука и копья, маги и мудрецы. Их воины немногочисленны, но хорошо организованы. Благороднейшие Драконы встанут на их сторону.

✓ **Орко-гоблинская братия** (**Orcs& Goblins**).

Ва-а-ах! Недаром их называют зеленой ордой. Нет такого леса или таких гор, где вы не встретили бы представителей данного народа. Их девиз — кто сильнее, тот и прав, и на войну они ходят не ради великих целей, а для развлечения. Их многочисленная армия уже давно бы правила миром, если б они не дрались друг с другом (а так, зачем идти бить какого-то незнакомого эльфа, который по большому счету тебе ничего не сделал, если рядом торчит пара уже опостылевших морд). Часто их оружие действует на того, кто первый под руку попадется, будь то враг или свой.

✓ **Крысолюди** (**Skaven**).

Они живут в канализациях практически всех городов Старого Мира. Ну и что, что они не слишком смелые, зато их великое множество, и они вездесущи. Их тактика — точечные удары, и снос ордой... У них есть практически все возможные типы солдат.

✓ **Псы войны** (**Dogs of War**).

Приключенцы, работники меча и топора, кроме того, жадные до денег. Они живут ради героических приключений и наживы. Именно они предложат вам свои услуги, независимо от того, к какой расе вы принадлежите, была бы звонкая монета.

✓ **Воины Хаоса** (**Chaos Warriors**).

Далеко на севере, за горами троллей, расположены земли Хаоса, куда стремятся все совращенные падшими богами. Там не действуют обычные законы, а в реках вместо воды течет кровь! Эти воины прекрасно вооружены и бронированы. Тут нет средних — только сильнейшие. Их кавалерия может на равных сражаться с паладинами Бретоннии.

✓ **Воинства демонов** (**Daemon Host**).

Нередко из северных Пустошей на королевства смертных обрушиваются воинства демонов. Их мало, но от них нет спасения. Они очень сильны!

✓ **Зверолюди** (**Beastmen**).

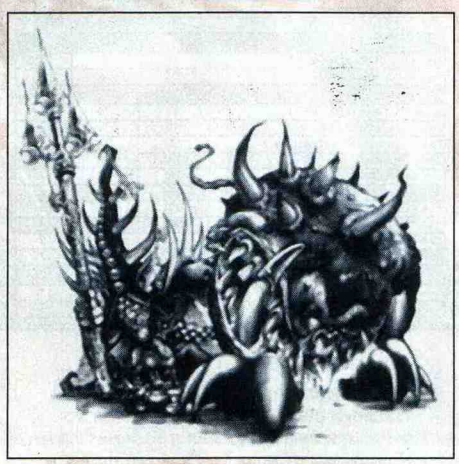
Это мутировавшие под действием сил Хаоса различные существа, они так и продолжают ему служить. Хаос не только изменил их сущность, но и их тело... Их не остановишь. Минотавры дорогу к победе прорубят, а тролли Хаоса продавят.

✓ **Гномы Хаоса** (**Chaos Dwarfs**).

Все на том же, подчиненном Хаосу севере возвышаются башни Жарр Наггрунд. Это цитадель гномов хаоса. Они подчинили себе орков и кентавров. У них есть осколочное ружье. Они опасные противники.

✓ **Гномы** (**Dwarfs**).

Королевство гномов старо, как сама земля. Столетние войны с орками и крысолюдьми закалили этот маленький народец. Никто не может превзойти их в умении защищаться. Невозможно взять обороняемую гномами крепость. Правда, на открытой местности их короткие ножки сослужат им плохую службу, зато они могут маршировать прямо под носом



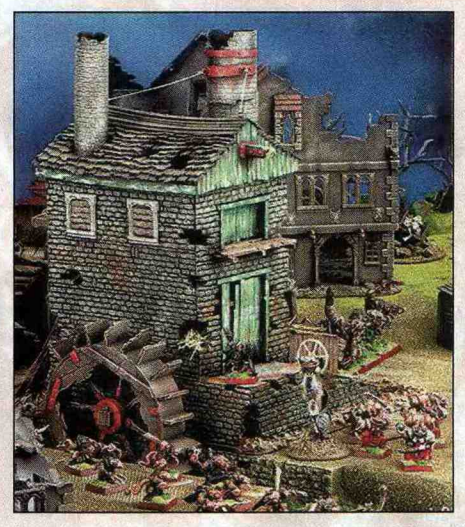
у врагов. Их пушка, хоть и слабее имперской, но тоже эффективна. А их профессионалы не оставят ни малейшего шанса вражеским чудищам, будь то тролль, демон или дракон.

