

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 19(77)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

19.05.2003

Падал прошлогодний снег ВЛОФДРАУНЕ БЛИЦКРИТ

Восхождение на Трон



опасайтесь
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Курневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

Сделай
себе
подарок!
Подпишись на

Только до 10 июня!

КАЖДЫЙ,

кто подпишется на второе полугодие 2003 г.,

ПОЛУЧИТ ПОДАРОК!

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ ДИСК

от компании



www.odyssey.od.ua



Подписной
индекс:
22307

Стоимость
подписки
на полгода
всего

40 грн.18 коп.

Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

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

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

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

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МАЯ»
ФИРМА

корисні

главный приз

комплект
принтер+сканер



hp deskjet 3420

Беспрерывное фото-графическое качество печати с разрешением до 2400 dpi.
Скорость черно-белой печати – до 10 страниц в минуту, цветной – до 8 страниц в минуту.
Компактный, инновационный дизайн.
Быстрый беспроводной порт USB 2.0



hp scanjet 3500c

Высокая скорость сканирования.
Разрешение 1800 dpi и 48-битный цвет позволяют не только получать документы фотографического качества, будь то изображения, графика, текст или даже трехмерные объекты.

www.coryphae.ua
т./факс: (044) 451 0242
магазин: пр-т 40-летия Октября,
102, (Московский универсам)

Список статей

1. Дмитрий АМПИЛГОВ.
WCG 2003, стр. 7.
2. Александр GLUKK.
Восхождение на трон, стр. 8-9.
3. Том/Дос/КЕРТИС.
Bloodrayne, стр. 10-12.
4. Ефим БЕРКОВИЧ aka Rand.
Блицкриг, стр. 13-15.
5. Вирджин КЕМПЕР.
Падал прошлогодний снег, стр. 16-17.
6. Алексей КУТЕПОВ.
Batman, стр. 18-19.
7. Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf.
Red Faction 2, стр. 20.
8. Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Crazy Fish, стр. 22-23.
9. BondD.
Warhammer, стр. 24-25.
10. Том/Дос/КЕРТИС.
Сайт для ленивых, стр. 26-27.
11. Сергей ОМЕЛЬЧУК aka Shaman.
Дискотека 2, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Дорогие горожане и гости нашего города! Не успели мы порадоваться приходу долгожданной весны, как на нас навалилось лето, жарко дыша в лицо асфальтовыми испарениями. Рассаживайтесь в наш комфортабельный кондиционируемый автобус, мы отправляемся на экскурсию по Игорграду.

Издатели для квестов

Сегодня стало известно, что целых два многообещающих приключенческих проекта нашли своих издателей. Компания Vivendi Universal Games собирается издать игру **Fahrenheit**, над созданием которой трудится французская фирма *Quantic Dream*. Этот квест с элементами хоррора окует нас в океан загадочных событий, развора-



ющихся вокруг расследования серии немотивированных убийств, совершенных в одно и то же время различными людьми в разных районах Нью-Йорка. Причем все убийцы — вполне законопослушные, добропорядочные граждане, и ни один из них не может объяснить причин, толкающих на совершение

преступления. Игра состоит из множества небольших частей, что, по замыслу разработчиков, даст игроку почувствовать себя героем телесериала. Релиз *Fahrenheit* намечен на следующий год. Более точная дата пока что не известна.

Продолжение известного квестового сериала **Broken Sword — Broken Sword: The Sleeping Dragon**, разрабатываемого компанией *Revolution Software*, также обзавелось издателем. Им станет компания *The Adventure Company*. Думается, что не найдется того поклонника квестов, который никогда не слышал о сериале *Broken Sword* и его бесстрашных героях Джордже Стоббаре и Нико Колладе. *The Sleeping Dragon* будет отличаться от своих предшественников тем, что в нем, впервые в истории «Спаманного меча», будет использоваться трехмерный «движок», а экшен-составляющая будет чуть ли не доминировать над квестовой. *Broken Sword: The Sleeping Dragon* должен появиться в продаже уже осенью этого года.

