

МОИ
КОМПЬЮТЕР

ИГРОВОЙ

№ 5(63)

Еженедельник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

3.02.2003

**КОСМИЧЕСКИЕ
РЕЙНДЖЕРЫ**

СПИДЕР-МАН

**ЧЕРНЫЙ
ОАЗИС**
Заклятие

Подписка-2003

Дорогие подписчики!

Всем вам
не терпится
принять участие
в розыгрыше
призов по акции
"Подписка-2003"

Высылайте копии
подписных квитанций
на наш адрес:
03057, Киев-57, а/я 61
с пометкой на конверте
"Подписка-2003"

К розыгрышу будут
допущены квитанции,
присланные не позднее
20 февраля 2003 года
(по почтовому штемпелю).

Удачи вам!

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ФЕВРАЛЯ»
ТОРГОВАЯ МАРКА

aspark

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

Монитор LG 17"
Studioworks E700B
Тип ЭЛТ Flat
Размер зерна 0,25
Маска INVAR Mask
Разрешение 1280x1024
OSD управление
Соответствие стандартам TCO-99



Железнодорожное шоссе, 57
т. 296 26 39, 296 47 75
www.aspark.com.ua

Список статей

1. BondD.
Purge, стр. 7.
2. Александр ГЛЮК.
Viking Invasion, стр. 8.
3. Михаил «Reloader» ПОЛОВКО.
XIII, стр. 9.
4. Том/Doc/КЕРТИС.
Космические рейнджеры, стр. 10-12.
5. RiP.MANiAK.
Jeopardy, стр. 13.
6. Ефим БЕРКОВИЧ.
Заклятие, стр. 14-15.
7. Евгений СТАРЧЕНКО aka Jack.
Spider-man, стр. 16-17.
8. СМЕРНОВ.
Airlines 2, стр. 18-19.
9. Кирилл ТАЛЕР.
Черный оазис, стр. 20-21.
10. Сергей ПОПОВ aka \$Vanger\$
The Incredible Machine, стр. 22-23.
11. Антон ТОКАРЕВСКИЙ.
Harry Potter, стр. 24-25.
12. С. БОНДАРЕНКО, М. ДВОРАКОВСКАЯ.
Реестр: сделай сам! Стр. 26-27.
13. Виталий ГРИЩЕНКО.
CD, пиши! Стр. 28-29.

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐

Только в «Игроградском вестнике» вы сможете узнать последние новости игростроения. В этом выпуске — краткий отчет приемной комиссии о новостройке на космодроме.

Гром грянет

Компания **CDV Software Entertainment** объявила дату мирового релиза своей разрабатываемой игры **GROM**. Как вы, конечно, помните, этот тактико-ролевой проект, разрабатываемый польской студией **Re-**



belmind, перенесет нас во времена второй мировой войны. Однако в отличие от большинства игр, посвященных тому периоду, действовать нам придется не в Западной Европе и даже не на островах Тихого океана, а в Тибете. Именно туда была отправлена экспедиция под руководством офицера **СС Германа Вольфа**. Их целью был поиск легендар-

ного супероружия, спрятанного в горах загадочной древней расой, обитавшей здесь в доисторические времена. Надо сказать, что в свое время фашисты действительно проявляли интерес к загадкам Тибета. Видно, именно эти факты и подтолкнули разработчиков к созданию такого сюжета. Ну а нам с вами предстоит, как обычно, разгадать коварные планы врага. На сей раз нашим альтер-эго будет английский полковник **Гром**, который вместе с группой товарищей должен будет противостоять элитным отрядам **СС**. Релиз **GROM'a** намечен на седьмое февраля этого года. Так что ждать осталось совсем немного. А пока можно зайти на официальный сайт игры (<http://www.gromgame.de/english/index1.php>), где вы сможете найти самую подробную информацию об этой игре и даже скачать демо-версию, выложенную в разделе **Download**. Размер дженки — 208 Мб.

Орион спасается от собак

Январь этого года выдался удачным для поклонников компьютерных игр. Практически сразу после ухода на «золото» второго *Unreal'a* (о чем мы писали в прошлом номере нашего журнала), к нам поступила информация о том,

что совсем недавно «золотился» еще один мегаит, ожидаемый миллионами фанатов всего мира. Речь идет о многогротальном **Master of Orion III**. Те, кто следил за разработ-



кой этого проекта, конечно, помнит о неоднократных заявлениях разработчиков — мол, игра полностью готова и вот-вот отправится в печать. Однако стропил издатель, компания **Infogrames**, постоянно заворачивала игру на доработку, утверждая, что она не готова. И вот, наконец-то издатель и разработчик достигли взаимопонимания, и **Master of Orion III** отправился в печать. Третья часть этой культовой космической саги должна появиться в

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

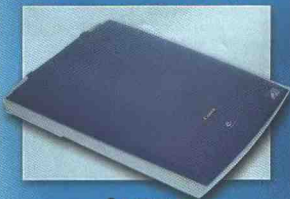
ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

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

СПОНСОР КОНКУРСА
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
В ФЕВРАЛЕ 2003



1-й приз:
сканер Canon CanoScan N 640P, 42bit



2-е призы:
тюнер Fly Video2000 TV+FM PCI
3-и призы:
диктофон Olympus S 725 Silver
колонки CREATIVE SBS 35
мышка AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

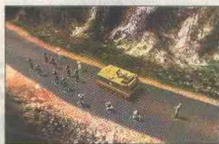
(044) 250-97-61
www.set.kiev.ua

продаже 25 февраля этого года. Ждем с нетерпением.

Что «Новый Диск» готовит?

А тем временем компания **Новый Диск** развела неуточную деятельность. На этой неделе на официальном сайте фирмы (<http://www.nd.ru>) появилось целых три интересных анонса. Начнем сначала.

Поступила в продажу локализация тактической игры от компании **Monte Cristo — Вывод** (оригинальное название — **Platoon**). Как многие из вас помнят, сюжет этой игры близко перекликается с сюжетом одного из лучших фильмов о вьетнамской войне, снятого известным американским режиссе-



ром **Оливером Стоуном**. В игре же нам придется принять участие в многочисленных операциях авиации морских пехотинцев США в джунглях Вьетнама. На сей раз нам предстоит перевоплощаться в простого американского парня **Мартина Лайондейла**, который в составе своего подразделения попадает на фронт. На протяжении трех лет войны (патнадцать иррегулярных миссий) нашему герою предстоит пройти путь от обычного рядового до командира взвода. Во время игры вам предстоит возможность принять участие в боевых операциях морской пехоты, которые имели место в реальной истории. Радует и то, что каждый из членов вашей команды представлен не как безликий юнит, а как реальный человек, со своей историей, характером, специализацией и т.д.

Следующая новость касается, в первую очередь, обитателей нашего Детского сада. «Компания «Новый Диск» и студия **Snowball Interactive** имеют честь сообщить, что впервые в истории отечественной индустрии подписан долгосрочный контракт с легендарной американской студией **Disney** об издании ее проектов на территории России, и притом со специальной российской ценовой политикой. Первые шесть проектов **Disney** выйдут в рамках совместной линейки «Новый Диск»/«Trail» уже этой весной, а откроет серию трехмерная аркада **Дональд Дак. Утиные истории**. Все игры выйдут как в DVD-упаковке, так и в привычном для российского рынка jewel-формате, при этом в обеих версиях с полным текстовым руководством на русском языке.

Так что поклонникам творчества студии **Disney** есть чего ожидать. В скором будущем мы будем иметь возможность играть в качественные локализации игр этой компании.

Ну и последняя новость должна порадовать поклонников безумных аркадных шутеров. Поступила в продажу лока-

лизованная версия игры **Expendable**, разработанная компанией **Rage Software**. После того, как над ней поработали ребята из «Нового диска», игра стала называться **Возмещение ущерба**, но ее суть осталась прежней.

«Ты — солдат новой эры, поднимающийся меч против злобных пришельцев. У тебя нет никаких эмоций, кроме воли к победе и жажды отмщения. Обратный отсчет до Судного дня уже начался. Гигантские пушки, потрясающие взрывы: языки пламени лижут облака, когда титанические силы сталкиваются на руинах планет. Война требует жертв, и первый кандидат на эту роль — ты! Тебе предстоит возместить ущерб от инопланетного вторжения, но твоя жизнь при этом не стоит ни гроша. Что ты можешь сделать? Освободить планету до того, как будет приведено в действие оружие Армагеддона. Бежать и стрелять, пока не кончится время. Остаться в живых назло всем и вопреки всему!».

В общем, я думаю, всем понятно, что представляет из себя «Возмещение ущерба». Безбашенный шутер, в котором рулят змеиная реакция и меткий глаз, а головной мозг атрофирован за ненадобностью. Если вы поклонник такого рода игр, обязательно обратите внимание на этот продукт. Разработчики обещают потрясающую графику, красивые спецэффекты, кучу оружия и разнообразных противников. А что еще нужно для счастья?

Рейнджеры, подставляйте зады

А вы еще не начали играть в **Космических рейнджеров**? Если нет, то вы наверняка сделаете это после прочтения статьи, посвященной этой игре, напечатанной в этом номере. Игра от малоизвестных российских разработчиков — компании **Elemental Games** — буквально покорила всю нашу редакцию. Но я не об этом. Перед тем, как начать игру, обязательно скачайте патч, выложенный на сайте разработчика (<http://elemental-games.com/download/rangers/p100v110.exe>). Заплата весом всего 2.2 Мб исправляет множество ошибок, добавляет некоторые



нововведения и вносит существенные изменения в геймплей. Кроме того, после установки патча вы сможете пользоваться читками. Полный перечень исправлений и нововведений вы сможете найти на сайте разработчиков. Так что качайте патч и играйте. «Космические рейнджеры» того стоят.

Регистрация продолжается

Интересная новость для тех, кто хочет присоединиться к сообществу виртуальных бой-

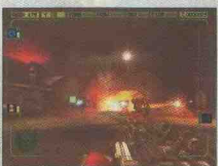
цов. Возможно, вы знаете, что на протяжении последнего месяца регистрация новых пользователей популярной онлайн-игры **Бойцовский клуб** (<http://www.combat.ru>) была приостановлена. На на прошлой не-



деле ситуация в корне изменилась. Был открыт новый сервер (он же новый город, под названием **Sul City**), и регистрация было возобновлена. Так что заходите, регистрируйтесь, сражайтесь и побеждайте.

Чистое дело марш

Один из самых старых российских разработчиков и издателей компьютерных игр, компания **Бука**, тоже решила порадовать геймеров новыми играми. На днях появилась в



продаже игра **МАРШ!** Этот проект сочетает лучшие черты 3D-шутера, аркады и тактического симулятора. Итак, добро пожаловать в далекое будущее. Выровнявшиеся в космос человечество одну за другой колонизирует планеты Солнечной системы. Неприятности начинаются в тот момент, когда марсианские колонисты начинают активно разрабатывать полезные ископаемые, все дальше и дальше углубляясь в недра Красной планеты. Что за загадки хранит древний Марс? Почему все население планеты было в спешном порядке эвакуировано, а связь с заводами-автоматами прервалась спустя несколько дней после того, как последний человек покинул планету? Вот это-то и придется выяснять вам, астов во главе отряда боевых роботов, посланных с орбитальной станции разобратся в сложившейся ситуации. «МАРШ!» был создан на переработанной версии движка **Aliens vs Predator 2**, так что отличная графика и спецэффекты нам обеспечены, а сочетание бешеной стрельбы и тактического планирования боев не оставит равнодушными ни одного любителя шутеров. Кроме того, игра обильно заправлена черным юмором и встроенными мини-играми, которые весьма разнообразят геймплей.

Но это еще не все. Ибо не одними убийствами живет современный геймер. Компания «Бука» приготовила также отличный подарок для любителей российских анимационных квестов. На сей раз нам придется озабочиться проблемами неизвестного сына турецкого подданаго. Да-да, на сей раз квестоведы из компании **Сатурн +** решили взять за основу сюжет известного романа Ильфа и Петрова **Двенадцать стульев**. Сюжет игры практически один в один повторяет сюжет книги. Однако, даже если вы знаете это произведение наизусть, очень многие моменты игры будут вам в новинку. Разработчики уверждают, что им удалось вложить в игру кучу своих личных приколов, причем общая атмосфера от этого ничуть не пострадала. Ну что ж, будем надеяться, что так оно и есть.

Обе игры от «Буки» сегодня уже находятся в продаже. Не пропустите!

Колумб на рейде

Компании **SunFlowers** и **Max Design** объявили дату релиза своей экономической стратегии **1503 A.D.: The New World**. Как многие из вас помнят, в этой игре нам вместе с экспедицией Христофора Колумба



ба предстоит открыть американский континент и попытаться выжить (и даже достичь кое-какого состояния) в этом далеком негостеприимном мире. Вы выступаете в роли пионера-колонизатора, явившегося в Америку, так сказать, в составе «первого зешелана». То есть, наш герой — сподвижник самого Колумба. В процессе игры вам придется активно общаться с различными племенами аборигенов, причем представлять лица каждого народа будут иметь свои индивидуальные черты, симпатии и антипатии, вести войны и торговлю, завязывать дипломатические отношения, строить крепости и города, добывать полезные ископаемые и выращивать различные культуры. Коротко говоря, **1503 A.D.: The New World** — это типичная экономическая стратегия. Игра соз-

дается на переработанном движке другого, похожего продукта — **1602 A.D.**, созданного теми же разработчиками, и порождает нас трехмерными ландшафтами, высокой детализацией объектов и качественной анимацией персонажей. Кроме того, игровой мир увеличился по сравнению с **1602 A.D.** в десять раз. Также обещано изобилие товаров, которые вы сможете производить и, соответственно, продавать, продвинутый искусственный интеллект и много других интересных «фишек», которые должны притянуть по душе любителей подобных игр. **1503 A.D.: The New World** должно появиться в продаже 14 марта этого года. Ждем-с.

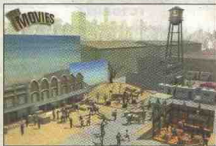
Персональный Голливуд

Уже довольно давно было известно, что компания **Ionhead Studios** в данный момент работает над неким неизвестным, загадочным проектом. Долгое время гейм-обозреватели терпелись в догадках: что же на этот раз задумал Питер Муллен. И вот недавно на сайте **Total Video Games** (<http://www.totalvideogames.com>) появилась подробная информация, касающаяся тайного проекта **Ionhead**. Разрабатываемая игра носит название **The Movies** и является симулятором съемки голливудских фильмов. Во как! Сначала создается впечатление, что суть игры мало чем отличается от всяких разных «симуляторов владельцев аттракционов» и других игр подобного рода. Но это не совсем так. Под волею начала отодвигается небольшая киноиндустрия, которую вы должны будете превратить в гиганта киноиндустрии. Но начинать, естественно, придется с малого. Для начала придется набрать персонал вашей студии: начинаю от режиссера и заканчивая уборщиками. Дальше придется озабочиться выбором темы для первого фильма (вестерн, боевик, комедия и т.д.) и созданием сценария. Потом закупается аппаратура, подбирают-



ся актеры, и можно приступать к съемкам. Что интересно, игрок может вмешаться в работу своего персонала практически в любой момент. Таким образом, вы сможете высту-

пить не только в роли владельца студии, но и немного побыть режиссером, оператором и т.д. После того, как фильм поступит в про-



кат, игрок сможет наблюдать реакцию зрителей, почтить рецензии критиков и подписать прибыль (или убытки, тут уж как повезет ☹). Если прибыли будет достаточно, то можно приступать к съемкам новой картины. Со временем ваша студия станет известной, счет в банке пополнится, и тут-то начинается самое интересное. Вы сможете нанимать для съемок известных актеров, вроде Арнольда Шварценеггера или Шерон Стоун. Каждый снятый вами виртуальный фильм будет представлен в виде трейлера, который можно будет показывать своим товарищам. Для определения степени успеха вашего фильма разработчиками создано довольно сложная система, включающая в себя более двадцати пунктов. Так что придется немало постараться, чтобы угодить виртуальным зрителям.

Время действия игры будет охватывать практически весь период существования Голливуда. Сначала вам придется снимать немое черно-белое кино, но со временем вы сможете пользоваться все новыми и новыми технологиями. Ну что тут сказать? Муллен, как всегда, оригинален. Будем надеяться, что ему удастся достойно реализовать столь грандиозную задумку. К сожалению, о дате выхода **The Movies** пока что ничего не известно. Но не стоит ждать ее скоро, так как проект находится на самой ранней стадии разработки. Если вы заинтересовались им, обязательно загляните на официальный сайт игры (<http://www.themoviesgame.com>).

Мертвый хуже живого

В Сети появилась подробная информация, касающаяся грядущего add-on'a к третьему Warcraft — **Warcraft III: The Frozen Throne**. В нем нам снова придется столкнуться со злым **Nerzhulom**. Гибель его физического тела здорово подпортит характер старого злодея. В виде бесплатного духа перекрасится на север континента и затеет злобу на своих убийц. А героями add-on'a станут человеческий принц Артез и эльф Иллидан. Помимо новой сюжетной линии, в **Warcraft III: The Frozen Throne** появятся новые типы героев — по одному на каждую расу. Подробное описание возможностей новичков, а также другие подробности, касающиеся add-on'a, вы сможете найти в интервью с сотрудниками **Blizzard**, помещенном на сайте **GameSpy** (<http://www.gamespy.com/interviews/january03/war3intf>).



Слово о призах Дорогие наши подписчики!

Напоминаем и разъясняем вам еще раз:

- ✓ все годовые подписчики Мика получат в подарок игровой компакт;
- ✓ все подписчики МК на полгода и более получат в подарок CD с архивом статей нашего издания за 2002 год и подборкой любимых софта.

Дополнительно:

- ✓ годовые подписчики МК и Мика получат участие в розыгрыше мультимедийного универсального DVD/CD-проигрывателя XORO AEP-810 от компании MAS Elektronik AG;
- ✓ те, кто подписался на Мик на полгода и более, имеют шанс выиграть один из 10-ти ключей доступа к Шорду ULTIMA ONLINE Age of Power от ЧП «АОП», а также фирменные часы с нашим логотипом от ИД «Мой компьютер»;

Присылайте подписные квитанции до **20 февраля 2003 г.** Удачи!

Агент BondD, продиравшись сквозь паутину, мчится к Почтамту со свежим отчетом под мышкой. Очередное здание воздвигается в виртуальном двойнике Игрограда, с сетевых эмпиреев. Надо сказать, проект многообещающий, и вы еще сможете прочитать отчеты о нем в следующих номерах.

BondD bondd@ukrpost.net



Представьте себе мир, похожий на Arcanum, где магия соседствует с техникой. Представили? А теперь забудьте о нем — с игрой, о которой сегодня пойдет речь, он имеет столько же общего, как и тетрис с диггером ☺.