✓ **Лесные Эльфы** (**Wood Elves**).

Не все Высшие Эльфы покинули свои города в Старом Мире и вернулись на родину, часть из них все-таки осталась и обосновались в лесах Атхель Лорен. Они дики и прекрасны. Не признают практически никакой брони. Лук — вот их главный товарищ. Они мастера точечных ударов. Их мало, но пусть враг сначала к ним приблизится... Треанты вышибут мозги из голов этих смельчаков.

✓ **Короли гробниц Хемри** (**Tomb Kings of Khemri**).

Само королевство Хемри было уничтожено много лет назад, но некий некромант пробудил Королей Гробниц и их армии... Некроманту потом не повезло, а Короли до сих пор сражаются друг с другом за владение древними городами... Мало кто из наведывавшихся туда смертных вернулся. Их войска бесстрашны и многочисленны. Их личи нашлют мощные заклинания, а орды скелетов раздавят врага.



✓ **Вампиры** (**Vampire Counts**).

Именно армия нежити Старого Мира, руководимая лордами вампиров и некромантами, когда-нибудь его покорит. Ибо павшие в других войнах вновь начинают воевать, но уже под руководством бессмертных. Их множество, они сильны в магии и убийстве.

Вот, в принципе, и все расы. У каждой из рас (кроме Dogs of War — у них только армилист) существует своя книга армии (где вы также сможете найти историю расы, показатели всех воинов и имена героев).

Первый итог

Warhammer, как и большинство интеллектуальных игр, удовольствие не из дешевых. Стоимость наборов фигур и нужных аксессуаров превосходит в несколько раз Magic: The Gathering. Да и времени нужно существенно больше, хотя все зависит от того, насколько серьезно вы намерены этим заниматься. В ближайших номерах вы сможете прочитать более подробно о вселенной Warhammer... А пока все...

Если вы уже загорелись желанием окунуться в мир этой вселенной, милости просим. К следующему занятию вам нужно приготовит длинною линейку с дюймовой градуировкой, пару шестигранных кубиков, один кубик со случайными стрелками и само желание играть.

Удачи, Генерал!