Утопия «Буки»

Компания «Бука» начала работу над игрой в не слишком распространенном, но

довольно популярном жанре *survival horror*, ярким представителем которого является знаменитая серия *Silent Hill*. Рабочее наз-



вание проекта — «**Мор. Утопия**», а непосредственной разработкой занимается молодая московская команда *Ice-Pick Lodge*. «В недрах древней степи расположен маленький город. Животные, дети, правители, призраки прошлого, порочная молодежь и персонажи доисторических страхов вот уже несколько поколений непостижимым образом уживаются в этом котле. Из мяса, из крови, из кожи, из почвы, пробившись сквозь камень городских улиц, вырастает на дру-

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

г. Киев-57, а/я 61, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

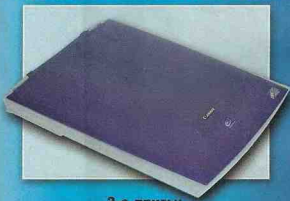
СПОНСОР КОНКУРСА

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
В МАЕ 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 CREANIVE SBS 35

мышка AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

пр. Науки, 4

set@set.kiev.ua

(044) 250-97-61

www.set.kiev.ua

гом берегу реки и распускается хрупкая роза. Дети счастливы. Звери в сиянии. Город опьянен. Люди в страхе. К прежним заботам жителей внезапно добавляет-



ся новая. Кажется, она будет последней. Но город обрушивается непонятный мор. Болезнь заразна. Болезнь смертельна. Ее можно узнать по внешним признакам, но происхождения остается загадкой. Для борьбы с эпидемией власти направляют бакалавра медицины наук. Затем следователи-инквизитора. Наконец — армейского командира. Первому поручено искоренить заразу. Второй — выяснить природу загадочной эпидемии. Третьему — принять решение о целесообразности тотального уничтожения зараженного города.

Параллельно с бакалавром, в городе действуют два доброхота. Тронутая девочка, которая воображала себя святой, и удачливый хирург-самоучка, страстно увлеченный анатомическими экспериментами. В зависимости от выбора персонажа (изначально это Бакалавр, Самозванка и Потрошитель, а по истечении определенного игрового времени — Инквизитор и Полководец) игроку придется преследовать разные цели. Главная задача — выжить в умирающем городе, не поддавшись общему безумию и попытаться спасти хотя бы нескольких из тех, с кем сведет игрока слепая судьба. В зависимости от поступков игрока странный город погибнет или останется существовать — на счастье или на беду. Многих персонажей можно спасти, многих — обречь на смерть. Никто не останется в долгу. Каждый преследует свою цель. Полученный расклад определит финал этой истории. Все вместе это создаст невиданное ранее по накалу и уровню вовлечения в действие творение — игру-мистерию». Вот такой сюжет предлагают нам разработчики из Ice-Pick Lodge. Доверием, конечно, не наделяю, но правда ли? Надеюсь, что ребятам удастся достойно реализовать все свои идеи, а мы будем следить за судьбой этого необычного проекта и оперативно сообщать вам обо всех новостях. Релиз «Мор. Утопия» намечен на конец следующего года.

Короли войны

Компания TimeGate Studios анонсировала начало работ над игрой **Kings of War**. Действие этой фантазийной стратегии будет происходить во вселенной *Kohan*. Нам снова придется вжиться в роль бессмертных героев и вступить в борьбу за власть

над миром. Как и в *Kohan*, мы будем выбирать одну из многочисленных враждующих сторон (по непроверенным данным, их пять или шесть), каждая из которых делится на несколько политических фракций. Разработчики обещают нам абсолютно новый трехмерный игровой «движок», прекрасную анимацию юнитов, суперумный искусственный интеллект и абсолютно новый (по сравнению с *Kohan*!) геймплей. Работы над игрой только-только начались, по этому особо интересных подробностей пока что нет. Будем ждать новых открытий разработчиков. Релиз *Kings of War* намечен на четвертый квартал 2004 года.