(Продолжение, начало см.: Мик № 18-21 (51-54), № 3 (61))

В отчаянном прыжке мне удалось дотянуться ладонью до прохода, и слова Богу, потому что несколько мгновений спустя все вокруг охватило пламя... Портал сработал от касания, и в следующую секунду я уже стоял... Нет. Это не Игроград... У нас, конечно, можно найти и не такие пейзажи, но ничего подобного я точно раньше не видел. Что же я здесь делаю? А! Вспомнил! Это ж Пулгин во всем виноват... Ну ничего, доберусь я до него...

Да, чем больше узнаю о будущем, тем меньше хочется до него дожить. За примерами далеко ходить не надо. Вот Вам образец — **Purge Online** (Онлайновая Чистка) от группы разработчиков **Freeform Interactive**. Технический прогресс достиг невиданных высот, созданы первые андрониды и киборги — сверхлюди, модернизированные с помощью нано-технологий. Объединившись, эти существа создали **Порядок (Order)**. Этот «всемирный порядок» стоил дорого — появившиеся социальные различия вынудили обычных людей покинуть технологическое общество и обратиться в новую веру — **Избранных (Chosen)**, осно-

вателей волшебству, инкарнацией всемирного зла. Затем, чтобы искоренить зло в самом зародыше, техники убили вдохновителя культа. Мобус стал в глазах своих последователей мучеником, — и началось войно.

Показывая сканера вели меня по живописным развалинам к цели. По пути я чуть было не ввязался в разборки двух местных группировок, только заклинание невидимости спасло меня от необходимости уничтожать и тех, и других. Весело здесь...

Purge Online не относится к «чистым» MMORPG, это смесь жанров — шутера от первого лица и ППГ. Даже больше шутер, чем ППГ. Ближе всего ей по духу Legends of Might & Magic и Team Fortress. Можно даже сказать, что она объединила в себе элементы этих двух игр. Ведь у Вас есть выбор: или, используя различные фантастическое оружие, играть за технологический «Порядок», или, взяв в руки магические формулы и заколдованное оружие, перейти на сторону духовных «Избранных». Из командных шутеров сюда переключаются различные режимы игры, которых тут насчитывается шесть: «Супервойна», «Нормальная война», «Точная война», «Точное задание», «Нормальное задание» и «Специальное задание». Режимы «войны» отличаются между собой прочностью портала, в котором распускаются игроки, временем respawn и количеством силовых щитов на портале. В «операциях» основной целью является не защита собственного портала, а выполнение какого-то задания.

Элементы ППГ дают о себе знать еще при старте игры: в меню настроек персонажа, в отличие от простых командных шутеров, можно не только выбрать команду и ввести свой ник, но и настроить характеристики персонажа. Всего этих характеристик семь. Четыре физические: ловкость (Dexterity), выносливость (Agility), жизнь (Life), сила (Strength), и три умственные: энергия (Energy), сила воли (Tenacity) и интеллект (Intelligence). Все они составляют D.E.T.A.I.L. System. Определившись, на какой Вы стороне, и настроив параметры персонажа, Вы получаете один из

Разработчик: Freeform Interactive

Дата выхода: третий квартал 2003 года

четырёх доступных классов. За «Порядок» играют следующие классы:

- ✓ андронид (Android) — хороший лехотинец и специалист по энергетическим щитам;
- ✓ командос (Commando) — отлично подготовлен как снайпер, подрывник и разведчик;
- ✓ киборг (Cyborg) — обладает огневой мощью танка, специалист в нано-технологических улучшениях;
- ✓ пустынный (Wasterlander) — научный специалист, использующий химическое оружие.

Силы «Избранных» представляют:

- ✓ маг (Mage), который обладает силой магических элементов, делающей его незаменимым в любом бою;
- ✓ убийца (Assasin) — мастер маскировки, подходит для тактики «ударь и беги»; незаменим для подрывной деятельности и разведки;



✓ боец (Fighter), вооруженный последними магическими разработками, специалист по защите, близкому бою и «благословению»;

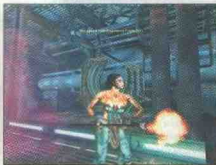
✓ монах (Monk) обладает огромной псионической мощью, очень нужен в бою для лечения.

Каждый класс может использовать четыре вида оружия, также каждый персонаж имеет три уникальных умения. Но РПГ-составляющие эти не исчерпываются. В ходе игры за каждого убитого врага Вы будете получать опыт, который при достижении нового уровня сможете потратить на повышение своих начальных характеристик. А это в дальнейшем даст возможность использовать более мощное оружие или умение.

Кого игра заинтересовала — смело идите на www.purgeonline.net. Там Вы найдете все об этом проекте, но на английском языке. Кстати, там же можно скачать 97-мегабайтную (клиент и сервер) бета-версию Purge Online, которая, по словам разработчиков, от релиза отличается только отсутствием убийств и командос.

Не высвываясь из невидимости, я следом за отрядом «Порядка» пробрался к portalу «Избранных». И пока они разбирались с защитниками, стойко вошел в портал...

(Продолжение следует)



ванную **Мабусом (Mabus)**. Он делал упор на укрепление духа и полностью отвернул технологию. Со временем вера стала завоевывать все большую и большую популярность. «Порядок», возмущавшийся, объявил «Избранных» большой ошибкой цивилизации, а Мабуса, научившего своих последо-



Александр ГЛЮК

Серия **Total War** (а сейчас уже можно говорить об этих играх как о новом сериале) хорошо знакома поклонникам стратегического жанра. После бешеного успеха «Сегуна», в котором приходилось объединять под своей властью средневековую Японию, нас решили познакомить с Европой XI-XIII веков. Довольно сильно изменив геймплей и приняв во внимание предыдущие недочеты (ошибками их назвать сложно), разработчики подарили нам еще одну, пусть очень похожую на «Сегуна», но все-таки самостоятельную игру — **Medieval: Total War**, которая тоже пользовалась (да и сейчас пользуется) вполне заслуженным успехом у геймеров.

Но кто же останавливается на достигнутом? Уж явно не ребята из **Creative Assembly**. Буквально в течение недели они анонсировали сразу две свои новые работы, причем обе призваны развивать и дополнять идею **Total War**. Номером первым идет полномасштабный add-on к **Medieval** — **Medieval Total War — Viking Invasion**, а вслед за ним рвется к нашим мониторам абсолютно новая серия этой эпопеи — **Rome: Total War**. Но сегодня мы с вами оставим в покое железные легионы Рима и поговорим о викингах. Все-таки и релиз поближе, и тема, как на мой взгляд, поинтереснее.

Начиная с *Shogun's*, разработчики пытались придать своим играм хотя бы какое-нибудь подобие исторического реализма. И, нужно признать, у них это неплохо получалось. Несмотря на то, что с датами часто выходила страшная путаница,



придавали ей просто незабываемое обаяние и колорит. В **Viking Invasion** разра-

ботчики решили не отступать от этой доброй традиции.

Итак, добро пожаловать в 793 год от Рождества Христова. Ранней весной этого года шесть узких черных лодей под полосатыми красно-белыми парусами бросили свои якоря у побережья Северной Ирландии и безо всякого повода сожгли дотла монастырь *Lindisfarne*, полностью уничтожив все его население. Хотя, если взглянуть на эту ситуацию с другой стороны, то повод был, и не малый. За толстыми стенами монастыря хранились несметные богатства, которые, естественно, перекочевали в руки победителей. Именно после этой кровавой акции Европы узнали о викингах — жестоких северных пиратах, которые на протяжении почти сотни лет в



вальном смысле терроризировали государство Западного побережья Атлантики. Именно с уничтожения монастыря и начинается кампания за викингс в **Viking Invasion**.

Нужно отдать должное разработчикам — они готовы для нас не просто набор новых миссий и кампаний. Нет, действие **Medieval Total War — Viking Invasion** будет происходить на абсолютно новой карте, охватывающей территорию Скандинавии и Британских островов. Вам придется вести бои на землях саксов, пиктов, шотландцев, частенько заглядывать в Ирландию и Уэльс. Специально для викингс разработчики создали собственное древо технологий с учетом, так сказать, национального колорита. А впрочем, судите сами. Названия наиболее колоритных строений уже сегодня опубликованы на официальном сайте **Total War** (<http://www.totalwar.com>):

Hold. То же самое касается и юнитов. На стороне пиратов будут сражаться *Housecarles* и

Разработчик: Creative Assembly

Издатель: Activision

Предположительная дата выхода: весна 2003 года

Huscarls (что интересно, эти юниты, довольно сильно отличающиеся своими характеристиками, идут по одной цене. В чем подвох? Об этом, к сожалению, пока что неизвестно). Помимо этих достойных представителей северного воинства, в рядах рыцарей-пиратов выступают *Viking Thralls*, каким-то чудом попавшие сюда *Saxon Fyrdmen* и, конечно же, *Berserkers* (этим, наверно, придется выдавать зарплату в мухоморах ☹).

Вместе с британскими народами викингам будут противостоять *Aragonese*, *Sicilians* и *Hungarians*. Видимо, разбирающиеся в истории разработчики не хуже нас с вами знают, что очень скоро викингс перестал устраивать мрачный Север и наиболее отчаянные вожди начали совершать «экспедиции» в Средиземноморье. Возможно, именно поэтому в игру были включены сицилийцы. Причем они



обладают тоже довольно интересными особенностями. Так, гордые предки итальянских доноров будут иметь в своем арсенале греческий огонь и *Organ Gun* — мощное оружие, названное историками «гуглеметом средневековья». А их арсенал пополнятся *Arabic Faris cavalrymen* и *Russian Druzhina Cavalry*. Как видите, и наши земляки не были забыты. Мелочь, но приятно. Остается только надеяться, что всадники из русских степей смогут достойно противостоять потребителям мухоморов из Скандинавии.

Претерпели некоторые изменения и тактические бои. Так, в **Viking Invasion** нам обещают новую, более удобную систему расстановки войск перед боем. Чем именно она будет лучше старой, к сожалению, пока что неизвестно, так что придется поверить разработчикам на слово. Вы, конечно, помните, что осада замков и крепостей в **Medieval** была намного сложнее, чем в «Сегуне». Так вот, теперь брать укрепления станет еще тяжелее. Разработчики обещают нам более продуманную архитектуру фортификаций и некоторые, правда, пока не известные, бонусы для защитников. Кроме того, осажденные смогут использовать кипящую смолу, гигантские бревна и прочие неприятности, которые в прямом смысле будут сыграть на голову ваших врагов.

К сожалению, очень многое осталось за кадром. Ребята из **Creative Assembly** явно не спешат открывать все имеющееся у них на руках (а может, и в руках) карты. Но даже по той информации, которую можно выплывать на

Viking Invasion обещает получиться довольно интересной игрой. Но что и будем надеяться.

Разработчик/издатель: Ubi Soft Entertainment

Жанр: 3D-Action/Stealth/FPS

Системные требования: не объявлены

Дата выхода: осень/зима 2003

— Фу! Тыфу! — я встал, отплываясь от песка, которым был набит мой рот. — Кажется я на пляже. На острове! Спокойно, только без паники, — я подошел к воде. — A-a-ah!!! Ну и рожа... — я умылся. — Вот так уже лучше. Так, надо что-то делать, не торчать же мне на этом берегу вечно. Стоп! А кому это мне? Как меня зовут? A-a-ah!!! — я начал интенсивно облизывать себя. — Ой Ключики. Ключики? А... от чего они? Во влип... — продолжаю свое занятие. — А что это за татуировка на плече? XIII!

Младший агент Reloader облизывал себя в течение полутора часов (ему это нравилось). Наконец он выкрикнул: «Мама, роди меня обратно!!!» — и пошел на разведку.

Как вы, наверное, догадались, речь пойдет о новом уникальном 3D-шутере — XIII. Чем он уникален? А тем, что он первым использует **cel-shading** на полную мощь. Что это за штука cel-shading? Читайте в следующем... обзоре.

Чем действительно интересен проект, так это графикой. Такого вы еще не видели. Для создания этой игры девелоперы роскошались на движок Unreal Warfare, прекрасного зарекомендовавшего себя в Unreal Tour-



ament 2003. В XIII совмещены трехмерная графика и... мультипликация. Вот прекрасный пример такого рода — мультфильм *Invasion America*. В нем отлично сочетаются два стиля графики: рисованный и трехмерный, причем по отдельности они довольно плохо смотрятся. Движок Unreal Warfare прекрасного зарекомендовал себя как в закрытых помещениях (здания, бункерах), так и в открытых. Кстати, судя по скриншотам, динамические тени получаются очень красивыми.

В XIII разработчики повернули прогресс вспять и из объемных солдат сделали... плоских, да еще и таких, как в комиксах заморских. Говорят, там даже картинки с черным контуром... Вот это и есть прелесть cel-shading. Во как!

Не забыть и пузири над головами. Все движения и разговоры будут в них отображаться в виде текста. Такое мы встречали и в оригинальных комиксах, и в Freedom

еще и обеждены черными контурами. Ну прямо ходячие мишени. И еще я слышу сквозь стены. Правда, я вижу, что я слышу. У-у-у! Я вижу, как за стенами появляются слова Top-Top-Top. Glukh, да и только... Он во мне пробил шестое чутье.

Много игр сейчас делают по книгам и комиксам. Те же Человек-Паук, Гарри Поттер, Властелин Колец. Вот и XIII имеет реальный прототип. Создателя произведения XIII зовут Жан Ван Хамме (Jean Van Hamme), а переделал это все в комиксы Вильям Вэнс (William Vance). Причем в игре используется не только идея, но и сюжет некоторых историй.

Прошу прощения за то, что не сказал ни слова о мультиплеере. Он будет! Мощный мультиплеер поддерживает до 32 игроков. Планируются и такие режимы игры, как всем известные *DeathMatch* и *Capture the Flag* и-и-и... Новый режим *Cover Me*, что с какого-то языка переводится как «Прикрой меня»: здесь один или несколько снайперов прикрывают свою команду, пока она бежит к цели. Мне кажется, задумано что-то очень интересное. Может, наконец-то, XIII станет поперек горла Counter-Strike'у, но мой мечте не дано сбыться.



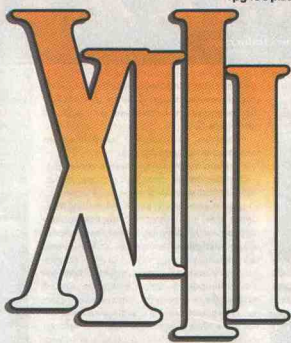
О звуке известно лишь то, что он под стать графике, то есть «комичный». Не знаю, что получится, но должно выйти нечто весьма забавное.

В превьюх выводы писать как-то не принято, поэтому несколько слов быстро и скато. Итак, нас ждет очень неординарный проект. Правда, из-за мультипликационных любители шутеров от игры отвернутся, ну и пусть, больно надо. Вывод один — ждем!

— Ни фига себе! Моя «национальная мексиканская болезнь» почти улетучилась, и я начал все вспоминать. Это меня чуть не убило (в переносном, конечно, смысле). Оказывается, я входил в антиправительственную организацию, которая хотела убить самого Джона Кеннеди. Но слова Богу, моя амнезия еще не настолько выветрилась, чтобы вспомнить, я убил его или кто-то другой. Скоро узнаю. Мама, вроде меня обратно...

© Михаил «Reloader» ПОЛОВКО

rpg4u@pisem.net



Force, да и в The Sims. Только поможет ли это геймплее, — вот вопрос.

Что это я о графике да о графике. Что в шутере важнее всего? RPG'шники, не подкажывайте! Ну наконец-то! Геймплей.

Что вы хотите от человека с национальной мексиканской болезнью — амнезией, и большим пистолетом? Правильно, урганного экшена. Не зря я написал в начале, что XIII — шутер/стелс: у вас будет выбор, громко валить всех направо и налево или тихо валить всех направо и налево. Но в анонсе было сказано, что в XIII основной упор делается на бесшумное прохождение.

Нас даже поражают снайперскими засадами! И я очень надеюсь, что засады будете устраивать вы, а не на вас. Благо, оружие для этого окажется предостаточно. Разработчики уже «вживили» в игру аристократическую «беретту», штурмовую винтовку M-16 с подствольным гранатометом, оружие на все времена — дробовик, всеми любимый автомат АК-47, ну и наконец, снайперскую винтовку.

Для таких операций предусматривается немного другое оружие. Arbatel (привет Кейт), гарпун, ножи метательные, ну и конечно, глушители на оружие.

Оружие еще будет добавляться, просто игра сырая и много недоделок.

Пару слов по поводу интерактивности обстановки в зданиях. Практически все можно использовать как по назначению, так и по голове ©. От банальных огнетушителей и стульев до бутылок и трупов врагов.

— Бред, да и только, — сказал я. — Наверное, меня очень сильно ударили по голове. Посудите сами. Мне постоянно кажется, что люди какие-то плоские, да

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

Разработчик: Elemental Games

Издатель: 1C

Жанр: тактическая походная RPG с элементами аркады

Системные требования:

✓ **минимальные:** P-233, 64 Мб ОЗУ;

✓ **оптимальные:** Celeron 433 МГц, 128 Мб ОЗУ;

✓ **рекомендуемые:** P-3 733 МГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce 2

Вводная для рейнджеров

Если вы думаете, что я сейчас начну стандартные прогнаны о Шефе нашем, Ронде, и его маниакальных идеях — забудьте. Я бы и рад, но времени на подобные глупости нет. Короче, как говорится у моих друзей:



«Внимание, скауты, получаете вводную». Скауты, если кто не знает, это по-нашенски разведчики. Точнее, «разведчики» по-нашенски, а по-нашенски все-таки «пластуны». Впрочем, от перемены мест слагаемых с суммой ничего хорошего не происходит.

Итак, кадеты, ротки закрыли и внимание на монитор. Вводная пошла...

«К 3000 году человечество освоило межзвездные перелеты и вступило в контакт с четырьмя другими развитыми цивилизациями нашей галактики: *малоками, пеленгами, фэянами и гаалыцами*. Их отношения складывались не слишком гладко, но тем не менее они находили общий язык и принимали совместные решения на Галактическом Совете.

Внезапно из неизведанных областей галактики появилась новая раса *кисаны* и без каких-либо переговоров стала планомерно захватывать одну звездную систему за другой. Началась кровопролитная война коалиции пяти рас против захватчиков. Но *кисаны* одерживали победу за победой, и тогда коалиция решила сделать ставку на рейнджеров — добровольцев, способных добраться и в одиночку уничтожить *Макхеллу* — главный корабль *кисан*».