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
cel 1.7/256/20GVA-int/sopt/CD32X	1593	295	3
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
P4 2.0/512/80G/128M/CDRW+DVD	3083	571	3
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Durl.4/256/20G/VA-int/CD32/250w/FDD	1350	250	3
Мобильные компьютеры			
HP P-150/12"/FP/16+/2GB/FDD/CD	1053	195	4
Compaq C-1.6/14"/256Mb/30Gb/CDRW	6863	1271	4
Compaq A 2400+/15"/256Mb/40Gb/CDRW	7997	1481	4
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 366-2,4 (Coppermine/T) ot	97	18	3
AMD Duron, Athlon-XP 1,4-2,5MHz ot	211	39	3
CPU Duron 1.6 GHz Socket A	237	43	5
CPU Athlon XP 1900+	293	53	5
Celeron Socket478 1.7 GHz BOX	331	61	2
Athlon XP 2000+/266 MHz Tray	353	65	2
CPU Athlon XP 2500+	359	65	5
CPU Athlon XP 2200+	370	67	5
Celeron 2.0 GHz Socket 478 Box	386	71	2
CPU Celeron 2.4 GHz Socket 478 Box	414	75	5
CPU Celeron 2.5 GHz Socket 478 Box	486	88	5
CPU Athlon XP 2500+ Barton	497	90	5
Athlon XP 2500+/333 MHz Tray	500	92	2
CPU Pentium 4 1.8 GHz Socket 478	673	122	5
CPU Pentium 4 1.8 GHz 512 Kb Cache	740	134	5
CPU Pentium 4 2.0 GHz 512 Kb Cache	751	136	5
CPU Pentium 4 2.66 GHz 512 Kb Cache	933	169	5
Pentium 4 2.67GHz/512c/533 S478 BOX	934	172	2
CPU Pentium 4 2.8 GHz FSB 800 MHz	1038	188	5
Модули памяти			
DIMM 128 MB PC133	110	20	5
128/256Mb SDRAM, DDR,Flash Samsung	113	21	3
DDR SDRAM 128 MB PC200	116	21	5
DDR 128Mb PC2100	119	22	2
DIMM 128 MB PC133 (Работает на BX)	155	28	5
DIMM 256 MB PC133	177	32	5
DDR SDRAM 256 MB PC2100	204	37	5
DDR,256Mb PC2100	208	38	2
DDR SDRAM 256 MB PC2100 Infineon Or	232	42	5
DDR SDRAM 256 MB PC2700 Infineon Or	237	43	5
DDR 256 MB PC2700 Hunix	239	44	2
SO DIMM DDR SDRAM 256 MB PC2100 Inf	243	44	5
SO DIMM DDR SDRAM 256 MB PC2700 Inf	259	47	5
DDR SDRAM 512 MB PC2100	397	72	5
DDR SDRAM 512 MB PC2700 takeMS CL	458	83	5
DDR SDRAM 512 MB PC3200 APACER inf	464	84	5
DDR SDRAM 512 MB PC2100 Infineon Or	662	120	5
Материнские платы			
MB Jetway V266DM VIA KT266A Socket	237	43	5
MB PE4 Socket 478 AGP4x + Video + S	282	52	2
MB Jetway V400DB VIA KT400 Socket A	293	53	5
MB Shuttle MS4DMN VIA KM400 Socket	326	59	5
MB I845PE +Sound ATX + Lan	337	62	2
MB ASUS A7V8X-Lan VIA KT-400 + S	353	65	2
MB Socket A nForce2 Ultra 400 + S	369	68	2
MB Albatron PX845EV Pro2 845E-800	370	67	5
MB Albatron PX845PEV i845PE Socket	375	68	5
MB Albatron PM845GV1 i845GV Socket	375	68	5
MB Soltek SL-K7600-C Socket A + S	391	72	2
MB Soyo VIA KT400-6x + RAID Socket	491	89	5
MB Intel D845PERL i845PE Socket 478	552	100	5
MB Abit NF7-S NVidia nForce2 Socket	629	114	5
MB ASUS Socket478 i865PE P4P800 + S	635	117	2
Жесткие диски IDE			
HDD Samsung 20.4 GB 5400 rpm	282	51	5
HDD Samsung 40.0 GB 5400 rpm	313	57	5
HDD Seagate 40.2 GB 5400 rpm	320	58	5
HDD WD 40.2 GB 5400 rpm 2 MB Cache	320	58	5
HDD WD 40.8Б3 GB 7200 rpm 2 MB Cach	326	59	5
HDD Samsung 40.0 GB 7200 rpm	326	59	5
Винчестер 40 GB WD 7200	331	61	2
HDD Seagate 40.2 GB 7200 rpm	337	61	5
Винчестер 20 GB Samsung	348	64	2
80-120Gb(5400/7200)Samsung,Seag,IBM	400	74	3
Винчестер WD 80 GB 7200rpm	407	75	2
HDD WD 120 GB 7200 rpm 2 MB Cache	546	99	5
HDD WD 120 GB 7200 rpm 8 MB Cache	624	113	5
Сменные диски			
CD-ROM 52x Samsung ATAPI	83	15	5
CD drive 52x.SAMSUNG,NEC,BENQ	92	17	3
CD-ROM 52x NEC ATAPI	99	18	5
CD-ROM 52X MAC IDE	108	19	5
CD-RW LG 52x/32x/52x IDE	204	37	5
CD-RW Acer BenQ 52x/24x/52x IDE	210	38	5
CD-RW ASUS,LG,TEAC,Sony 52/24/52rel	216	40	3
CD-RW ASUS 52x/24x/52x IDE Retail	237	43	5
CD-RW + DVD-ROM Samsung 52x/24x/52x	326	59	5
CD-RW + DVD-ROM TEAC 48x/24x/48x/16	342	62	5
CD-RW + DVD-ROM LG 12x/8x/32x/8x	348	63	5
DVD+/-R/RW ASUS/SONY/NEC ot	734	136	3
MultiMedia			
A3 Also A-107 80 W PMPO	17	3	5