Демо-монстр

Компания Vivendi Universal Games выложила в Сеть демо-версию игры **The Hulk**, создающейся канадской компанией *Radical Entertainment* по мотивам популярного в Америке одноименного комикса. Главный герой этого экшена — профессор Брюс Баннер, который, попав под жесткое излучение, приобрел сверхъестественную возможность прев-



ращаться в ужасного зеленокожего монстра. Разработчики обещают, что в игре, сочетающей зубодробительный экшен со stealth-миссиями, нам придется попробовать в действии обе ипостаси профессора. Демка содержит в себе несколько миссий, которые войдут в полную версию игры, и даст воз-



можность оценить сильные и слабые стороны героя как в человеческом облике, так и в образе чудовища. Скачать файл можно с ftp-сервера Vivendi (<http://ftp.vugames.com/pub/ut/thehulk/demos>) или с сайтов *3D Gamers* (<http://www.3dgamers.com/games/hulk/>) и *Gamer's Hell* (http://www.gamershell.com/news_BTheHulkBdemo.shtml). Размер демки — 166 Мб. Полная же версия игры должна появиться уже в июне этого года одновременно с одноименным художественным фильмом, съемки которого в данный момент проводит студия *Universal Pictures*.

Сайт людоеда

Компания *Axel Tribe*, хорошо известная нашим геймерам по приключенческой

игре «Пророк и Убийца», открыла официальный сайт своего детективного экшена **Hannibal: The Game**. Как многие из вас, наверняка, помнят, в этой игре нам придется принять участие в напряженном



противостоянии специального агента Клариссы Стерлинг и лодоведа-интеллектуала Ганнибала Лектора. Художественные фильмы с участием этих героев уже давно вошли в историю кинематографа, а исполнитель роли Ганнибала — актер Энтони Хопкинс — даже получил рыцарское звание из рук королевы Великобритании. И вот, как это часто бывает в последнее время, популярные киногерои рвутся на экраны мониторов. Разработчики очень ответственно подошли к своей задаче, и обещают нам множество интересных фиш, которые пока что редко попадаются в компьютер-



ных играх. Так, обещают, что атмосферу нагнетать будут не только леденящая кровь озвучка и жуткий мрак, но и зрительные и слуховые галлюцинации, которые со временем научат преследовать героиню. Конечно же, планируется захватывающий неллинейный сюжет, зыбкая реальность, продвинутый искусственный интеллект, адекватная реакция мирных жителей на действия игрока и многое, многое другое. Игру создается на последней версии «движка» *LightTech*, прекрасно зарекомендовавшего себя в игре *No One Lives Forever 2*. Если вы хотите поближе узнать об этом многообещающем проекте, заходите на официальный сайт игры (<http://hannibal.axeltribe.com>).

В ожидании «Готики»

Я думаю, что не ошибусь, если скажу, что все поклонники ролевых игр с нетерпением ждут продолжения мрачной сказки немецких разработчиков из компании *Piranha Bites* под названием

Gothic II. Уже прошло довольно много времени со дня немецкого релиза этой, без сомнения, замечательной игры, но, по совершенно непонятным причинам, разработчикам все еще не удается найти мирового издателя. И вот, наконец-то появились утешительные сведения. На страницах фанатского сайта *GothicDot* (<http://gothic.rpgdot.com>), расположившегося под крыльшком популярного западного RPG-ресурса *RPGDot* (<http://www.rpgdot.com>), появились сведения о том, что «Готика 2» появится в продаже в июне этого года. При этом обозреватели сайта ссылаются на британский филиал популярного онлайн-магазина *Amazon* (<http://www.amazon.co.uk>), который начал прием заявок на покупку дисков с этой игрой. Мирным же издателем *Gothic 2* выступит компания *Infogrames*. Согласно полученным данным, релиз второй «Готики» на территории континентальной Европы состоится 13 июня, в Австро-