Прощу заметить, я тут ничего не изменяю, это официальное послание ко всем

рейнджерам галактики. Знакомый сюжет? Что напоминает *Star Control 2*? Забейте. Все равно после Библии ничего нового не написано ©.

Впрочем, из такой вот завязки можно сделать несколько выводов:

- 1) Игра будет развиваться в космосе.
- 2) Вам (опять) предстоит спасать мир.
- 3) *Кисаны must die!*

Думаю, среди вас, дорогие читатели, найдется и те, кто читает нас постоянно. Наверное, вы уже в курсе, что играю я (за редким исключением) в шутеры, а в RPG и иногда в пошаговые стратегии. Но на самом деле есть у меня еще одна страсть, лежащая на грани фаната (живется в виду не игра, а штраф ©), — это игры украинских и российских компаний. Не все они мне интересны, не во все я играю, не все мне нравятся, но есть проекты, к которым я неравнодушен. Еще до репиза. В которых есть что-то, что меня цепляет. Увы, отечественные разработчики мало чем отличаются от западных (кроме количества игр) и тоже умеют обмануть все ожидания.

Но племству все равно интересно? Конечно! И это не псевдопатриотизм, поверьте. Патриотизм, он вообще последнее прибежище негодяев (цитата). А я, увы, негодяем себя не числю. Впрочем, мы отлепились, кажется.

Вернемся к нашим баранам: пора поспать цивилизацию, ибо без таких, как мы (бурные аплодисменты в честь геймеров) она заглохнет. Поехали...

Что, не ждали?

Признайтесь, большинство из вас еще несколько месяцев назад ничего не слышало об этой игре. Увы, как это ни странно, толкового пиара (то бишь рекламы) у игры не было (вспомним проблемы с восьмой *Визорд*...). Но, те, кто серьезно интересуется



ся игрой, о Рейнджерах слышали довольно давно. Слышали много хорошего и, как водится, боялись верить, ибо кто же верит разработчикам?

И вот игра в наших руках. Первое, что удивляет — у нее нет защиты от копирования, и играть можно без диска. Очень, честно скажу, странно (хотя и радует). Уже и не вспомню, когда выходила последняя русская или украинская игра без мощной защиты. Может, политика издательства? Тогда мне она неясна. Впрочем...



Второе, что удивляет... Наверное то, что, не успев начать играть, ты... начинаешь играть, и плывать на все остальное. Игра затягивает. Незаметно, исподволь. Даже я, опытный обозреватель, привыкший все сравнивать и оценивать, в определенный момент понял, что четко высказаться по поводу игры не могу, что не помню, какие там оружие, какие квесты, да и вообще... Лично мне это напомнило недавно посмотренный в киношке фильм «Экстремаль». Если спросите о сюжете — не перескажу. Но потому что он сложный — я его не усек, забыл его. Меня так поглотили съемки в горах (я ведь турист), что остальное я просто упустил. Так и с Рейнджерами. Игра так меня заплотнула, что я забыл о необходимости ее отложить. Поверьте, это говорит не о моем непрофессионализме (надеясь, за годы работы в МИКЕ успел его доказать), — это говорит о качестве проекта. А еще о качестве проекта говорит то, что впервые за долгое время *Львина* дала редакции (не только геймерской!) сейчас играть в Рейнджеров (ха, отсутствие защиты от копирования нам помогло!).

Вот. А вы не ждали...

Наш фрегат давно уже на рейде...

С чего начать? А с выбора, за кого мы будем играть, естественно. В нашем распоряжении пять рас и три класса — *малоки*, *пеленги*, *люди*, *фэяны* и *гаалыцы*, эти расы отличаются друг от друга не только внешним видом, но и уровнем технического развития, а также наклонностями.

Малоки — самая «недоразвитая» раса. В смысле, самая технически отсталая, но и самая агрессивная и, как результат, име-

ющая самый большой и самый вооруженный флот. Поссориться с этой расой, значит нарваться на большие неприятности.

Пеленги — вторая с конца раса по техническому потенциалу. Сильно завязана на пиратстве и промышленном шпионаже, а потому отношения с остальными расами не очень-то благополучны.



Люди — в технике средние, зато хорошо разбираются в политике и торговле. Недолюбливают агрессивных малюков.

Фэны — ученые и исследователи. Как войны не очень, но в технике сильны.

Гоальцы — самая технически развитая раса, к тому же хорошо относящаяся к остальным обитателям галактики. Я, кстати, играл за гоальцев.

Теперь классы — их, как я уже сказал, три: торговец, воин и пират. От вашего класса зависят ваши начальные навыки и отношение к вам. Торговцев, пиратов многие не любят, военных могут опасаться, а торговцы... Торговцев любят все, особенно пираты ☺. Лично я при выборе за кого играть в первую очередь обращал внимание на боевые навыки и грузоподъемность корабля. Но о грузоподъемности чуть позже, давайте сначала разберемся с навыками. Их шесть.

Точность. Навык точности, развитый у пилота до 100%, позволяет наносить противнику максимально возможный урон. Например, если в характеристиках оружия сказано, что оно наносит 24-36 повреждений, то при 100% навыке будет наноситься 36 единиц повреждений. Как вы



понимаете, очень важный навык для ведения боевых действий.

Маневренность. Пилот со 100%-ной маневренностью несет в боях минимальные повреждения. Если маневренность и точность сторон совпадают, то наносится случайное повреждение в диапазоне силы действия оружия. Также весьма полезный навык.

Знание техники. Знание техники, развитое у пилота до максимума, снижает скорость износа оборудования и вооружения в 2 раза. А что из этого следует? А то, что оборудование придется реже ремонтировать, а значит, меньше тратить денег. Впрочем, если вы торговец-миллионер, то знание техники вам особо и не нужно.

Торговля. Навык торговли, развитый у пилота до максимума, позволяет не нести убытков при продаже бывшего в употреблении оборудования. Учтите, этот навык не влияет на покупные ценны. Только на продажу и только на оборудование! Думайте сами, насколько этот навык полезен.

Обаяние. Обаяние пилота, развитое до максимума, смягчает негативную реакцию окружающих на ваши поступки в 2 раза. И в 2 раза усиливает положительную реакцию. Очень полезно для пиратов и контрабандистов.

Лидерство. Лидерство, развитое до максимума, позволяет иметь в своем подчинении до 5-ти других рейнджеров. Однако при проведении переговоров по найму надо учитывать, что являющийся по званию рейнджер не станет подчиняться нижестоящему. Лично я этот навык не развивал. Игру можно пройти и в одиночку.

Теперь отвечу на пару вопросов, которые, возможно, у вас появятся. Каким



образом поднимать навыки? Поясню. Поднимаются они в **Центре Рейнджеров** после того, как вы получили определенное количество очков (экспа). А очки начисляются за освобождение звездных систем, захваченных клисанами, и за сдачу протопазмы (останков уничтоженных клисан) в Центры рейнджеров. Плюс, в особых случаях, по просьбе правительства. Кроме этого, можно (если вы предпочитаете воевать не в одиночку, а с группой) поднимать звания рейнджеров. Основная (на мой взгляд) польза от званий — чем выше ваше звание, тем больше хороших помощников вы можете нанять. Звания поднимаются на **Военных Базах**. Также особые отличившиеся рейнджеры могут получить от центра ценный подорок.

Есть еще два типа баз — **Научные и Пиратские**. На научных продают хорошее оборудование и могут его проопределить, а на пиратских... На пиратских базах делают скидки для крутых пиратов и... могут помочь сменить внешность и гражданство. Зачем это нужно?

А тут мы переходим ко второму мельком затронутому мной вопросу — к отношениям. Если отношение правительства к вам отличное или хорошее, вы можете получать специальные правительственные задания (квесты), что поможет вам разжиться деньгами и улучшить свою репутацию. Если отношение к вам плохое, вы не только не получите заданий, но и не сможете торговать, покупать оборудование и пользоваться информационным центром. Впрочем, взятка все поправит ☺. А вот если отношение к вам ниже плохого...



Что ж, решив сесть на планету, правительство которой вас совсем не любит, готовьтесь, что при подлете к ней вас может атаковать военный флот, а если вы все-таки ухитритесь прорваться и совершить посадку, то тюрьма — ваш дом родной ☹. Помните, особенно портят отношения пиратство, контрабанда и промышленный шпионаж! Впрочем, как я уже говорил, никто не мешает вам в случае чего купить новые документы.

Сам процесс...

Теперь давайте я вам попробую немного обрисовать игровой процесс, чтобы было понятно, в чем соль и суть игры. Итак, выбрав персонажа, мы загружаем игру (причем карта звездного неба и объектов генерируется случайно) и... попадаем в учебный центр, где нам предлагают пройти **Курс молодого рейнджера**. От обучения лучше не отказываться — и опыта наберется, и денег подзаработаете. Сама игра выглядит следующим образом: садимся на планету, закупаемся, получаем задание, летим его выполнять, зарабатываем денег, подопреждаем корабли, становимся крутыми, повышаем уровень, выигрываем игру. Алгоритм прост, но насколько все интересно сделано! Первое время вам придется потратить на зарабатывание денег, ибо без них, увы, никак. На одних планетах ценятся предметы роскоши, а медикаменты стоят копейки, на других наоборот — и зат вы мечетесь между планетами и системами, постоянно рискуя нарваться на пиратов или войско враждебно настроенного правительства и своим потом и кровью зарабатывать на жизнь. Полупто, естественно, подражаясь на выполнение различных заданий (не безвозмездно). Поэтому я рекомендую брать корабль побольше, дабы в него можно было побольше вмести. Тогда процесс зарабатывания денег заметно упростится. А деньги — это новое оборудование,

новое оружие, новый, более прочный и вместительный корпус. Деньги — это ремонт и апгрейд, деньги — это взятки, деньги... это — все.

Игра очень красива, просто, а вы ска- зал, заворачивающе красива. В ней краси- во и гармонично все — система, интер-



фейс, квесты, бои. Кстати, о боях (куда же без них). Боев имеется два типа: в кос- мосе и в гиперпространстве. Первые проходят в пошаговом режиме (на всякий случай уточню — игра пошаговая), вторые в оркадном. Для тех, кому оркад- ный режим не нравится, предусмотрен автопилот.

Конечно, у игры есть некоторые недос- татки, но на фоне большинства игр они настолько мелки и незаметны, что и гово- рить о них не хочется. Достоинств в игре значительно больше, они все перекрыва- ют. Давненько нас не радовали подобной игрой, пожалуй, со времен Elite и Star Con- trol 2; — те, кто в них играл, и кому эти игры нравились, думаю, бросили чтение на этом самом месте и поспешили за дис- ками ☺.

Что еще в игре радует — это огромное количество объектов, 50 звездных систем, которые вы можете посетить, масса стан- дартного и нестандартного оборудования, а также уйма врагов, одних из которых нуж- но убивать, а от других — удирать ☺.

Кстати, чуть не забыл об одной ма- ленькой фишке, которая неплохо харак- теризирует продуманность интерфейса и заботу разработчиков о нас. Получая ин- формацию, торгуя в магазине, просматри- вая новости, можно увидеть на откры- той странице скрепку, — нажмите ее, и интересующая вас информация сохра-



няется на панели. Теперь, если вы забыли цены на оружие в системе Солнца, мо- жете нажать скрепку и просмотреть. Очень удобно, о то я уж боялся, что играть при- детсЯ с листком бумаги и ручкой. Кроме того, к планетам прилагается очень удоб-

ная информационная система — реко- мендуем посетить ее почаще, ибо галакти- ка живет своей жизнью, и в ней все ме- няется. Благодаря этой системе можно быть в курсе последних событий, знать, в каких областях бесчинствуют пираты, куда стоит вести продовольствие (если прои- зошел экономический кризис), а куда ле- карства (если чума). Можно выяснить, ка- кие системы захвачены кланом, а ка- кие подверглись нападению (вот вам воз- можность отличиться и набрать протопо- лозмы!). А еще в информатории есть та- кая фишка, как Поиск. Ага, типа Рамбле- ра — по заданным словам. Весьма по- лезная фишка.

Кстати, еще один интересный факт: в иг- ре присутствует четыре концовки. Какие? Не буду раскрывать все карты, скажу толь- ко, что уничтожить Махтеллу (главный ко- робль злобных кланов) вовсе не обязательно. Попробуйте помочь ученым создать Ме- нтальный Коммуникатор, и посмотрите, что выйдет ☺.

Ах, чуть не забыл еще одну крайне ва- жную фишку — уровни сложности. Это очень важно, поскольку от выбранного вами уров- ня сложности зависит не только количес- тво противника и цены в магазинах. Дело в том, что на легком и стандартном уров-



не (теоретически) игра может закончить- ся и без вашего участия, т.е. если вы по- тратите слишком много времени на торго- влю, а на войны и званья забудете, то врага и без вас могут прикончить. А вот на эксперте без вас не разберутся. Та- кие вот дела.

Вводная для рейнджеров-2

И запомните, салаги, здесь вам не там. Мы вам не армия, мы рейнджеры. Ужас космических глубин и мирных торговцев. Наше дорогое правительство решило не обременять себя, тратя деньги на экипир- овку огромной армии. Вместо этого мы наймем вас — жуликов, бандитов, алко- голиков, тунеядцев и взяточников. Де- нег мы вам не дадим. Почти. Зато вы по- лучите возможность торговать и грабить. Впрочем, вы и раньше этим занимались, но тогда вы были грязными пиратами, а теперь вы — честные каперы. Только не поподаетесь в лапы недовольных вами правительств. Тут каждый сам за себя, и выпутываться придется самим, а мы вас знать не знаем и о делах ваших ничего не ведем. Ясно?

Надеемся, что да.

У вас есть шанс прожить жизнь заново, обелить себя, стать героями, получить кучу медалей от правительства, разбогатеть, на- конец. Война — самое то время, для обо- гачения себя за счет других. Потери потам слишем от врагов.

Конечно, многие из вас погибнут. Боль- шинство не доживет до светлого дня по- беды. Ничего, ваши имена навеки останут-



ся в наших сердцах, а родственники полу- чат компенсацию, а размер... в размере половины накопленного вами состояния. Остальное уйдет на налоги и сооружение мемориала жертвам войны.

О, я вижу, вам нравится такая перспек- тива! Радует. Кто не хочет быть рейндже- ром, может уйти. Выход вон там. Ну и что, что за иллюзом вакуума? Скафандры вам ни- кто не обещал, вам только пообещали, что если предложение не понравится, то вас отпустят. Вот и отпустило. Теплые вещи мо- жете взять с собой, вдруг поможет ☺.

Все. Инструктаж закончен. По гробам, тыфу, по кораблям!

Законотворный вывод

Я думаю, вы уже догадались, что я тут напишу. Ага, именно. Игра великолепна, и играть в нее стоит. Не просто стоит — моя бы воля, так я бы всех поголовно заставил играть, в принудительном порядке ☺. А ес- ли серьезно, то тем, кому нравится жанр пошаговой космической стратегии с эле- ментами RPG, — играть обязательно. Ос- тальным рекомендую хотя бы посмотреть. Оно того стоит, поверьте.

На всякий случай предупреждаю: нам никто не платит за рекламу русских игр. Ни издательство, ни лично финансово не за- интересован в том, чтобы хвалить одни про- екты, а ругать другие. Хвалю я только те иг- ры, которые мне нравятся. Сильно хвалю те, которые нравятся сильно. И неважно, кто сделал игру — русские, украинцы, япон- цы или чужки. Лишь бы игра была хороша.

Кстати говоря, если вы купили игру и у вас есть доступ к Интернету, рекомендую скачать первый патч к игре, вот по этой ссы- лке: <http://www.elementalgames.com/download/rangers/p100v110.exe>.

Данный патч вводит много полезных из- менений, в том числе и в баланс, а также позволяет читером читать ☺.

Да, если кто непонятно, не забудьте вни- мательно почитать инвестивший в игру мануал, а также можете заглянуть на сайт к разрабо- тчикам — <http://www.elementalgames.com>.

За сим позвольте откланяться, вечно ваш рейнджер-головорез Doc.

Сегодня рассказ о работе городского телеканала. В нем вы сможете узнать о том, как снимается самое популярное шоу на «Игроград-ТВ».

by RiP.MANIAC rest@zeos.net

JEOPARDY!

Разработчик: Artech Studios

Издатели: Infogrames

Жанр: капитал-шоу

Системные требования: P3-400 MHz,
128 МБ ОЗУ, 16 МБ видео

Леди и джентльмены! Вас приветствует наше шоу с подозрительным названием Jeopardy, что в переводе «на наш» означает «риско, опасность!» Признаться честно, выиграв миллионы долларов (эх, был бы принтер, сразу бы их и отпечатал), я так и не понял, в чем эта самая опасность заключается. Вероятно, в том, что за неправильные ответы доллары с игрока снимают. Но зачем же отвечать неп-

бле, когда игрок сам назначает стоимость вопроса.

Во втором раунде все становится вдвое сложнее — цены вопросов увеличиваются ровно в два раза. Самый дорогой вопрос стоит уже не одну, а целых две тысячи президентов. Разумеется, прибыль, равно как и убыток, в этом уровне может быть гораздо крупнее.

А третий, самый короткий раунд вообще состоит из одного-единственного вопроса. Перед тем как вам его зададут, от вас потребуют поставить на кон зную сумму денег. В случае правильного ответа эта сумма удвоится, ежели не повезло — исчезнет навеки с вашего счета.

Вот и все, что ожидает игрока, рискнувшего сыграть в американское национальное капитал-шоу. Вернее, почти все. Кроме режима обычной игры существуют и другие варианты. К примеру, режим одиночной игры, где у вас нет соперников. Ни спортивного, ни какого-либо другого интереса из себя не представляет. А вот *Tournament of Champions* — это гораздо веселее. Но чтобы туда попасть, необходимо выиграть не менее пяти обычных игр и иметь на счету больше 75 000 долларов. Кроме того, есть возможность устроить себе небольшой экзамен из 50-ти вопросов разных категорий. Для того чтобы его сдать, необходимо ответить хотя бы на 35 вопросов.

Такое вот дело. Но как известно, одной задумкой сыт не будешь. Настал черед поговорить и об исполнении.

Вот ведь казалось бы, какая графика должна быть у подобного проекта? Собственно, особые спецэффекты в таком жанре не нужны — наш «Ю», счас, лифчик с радостью выщелается на одну-единственную дискету. Но американские дизайнеры в корне не согласны с таким определением. Им захотелось, чтобы все было красиво. И скажи они: «Да будет свет, цвет и оцифрованный ведущий», и почесали свои ушастые репы, и выдали на-гора целый компакт-диск качественного видео плюс тридцать две тысячи вопросов, каждый из которых отдельно озвучен. И, разумеется, втолкнули в игру ведущего, которого, впрочем, появляется на экране лишь для приветствия, прощания и со-

общения о правильности ответа. Обязан признаться, что разнообразие его высказываний впечатляет. Только лишь на то, чтобы сказать вам, что вы ошиблись, у него заготовлено около десятка фразочек — от банального «No!» до пространного «That's a good guess...but it's incorrect! Better luck next time!» Так что на озвучивание грех жаловаться. Да и на графику тоже — судя по всему, студия, в которой проводилось игра в реальности, передана максимально точно.