Наименование	грн.	у.е.	код
AS SVEN SPS 210	27	5	4
Sven CD-860 (Volume control) Koка-е	27	5	4
Sven AP-870 (Volume control) Koка-е	32	6	4
AS Also A-306 165 W PMPO	33	6	5
AS Also A-128	39	7	5
AS Also A-309 120 W PMPO	39	7	5
AS Also A-502 180 W PMPO	39	7	5
SB CMedia CMI8738 32 bit 4 Channels	39	7	5
AS Also AW-221 2x3 W RMS	39	7	5
Sven CD-850 (Volume control) Koка-е	49	9	4
AS CodeGen SP-180 2x10 W RMS	53	10	5
AS CodeGen SP-182 2x10 W RMS	55	10	5
AS CodeGen SP-530 Subwoofer 18 W +	121	22	5
AS CodeGen SP-550 Subwoofer 18 W +	127	23	5
AS Maxxtro WCS-600 2x18 W RMS	127	23	5
AS Maxxtro WCS-699 2x18 W RMS	133	24	5
AS CodeGen SP-810 Subwoofer 25 W +	138	25	5
AS CodeGen SP-910 Subwoofer 25 W +	155	28	5
AS Maxxtro WCS-838 Subwoofer 18 W +	160	29	5
AS SVEN AF-11 Hi-Fi(аирео)	184	34	4
AverMedia TV/FM TVTuner+ДУ	292	54	3
AS Creative 6.1 Inspire 6700 Subw.	535	97	5
AS Sven YF-1A HT-475 Домашний кин	635	115	5
Видеокарты			
TV-Tuner ACorp T-878 PCI	160	29	5
SVGA 64 MB NVidia GeForce 2MX-400	177	32	5
ATI All-in-Wonder 128PRO 16M	194	36	3
64Mb GeForce 4 MX440 TV-out 128bit	244	45	2
TV-Tuner AverMedia TV Studio 203	342	62	5
SVGA 128 Mb Sapphire Radeon 9200	359	65	5
128M8 Radeon 9600 Pro DDR AGP8x +TV	728	134	2
MSI GeforceX MX440-8x 64 DDR	826	153	3
ATI RADEON 9800PRO 128DDR 8x/4x	2187	405	5
Мониторы			
15" LG 500E 0.28 mm 1024x768x60 Hz	513	93	5
17" Samtron 76E Dot Pitch 0.26 768 67Hz	545	101	4
17" Samtron 76E	591	107	5
17" 0.27 BenQ V773 1024x768 85Hz	621	115	4
17" Samsung 753S	624	113	5
17" 0.26 Samsung 753s 1024x768 85Hz	653	121	4
17" 0.25 BenQ G77-4 1280x1024 67Hz	680	126	4
17" Samsung 753DFx	740	134	5
17" 0.26 Samsung 753DFX	740	137	4
Mosvmrop 17" SM 753 DFX	744	137	2
17" Samtron 76DF	745	135	5
Мониторы 17" SM 755 DFX	798	147	2
17" Samsung 755DFx	800	145	5
Монитор 17" SM 755 MB	804	148	2
17" Flatron F 710Nh 0,25,Dig,TCO'99	815	151	3
17" 0.26 Samsung 755DF	815	151	4
Монитор 17" SM 755 MB	842	155	2
17" 0.26 Samsung 757s 1600x1200Ni	923	171	4
17" 0.26 Samsung 757MB	1010	187	4
Монитор 17" SM 757 NF	1015	187	2
17" Samsung 757NF	1021	185	5
19" 0.25 BenQ V991 1600x1200 78Hz	1026	190	4
17" 0.26 Samsung 757nf 1920x1440	1042	193	4
19" 0.25 BenQ P992 1600x1200 78Hz	1177	218	4
19" 0.297 BenQ FP547 TFT чёрная	1787	331	4
15"LG 1515S TFT 1400:1 250Кд/м2	1820	337	3
15" 0.297 BenQ FP567s TFT MultiMadi	1874	347	4
15" Samsung 152S TFT	2015	365	5
15"Samsung SM151Pvilver сканнП	2052	380	3
15"SONY HS53(Grey,blue) TFT TCO99	2083	382	3
15" Samsung 152B TFT	2098	380	5
15" Samsung 152X TFT	2125	385	5
15" Samsung 152b TFT	2171	402	4
15" Samsung 152T TFT	2236	405	5
15" Samsung 152b MM TFT	2279	422	4
Монитор 15" SM 152T TFT	2281	420	2
15" Samsung 152T TFT	2311	428	4
17" 0.264 BenQ FP767 TFT MultiMedia	2354	436	4
17" 0.264 BenQ FP767MM 1280x1024	2354	436	3
17" Samsung 172VTFT	2374	430	5
Монитор 17" SM 172V TFT	2487	458	2
17" Samsung 173V TFT	2538	470	4
17" Samsung 172S TFT	2594	470	5
17" Samsung 172x TFT	2770	513	4
17" Samsung 172x mm TFT	2889	535	4
20.1" 0.255 BenQ FP208 1 TFT	6772	1254	4
Устройства ввода			
Mouse Scroll/Optical/Radio/PS2 от	11	2	3
Клавиатура Turbo Plus PS/2	22	4	2
Модемы			
int Lucent/-/Kwarld/Acorp 56K от	54	10	3
56 K ACorp M56PMU Lucent int. PCI	72	13	5
56 K ACorp M56MT ext.Orel Ukraine	171	31	5
56 K ACorp M56SCD ext V92	193	35	5
GVC 56K VECTOR K2D/R21 ot	211	39	3
56 K Speed Com+ext. Orel Ukr.	226	41	5
56 K ACorp M56SCD ext.Orel.Ukraine	226	41	5
56 K Y.V.O Orel Ukraine ext.	254	46	5
56 K Zyxel Omni Mini ext. V.90	304	55	5
56 K Zyxel Omni Duo ext. V.92Serial	502	91	5
Корпуса			
Корпус JNC 250 W ATX	88	16	5
Codegen,SWEEX,KME	100	19	3