Наследник Zanzarah'a

Немецкая компания *Funatics Software*, знакомая нашим геймерам по таким играм,



как *Cultures 2* и *Zanzarah*, начала работу над сказочной авантюрой *Jashua: Seal of Darkness*. В этой игре вам придется перевоплотиться в мальчика по имени Джошуа, попавшего в некую сказочную страну, которой, как водится, грозит беда (пока непонятно, какая). В процессе игры вам нужно будет разобраться в сложившейся ситуации, найти свою пропавшую сестру и спасти жителей этого мира от неизвестной напасти. В Сети уже имеется официальная страничка игры (<http://www.thesealsofdarkness.de>), однако на ней нет ничего, кроме двух первых скриншотов. Будем надеяться, что в самое ближайшее время разработчики сообщат нам хоть какие-нибудь подробности о своем новом проекте.

Меч гладиатора

Компания *Acclaim* начала работу над приключенческим экшеном *Gladiator* **Word of Vengeance**. Действие игры, как нетрудно догадаться из названия, будет происходить во времена Римской империи. Главным героем — один из лучших гладиаторов Рима — не подозревает о том, что именно он избран богами для великой миссии. Безумный император *Agrippius*, фанатичный поклонник гладиаторских боев, создаст на территории города гигантскую арену, на которой ежедневно должны сражаться сотни гладиаторов для увеселения императора и его приближенных. Имперская стража использует все средства, чтобы предоставить своему повелителю все новых и новых бойцов. Остановить кровавое безумие предстоит именно вам. Похоже, что нас ожидает жесткая action/adventure в лучших традициях *Die by the Sword* и *Severance: Blade of Darkness*. Разработчики утверждают, что используемая в игре система комб «заочтена» под сражение с несколькими противниками одновременно. Более того, так наш герой является избранныком богов, то в особо тяжелых схватках он сможет на короткое время приобретать сверхъестественные способности, становясь в несколько раз сильнее или быстрее, получить способность поражать противников на расстоянии и даже поднимать повших противников и заставлять их сражаться со своей стороны. Помимо боев на арене и в темных переулках древнего Рима, разработчики обещают нам захватный

сюжет, продвинутый AI, красивую графику и спецэффекты. Релиз *Gladiator* **Word of Vengeance** намечен на ноябрь этого года. Игра выйдет одновременно на платформах PC, X-box и PlayStation 2. Если вы хотите поближе узнать об этом проекте, обязательно загляните на официальный сайт игры (<http://www.acclaim.com/games/gladiator>).

Где драться будем?

По совершенно непонятной причине компания *Codemasters* за день до начала E3 открыла некоторые подробности будущей игры **Operation Flashpoint 2**, над которой в данный момент трудится чешская компания *Bohemia Interactive*. Как и ожидалось, разработчики намерены сделать игру максимально реалистичной, а события, в которых мы с вами будем принимать участие, привязать к реальным военным конфликтам. Действие игры будет происходить в 70-е годы. Нам с вами придется поехать во Вьетнам, а так же побывать в Восточной Африке и в Центральной Европе. Это все, что нам известно на сегодняшний день. Будем надеяться, что другие подробности этой многообещающей игры откроются широкой общественности, чему поспособствует выставка E3 (Electronic Entertainment Expo), состоявшаяся с 13 по 16 мая этого года в Лос-Анджелесе.

Das ist Phantastisch forepa!