Осталось поговорить лишь о недостатках. Что я могу сказать — их есть у нас. Один из них, правда, легко оборачивается в преимущество — то, что игра американская. А значит, все вокруг — и вопросы, и ответы — на английском языке. Так что часть людей, не слишком склонная к полиглottству, попросту не сможет, но вот для остальных такая игра станет отличным способом подтянуть свой английский. А заодно и уровень эрудиции повысить, благо, правильные ответы даются всегда. Следующий недостаток заключается в сложности соревнования с компьютером. Ведь отвечает на вопрос тот, кто первым нажал на кнопку, а компьютер очень часто подсушивает себе. Так что в любом случае сложность лучше ставить на Easy (можно) и на Normal (е попробовало), но для этого надобно иметь хорошую реакцию).

Из мелких недочетов стоит добавить лишь невозможность удалять лишних игроков из списка, и периодическое исчезновение курсора мышки с экрана. Впрочем, это не настолько серьезные баги, чтобы из-за них ки-



равильно, если можно не отвечать совсем, экономя денюжку? Это вам не «Слабое звено», где тихо отмазывающихся могут сильно побить свои же партнеры по команде. Да тут и команды-то никакой нету — три игрока, каждый сам за себя и против остальных.

Вообще-то вся игра в Jeopardy разбита на три раунда. В первом все просто. Есть три игрока (люди или компьютеры — не забудете указать), доска, на ней восемь категорий, всего 40 вопросов и пять степеней сложности, от которых зависит цена вопроса. Выберите вопрос, ждете, пока «обаятельный и привлекательный» ведущий прочтет его, и что есть силы давите на пробел, — ведь кто первый нажал по кнопке, тот и отвечает. Ответили на вопрос — получили положенную сумму, ответили неправильно — эту же сумму у вас отобрали. Ну, а если против отмащивались, то ничего не получили и ничего не потеряли. Вот и весь принцип. Ну, еще иногда попадают бонусные вопросы. Например, с видеодоской или так называемым *Daily Dou-*



даться мышкой в монитор и прокидать кривые руки разработчиков. Качественный вышел продукт. Интересный и качественный. Поклонникам «Поля Чудес» посвящается.

От телебашни наш автобус отправляется в квартал RPG. Там наши соседи сидят в строящемся здании. В Игрограде этот год тоже объявлен годом России, поэтому отчет придется писать самому Банду.

Ефим БЕРКОВИЧ

Заклятие

Разработчик: Jonquill Software**Издатель:** БУКА**Жанр:** RPG**ОС:** Windows 98/Me/2000/XP

Системные требования: процессор Pentium 150; оперативная память 32 Мб; видео 2 Мб видеопамати; 300 Мб свободного дискового пространства; DirectX-совместимая звуковая карта; CD-ROM 4-скоростной; дополнительное ПО: DirectX 7.0 или более поздней версии

Управление: клавиатура, мышь

В последнее время все больше игр, появляющихся на компьютерах наших геймеров, произведены не где-то там, в Буржуиндии, а совсем рядом, точнее, разработчиками нашего северного (или северо-восточного) соседа — России. Практически сразу же они привлекли пристальное внимание геймеров. Можно вспомнить первые и вторые «Аллодов», «Проклятые Земли», «Деминугово», «Князя» с «Корсарами». Да и «Рейнджеров» в номере, который вы сейчас читаете. Док не зря хвалит. В общем, достойных проектов, не требующих перевода, появляется все больше и больше. Естественно, не все они одинаковы по качеству. Темой же моей статьи станет достаточно неоднозначная игра, созданная начинающей (по крайней мере, я лично не слышал о ней раньше ничего) компанией **Jonquill Software** и выпущенная уже зарекомендовавшей себя фирмой «Бука». А имя ей «Заклятие».



Игра эта относится к одному из самых востребованных на рынке жанров — RPG. К одному из самых востребованных и, наверно, самому сложному. Нет, конечно, по сложности графического движка шутеры будут «потешнее» (хотя и тут можно поспо-

рить). Но именно от RPG требуются самый продуманный игровой мир, сюжет, да и вообще, то, что обычно называют балансом.

Итак, жил себе такой парень. Никого не трогал, учился там всякимностям и, наконец, вырос. Ну, его воспитатель к себе вызывает и говорит, что, мол, раз вырос, то давай теперь сам на себя зарабатывать. Вот тебе, мол, волшебная сумка, куда разные товары можно складывать, небольшая сумма денег и кинжал с кожаной рубашкой, чтобы было чем в пути от разбойников обо-



роняться. А заодно давай загадочку реши, почему раньше мы могли ходить в другие миры через волшебные порталы, а сейчас не получается?

И как всегда, наш аватар бросается в пучину неведомого. Кстати, сразу возникает вопрос (и не только в связи с «Заклятием»), почему на спасение мира от «Главного Злодея» или решения «Главной загадки» посылаются обычно самый непригодный к этому человек? Нелогично, если смотреть с точки зрения реальной жизни, но вполне логично, если смотреть с точки зрения геймерской (и сказочной, где главный герой тоже зачастую Иванушка-дурочка — прим. литред). Ведь начинать игру «самым крутым» в этом мире было бы не слишком интересно. Но, скажем так, поведение «сильных мира сего» не вполне логично. Это все равно, как если бы на штурм здания с находящимися внутри злодейками выслали не калыбуа, а солдат из учебки.

Но, впрочем, соответствие сюжетов компьютерных игр банальной логике — это тема совершенно отдельной статьи. Сегодня у нас на повестке дня «Заклятие». Что сразу надо отметить как весьма положительное свойство — наличие совершенно новой ролевой системы. У персо-

нажа есть 6 первичных характеристик: телосложение, сила, ловкость, интеллект, сила духа, харизма. От них в свою очередь зависят вторичные характеристики: здоровье, мана, атака, защита, урон, броня, вес. Прокладываясь герою может по трем разным направлениям: воин, торговец и маг. Причем в зависимости от того, какой именно (воинский, торговый или магический) уровень вы получите, по-разному прокачиваются и ваши первичные характеристики.

Как именно это происходит? Да очень просто. К примеру, получили вы воинский уровень. Повышается он, как вы сами понимаете, когда вы набьете достаточно монстров, причем именно при помощи воинского оружия — ну меч там или топор, или в крайнем случае, лук. Итак, получили вы 10 очков, которые можно пустить на увеличение характеристик. К примеру, захотите увеличить харизму. Так вот, чтобы ее поднять на 1, понадобится 8 очков воинского уровня. На если, к примеру, вы натренируете себе новый уровень, то... на ту же харизму потребуются всего 1 очко торгового уровня. Для тренировки интеллекта лучше всего использовать магические очки.

Думаю, общий принцип вам понятен. Это, на мой взгляд, весьма правильное и оригинальное решение. Ведь, конечно, можно стать более привлекательным персонажем, работая мечом, да и интеллект это поднимает, но... Все-таки не так, как если бы вы уговорили человека купить товар подороже или пришили требующих интеллекта заклинаний. За систему течения уровня ставим создателям твердую пятерку (по пятибалльной системе).

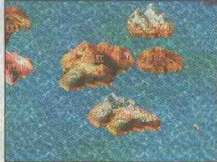
Интересно растут и умения. Для их поднятия понадобятся и деньги (что делать, учителя тоже хотят кушать) и так называемые учебные очки. Причем появляются они сами по себе, просто накапливаясь со времени. Впрочем, не думайте, что у вас получится, потнувшись это самое время, спокойно накопить очки и сразу занять самые кру-



тые умения. Тут все гораздо хитрее. Во-первых, у каждого персонажа максимальное количество очков достаточно ограничено. Поэтому, если на поднятие умения нужно 2000 очков, а у вас максимум 500, то заполнить 4 раза подряд вам никто не даст. Придется качать интеллект (именно он от-

вечает за количество очков, скажем так, напрямую) или рассчитывать специальное умение грамотность.

Тут сразу возникает вопрос, как живет чистому магу? В принципе ответ ясен —



плохо. Так же, как и чистому магу (уж слишком быстро уходит мана, да и колдовать с частотой пулемета не выйдет), ну а чистый торговец, занимающийся ТОЛЬКО зарабатыванием денег, вообще выжить не сможет. Уж слишком часто ему будут попадаться места, где откупиться от врагов (к примеру, если это нежить или животные) не удастся. То есть игра рассчитана на более или менее равномерное прокачивание всех трех видов уровней. Спорный вариант, но...

Присутствуют в игре и высшие силы. Все-го их пять, пять богов, дающих своим прихожанам различные (правда, временные) бонусы. Скажу сразу, к сожалению, завоевать симультанно одновременно всех пятерых невозможно. Как только улучшается отношение одного бога, автоматом вами недоволен другой. Тут ничего не поделаешь, придется смириться. Впрочем, пройти игру можно и без этих самых бонусов. Обещали вначале, что при слишком плохом отношении одного из богов, он может наложить на героя проклятия, но я лично с таким не сталкивался.

В отличие от многих других игр, в этой начинаешь понимать, что именно «денги просят миром» — платить приходится всегда и везде. Хочешь войти в город — плати, хочешь хоть денек отдохнуть в таверне (а по-другому здоровье и мону в городе не восстановишь) — тоже плати. Ну а за ремонт, покупку оружия и доспехов, да и про-



чей амуники платить приходится везде. При этом разница в «продажной» и закупочной стоимости оружия и доспехов настолько велика, что разжиться с лута монстров и прочих НПС практически невозможно.

Так что пути два: или торговать, или... выполнять квесты. Последних в игре, по утверждению разработчиков, около 10 000 000. «Сколько, сколько?» — начали переспраши-

вать вы. Да, я не ошибся — около 10 млн. квестов. Не может быть? Может, если, конечно, подойти к этому делу творчески. То есть берем список присутствующих на уровне НПС. При заходе к любому из них он дает квест — отнеси письмо моему другу. Потом вставляем проверку на то, чтобы друг и дающий квест жили в разных городах, и... у нас в руках пара миллионов квестов. Точнее, один и тот же квест, только с разными именами. Еще одно весьма распространенное задание, — это пойди в... в общем, на карте покажем куда, и убей там всех злых разбойников. Глядишь, еще пару миллионов квестов образовалось. И так далее. Сюжетных же квестов не больше 50-ти. В общем, решайте сами, правы разработчики, когда говорят о таком, скажем так, невероятном количестве заданий, или несколько преувеличивают.

Раз уж речь зашла о заданиях, не лишним будет обсудить сюжет. Точнее, пути решения главных задач. В зависимости от того, какие побочные квесты вы собираетесь исполнять, у вас будет расти светлая или темная карма. Именно от баланса этих карм зависит, какой из трех путей (злой, хороший или нейтральный) решения проблемы вы сможете избрать в дальнейшем. Впрочем, учитывая, что большинство (99.9%)



задач решается путем уничтожения всего, что есть на локации, особой разницы (кроме текста квестов) между предложенными путями нет. Выбрав светлый путь, нужно будет уничтожить, к примеру, темного мага, точнее, группу его поддержки, на темном пути убрать с дороги светлого. От перемени мест главных, как говорится, сумма не меняется.

Особенно нужно отметить графику. Как вы можете понять из системных требований, она не блещет особыми изысками. Полностью двухмерный и статичный мир. Общий вид локаций прописан заранее, меняются постоянно только местонахождения существ с вещами и местоположения монстров. Но может, это и к лучшему? По крайней мере, появилась игра, в которую смогут без особых напрягов поиграть и владельцы компьютеров, выпущенных в середине последнего десятилетия прошлого века. Специфически при применении заклинаний тоже не очень красивые, зато не вызывают зависания даже у владельцев слабых видеокарт. Музыка в игре достаточно приятная, но напрягает и даже дает понять, есть на карте еще враги или нет. Хотя мелодия могла бы быть и по-больше, о то где-то часа через четыре звуки, раздающиеся в наушниках или колонках, начинают несколько надоедать.

О чем я еще не упомянул? Об умениях... Точнее, я уже написал, что для их освоения понадобятся очки опыта, но о них самих рассказать еще не успел. Так вот, чего-чего, а умений в «Заклятиях» хватает, причем самых разнообразных. Каждое из них имеет 25 ступеней развития. В общем, решать, что именно вам развивать, придется каждый раз заново, причем предварительно обдумав свои



дальнейшие шаги в этом загадочном мире. К примеру, если вы собираетесь воевать только мечами, изучать навыки, связанные с дубинками и луками, явно не стоит. Впрочем, если денег хватает, то почему бы и нет? Но вариантов когда денег будет хватать на все, я так и не нашел. Только наметить выгодный торговый маршрут, так или товар закончится, или покупать откажутся, или плату за торговый патент поднимут.

Еще в игре присутствуют различные гильдии: Наемников и Воинов, Торговцев и Магов. Каждая из них за небольшой месячный взнос предоставляет своему члену разнообразные фишки. К примеру, воины раз в три месяца бесплатно и полностью ремонтируют доспехи и оружие, а торговцы восстанавливают испортившийся в дороге товар. Жалко только, что в гильдию вступить сразу нельзя, требуется определенный уровень в том или ином ремесле. Впрочем, пройти игру можно и автономно, не вступая ни в какую гильдию. На общий результат это не влияет.

Начнем подводить итоги. Нацелио — хорошо продуманная ролевая система. Неплохо выстроенный мир. Однако все это нивелируется графикой середины 90-х и слишком маленьким количеством НПС противников, вернее, не столько их количество, сколько их типы. Большое количество квестов противостоит их однообразности. Неплохая магическая система: заклинаний заклинаний я так и не нашел, только атакующие, которые отличаются между собой лишь картинкой и уровнем нанесения повреждений.

Налицо хорошая идея и недостаточное ее финансирование. Вот дали бы разработчикам денег на нормальных художников, гейм-дизайнеров и сценаристов, может, и вышел бы шедевр типа «Фоллоута», а так... очередной середнячок. Поиграть стоит, но так, для общего развития, и не больше.

P.S. При заходе в магическую школу, не поленились нажать Tab — весьма помогает в некоторых случаях.

Редакция благодарит фирму «Мультитрейд» (www.multitrade.com.ua) за любезно предоставленный диск.

На городской киностудии все желающие могут посмотреть павильон, где снимался очередной голливудский блокбастер. Можете примерить на себя костюм главного героя.

Евгений СТАРЧЕНКО aka Jack

SPIDER-MAN

Разработчик: Gray Matter Interactive
Издатель: Activision
Жанр: action/arcade
Рекомендуемые требования: P-III 800,
256 МБ ОЗУ, 64 МБ видео
Дата выхода: август 2002 г.

Чем больше сила, тем выше ответственность.
Мудрость народная

Если вы думаете, что быть супергероем легко, то вы крупно ошибаетесь, потому что каждый день для него — это сюрприз и каждый час — это накал! Вы



думаете, что супергерой крут, так как обладает суперсилой, что он может творить что угодно и как угодно, — как бы не так! А вы не предполагали, что эта самая суперсила и есть то невыносимое бремя, которое свалилось, как спон на спину, и не дает спокойно жить нормальной жизнью. Каждый хочет быть великим и купаться в славе, не зная забот и избегая неприятностей, но если бы хоть кто-нибудь знал, какой ценой эта слава дается! Сейчас я расскажу вам настоящую (а может, и нет ☹) историю о том, как однажды жизнь одного неудачника резко изменилась. Откуда я все это знаю, спросите вы, — слушайте внимательно и поймете!

Итак, вспомним недавнее прошлое, когда на прилавках магазинов появлялись все новые и новые игрушки, и вы не могли выбрать что-то подходящее. А так как я являюсь поклонником всяких там Гарри Поттеров, Властелинов колец, Спайдермена, то я отдал предпочтение проекту неизвестного издателя **Activision** под названием **Spider-man** (о ней уже писалось в **Мик № 19 [29]**). Честно говоря, игра о крутом Спайдермене не вызвала предполагаемого удовлетворения, а скорее даже разочаровала. Проходила она буквально за пару часов, изобилуя недоработками, оставшимися от портирования с приставки на PC (в управлении полностью отсутствовала мышь), плюс ко всему — нам предлагалось не современная графика. Но на первое вре-

мя и этого хватило, и я продолжал ждать с надеждой любимое GTA 3.

После столь неудачного проекта парни из Activision решили исправиться и начали работу над новым Спайдерменом по мотивам самого кассового фильма «Спайдер-мен». Увидев в Сети анонсы второй части, я стал надеяться на лучшее, тем более что фильм был просто супер. И вот наконец-то появился **Spider-man: The Movie**. Дома, запустив диск, с нетерпением ждал конца инсталляции. Лишь бы разработчики не надули в очередной раз, тем более, что вторая часть тоже портировалась с приставки.

Эта история о том, как жизнь простого парня в корне изменилась из-за неудачного стечения обстоятельств, из-за чьего-то извращенного ума.

Был обычный субботний день, когда Питер отправился на экскурсию в лабораторию. И ничего не необычного с ним не случилось, если б не его одноклассница Мэри Джейн и его нелюбовь к ней и к фотоскусусству. Гадкий паук, изменение ДНК, убийство дядюшки Бен, как всегда, нехватка денег. Все это вынудило нашего героя летать на пау-



тине на наконец-то ожившему городу в поисках убийцы, почувствовать настоящую ответственность. «Ведь чем больше сила, тем выше ответственность», — так говорил любимый дядюшка.

Вы думаете, что пройти путь Питера Паркера получится за пору-тройку часов, как это было в прошлый раз? Не все так просто. Жизнь героя полна неожиданностей, а тем более жизнь человека-паука. Поставьте себя на место Питера, и вы поймете, что неопытному человеку здесь делать нечего.

Загрузка... Маленький паучок спускается на паутине (прикольно придумано), далее, как всегда, следует видео. Меня переполнила такая радость, что я себе мес-

та не могу найти. Графика поражает. Вы смотрели фильм под названием *Final Fantasy*, где вместо живых актеров играли виртуальные? Так вот, качество рликов в игре очень напоминает этот фильм: сделаны они на движке самой игры. Но минус в том, что в *Spider-man: The Movie* лица персонажей чуть хуже прорисованы.