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
Принтер HP DeskJet 3320 A4	204	37	5
Принтер Lexmark 225 A4	204	37	5
Принтер Lexmark 235 A4	259	47	5
EPSON C42S(silver) A4 USB(aqua!!!)	292	54	3
Принтер Canon i250	326	60	2
Принтер HP DeskJet 3550 A4	381	69	5
CANON BJC 1350 4800x1200 16-11c/мин	437	81	3
HP DeskJet 3650	470	87	4
HP DeskJet 5150	562	104	4
Принтер HP DeskJet 5150 A4	591	107	5
Epson Stylus Color Photo 950	2111	391	4
Лазерные принтеры			
Принтер Samsung ML-1210	861	156	5
Принтер Samsung ML-1210	880	162	2
Принтер HP LaserJet 1000w A4	938	170	5
Принтер Canon LBP-810 A4	960	174	5
Принтер Samsung ML-1250	960	174	5
SAMSUNG ML-1250 (12ppm,1200*600)	967	179	3
HP LaserJet 1000w	983	182	4
Принтер Canon LBP-1120 A4 USB	1016	184	5
CANON LBP-1210(A4)	1053	195	3
Canon LBP-1120	1058	196	4
HP LaserJet 1005w	1080	200	4
Принтер HP LaserJet 1300 A4	1750	317	5
Сканеры			
Сканер Mustek ScanExpress 1200 USB+	212	39	2
Сканер Mustek BearPaw 1200CU	259	47	5
Сканер Mustek BearPaw 1200TA EU	320	58	5
Бейпрэу 1200TA(сканер,модуль)600x1200	324	60	3
Сканер Mustek BearPaw 2448 TA EU	392	71	5
Сканер HP ScanJet 2400C	414	75	5
Сканер Mustek BearPaw 2400TA Pro	513	93	5
Устройства бесперебойного питания (UPS)			
Super Power VT525/625/800/1000 P	221	41	3
ИБП KME UF-508 N2E1A - 800VA W/IBM	364	67	2
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
К стр. Прин.HP,Canon,Lexmark цв,ч/б	27	5	3
К лазерным принтерам цв,ч/б от	202	56	3
УСЛУГИ			
Модернизация с покупкой б/у комп-х	27	5	3
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 периферийных устройств Б/У			7
Настройка ПК			7
Продажа подержанных ПК			7
Продажа подержанных 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 к Интернет по выделенной линии			
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)	1	0,23	1
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)	1	0,48	1
Выделенные линии до 16	189	35	3
64Kb	631	114	1
512Kb	5484	1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонентке, в месяц			
Ночной Unlimited (02:00-06:00)	16	3	1
Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09)	22	4	3
карточка Экземпляр&ночной (18-09+сб,вс)	49	9	3
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)	7
2	Евротрейд (044-2167483, 2165917)	5
3	Инкософт (044-2464389,2345335)	6
4	Компьютинтерсервис (044-2368800,2164650)	3
5	КомТехСервис (044-2368800,2368432)	9
7	Мультитрейд (044-2470598,2375186)	32
8	ПрогноаТех (044-4575720, 4416990)	7