В клубе «Лощан Фантастики», при детско-юношеском клубе «ОНГА» 21 мая 2003 г. состоится творческий вечер двух популярных писателей-фантастов из Харькова — **Дмитрия Громова** и **Олега Ладыхинского**, «скрывающихся» под псевдонимом **Генри Лайон Олди**. Любителям фантастики хорошо известны их произведения: «Герой должен быть один», «Пасынки Восьмой Заповеди», «Путь меча» и «Дайте им умереть», «Мессия очисти диск», «Черный баламут» и другие. Г.Л. Олди — лауреаты многих престижных премий в жанре фантастической литературы.

Подобные мероприятия в клубе «Лощан Фантастики» проходят достаточно регулярно. Недавно, в апреле, состоялась авторские вечера с писателями-фантастами — **Геннадием Прашкевичем** (Новосибирск) и **Владимиром Гусевым** (Киев). В мае также планируются авторские вечера **Василия Головачева** (Москва), **Андрея Куркова** (Киев), **Горм Видар** (Сергея Иванова, г. Киев). Обо всех этих мероприятиях вы сможете прочитать подробные репортажи в последующих номерах нашего журнала.

Для всех, кто интересуется творчеством Г.Л. Олди, сообщаем адрес клуба: проспект Космонавтов, 41, тел.: 277-60-71.

Президент клуба — Шевеля Юрий Алексеевич.



лии — 18 июня, а в Великобритании — 27 июня. Напомним, что локализация *Gothic 2* для стран СНГ занимается московская компания «Акелла».

Официальный вор

Разговоры о том, что в недрах компании *Ion Storm* ведутся работы над третьей частью легендарного «симулятора вора» *Thief*, идут уже довольно давно. Но только на днях *Eidos Interactive* объявила об этом официально. Так что теперь уже не может быть никаких сомнений в том, что *Thief III* роно или поздно доберется до наших мониторов. В третьей части похождения легендарного вора Гарретта будут использованы технология *body awareness*, которая позволит нам видеть руки и ноги героя во время вскрытия дверей, передвижения по лестницам и даже просто при взгляде вниз. Также обещается обработка теней в реальном времени, масса новых способов маскировки и других навыков, которые позволят проходить миссии множеством различных способов. Всем фанатам Гарретта, которым не терпится увидеть, что будет представлять собой новая игра, советуем заглянуть на сайт *Eidos* и скачать трехмегабайтный видеоролик, демонстрирующий некоторые элементы геймплея (<http://www.eidosinteractive.com/downloads/search.html?gmid=141>).

WCG2003 Чемпионат мира по компьютерным играм 2003 Кубок Украины

Дмитрий Ампилов

Так как место ограничено, а рассказать нужно о многом, придется ринуться с места в карьер. В этой статье я попытаюсь изложить несколько главных мыслей, звучавших 7 мая на первой официальной пресс-конференции Кубка Украины.

Итак, первое и самое главное: **Кубку Украины — быть!** Причем уже не в трех, а четырех номинациях: *Counter Strike*, *Unreal Tournament 2k3*, *Starcraft*, *Broodwar*, *Warcraft 3*. Правда, здесь же нас подстержет и одно из самых главных разочарований: *Quake III Arena*, как вы заметили, обойдена вниманием. Не будет ее, впрочем, и на финальной стадии, в Корее. А жаль, ведь единственный комплект наград наша сборная заработала именно в *Quake III*. Что уж тут говорить о наших северных соседях: дайджест «золото» взял *ASuSUKindc58*, при этом

Время идет, а кардинального улучшения ситуации все не наблюдается. В связи с этим проведение турнира в Корее находится под вопросом. Судя по тому, что пик эпидемии, по словам организаторов пресс-конференции, придется чуть ли не на финальную неделю, вариант проведения этого самого финала где-то в Европе не кажется столь уж невозможным. Однако, в любом случае никакой дискриминации не предвидится: часть матчей будет сыграна по локальной сети, а участники из эпидемиологически неблагополучных стран сыграют свои матчи, куда не выезжая, — через Сеть. Соединение, по заверениям организаторов, будет на уровне. Нерадостные, прямо скажем, перспективы — при таких раскладах финал WCG в любом случае «слазан». Единственное, что радует: матч состоится при любой погоде.