Помните, я говорил, что игра по сюжету приближена к фильму о человеке-пауке? Эта чистая правда, все персонажи, лица и даже некоторые мелкие детали — все в точности позаимствовано из фильма. Недаром фигурирует название *The Movie* (кино). Хорошо это или плохо, судить вам, но лично мне это очень понравилось.

Но продолжим о графике. В игровом городе, по которому вы будете перемещаться, вы не найдете одинаковых небоскребов, — каждый из них имеет специфическую архитектуру, материалы до блеска окна, везде развешены рекламные щиты. Все это создает атмосферу настоящего живого города. В воздухе летают вертолеты, внизу ездят машины. Добавьте сюда закат солнца, лучи, бьющие прямо в глаза, непередаваемой простоты облака — и вы получите город, которым просто приятно любоваться. А ночью город выглядит еще лучше, чем днем. Одна луна чего стоит. Но чтобы увидеть всю эту красоту, вам понадобится современная видеокарта, как минимум, **Geforce 2**. Вот такая неприятность...

А вы знаете, что такое настоящая неприятность, когда за тобой со скоростью 100 км/час на боевом воздушном мчится такой же супер, нет, не герой, а злодей, и имя ему — **Зеленый Гоблин**. Он же и ракеты пускает, и начиненными взрывчаткой тычками бросает. Вы думаете, это неприятности? А когда по всему городу напичканы бомбы и времени в обрез... А электромаг-

нитным зарядом в спину от Шокера... А титановым хвостом по лбу от Скорпиона... А попробуете спастись от острых перьев Хищника... Злодеев то много, а Спайди один — и он справился!!!



Вот где настоящая слава, причем суперзлодеи не такие тупые, как в прошлый раз, а значительно умнее. Да и Спайдер научился такому количеству комбо, что просто все они в голову не лезут (вам было мало в прошлый раз?). А как эти злодеи выглядят! Костюмы супер, лица уже могут выражать ненависть, злобу, коварство — они ведь злодеи!

«Мама, смотри, это же человек-паук!» — нечто подобное можно услышать, качаясь между зданий низко над землей. Звук в игре потрясающий, слышно даже, как паутина клеится к зданию, не говоря уже о взрывах, уличном шуме и т.п. Музыка тоже не подкачала: с приближением опасности она становится героической, а когда вы мирно «плывете» на паутине, спокойной. В общем, что касается звука и графики, — эту проблему разработчикам удалось решить.

Также появился сюжет, который раньше отсутствовал в прошлый раз.

Так как игра партиновалась с приставки, не обошлось без недоработок. С появлением комбо были введены и клавишные комбинации, но комбо много и, чтобы облегчить жизнь, разработчики составили список этих самых «горячих клавиш». Тут-то и проявляется недостаток, потому что создатели либо забыли, либо не захотели переделать список комбо под приставку на PC. Вот и приходится отыскивать нужную клавишу.



Но жизнь она и есть жизнь, и если вы будете пессимистом, то супергерою вам никогда не стать. Потому что наш главный герой — оптимист. Даже когда убили дядю, он продолжал идти вперед, и когда Мэри Джейн похитил Гоблин, решил спасти не только ее, но и других жителей (к примеру, бедную женщину, потерявшую сумочку и загнанную братами из «банды черепов» на крыше здания в угол). И если в прошлый раз можно было рассчиты-

вать на помощь других супергероев, то сейчас Питер должен был полагаться только на себя. На паутиновые перчатки, нитку кокона, размер которой уже можно контролировать, неожиданный удар с воздуха или потопал разными способами, незаметный спуск на паутине, ну и конечно же, рукопашный бой с парочкой видов захватов. Если бы я умел также обращаться с паутиной, то тоже стал бы героем. Хотя не все так просто, как кажется, это быть супергероем — это дар и дар свыше.

Вернее, в некоторых играх сюжет играет решающую роль, но в Spider-man: The Movie это слабая сторона, так же, как прорисовка лиц второстепенных персонажей. Но спасает положение одно «но» — это графика. Как я уже говорил, она потрясающая. Еще один плюс — просто бешеный драйв, то есть геймплэй.

Какими захватывающими получаются бои, когда вы комбинируете совершенно



разные удары, и противники, испуская последний вопль, валятся на пол. Прямо настоящий файтинг, которого так не хватает на PC. Причем бои можно разделить на две категории. Первый тип — это воздушные бои. Второй — бои на земле либо в помещении (метро, банк, музей, гараж, электростанция и т.д.). Причем в каждом помещении совершенно особая обстановка и атмосфера.

В The Movie появилось много новых примочек. Круто смотрятся граффити в метро. Если в первой части был только компас, указывающий направление, и большинство миссий было на время, то во второй добавлен высотомер и появилась даже стелс-миссия. Теперь паутина не кончается, как раньше, и вам не надо будет собирать кортиджи. Она бесконечна и самопополняющаяся. Теперь по локациям разбросаны различные значки: серебряный — повышает паутину по максимуму, красный — здоровье, золотой открывает новый комбо или улучшает силу. После каждого уровня подсчитывается количество заработанных очков за стиль боя, раскрытых секретов и время прохождения. В сумме они дают доступ к определенному бонусам, таким как художественные зарисовки, новые костюмы, видео, а также новые тренировки. Булавочный бонусинг: вместо шара вы качаетесь на паутине, а вместо хеллы — священные паутиной братаны. Не скажу, что бонусинг интересен, но ради зарисовок и видео стоит набирать очки.

Ну что, вы все еще хотите стать героем и купаться в славе. Если да, то слушайте дальше. Быть героем означает быть сильным, ответственным, благородным и, в конце концов, знаменитым. Так как в Питере Паркере соединились все эти качества, после укуса паука он стал тем, кем хотел быть.



Ну и, конечно же, куда без хэппи энда. Спайдер вновь спас, нет, не мир, а всего лишь свой родной город. Суперзлодеи были повержены, в частности, мерзкий Зеленый Гоблин. И то, что под маской злодея скрывался отец лучшего друга, не оправдывает его. Если бы не противостояние добра и зла, тогда что бы делали герои?

Но вы вновь заявите, что это за герой, если он спас всего лишь город! Вы, наверняка, спасли целый мир и даже не один. Но знали бы вы, какой ценой это ему далось. Попробуйте себя в роли ответственного героя. Быть им нелегко. Только те могут стать на путь Питера, кто ценит мир фантастики, action-а и благородия. А тем, кто интересуется только истреблением и уничтожением, не смогут стать настоящим Spider-man-ом.



P.S. Эту статью я бы написал раньше, если бы не запутался в липкой паутине и... Но это уже совсем другая история.

INCOSOFTELECOMMUNICATIONS
ИНТЕРНЕТ
ШАРИК / ВНЕЗАПНО

ВЫПУСК 100
Тел. 234-702

SHARIK UNLIMITED 40 СУТОК (CARD) = 40 ГИГ
SHARIK 30 ВНЕЗАПНО-НОВЫЙ (CARD) = 30 ГИГ
(ВРЕМЯ = 40:30:00:00 = ВРЕМЯ НЕ ОГРАНИЧЕНО)

РАСЧЕТНЫЙ МЕСЯЦ (ГРОШО) = 10 Y.S. + 45 Y.S. 10S

COLLOCATION = 50 Y.S.

WWW.SHARIK.NET (PUBLISHED BY SHARIK) = 3 Y.S.

ПО ЛУЧШИМ ЦЕНАМ !!!
(044) 234 33 05, 234 71 23
10-11 Третьяковский 24-4 40 30
http://www.sharik.net.ua e-mail: info@sharik.net.ua

Incosoft

Наш агент начался Артура Хейли и потребовал, чтобы его отправили с инспекцией в аэропорт, где он быстро сумел занять должность генерального менеджера авиакомпания.

СМИРНОВ



Внимание! Данная игра — *Airlines 2* — позволяет геймеру погрузиться в действительно виртуальный мир, который развивается по законам нормального авиационного бизнеса. В этом мире не знают 11 сентября 2001 года, не знают Аль-Каиды, не знают хитрого и бородастого араба Усамы и, как это ни печально, — смелого, но туловатого техасского ковбоя Буша-младшего. Поэтому в *Airlines 2* бизнес пассажирских и грузовых авиаперевозок нисколько не страдает от воздушных атак нью-йоркских небоскребов.

Там, где еще не было бин Ладена

Отдавая свои мозги, глаза и пальцы бесконечным компьютерным игрушкам, каждый геймер получает определенную сумму бесполезных навыков и умений, которые условно можно охарактеризовать как приобретение некоторых профессий. Такое себе ПТУ перед монитором. Посему все компьютерные игры можно классифицировать по разным специальностям этой виртуальной бурсы.

Крутые эшелоны от третьего лица дарят геймерам очень полезное умение обращения с мышкой, — зажав ее в кулаке, как кастет, можно легко разогнать любую толпу прилипчивых оппонентов. Пошаговые стратегии разви-

вают в человеке особый стержень — именно в него превращается застенчивый от долгого сидения хребет. Ну а практически все менеджеры и другие офисные работники воспитаны на уникальнейших и очень полезных пасьянсах, минерах и разнообразных квестах.



Данную игру, исходя из вышесказанного, можно смело отнести к уникальной технологии воспитания очень продвинутых рыночных торговцев, обладающих знаниями основных принципов маркетинговых стратегий. С другой

Что дано

Садясь за *Airlines 2*, рядовой геймер должен понимать, что у него в руках находится будущее авиационных перевозок Земли. Причем управлять в игре нужно будет исключительно гражданской авиацией, забыв на время, что сегодня именно такие типы самолетов могут использоваться как тактические ракеты средней дальности класса «воздух-земля». Но не будем продолжать о грустном.

Первым и наиболее творческим действием игрока в *Airlines 2* будет создание имени авиакомпании, которая в дальнейшем перейдет под ваше управление. Следующим шагом становится задание количества конкурентов и периода времени, в течение которого будут развиваться все события, выбор района первоначального базирования компании (один из реальных районов Земли, к примеру, восточные Штаты или Западная Африка). Еще условия победы: контроль авиаперевозок, стоимость компании, доля на рынке и такое прочее. Только после этого начинается игра.

С самого начала игры обнаруживается, что в распоряжении игрока находится аж 20 миллионов долларов. По наблюдениям автора, мало кто из собравшихся играть в данном случае может удержаться от возгласа: «Эх, мне бы эти деньги!», после чего среднестатистический геймер грустнеет и приступает к ознакомлению с последующими предложениями.

Разработчик: InterActive Vision Games
Издатель: Global Star Software
Жанр: Economic sim
Похожие игры: *Airline Manager Project*
Системные требования:
✓ минимальные: P166, 32 Мб;
✓ рекомендуемые: P2-266, 64 Мб
Поддержка мультиплеера: отсутствует

Летите соколы орлами!

Перед игроком — карта района, над которым он милостиво разработчик может провозить организовывать свои рейсы. Первоначальная задача — ознакомиться с открытыми аэропортами. Их сразу будет несколько, но разбираться с ними нужно по-быстрому: без дополнительных вливаний они вскоре закроются — данные по ним устарели, и организовать туда рейсы можно будет только после дополнительных исследований.

Итак, данные по аэропортам можно получить двумя способами: визуально, по изображению, или войдя в них кликом. Что скрывается под данными? Это возможный пассажиропоток (на карте за это отвечает цвет фигурки человека: желтый — максимальный,



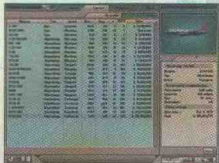
минимум — серый и зеленый) и ресурсы: медикаменты, еда, пластик и прочее. Данные по грузам могут быть как в плюс — здесь это производится, так и в минус — здесь этого не хватает. На карте же отображаются разноцветные столбики вокруг фигурки человека: справа — недостаток, слева — производство.

Соответственно, необходимо, изучив спрос и предложение, проложить свои первые воздушные трассы. Для этого выбирается понравившийся аэропорт, нажимаются меню «Проложить трассу» и мышкой ведется в направлении пункта назначения. Если такой маршрут возможен, то два города соединит синяя линия, закрепить которую можно, нажав на нужный населенный пункт. Маршрут проложен, теперь в меню ждем кнопку «Далее» и приступаем к покупке своего самолета.

Самолеты бывают двух типов — грузовые и пассажирские, причем последние могут возить и грузы тоже. Так вот, выбирать самолеты можно прямо в меню «Установка авиалинии». Хорошо это потому поставит галочку на «Подходящие самолеты», чтобы не перебирать варианты. Тут вполне понадобятся деньги, которые уже частично потрачены игроком, — за сумму, определяемую рассто-

янием между конечными пунктами, этот самый маршрут и создается.

Если самолет подходит, он с момента покупки автоматически становится перевозчиком на этой линии (самолеты можно покупать и отдельно, но тогда в меню «Установки



маршрута» надо выставить тот аппарат, который, по мнению игрока, будет выведен на данном рейсе). После покупки транспортного крылатого средства игроку надо только выставить цены на собственные услуги: на билеты — высокие, средние и низкие, вложение в развитие качества обслуживания (то же самое). А перейдя в подменю «Грузы», установить, что будет вывозиться из одного аэропорта, а что — из другого. Вот тут-то и пригодится информация о состоянии аэропорта: всегда выгоднее транспортировать грузы, пользующиеся спросом, и получать за это деньги в дополнение к суммам, полученным за реализованные билеты. Естественно, менее выгодно возить почту, за которую никто ничего не платит.

Все, после того, как ваш маршрут установлен, самолетик начинает метаться по карте (в левом верхнем углу экрана имеется флажок управления скоростью течения времени) по синей линии между аэропортами. Активируя эту пикну, справа можно увидеть показатели маршрута (что перевозится, сколько уходит на поддержание маршрута, сколько он приносит дохода). Там же можно перейти в характеристики самолета (и ознакомиться с аналогичными данными для этого борта). Жаль только, что на одном маршруте может работать только один самолет.

Что дальше

А дальше — зарабатывание денег и построение новых авиаперевозок. И так до бесконечности. Но... Необходимо изучать новые аэро-



порты. Даже на первоначальном этапе их будет достаточно много, и необходимо заплатить кровные денюжки, чтобы получить о них информацию. Делать это можно несколькими способами: изучить один раз, прополжить ту-

да маршрут, — тогда больше вложений не понадобится. Можно также просто разведать ситуацию, убедиться, что пока туда летать рано, но заложить в дополнительное меню возможность обновления результатов исследования автоматически (зачислит количество месяцев до очередного апгрейда данных).

Необходимо вложить нескольких усилий, чтобы аэропорты подходили друг другу. Во-первых, сходство по номенклатуре грузов. Далее, если разница в размерах аэропортов большая, между ними маршрут не проложится. Также надо принимать во внимание, есть ли в аэропортах свободные слоты, то есть могут ли они принимать рейсы (у маленьких аэропортов один слот, а один слот — один рейс). Также сохранить информацию об аэропорте можно, построив там свой офис, что крайне полезно. Чем полезно?

Когда в аэропортах начинаются перевозки, под изображением аэропорта на карте появляется полоска, которая при удачной работе заполняется синей, а неудачной — красной заливкой. Когда же у геймера во многих аэропортах офисы, а под несколькими значками аэропортов почти полностью синие полоски, он может перейти к построению главного офиса своей компании в любой из уже изученных точек. Только после



его сооружения (он — дорогой) авиакомпания удачи, при условии, что она продолжает активно развиваться, получить права на перевозки в этом регионе. Карта региона станет цветной, а не однотонно-зеленой, и через промежуточные, транзитные аэропорты (они обычно располагаются на границе зоны) можно начинать экспансию в соседние регионы. Там процесс развития аналогичен — игрок становится на путь охвата всемирного рынка. Где-то к этому времени уже возможно появление и конкурентов, которые могут претендовать не только на другие рынки, но и на тот, с которого для геймера все и началось. Тогда неизбежно вой- на цен и качество обслуживания.

Толковый менеджер — половина успеха

Роль менеджеров-разведчиков в Airlines 2 выполняют всплывающие сообщения. Они информируют о начале производства новых моделей самолетов, увеличениях-уменьшениях аэропортов, изменениях спроса и так далее. Здесь же будут и печальные сообщения: о появлении компаний-конкурентов, о катастрофах самолетов игрока. Последние инциденты случаются — они наносят удар по имиджу, требуют покупки нового самолета и вообще нервничают. Надо сказать, при всей миролюбив-

ности игры, катастрофы в ней почему-то случаются часто.

В роли менеджера-техника выступают многочисленные меню информации о самолетах (цена, износ, доход), аэродромах, маршрутах и прочем. С их помощью можно оценить отдельные направления деятельности уже не на карте, по надежности, а целиком.

В остальном игрок вынужден быть и женой, и швецом, и на дуле Николаем Трубочком. Для проявления своей многосторонности в Airlines 2 есть некоторые возможности. Вы можете зайти в меню финансов и забить о своих самолетах. Потому что здесь предс-



матрено многое; и взятие ссуды, и взнос на депозит под проценты, и выплата дивидендов. Кроме того, можно осуществить эмиссию собственных акций, купить акции других компаний, в том числе и конкурентов — и вообще насладиться биржевыми играми. В принципе можно попытаться заработать себе на жизнь не на самолетах, а именно здесь. Правда, в таком случае проблемы на трассах раздражают: хочется засесть в своей виртуальной брокерской конторе и ночать на действительность, не отвлекаясь на всякие там самолеты, аэропорты, недовольных пассажиров и авиакатастрофы.

Только прилетели — сразу сели

Именно двухуровневость игры — непосредственное управление авиакомпанией и возможность финансовых игр — дают Airlines 2 шансы задержаться на какое-то время в копилке украинского геймера. Нельзя сказать, что у разработчиков получилось нечто захватывающее, но так слегка отклонить все-таки можно. Еще дальше можно использовать музыку, которая послужила саунд-треком к Airlines 2, — она достаточно удивительная для того, чтобы слушать ее и отдельно от процесса игры.

Собственный опыт игры таков: не напрягает, сильно не отвлекает от жизни, периодически захватывает. Самое же главное — Airlines 2, как и все подобные игры, вырабатывает достаточно сильное желание: хватит сидеть перед компьютером, зарабатывать виртуальные деньги и портить себе глаза. Пора уже выйти в мир и удивиться тому, что страна еще богата разнообразными дензнаками, коими совсем нелегко было бы отказать наполнить собственные карманы. Чтобы потом уже совсем не отвлекаться от родного компа с бесконечными играми. И вовсе не обязательно тогда будет уже играть в сам Airlines 2. Бес!

Кирилл ТАЛЕР

ЧЕРНЫИ ОАЗИС

Разработчик: Сатурн-плюс
Издатель на территории России: Буко
Издатель на территории Украины:

Мультитрейд

Жанр: adventure

Похожие игры: Hopkins FBI

Системные требования:

✓ **минимальные:** P2-400, 64 Мб, 3D-акселератор;

✓ **рекомендуемые:** P3-700, 128 Мб, 3D-акселератор

Поддержка мультимедиа: отсутствует

Артек. Июль. 23.37.
Домик III-го отряда
«Ламеры». Шёпот из-под одеяла.