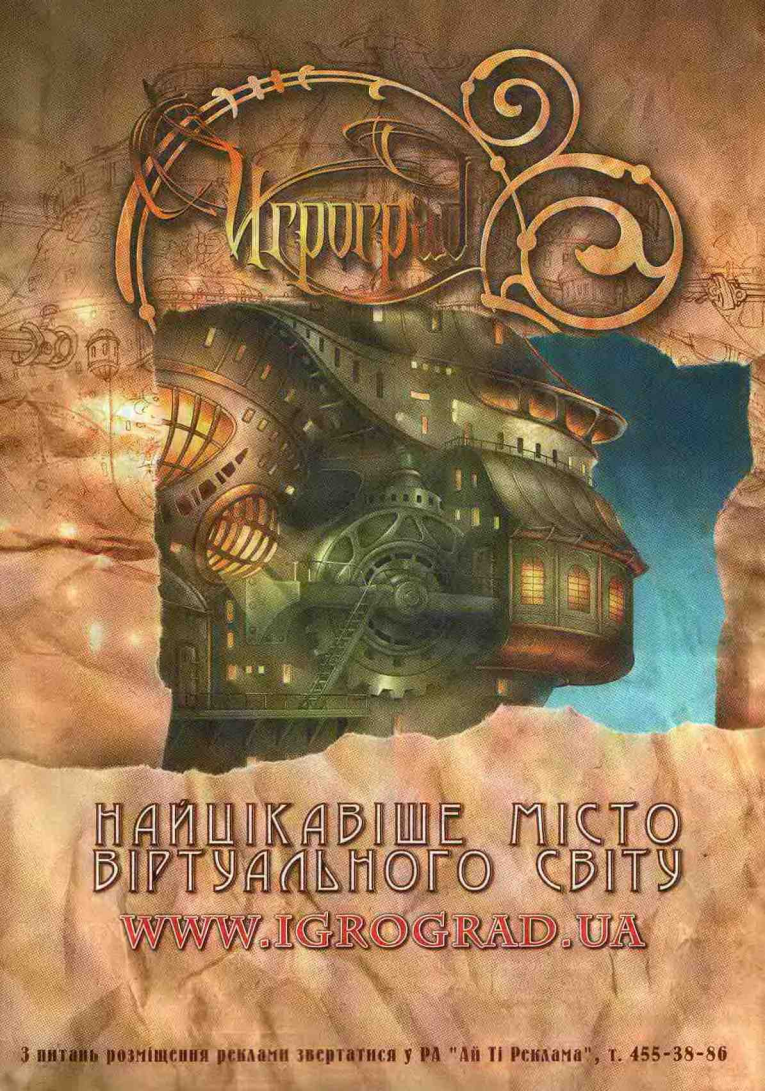
Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №51-52 (109-110), 22.12.2003.
Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
03057 г. Киев-57, а/я 61.
info@mycomp.com.ua

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 Коханковская.
Начальник информ отдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Дмитрий Лысенко
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пашко, Данил Перцов.
Корректор: Полина Хатимлянская.
Верстка: Дмитрий Васипенко.
Художник: Андрей Шмаркатюк.
Секретарь ДЗВР: Денис Бондаренко.
Реклама: Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.

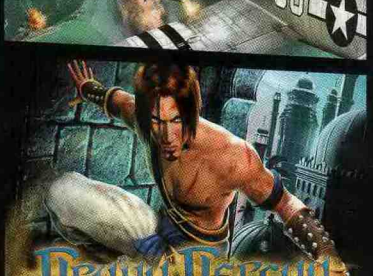
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский, Юрий Литвин.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев
Сбыт: Лариса Остопольская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Клочко.
Поддержка Web-сайта: Ростислов Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
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. № 982

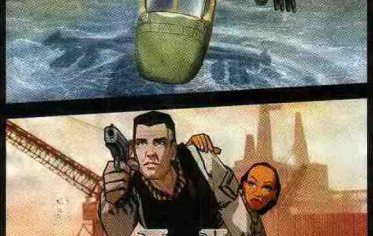

Игроград
НАЙЦІКАВІШЕ МІСТО
ВІРТУАЛЬНОГО СВІТУ
WWW.IGROGRAD.UA
З питань розміщення реклами звертатися у РА "Ай Ті Реклама", т. 455-38-86













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 вмішує 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