Фу-ух! С грустным поклонением, перейдем к более радостным вещам. Во-первых, хочется поздравить страны Балтии со вступлением в дружную семью WCG. Латвия, Литва и Эстония проведут свой, странный турнир, победители которого присоединятся к лучшим игрокам из Казахстана, России и Украины. Во-вторых, доложу я вам! Ибо организаторы турнира уже не стремятся расширять географию и намерены сместить акценты с увеличения количества стран участников (ком в этом году набирается около 60-ти, в сравне-



у себя на родине он был лишь третьим. Представляете, какого шороху в идеале могли навести российские «квокеры»? В общем, влору задавать два исконно русских вопроса: «Кто виноват?» и «Что делать?» И если ответ на первый вопрос находится где-то очень глубоко, на второй очень четко ответил Мила Машина, координатор соревнований по стран СНГ. Первые шаги уже сделаны: в связи с тем, что протест по поводу снятия *Quake III Arena* с соревнований принят не был, российский сторона решила в рамках Кубка России провести свой чемпионат по *Quake III Arena* — **WCG Q3 Open**. Чемпионат планируется сделать открытым, дабы принять участие в нем смогли все желающие. Наряду, судя по всему, наберется довольно много. Жаль, конечно, что победители его куда не поедут.

Так же, как и «квакерам», не позволю украинским «фиферам». С той лишь разницей, что они пострадали лишь по причине непопулярности «Фифы» в Украине. Слухи о наличии в украинских отборочных дисциплинах *Fifa 2003* не подтвердились. Так что «футболисты» снова вне игры.

Второй и, на самом деле, главной проблемой, стала эпидемия атипичной пневмонии.



нии с 45-ю в прошлом году) на улучшение организации. В связи с этим очень уместно будет вспомнить, что WCG — не просто соревнования по компьютерным играм, но полноценный молодежный фестиваль.

Третий чемпионат мира по компьютерным играм возвращается в Сеул. Ареной финальных состязаний станет Олимпийский парк. Сражаться геймеры будут в восьми номинациях.

Призовой фонд по разным источникам составит от \$350 до \$400 тысяч.

От подробностей международных вернемся к украинским реалиям. Уж не знаю, к счастью это или к несчастью, но здесь сплось тишь да покой. Во всяком случае, пока не началось предсоревновательная лихорадка. Все организационные изменения были достаточно прогнозируемы. Так, никакой альтернативы «Квоке», кроме UT 2k3, не виделось в принципе. То ли в связи с увеличением дисциплин, то ли с учетом ошутимого прироста Q3 в популярности, но финальные соревнования оторвутся два «континентера». Под нопором *Warcraft'a* сдвинут позиции *Broodwar'a*. Сдвинут, но настолько, чтобы оказаться за бортом соревнований вообще. Во всяком случае, пока. Однако, судя по всему, это последние отборочные соревнования по *Broodwar'u*, как минимум, в Украине. Потому как здесь, не в пример Корее, играть в это старье через год будет некому. В итоге, на финал едут два «вор» и один



«старкрафтер». С *Counter Strike'om* все по-старому. В Корее или Европе едет одна команда. Таким образом, сборная Украины будет выглядеть следующим образом: команда *Counter Strike* (5 человек), 2 *Unreal'era*, 2 *Warcraft'era*, 1 *Starcraft'er* и «тимидлер». Как вы уже, наверное, посчитали, в сумме набирается 11 человек.

Вот кто не смилился, так это главный судья Кубка Украины, широко известный в КСР'ских и прочих кругах *Caliboo*, которому вот уже второй год подряд приходится доказывать, что украинский суд — самый гуманный суд в мире. Неплохой подарок к награждению 10 мая 24-летнему, вы не находите? Автор присоединяется к многочисленным поздравлениям и желает всего! ☺ Снеем надеяться, украинским командам дадут четкие инструкции по поводу количества «разрешенных» дымовых гранат.