...Одному мальчику мама говорила: «Покупай какой угодно компьютер, но не покупай черный компьютер». А мальчик не послушался и купил черный компьютер. И вот, приходит мама однажды с работы и



слышит знакомый голос. Мама очень испугалась, что это черный компьютер говорит, заходит в комнату мальчика, а мальчик сидит за этим самым компьютером, спокойный такой. И тут мама вновь слышит голос нигде. Мама опять очень испугалась, побежала на кухню, и там никого, а голос опять звучит. Мама в ванную заглянула — никого нет. Мама в туалет заглянула — а там сантехник ругается, пришел бачок поменять, а вентиль найти не может...

Разговор в курилке ДВЗР

— Нет, ну вы послушайте... Захожу я вчера к шефу, а он сидит ко мне спиной и, вообще, из-за спинки кресла головы не видно. Я ложу... кладу то есть на стол отчет... В смысле, какое задание? Не задание — отчет о честно проведенном отпуске. А шеф мне как-то не своим голосом и говорит, мол, раз любил квесты — получи задание в подмосковный городок распутать дело о мянике... Действовать будешь от первого лица. Агентом, значит. Ну, я сначала не ахулился... Подкурить можно? Спасибо... так вот, я

немного обалдел. Подумал даже, что шеф сильно лишнего перебрал, старый Новый год, все такое...

Ну, какой из меня агент? Наблюдатель я неплохой, да что там скромничать — хороший наблюдатель. А вот агент я средний... ну, чтобы не хвастаться — неважный. Хреновый, короче, из меня агент... Да я автомат Калашникова от ракеты Кафельникова не отличу — это во-первых. Я же до сих пор стажер только. Меня в «Солдате Фортуны» в джунглях колумбийские боты убивать перестали после двух часов игры — только подходили осторожно, пеньем кормили и уговаривали уехать, чтобы американскую разведку не позорил.

А шеф этим своим странным голосом гундосит свое, дескать, ничего не знаю, в отпуске нагулялся? Будем теперь из мальчика делать мужчину... ну вас с пошлостями... Да хватит ржать!!!

Ну тогда я ему свое коронное — если так, то после агентского задания сразу же уложу в очередной отпуск и надолго. А он мне, мал, зачем же так — я сам без отпуска могу тебя послать о-о-о-очень далеко. Я почти успокоился тогда... Ну, думаю, наш шеф. Попрошачился, взял агентское задание, выхожу, — и что-то меня заставило обернуться... Дальше самое интересное... слушайте — у окна стоит зеркальце... А сигаретку можно? Сэмс!.. и в это зеркальце шеф, когда сидит лицом к окну, смотрит на наши лица. Знаете эти его агентские шуточки!

Так вот, в том зеркальце был, знаете кто? BondD!!! Он сейчас пресс-секретарь шефа, крыса тыловая... В смысле, сам крыса? Кто это сказал? Нет, он не совсем тыловая — и на задания тоже ходит... Но так меня накалоти!!! Подписал то под документом уже поставлена... А BondD так еще злобно хихикает.

Понимаете в чем соль? Теперь, если шеф задерживается, BondD втихари пробирается в его кабинет и...? Правильно, раздает нам задания. Так что поосторожнее теперь в кабинете — не выбивайте дверь ногами, а то у BondD'а фантазия буйная... Можно еще сигаретку? Чего так нервничаю? А вы послушайте — пойте. Юмор юмором, а задания еще — очулся в море, заплаканном кровью, а на стекле надпись — «Мы в сду».

Артек. Июль. 00.47.

Домик III-го отряда
«Ламеры». Шепот из-под одеяла
(Продолжение)

...На второй день мама пришла с работы раньше, осторожно открыла дверь и зашла на цыпочках. И опять она слышит какой-то голос нигде. Мама опять испугалась, забегает к мальчику. А мальчик опять сидит перед своим черным компь-

ютером, спокойный такой, только глаза красные и про плахой только все время повторяет. Тогда мама сразу побежала в туалет, а сантехника там уже нет — вентиль нашел, бачок поменял и ушел. Тогда мама в кухню бежит, а голос ей навстречу: «...Radio Power — максимум power! Оставайтесь с нами! Следующая композиция — группы А-ля. А теперь прослушайте прогноз погоды...

Разговор в курилке ДВЗР (Продолжение)

...Очнулся, говорю, в море. Во-первых, двигаться не могу, потому как уже давно в мешке лежу. А во-вторых, не могу не двигаться, потому что сложная система управления,



В смысле, какая?.. Мной управление! Я в ней разобрался, как в автомате Калашникова... Да вот вам, пожалуйста, предварительный отчет о ситуации, сложившейся в Черногловке... То есть Чернозерске. В Черногловке напикли разные выпуски — перепутано. Хотя лучше б это в Черногловке случилось — городу с таким названием любой кошмар к лицу... Ладно вам ржать — полюбуйтесь на предварительный отчет:

14.03.2019 г. Из доклада в Чернозерское следственное отделение. В одном из подвалов дома было найдено три обезображенных тела. В ходе оперативно-розыскных мероприятий выяснилось, что это были люди без определенного места жительства, и при них отсутствовали документы, удостоверяющие личность. Версии о бандитских разборках отпали. Допрос бандитских группировок прекращен.

17.03.2019 г. (Тот же отчет, но уже в проктуру Чернозерска — зашевелились, блин!). В различных частях города произошло несколько убийств. Трупы найдены. Была высказана версия объединить оба случая. (Еще догадливые несли, знаете, — и с ними еще придется сотрудничать). От общения с прессой настоятельно рекомендовано воздержаться.

04.04.2019 г. (Внимание!) Из секретного доклада отдела ФСБ (спецы ФСБ — это вам покурить, чем вселенную спасать... Моск-

но сигаретку?]. Общее количество жертв неизвестного убийцы выросло до 78-ми. Люди в срочном порядке эвакуируются из города. Город оцеплен войсками. (На дату печати — 2019 год. Ну не пойму я мальчиков будущего. В нашем 2003 г. уже столько разных извращенцев, что в будущем их запутаюсь... А то еще и понравятся, глядишь...)

Май 2019 г. Из материалов свежих газет. Людей эвакуируют и размещают в специальные лагеря для беженцев. В городе



введено чрезвычайное положение. Убийства продолжают. (Вам мистикой это все не понахвост? Мне — воняет!)

Поняли? Так вот, я лежу в отделении этого самого Черногоровского или Чернозерского моря — и третье, самое главное — я ничего не помню! Кто я, где я? Одежды при себе нет, телефона, чтобы связаться хоть с шефом, хоть с Bond'D'ом — то же... Верите — и Bond'D' бы обрадовался... первые секунды две с половиной, если очень постараться... Веселенское мне, значит, заданные предост.

Вылез я из этого мешка, холодно, грустно, частичная амнезия — не помню ничего, кроме самого ненужного — две ухмыляющиеся рожи Rand'a и Bond'a. Еще несколько тех, которые не ухмылялись. Потому что умерли. Вот тут я сам себе и говорю, поздравляю, Кирилл Талер, ты теперь полноправный агент. Потому что попал сразу и в конкретную... мм... Как ты подкачал? Правильно, конечно, но уши завернутся... Попади, одним словом.

Артек. Июль. 02.15. Домик III-го отряда «Ламеры». Шепот из-под одеяла (Продолжение)

На третий раз мама сказала сыну: «Я вижу ты ведешь себя хорошо и твой компьютер ведет себя хорошо. Поэтому я больше не волнуюсь. Но только ты не покупай



«Черному компьютеру черный диск.» Сказала — и начала волноваться еще больше. И в третий раз приходит мама с работы. Еще у двери начала подслушивать. И опять слышит мама голос ниткуда: «Встать это в меня! Встать скорее...». Тут мама испугалась так, как не пугалась никогда, потому что подумала она совсем не про черный компьютер. А когда мама

забежала в комнату и увидела, что сын вставляет в черный компьютер черный диск, который называется черный Оазис, то только махнула рукой и сказала: «Слава Богу, а я уже подумала, что это наш папа...». Тут мама не стала договаривать и ушла на кухню, радио слушать. А зря. Потому что на этот раз с мальчком разговаривал черный компьютер...

Разговор в курилке ДВЗР (те же «базары»)

Помещение мрачное, атмосфера — мм... Унылая. Рой для геймера и для хорошего агента. Но я... (Вздых) Пока я нашел первую подсказку (а вы знаете, что такое найти новую подсказку с неизвестным до сих пор управлением?), я почти сдружился с теми жмуриками, что лежали на полках. Только не подумайте, что я извращенец — я ключ у них искал... Мало ли что? Ну, двери, естественно, заперты... Что б он был здоров, этот пресс-секретарь Bond'D!

...Вот мы все в отчетках любите писать — в игре много крови. Это понятно, если играешь в FTS, в Кваку там всяческо... В смысле, не позорь своим голосом имя Кваки? Я же пример привожу... Куда его увести? И по-



там туда же самому? А, это Вы, шеф, покурить зашли? Тогда послушайте тоже...

Так вот, во всяких файтингах количество крови напрямую зависит от таких способностей: стрелять, рубить или ичмочить.

В «Черном Оазисе» от твоих способностей уже ничего не зависит и остается только радоваться, что хоть какие-то способности еще остались, а если проще, что ты живой. И количество крови от тебя не зависит — другие пошили. Что меня ждет за дверью моря, я тогда не думал. И как-то все меньше хотелось из моря выходить...

Постепенно я научился различать вещи: какие нужно брать, а какие мне совсем не понадобятся. Захотел шприц взять, и вдруг говорю сам себе: «Не знаю, есть ли в нем игла. А то шприцы бы, может, не так хреново бы стоили».

Все мои хождения по этому морю — сплошной черный юмор, я этим черным юмором по поводу и без повода только и спасаюсь.

Я так выдрался из этого чертового моря, но дальше... Первый плюс, что стало немного светлее, и я смог различать свою перекосенную от страха ро... э-э-э... лицо. В смысле, она у вас была всегда такая? Шеф, Вы же докурите, а у Вас столько работ! Послушать олуха-агента хочется? Хорошо... Агента-олух — это повышение? Ну, после стажера... Ушел... Шеф не любит говорить про повышения. Так не любил, что забил чашечку кофе. Ничего, любил и ей восполн... Все-все, не отвлекался!

Первое — это свет, на стенах реклама медицинской направленности. Если такая реклама будет в будущем, то я хочу в прошлое... Никто не хочет со мной смотаться, посмотреть?.. Вот-вот, и я бы не пошел, да пришлось.



Второе — наличие NPC'ей. Общение затрудняется тем, что все они — мертвы. Везде я нахожусь... Ладно, не будем а плохом... Еще сигаретку можно? Свои забыл дома... Гадость, гадость. После задания начинаю бросать курить.

Третье — атмосфера. Я ходил по пустым помещениям и наткнулся на полную разруху в любой комнате... Музыка, звуки, шорохи, попуты... Это вам, геймерам и хорошим агентам, такое в кайф. А мне — агенту-олуху... Все указывает на то, что по этой больнице, да и по всему Черногоровско-Озерному городу бродит некто пахуче маньяка. Не может обычный маньяк так разодрать стены, непонятно, откуда липкие капли в лифте, брызги крови на стенах... В смысле, Новый год? Вот, пьяншич, у них же там 2019 год и ноябрь. Какие праздники...

...Все забываю сказать о крови — она везде. Кровавые следы на стенах, на дверях, кровью испачканы столы, лужицы крови под непропригодными NPC. Плюс музыка, плюс какие-то звуки, и я один в этом больничном разрухе...

И с какого-то момента меня начала посещать странная мысль, ребята... Огонек есть? Одна мысль: если все в больнице мертвы, а я жив, и на мне ни одной царапины...

...Нет, я пока вам этого сказать не смогу... Да и себе не смогу... В общем, пробирался я по разрушенной больнице...

Артек. Июль. 03.01. Домик III-го отряда «Ламеры». Шепот из-под одеяла (Продолжение)

«Перезагрузи меня и установируй «Черный Оазис!» — сказал черный компьютер. Мальчик послушался, проинсталлировал. Только хочет играть, а компьютер ему и говорит: «Это пиратская версия, и там только вторая часть». А мальчик не послушался, начал играть и сразу же попал во вторую часть. А там — страшная и черная тюрьма. И сидели в ней черные люди.

— Что, негры? (тонкий голосок).
— Нет, негры в ней не сидели, негры в ней танцевали...

(Продолжение следует)

Редакция благодарит фирму **Мультитрейд** (www.multitrade.com.ua) за любезно предоставленную игру.

В городском техникуме сегодня плановая экскурсия в Музей. Никто, кроме самых лучших его учеников, не смог разбираться с одним из экспонатов.

Сергей Попов aka \$Vanger\$

THE INCREDIBLE

MACHINE

Разработчик: Dynamix Inc.

Издатель: Sierra On-Line

Жанр: puzzle

Годы выпуска: 1992, 1993, 1994, 1995, 2000

Требования: наличие головы ☺

— Старшекурсник \$Vanger\$? Я посмотрел вашу зачетку. У вас все сдано, кроме экзамена по математической логике, на который вы благополучно пришли с опозданием ровно на день.

\$Vanger\$ давно устал повторять, что у него от радиации в Пустыне заглохли часы на ноутбуке.



— Но принимая во внимание, что вы один из лучших студентов, — бубнил дальний Ронд, — Вам дается еще один шанс. Вы получите зачет по логике, если исследуете комплекс зданий ТИМ к вечеру. Свободн.

\$Vanger\$ не чувствовал ног от радости, — его не только не исключили за промазанный экзамен, но и дали первое самостоятельное задание! В таком радужном настроении он и подошел к большому кварталу, огороженному бетонным периметром, внутри которого что-то постоянно взрывалось и шумело...

Ты помнишь, как все начиналось...

В 1992 году фирма **Sierra** уже было хорошо известна как разработчик квестов. Поэтому выпуск **The Incredible Machine** был достаточно рискованным предприятием: в совершенно несвойственном разработчикам жанре они должны были сделать игру, достойную имени Sierra. Фактически, это был двойной эксперимент — до этого никто ничего подобного в жанре компьютерных головоломок не делал (кроме Lemmings, да и в тех был очень силен оркадный компонент). Но ТИМ оказался на редкость удачным проектом.

Игра представляла собой набор из 87-ми задач. Вам даются: начальное поле с расставленными на нем предметами, некий подручный инвентарь и цель. Для того чтобы пройти головоломку, нужно достичь указанной цели. «И что же тут такого необычного?» — спросите вы. Ответы примером: на ровную поверхность подают девять мячиков — бейсбольных и теннисных. Вам даны: качалка, веревка, блок, револьвер, две трубы, одна деревянная поверхность и пять наклонных. Требуется рассортировать — бейсбольные мячи налево, теннисные — направо. Впечатляет? А в игре есть еще и более сложные головоломки. Но не нужно думать, что игру можно пройти только смертельно умные люди. Я вот прошел ☺. А благодаря очень хорошему геймплэю и прекрасной (по тогдашним стандартам) графике самые зубодробительные задания выглядят очень красиво и органично — хоть на выставку современного искусства посылать ☺.

Не существует жесткого решения для каждой задачи. Главное, чтобы цель была достигнута. ТИМ подкупал именно свободой действий: каждый игрок мог решить головоломку тем путем, который больше всего

ему подходил. Конечно, есть и такие, которые имеют одно-единственное решение, но и там присутствует простор для действий. Не поиграв, ни за что не поймешь, что за кайф оставить аж четыре детали неиспользованными, хотя по авторскому решению предполагалось употребить все!



А самой вкусной изюминкой игры оказалась возможность конструировать свои головоломки. Приятно подпустить другу задачу, дать ему помучаться над ней часа два, а после с хитрой улыбкой произвести совершенно неожиданные перестановки и показать, как она красиво и просто решается ☺. Обратите внимание на возможность изменять параметры гравитации и давления — это поможет вам создать особо оригинальные головоломки. Наконец, раз уж речь зашла о соревновании с друзьями, — за каждую решенную задачу вам набегает очки. Есть фиксированная сумма, которую вы получите в любом случае, но есть и бонус, который с течением времени уменьшается, так что нужно быстрее шевелить и мозгами, и мышью.

А теперь будем смотреть мультки!

Большой успех ТИМ'а не мог не впечатлить разработчиков — продолжение

просто обязано было выйти. Однако Dypatix'их обилие возражений против «засушенности» игры, а потому в 1993 г. появилась автопародия: **The Incredible Toons**, которая, на мой взгляд, является лучшей из игр серии.

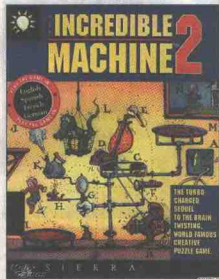
Все хорошее было сохранено. Главное, сохранился прежний дух игры, приковывавший к головоломке на долгие ча-

ками. Если замок синий — задача открывается после решения всех предыдущих. Замок красный — нужно на экране с puzzle отгадать, что пытается сказать Эл, и вписать это в специальное окошечко в нижнем правом углу, только тогда пазл откроется. Подсказка: это слово — четыре буквы подряд в названии детища Билла Гейтса ☺.

Разработчикам удалось самое главное — сделать персонажей игры живыми. Эл способен изжорить вичицу прямо на голове; Эл и Сид, увидев где-либо ножницы, торопятся разрезать ими что угодно... Хотя прорисовка мультяшная, а задания дурацкие, это ничего, зато сами головоломки очень качественные и серьезные. А что еще надо от такой игры? Только то, чтобы, когда вас спросят, действительно ли вы хотите играть, вы могли найти силы кликнуть не на расцветочной вывеске **NO!**, а на бесцветной табличке **Affirmative**.

Повторение — мать оцкивания

The Incredible Machine 2, вышедшая в 1994 году, соединила в себе традиции TIM'a и находки **Incredible Toons**: стиль остался TIM'овский, движок же был взят из Toons'ов. Полностью переданы головоломки, введены целые классы новых предметов. Игра стала более дружелюбной. Появился профессор Тим — клас-



сы. А вот стиль игры был сознательно изменен с академического на безбашенно пародийный. Теперь в игре появились два главных персонажа — мышонки Сид и кот Эл. Причем теперь они не так примитивны, как мыши и кошки предыдущей игры, взаимодействие которых сводилось к поеданию мыши кошкой. Во-первых, они по-разному используют предметы, причем не только визуально. Например, Сид вытягивает пластинку жевательной резинки из пачки, выдувает пузырь и в нем летит вверх, причем пачка остается на месте. А Эл просто кидает всю пачку в пасть и летит на пузырь вверх. Создатели теперь дали и Сиду оружие — он может стереть Эла карандашом или палнуть его при помощи увеличительного стекла ☹. Появились и много новых фиш, которые перешли потом в следующие серии: возможность практически свободного выбора головоломок, разбитых на группы сложности: правая кнопка теперь вставляет



сический чудокаватый профессор. Он научит, как создавать собственные головоломки. Изменился интерфейс — появилась возможность играть нескольким игрокам, так, чтобы их результаты не влияли друг на друга. Особо заядлым любителям головоломок было предоставлено возможность играть друг против друга в режиме **Hot-Seat**. Суть этого режима в том, что игроки ставят детали по очереди, поэтому нужно обладать хорошей способностью к расчету ходов, чтобы не проиграть. Начиная с этой части, разработчики решили оставлять подсказки в ключевых местах задач. А чтобы было не слишком легко играть, с ростом уровня сложности загадок уменьшается количество подсказок. Во многих головоломках их нет вообще, в других они распылены. А еще после решения головоломки можно посмотреть авторское решение.

The Incredible Machine 3 была выпущена в 1995 году. К сожалению, ничего нового в ней не появилось. Изменяний, по сравнению с TIM2, почти не было, исключение составляло лишь то, что игра стала корректно работать в окне

Windows (раньше при свертывании окна TIM'ы глючили, а скриншоты было практически невозможно снять).

The Incredible Machine: Contraptions вышли в 2000-м после долгого перерыва. Фанаты хоть и не особо надеялись на достойное продолжение легендарной игры, купили диск и с дрожью



в сердце засунули его в компьютер. Они были приятно удивлены. Нет, это не новое слово в жанре, но игра достойна того имени, которое оно носит. Вернее всего охарактеризовать TIM:С можно как хороший римейк TIM2. Добавлена 71-на новая головоломка (всего их стало 217), музыка переделана под современные требования (но родные машинки тоже оставлены), улучшена графика. О звуке стоит сказать особо: музыка+звук+голос профессора занимают на винте больше места, чем все остальное! Кстати, если пройти TIM:С, то после этого бесмысленно садиться за TIM2. А больше ничего, кроме того, что играшка достойна покупки, сказать нельзя.

Серия **The Incredible Machine** произвела революцию в жанре интеллектуальных игр. Необычность идеи, красивая внешность и глубокая сущность определили успех серии. Советую — играть стоит! Скачать TIM и TIM2 можно с сайта <http://www.abandonkeep.com>. Код на последний уровень для этой копии TIM'a (хоть некоторые головоломки очень сложные, на все же попытаться все пройти



сами): GULF-Z4B463BPBE. Внимание — download медленный ☹.

Вечером Ранд возвращался к своему рабочему месту. С удивлением он обнаружил, что SVanger's'a в приемной не оказалось. Но как только шеф открыл дверь в кабинет, начали раздаваться странные звуки. Шурша, прокатился бесбольшой мяч, коротко мякнула кошка, зажуравил вентилятор, где-то музыкально упало пианино, а потом сам собой включился свет, и с потолка на стол Ранда упал отчет...



предметы, идентичные выбранному, некоторые предметы стали программируемыми и т.д. А вот очки исчезли навсегда.

Чем дальше вы продвигаетесь в решении головоломки, тем больше открывается пазл, показывающийся при запуске игры. Поясно, для чего он. Некоторые головоломки в меню выбора закрыты зам-

В Детском саду большой наплыв. Вместе с детьми там болтаются их родители. Шутка ли — сам Доби rozdает автографы! Будем надеяться, что эта игра скрасит вам ожидание следующей книги.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ antonio_2003@ukr.net

Harry Potter

and the Chamber of Secret

Разработчик: Know Wonder
Издатель: ELECTRONIC ARTS

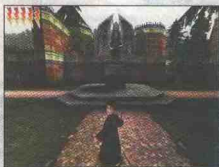
Жанр: трудноопределим — игра состоит из нескольких мини-игр

Системные требования: PII-400, Windows 95/98/Me/2000/XP, 64 МБ ОЗУ, 16 МБ видео, CD-ROM

Дата выхода: ноябрь 2002 года

В самом обычном доме №4 по Тисовой улице живет маленький мальчик, которого зовут Гарри Поттер. В отличие от обычных детей, он терпеть не может летние каникулы, любит по ночам делать уроки, а самое главное — он самый настоящий волшебник...

В 1996 году доселе неизвестная английская писательница Джоан Кэтлин Роулинг на-



писала книгу «Гарри Поттер и философский камень». Затем вышли еще три книги. Так мир захлестнула поттериана. Многие дети и взрослые с увлечением читали книги о мальчике-волшебнике, в одиннадцать лет попавшем в школу чародейства и волшебства Хогвартс, пока не наступил знаменательный день, изменивший все и в виртуальной реальности — день, когда в мир вышла игра «Гарри Поттер и философский камень».

Отложив в сторону книги, люди на долгое время забыли о других развлечениях и погрузились в сказку. Игра оставалась хитом, пока в ноябре 2002 года не появилось ее продолжение — «Гарри Поттер и тайная комната».

Малоизвестная компания Know Wonder на-

рудилась на славу. Она смогла, сохранив романтическую историю о Гарри Поттере, преподнести ее игрокам в новом обличье, немного улучшив геймплей, графику, звуковое сопровождение.

С первых секунд приятно поражает обилие красочных роликов, проникнутых духом романа. По ходу игры они детально иллюстрируют все главные события в школе волшебников.

Графика на движке Unreal Tournament, что говорит само за себя. Каждый магический эффект прорисован до мельчайшей детали. Как и в большинстве игр этого жанра, — вид от третьего лица. При этом камеру можно установить под любым углом, дабы получить рассмотреть своего героя. Чтобы изменить угол обзора, необходимо нажать клавишу Alt и установить камеру стрелками. У персонажей появилась мимика, чего не было в «Философском камне».

О музыке и звуке можно сказать одно — они выше вальсов похвал. Звуковое сопровождение полностью передает игроку атмосферу Хогвартса — немножко мрачноватой, но стремящейся к свету школы волшебства. Голоса персонажей чудесны. Чего только стоят разговорчики в общей гостиной слизеринцев или прехот подползших колонн!

Итак, игра начинается со вступительного ролика (как всегда ©). А дальше... Хогвартс, милый Хогвартс. Хогвартс с полена для квидди-ка (любимый спорт волшебников), с четырьмя факультетами — Гриффиндор, Слизерин, Пуффендуй и Хогеврон. Хогвартс с сотнями секретных зон и бобов Берти Баттс...

Совет игры отображает события книги даже точнее, чем фильм (возможно, разработчики наконец прочитали роман?). Гарри возвращается в Хогвартс, где происходят ужасные вещи. Нечто, живущее в Тайной комнате, нападает на учеников, превращая их в камень. На одном из уроков профессор Флитвик по просьбе любознательной Гермионы рассказывает классу легенду о Тайной комнате, из которой пристокает все беды. Оказывается, что Комнату мог открыть лишь Наследник Са-

лазара Слизерина, змеязыкого волшебника. Решив собственноручно разобраться в происходящем, смелый маленький волшебник вынужден сражаться с разными мерзкими существами в поисках подсказок, необходимых для проникновения в Тайную комнату.



После нескольких нападений на студентов школы «любимый» учитель Златопуст Локонс основал Дуальный клуб, главная цель которого — научить противостоять темным силам. В нем ученики получили возможность применять на практике выученные заклинания в сражениях с другими учениками Хогвартса. Советую Вам (из личного опыта) в дуэли использовать лишь заклинание Экспеллиармус, которое является неким подобием магического щита, отбивающего заклинание противника. Хотя для любителей шутеров разработчики припасли и грозное заклинание Риктусемибра.

Особое удовлетворение в игре приходит от азартного поединка с наиболее известным слизеринцем — Драко Малфоем. Я был приятно удивлен, когда моему герою все-таки удалось победить. К сожалению, эта дуэль принесла Гарри одни неприятности — в ходе сражения выяснилось, что он владеет языком змей. И теперь вся школа, кроме верных друзей Рона и Гермионы, решила, что именно он является истинным Наследником Салазара Слизерина, выпустившим древнее зло на волю. С момента дуэли главное в игре — во что бы то ни стало оправдать Гарри, узнать, кто же является настоящим Наследником Слизерина, и остановить его.

На фоне всех этих мрачных событий особую радость школьникам принес новый чемпионат по квиддичу. В погоне за снитчем появилась возможность лить вражеского искателя ног (вы даже не представляете, как приятно отлупить Драко Малфоя ☹). Хотя любимый спорт немного упростился, но все равно было довольно тяжело получить Кубок Квиддича.



Помимо разных подвигов мальчик-волшебник успевает посещать занятия, а также оттачивать свое колдовское мастерство, изучая различные заклинания. Уроки в школе Хогвартс заметно отличаются от обычных. Во время занятий героя предстоит пройти обязательное испытание, цель которого — закрепить на практике выученное заклинание. По пути преодолевая препятствия на своем пути, он должен находить и собирать волшебные карточки и звездочки.

Волшебные карточки находятся в самых непредсказуемых местах Хогвартса. Теперь карточки с изображениями самых известных волшебников разных времен делятся на три типа: бронзовые, серебряные и золотые. Собрав десять бронзовых карточек, Гарри повысит свою выносливость, а за каждые десять серебряных получит один из четырех ключей, необходимых для открытия комнаты с золотыми карточками. Причем, замечу, в этой части игры карточек заметно больше — не двадцать пять, а 101. Могут дать совет: на уровнях собирайте волшебные карточки сразу, ведь не очень-то приятно опять лезть в гостиючку к старым добрым слизеринцам или снова встречаться с пиявками пауком Арагогом в Запретном лесу.

Главные звездочки, символизирующие окончание испытаний, герой может получить в конце каждого урока. Правда, весь свой путь к



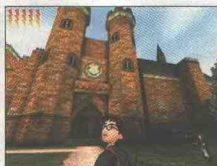
ним он должен преодолеть за ограниченное время, так как в игре существует лимит времени. Чем меньше времени вы затратите на испытание, тем больше очков получит факультет.

как ждет сюрприз от Дамблдора: обогнав ос-

тальные факультеты по очкам, маленький волшебник получит возможность попасть в заветное местечко с сотнями волшебных бобов, необходимых для участия в экономической части игры — Системе подпольной торговли, основанной Фредом и Джорджем Уизли, а также их дружишкой. У них за добытые бобы можно купить все ингредиенты для сладостей, недостающие карточки и даже новейшую точную метлу Нимбус-2001 ☺. Проходя мимо каждого торговца, Гарри обязательно услышит характерную рекламную фразочку (что самое интересное, зазывалы продают свой товар в неизменном количестве каждый день, что свидетельствует о прекрасно налаженной системе поставок ☺).

Игра Гарри Поттер и Тайная комната несомненно порадует любого игрока тем, что ее сюжет перестал быть прямыми линиями. Здесь до и после каждого уровня нам доступен весь Хогвартс. Теперь мальчик-волшебник может до того, как войдет в Тайную комнату, пойти в Дуэльный клуб, чтобы получить побольше бобов, затем побродить по замку и его окрестностям, купить кору дерева Витен и слезы Флюбер-черы для приготовления летнего зелья Виггенведа, которое можно сварить либо в Холле, либо в кабинете профессора Снега.

Кроме того, гуляя по Хогвартсу, он может поискать секретные зоны, в кои спрячено множество полезных вещей. Для их нахождения необходимо, во-первых, смотреть под ноги (там может оказаться изображение дружишки), во-вторых, всегда обращать особое внимание на вывески, портреты, зеркала и рисунки на стенах, и в-третьих, используя заклинание Лю-



мос, внимательно оглядываться вокруг — это обязательно должно вас спасти. Идите к светящемуся предмету и сооржайте, что же делать дальше. Чем больше секретных зон вы найдете, тем больше магических ингредиентов, шоколадных лягушек и карточек у вас будет. Хотя иногда и попадаете не совсем то, что ищете — трудолюбивые разработчики не забыли о полтергейсте Пивзе, который не очень то дружелюбен к ученикам школы. В этом году он придумал новую веселую шутку: неожиданно выпрыгнуть из сундука, спрятанного в секретной зоне, и больно ударить мальчика-волшебника по голове. Конечно, я мог бы дать вам список местонахождения этих «сундуков с приколом», но не хочу этого делать по вполне понятным причинам.

Любители рисовать при желании могут пройти по Запретному лесу к старому другу Харрида — Арагогу. Во время таких прогулок ге-

ва, кактусов, ядовитых щупалец, огненных крабов и желтых улиток.

Когда же надоест бесцельно бродить по замку, можно пойти на стадион и снова поиграть в квиддич. После двух дождливых безумных пируэтов и мертвой петли, виртуозно исполненных на метле ☺, даже съехать с чудовищем Тайной комнаты покажется развлечением.

В игре каждый уровень делится на множество секторов. При прохождении надо сначала обдумать ход действий, а уж затем приступать к их выполнению — иногда второго шанса просто нет. Интересно и то, что принцип «тише едешь, дальше будешь» (в смысле, не



находя тайных закоулков, карточек и т.д.) — не эффективен. Я сам так начал... и в итоге оказался лицом к лицу с пауком Арагогом лишь с одной жизнью и без зелья Виггенведа (знаете, чудом пронесло). После этого я купил побольше карточек у торговцев и еще раз внимательно поискал секретные зоны Хогвартса.

Кстати, играя, не забывайте о специфике процедуры save/load. Почти на каждом уровне попадают книги сохранения. Если подойти к ним, игра сохранится. Вот только обидно, что предыдущая игра автоматически стирается. И непонятно, всегда ли процесс сохранения происходит между уровнями. Похоже, раз на раз не приходится.

Чем же больше всего притягивает эта игра? Ну, разумеется, особой сказочной атмосферой, ласково-таинственной, подернутой антикованой патиной. Кроме того, удачное сочетание черт различных игровых жанров позволит любому геймеру найти в этой игре что-то для души: любителям шутеров понравится Дуэльный клуб, кибер-спортсменам и виртуальным пилотам — квиддич ☺, Кастовики и РПГшники, эти вечные странники, также найдут здесь, немало интересных заданий — чтобы их выполнить, придется порядком изловить живописные окрестности волшебной школы.

Единственным выявленным недостатком игры является отсутствие сетевого режима. Согласитесь, у противников и сторонников юного волшебника, который еще младше чем выдержал укусы магических удор сами знаете кого ☹ и выжил, открылось бы прекраснейшая возможность разобораться, что есть кто, а также сразиться в квиддич.

Впечатление от игры «Гарри Поттер и тайная комната» однозначное: она стоит всех бессонных ночей, проведенных перед монитором. Надеюсь, что под вашим чудным руководством у Гарри, Рона и Гермионы получится преодолеть все препятствия, оправдать честь

рою имя. Желаю заполучить Кубок Квиддича!

В Училище закончено начитка теоретического курса, и сейчас — практические занятия. Вас научат, как разукрасить ваш экран. Всем, сдавшим практикум, автоматом будет выдан диплом по столярному и столяному делу.

РЕЕСТР: СДЕЛАЙ САМ!

Сергей БОНДАРЕНКО, Марина ДВОРАКОВСКАЯ ms@3dfly.com

В МКИ № 3-4 (61-62) мы напечатали статью Евгения Бескоровой WinReg Forever, знакомящую читателей с понятием реестра в Windows. Данный материал в какой-то степени является продолжением предыдущего, он познакомит вас с возможностями внесения изменений в стандартный интерфейс ОС посредством реестра.

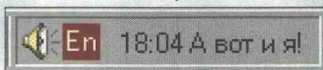
Разработчики компании Microsoft основательно ограничили возможности пользователей своей операционной системы в отношении перемены ее внешнего облика. Кроме обоев, формы курсора и цветовой схемы помнить что-либо еще стандартными способами вряд ли удастся. Однако для самых любознательных оставлена последняя возможность «причесать» интерфейс. В любом механизме обязательно должен присутствовать блок точной настройки. Таким блоком хорошо знакомый Windows является **системный реестр**.

Вид реестра поначалу пугает, однако со временем страх сменяется любопытством. Сразу предупредим: вносить изменения в реестр нужно с большой осторожностью, чтобы не «завалить» систему. Об особенностях работы с реестром можно было бы написать не одну толстую книгу, а в небольшой журнальной статье мы можем продемонстрировать лишь малую часть того, что можно сделать. Надеемся, что наши примеры не только пригодятся вам на практике, но и вдохновят на более близкое знакомство с Registry.

Начать изучение реестра лучше с изменения стандартного интерфейса операционной системы, поскольку результатом своих действий в этом случае можно сразу же попользоваться. Сразу оговоримся, что все операции мы проводили в Windows 98, по этому гарантируем, будет ли что-либо из перечисленного ниже работать под другими системами. К тому же, если ваша Винда выдержала не одну сотню установок и удалений программ, а также очистку реестра, вероятность того, что Registry будет работать корректно, уменьшается. И все же надеемся, что вам удастся опробовать те примеры, которые мы вам предлагаем.

Вернемся к вопросу о выводящих часиках, о которых мы говорили выше. Максимум, что можно сделать, используя стандартные настройки, — это выключить часы совсем. Работать за компьютером, не имея воз-

можности следить за временем, очень неудобно. Будет куда лучше, если часы будут не только постоянно сигнализировать о текущем времени в уголке экрана, но и подбадривать надписью «Потерпи немного». К тому же вы можете использовать свободное место рядом с часами в качестве напоминки, если приклеенные к монитору листики уже надоели. Сделать это очень просто: откройте **HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\International** и создайте строковый параметр **sTimeFormat** (правой кнопкой мыши на белом фоне — Создать). Щелкните по нему два раза и впишите в строку **Изменить H:mm**. Это будут часы и минуты. Теперь можно вписать любую фразу после **HH** или после **mm**, и она отобразится на системном трее возле часов. Например, можно написать **HHчасовmmминут**.



Используя мощь реестра, можно прописывать свое имя рядом с часами. Например, можно добавить часто используемые программы в контекстное меню, появляющееся при щелчке правой кнопкой мыши по «Пуску». Пользователь может задаться вопросом, зачем это нужно, если есть масса других способов запустить утилиту [Пуск > Программы, создание ярлыка на рабочем столе, вынесение ярлыков в первый уровень главного меню, использование панели быстрого запуска и т.д.]. Дело в том, что каждый ярлык на рабочем столе или на панели быстрого запуска нещадно пожирот системные ресурсы, и если у вас любимыми программ больше семи-восьми, нехватка их скажется на скорости работы Windows. Поэтому контекстное меню может стать выходом из создавшейся ситуации, ведь в него можно «включить» несколько ярлычков.