В завершение немного официоза. Регистрация участников проводится с 5 мая по 16 июня на официальном сайте WCG (wgc.com.ua). Хотя по доброй старой традиции можно предавать очередное продление срока регистрации, потому как в первоначально отведенный срок часть геймеров регистрироваться отказывается наотрез ☹. Участвовать имеют право граждане Украины возрастом от 14 лет. Региональные отборочные будут проводиться в 8 городах Украины: Ровно, Днепропетровск, Харьков, Львов, Симферополь, Киев, Днепропетровск. Даты проведения региональных отборочных — 23 июня — 6 июля. Финал национальных отборочных игр будет проводиться 29—30 августа. О призовом фонде пока молчок, хотя призы обещают не хуже, чем в прошлом году.

Александр GLUKK

Восхождение на Трон

Жанр: TBS/adventure**Разработчик:** DVS**Издатель:** не объявлен**Системные требования:** не объявлены

В последнее время внимание все чаще и чаще привлекают проекты, создаваемые нашими земляками и их коллегами из ближнего зарубежья. И вовсе не потому, что мы приняли волевое решение всеми силами «підтримувати вітчизняного виробника». Нет, просто многие игры, над которыми в данное время трудятся молодые российские и украинские команды, представляются более интересными, чем иные разработки известных западных фирм.

С ребятами из николаевской компании DVS мы с братишкой познакомились на КРИ (Первой российской Конференции разработчиков компьютерных игр), которая, как

дамы, прячущимися от света в мрачных бездонных пещерах? Нет, на самом деле все иначе. Добро и зло — довольно размытые понятия. Нам неизвестно, с чего началась война короля Александра с воинственными оркскими кланами. Но однажды темной ненастной ночью отряды зеленокожих варваров осадили королевский дворец. Толстые стены древнего замка не смогли противостоять напору вражеских катапульти, а благородные защитники оказались бессильными перед дикими ордами невест откуда взявшихся злобных монстров, пришедших на земли королевства с заснеженных перевалов оркских гор. Захватчики не щадили никого. Не только воины, но и женщины, и дети были преданы огню и мечу, а их изуродованные трупы стали поживой для волков и гигантских ящеров, сопровождавших оркское войско. Даже сил правителя, сильнейшего рыцаря королевства мага-воина Александра, не хватило, чтобы остановить атакующих. Он так бы и погиб у подножия собственного трона, если бы не придворный маг, который, собрав последние силы, спас своего повелителя, выбросив его при помощи мощного заклинания далеко за пределы замка.

Описание стартового мультика обчно считается дурным тоном. Но здесь — случай особый. Длющийся не более минуты ролик срежиссирован действительно на мастерски, он настолько красив, что хочется пересматривать его снова и снова. Итак, нам предстоит переползаться в Александра и отвоевать трон своего королевства, попутно отомстив за давнишнее поражение и смерть родных и близких. Согласен, завязка не слишком оригинальна, но исполнение... За него можно простить очень многое.

Игру можно условно разделить на две части — «адвенчурную» и тактическую. В первой мы путешествуем по миру, набираем войско, общаемся с NPC и получаем квесты. Даже тот небольшой кусочек, который представлен в демо-версии, дает возможность убедиться, что скучать нам не придется. В маленькой деревушке, расположенной к северу от того места, где мы приходим в себя, есть таверна, в которой можно за соответствующую плату узнать подробности о гарнизоне близлежащего замка, причем NPC утверждает, что данные сведения будут необходимы каждому, кому придет в голову атаковать твердо. Здесь же подворачиваются лекари, способные привести вас в чувства после тяжелого боя, и храм, в котором можно бесплатно сохранить игру (из чего мож-