Вот как это сделать: найдите подпку **HKEY_CLASSES_ROOT\Directory\Shell**. Создайте новый ключ с любым именем (для этого нужно щелкнуть правой кнопкой мыши по Shell и выбрать **Создать > Раздел**). У созданного ключа появится значение «По умолчанию». Дайте ему какое-нибудь название (оно будет отображаться в контекстном меню). Теперь щелкните правой кнопкой по только что созданному ключу и создайте раздел с именем **Command**. В параметре «По умолчанию» впишите полный путь программы, которую хотите запустить. Чтобы было понятнее, объясним на примере. Если вы хотите добавить программу **regedit.exe**, в качестве значения его «по умолчанию» первого ключа можно поставить **Реестр**. Значение «по умолчанию» подпункта **Command** будет таким: **C:\Windows\regedit.exe**. Теперь закрывайте реестр, кликаяте правой кнопкой по «Пуску» и запускайте утилиту (эта операция даже не требует перезагрузки).

К часто запускаемым приложениям относится **Панель управления**. Но к ее компонентам добраться не очень удобно. Щелкните правой кнопкой мыши на «Пуск». В открывшемся меню выберите **Explore** или **Explore All Users** (Открыть). На одном уровне с папкой **Programs** создайте новую папку с именем **Control Panel**. (21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D). Теперь папка Control Panel присутствует в меню Start в удобном каскадном виде. Если у кого-то возникнут сомнения по поводу правильности имени; раздела, он может собственноручно отыскать эту строку в системном реестре, нажав в главном меню программы Редактор реестра **Правка > Найти**, после чего напечатать в строке запроса «Панель управления».

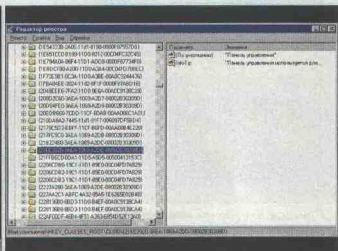
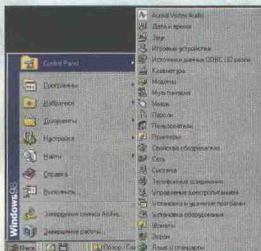
Рядом с Control Panel можно поместить и другие папки, если вы ими часто пользуетесь. Вот имена для некоторых из них:
Dial-Up Networking {992CFFA0-F557-101A-8BEC-00DD010CCC48};
Printers {2227A280-3AEA-1069-A2DE-08002B30309D};
Recycle Bin {645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E};
Fonts {BD84B380-8CA2-1069-AB1D-08000948F534}

Как вы помните, при перемещении курсора по панели интерфейса то и дело появля-

Интернет-браузер имени Федора Михайловича Достоевского

правка





ется всплывающая подсказка — например, если подвести его к кнопке «Пуск», возникнет надпись «Начните работу с нажатия этой кнопки». С помощью реестра можно менять все всплывающие подсказки или убрать их вовсе. За подсказки отвечает строковый параметр **InfoTip** — его значение содержит текст всплывающего меню. InfoTip для каждой подсказки можно легко найти по поиску в реестре. Вот как, например, поменять всплывающее меню при наведении на иконку **Мой компьютер**. Идем ключ **HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}**, затем строковый параметр **InfoTip** и меняем значение на любое пришедшее в голову.

Подобным же образом можно поменять надписи на тулбаре, относящиеся к языку (скажем, «Английский(США)», «Русский и т.п.»). Для этого ищем подключ **HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Nls\Locale**. Чтобы надпись поменялась, нужно изменить значение соответствующего параметра. Параметр русского языка — **00000419**, украинского — **00000422**, английского — **00000409**. Как видим, ничего сложного.

Стандартный шрифт Windows тоже можно поменять. Для этого необходимо войти в раздел **HKEY_LOCAL_MACHINE\Config\0001\Display\Settings** и изменить указанный там шрифт на другой. Правда, на всякий случай лучше запомнить, какой стоял изначально.

После того как мы разобрались со всплывающими подсказками, самое время заняться иконками. Конечно, почти все из них можно поменять стандартными средствами, но есть и такие, которые «не поддаются» (например, «Мой компьютер», «Сетевое окружение» или «Корзина»). Но с помощью реестра все же можно задать значок, который вам нравится. Делается это так: находите ключ **HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID**. Чтобы поиск не занял долгие часы, укажем **clsid** для иконок, которые обычно приходятся в первую очередь:

{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D} — «Мой компьютер»;

{F2F3B42E-E3F0-101B-848E-00AA003E56F8} — «Проводник»;

{208D2C60-3AEA-1069-A2D7-08002B30309D} — «Сетевое окружение»;
{645FF040-5081-101B9F08-00AA002F954E} — «Корзина».

Далее нужно отыскать подключ **DefaultIcon** и изменить параметр «По умолчанию», указав путь к нужной иконке. Если используется значок *.ico, допишите после названия файла запятую и ноль (,0). Если же иконка с расширением *.dll, нужно после запятой указать цифру значка (например, вот путь к значку, которым обычно обозначается принтер: **C:\Windows\System\Shell32.dll,16**).

И наконец мы подобрались к вопросу, не дающему покоя тысячам юзеров. Один из наиболее надоевших элементов интерфейса — корзина, которую, в отличие от «Моих документов», удалить с рабочего стола никак не получается. Реестр и тут поможет. Найдите подраздел **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\Folder {645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}** и удалите его (предварительно очистив корзину). Теперь осталось лишь удалить с рабочего стола пустую папку.

Кроме рабочего стола, можно изменить внешний вид некоторых видовских приложений, скажем, поменять серый фон тулбара на какой-нибудь повеселее. Причем, если изменить его для одного приложения, например, для Internet Explorer, поменяется внешний вид «Outlook Express» и «Проводника». Для смены обоев нам понадобится файл **.bmp** с разрешением 800х100 и **regedit.exe**. Открываем **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Toolbar** и создаем параметр **Back-Bitmap**. В значении этого параметра ука-

зываем путь к файлу, и тулбар послушно меняется.

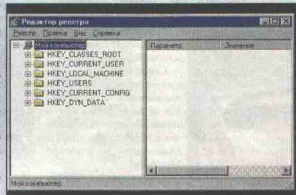
Что касается упомянутого Internet Explorer, то чтобы он выглядел как новейший, можно ему не только поменять интерфейс, но и название. Параметр, который за него отвечает, находится по адресу **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main**. Тут нужно создать строковый параметр **Window Title**, щелкнуть на нем два раза и установить надпись заголовка.

И под занавес мы расскажем вам, как при помощи реестра можно спрятать жесткие диски от чужих глаз. Для этого достаточно найти подключ **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer** и создать двоичный параметр под названием **NoDrives**. Теперь осталось лишь присвоить ему значение тех дисков, которые нужно спрятать. Для каждого диска значение будет свое. Вот те, которые вам скорее всего понадобятся:

- A: 01 00 00 00;
- B: 02 00 00 00;
- C: 04 00 00 00;
- D: 08 00 00 00;
- E: 10 00 00 00;
- F: 20 00 00 00.

Если хотите спрятать несколько дисков, нужно строки сложить (например, чтобы убрать A и D, значение должно быть так: **09 00 00 00**). Правда, некоторые файловые менеджеры не реагируют на такие изменения в реестре, так что убедитесь, что тот, от кого вы прячете диски, будет пользоваться стандартным проводником.

Ну вот, кажется, и все, о чем мы хотели вам рассказать. Надеемся, эти небольшие примеры пробудят в вас симпатию к реестру, и вы проведете с программой **regedit.exe** не один приятный вечер. Экспериментируя с реестром, не забывайте о том, что удаление какой-нибудь параметра может закончиться плачевно, так что лучше запомните, что и где вы уничтожили, а также периодически сохраняйте файл реестра (.reg). Тогда в случае необходимости им можно будет заменить поврежденный. Однако и этот способ не всегда помогает, поэтому главное правило при работе с реестром — осторожность.



В Кузнице от фундаментальных материй перешли к письменным принадлежностям. Но не в смысле «дошли до ручки», а в смысле, что вас наконец-то научат писать.

Виталий ГРИЩЕНКО v2001@ua.fm

CD, ПИШИ!

Приводы для записи компакт-дисков уже прочно закрепились в «боевом арсенале» многочисленной армии пользователей. Действительно, вещь весьма удобная и недорогая, то бишь доступна для многих и многими востребована. Со времени своего появления такие устройства набирают обороты, причем как в прямом, так и в переносном смысле. Кажется, только совсем недавно приводы CD-RW со скоростью записи 24x пришли на смену 32x- и 40x-модели, как производители уже снимают с конвейера модели 48x. Ну что ты будешь делать! А что остается? Покупать...

Я выбираю тебя

Неспешно рассказывая про компьютерным салонам в преддверии праздников, я долго думал, что бы такое подарить себе, любимому ☺, под елочку. И тут мой взгляд упал на цветастую коробку (рис. 1), содержимое которой легко было угадать. После непродолжительного общения с менеджером магазина насчет качества продукции LiteOn и сравнения ее с моделями других известных брендов, выбор был сделан в пользу LiteOn LTR-48125S. Не последнюю роль сыграла и цена привода. На момент покупки в магазине он стоил в 1,5 раза дешевле культовой писалки от Teac'a — W540E, которая имела меньшую скорость записи плюс поставлялась в OEM-варианте.

Мне захотелось побольше узнать о компании, чей привод прибыл в мое распоряжение. Что же мне удалось разузнать о LiteOn? Официальный англоязычный сайт находится по адресу <http://www.liteonit.com/english/index-english.htm>, русскоязычный — <http://www.liteon.ru>. Честно говоря, продукция этой компании до недавнего времени была не очень известна отечественному пользователю. А зря, ведь по соотношению цена/качество она выглядит достойно. Помимо CD-RW, компания также выпускает и другие устройства — мониторы, цифровые камеры, сканеры, сетевое оборудование. Правда, они пока все еще нечастые гости в наших краях.

Один момент очень привлек мое внимание — надписи на коробке. Сначала я принял их за простую рекламу, но, присмотревшись, понял, что это список наград про-

дукции LiteOn, которых оказалось больше десятка. Причем это награды весьма авторитетных западных изданий, большая часть из которых получена в 2002 году.

Итак, выбор сделан и записывающий CD-RW-привод LiteOn LTR-48125S уже у меня в системном блоке. Обратите внимание на индекс **S** в названии модели — существует также ее полный аналог с индексом **W**. Судя по всему, они отличаются только внутренним чипом. Те, которые **S**, сделаны на чипсетах **MediaTek**, а те, которые **W**, — на **Winbond**. Функциональной разницы между ними нет, внешней — тоже (поэтому от проверки лучше воздержаться).

В retail-поставке (а-ля коробочный вариант) вы найдете сам привод, закрепленный в специальных фиксаторах, четыре крепежных винта, краткое руководство — листок бумаги формата A3 (русскоязычный вариант, конечно же, отсутствует), кабель для подключения к аналоговому входу музыкальной карты и компакт-диск с популярной программой записи дисков **Nero Burning Rom 5.5.9.2**. В качестве бонуса в коробке располагается два диска — CD-R с максимальной скоростью записи 48x и CD-RW 4x-12x (рис. 2). В общем, ничего сверхвыдающегося, обобщая retail-поставку.

Характер технический, упрямый

Теперь затронем технические характеристики данной модели.

Скоростная формула данного привода 48x12x48, что означает: 48x — запись, 12x — перезапись и 48x — чтение. Интерфейс подключения ATA/PI-IDE, скорость обмена данными вплоть до 33 Мб/сек.

Список поддерживаемых форматов обширен и мно-

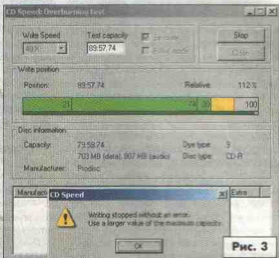


Рис. 3

гообразен: CD-ROM, CD-Extra, CD-ROM XA, Photo CD, CD-I, CD-R, CD-RW, Video CD, Bootable CD, Mixed Mode CD, SVCD.

Возможные режимы записи — Disk-at-Once, Track-at-Once, Session-at-Once, Raw-Mode, Over-Burn, Orange Book Part 2 и 3, Packet writing. Привод можно использовать в вертикальном и горизонтальном положении. Данная писалка может записывать даже 99-минутные диски (правда, такие мне попадались только от **Ritek**, да и то, к качеству у них не очень). Среднее время доступа — 80 мс. Объем буфера — 2 Мб. Записи дисков с диаметром 12 и 8 см. Системные требования — процессор уровня Pentium 166 МГц, 64 Мб ОЗУ, 100 Мб на жестком диске. Время наработки на отказ — 70 000 часов в работе при 25%-ой нагрузке. Габаритные размеры — 190x145x41,3 мм. Вес — 1 кг.

Любите технологию, мать вашу

Пару слов о технологиях, которые используются в приводе, — это фирменные SMART-BURN, SMART-X, VAS и BURN-Proof (Buffer Under Run Proof).

Суть технологии **SMART-BURN** заключается в том, что привод автоматически подбирает оптимальную скорость записи для данного конкретного носителя, анализируя его качество. В программе записи данную

Рис. 1

опцию можно отключить, но делать это строго не рекомендуется.

Новаторская технология **SMART-X** позволяет вам быстро извлекать данные с аудиодисков («гробить»), даже на скоростях 48x. У меня на качественных лицензионных дисках в среднем результат выходил около 6-6.5 Мб/с (40-42x), что почти соответствует заявленным параметрам.

VAS (Vibration Absorber System) является системой подавления вибраций и шума в процессе записи и чтения.

Технология **BURN-Proof (Buffer Under Run Proof)** используется во всех современных приводах CD-RW. Ее предназначение — защита диска от порчи при опустошении буфера.

Избушка, избушка, повернись ко мне...

Передняя панель привода смотрится немного по-спортистски. На ней расположена только одна кнопка **Eject**, аналоговый регулятор громкости, один индикатор для записи и чтения (при записи горит красным цветом, при чтении — зеленым), выход на наушники, плюс надписи, на которой указана скоростная формула привода. В общем, у меня теперь два толка минималиста — LiteOn и TEAC 540E ©. На задней панели привода расположены аналоговый и цифровой аудиовыходы, разъем питания и интерфейсный разъем, джамперы для выбора режима подключения (Master/Slave/Cable Select).

Выжженная земля

Теперь, пожалуй, стоит перейти к практическим испытаниям привода. Для этого я использовал Nero Burning Rom 5.5.9.2, Nero CD Speed 1.02 и CD-ROM Drive Analyzer 2.32.

Данная версия пишущей «Нэри» хоть и не самая новая, но работает отлично и поддерживает все фишечки CD-RW.

Для прожига я использовал разные диски — от опатоме до TDK. С поиском диска, поддерживающего скорость записи 48x, проблем не было. Запись тестового файла (DivX-фильм) размером 651 Мб на опатоме-диск потребовала на 10% больше времени, чем при записи на «родной» CD-R 48x, который шел в поставке с приво-

дом. Учитывая широкую доступность безымянных «блинов», это весьма хороший результат. Никаких ошибок в процессе записи или чтения не возникало. Статус использования буфера в ОЗУ (по умолчанию его размер 33 Мб) в процессе записи находится на уровне 99-100%, и, лишь когда идет **Lead-Out** (построение структуры уже записанного диска), он постепенно опускается до нуля.

На скорости 40x симуляция записи тестового образа была произведена за 2:47. Это

меня немного насторожило, но потом я глянул на обложку диска (это был 24x Sampling Premium) и приятно удивился. Показала себя в работе технология SMART-BURN, благодаря которой привод сам выбрал оптимальную скорость записи на

данный носитель.

Так и есть — 683 000 Кб были записаны за 2:47, что даже немного больше, чем на скорости 24x.

Один раз при записи и одновременном сканировании с большим разрешением (у меня 256 Мб памяти и Windows 2000 Pro) компьютеру элементарно не хватало памяти — она еле перерисовывалась. В этот момент индикатор записи остановился и вместо красного цвета светодиод привода горел салатово-желтый (его я видел один раз), что характеризует возникновение определенных проблем во время записи. После десятисекундного перерыва запись возобновилась. Честно говоря, я уже готовился выбрасывать диск, но защита от опустошения буфера сработала в этом случае прекрасно, позволив благополучно донести необходимые данные. После этого диск отлично читался и на CD-RW, и на обычном CD-ROM'e.



Рис. 2

Тестовый CD-RW 12x записывался 7:02 минуты, что является неплохим результатом. Уровень шума достаточно высок и побороть его с помощью Nero Drive Speed мне не удалось — программа опознает привод, но регулировать скорость чтения не позволяет. Приходится мириться с шумом, благо, этим CD-RW я пользуюсь только для записи, — для чтения есть обычный CD-ROM.

Если говорить о качестве записанных дисков, то, как видно из этой диаграммы (рис. 3), скорость их чтения достигает заявленных параметров только в конце диска, что неудивительно. Сама кривая выглядит довольно убедительно. Особых проблем на графике и проблем с чтением не наблюдалось.

А теперь погнем драйв при помощи Nero CD Speed (кстати, недавно вышла его новая версия — 1.02, в которой исправлены многие ошибки версии 0.85f, ею я и пользовался). Сначала проведем тест на Overburn. Скажу так, результат прекрасный (рис. 4). На первый попавшийся 700-Мб диск (24x) на скорости 40x было без проблем записано 90 минут музыки (большее значение я пробовать не стал). Оба привода читают диск нормально, но больше таким экстремалом я не занимаюсь.

Результаты тестов (рис. 5), думаю, в особенных комментариях не нуждаются — все и так хорошо видно из скриншота. За исключением двух проседаний, график практически линейный.

Как заключение

Что же, пора подводить итоги. Итак, покупка 48x12x48-записывающего привода оправдана. Его скоростные показатели на высоте, при этом сохраняется качество записанных дисков. Цены на подобные устройства опустились до приемлемого уровня. Необходимость в переносе относительно больших объемов информации существует для всех категорий пользователей, даже самых консервативных (я геймером я уже не был). Покупка привода CD-RW способна помочь решению этой проблемы. Ассортимент подобных устройств очень широк и, конечно, не ограничивается вышеописанной моделью, но я свой выбор сделал и поделился своими впечатлениями. Теперь ваш «выход» ©.



Рис. 5

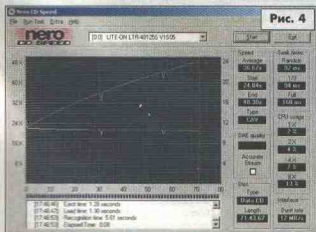


Рис. 4