но сделать вывод, что за каждый сейв в полной версии игры нам придется выкладывать некоторую сумму, и только в храмах можно будет сохраняться бесплатно). Чуть дальше находятся бараки, в которых можно нанять ваших первых соратников, приобрести катапульти, необходимые для осады крепостей, и бошня мага, где можно развиться новыми заклинаниями. Несмотря на то, что в демке все вышеназванные опции неактивны, нетрудно понять, насколько проработанным обещает быть игровой процесс. В какой еще игре вам приходилось, к примеру, покупать сведения о вероятном противнике? А тот факт, что стены замка (наконец-то!) не будут протыкаться копытами и стрелами, и для осады вам в обязательном порядке потребуются баллисты и катапульти, наверняка порадует любого поклонника стратегических игр. Добавьте ко всему этому еще и визуальное впечатление. Стены крепостей в «Восхождении на трон» действительно подавляют своими размерами и мощью. Лично мне даже в голову не пришло бы пытаться сокрушить их при помощи лучников или копейчиков. Невольно вспоминаются картонные домики, гордо именуемые «замками» в Heroes of Might and Magic IV ©.

Также не может не радовать проработанность образа главного героя. Александр — вовсе не «рыцарь на белом коне». Нашему взору предстает обожженный черноволосый гигант с мертвыми белыми глазами, просто раздражаемый ненавистью ко всему миру. Его характер ярко проявляется в диалогах с NPC. «Ты кто такой, оборванец?» «Я тот, кто может сделать тебя короче на целую голову». Так как это не полноценная RPG, у нас не будет возможности принимать участие в беседах с местными жителями, но даже простое наблюдение за



вы помните, проходила в Москве в марте этого года. Показанная ими технодевка игры «Восхождение на трон» сразу привлекла наше внимание отличной графикой и оригинальной идеей. Смесь жанров сейчас мало кого удивит, но столь органичное сочетание *adventure* и *poshatovoy strategii* с элементами RPG нам уже давненько не попадалось. «Восхождение на трон» не получило никаких призов на московской выставке, однако, по нашему личному мнению, эта игра была если не самой, то одной из самых интересных проектов молодых компаний, представленных на КРИ. Все это время мы с нетерпением ждали вестей из Николаева. И вот, наконец, в наши руки попала новая демка игры, обзор которой мы и представляем вашему вниманию.

Уже с первых кадров стартового мультика становится понятно, какой мрачный и негостеприимный мир ожидает нас по ту сторону монитора. Кто сказал, что фантазия — это затопленные солнцем леса и долины, в которых светлые эльфы танцуют на зеленых полях, а могучие герои в блестящих доспехах игроками разделяются с темными ор-



тем, как наш герой общается с тем или иным персонажем, приносит море удовольствия. С первых же слов понятно, что перед нами действительно король, который ни за что не смирился с поражением.

Но основное время игры, похоже, будет отведено тактически боям. Врагов не просто много, их очень много и они сильные, быстры и смертоносны. Причем, как мне показалось, даже чересчур. Спешествуя по миру, нужно всегда держать глаза открытыми и пос-



тожно быть готовым принять бой. Иногда создается такое впечатление, что враги таятся буквально под каждым кустом. Они замечают вас издалека и с воплями устремятся в погоню, уйти от которой, как правило, не получается. Каждый из персонажей игры обладает параметрами *Health, Damage, Attack, Defense, Speed, Shoot* и *Special ability*. Понятно, что по мере прохождения игры все параметры будут расти, а ваши бойцы — становиться все быстрее, сильнее и круче. К со-



жалеению, увидеть это в демо-версии не представляется возможным. Сколько бы боев вы не провели, вам не удастся улучшить навыки Александра. Также нельзя изучить новые заклинания, разбить более крутым оружием и нанять армию. Поэтому схватки с некоторыми соперниками в демке неизбежно приведут к поражению. Но это же не повод для того, чтобы не сражаться!

Наиболее часто встречающимися соперниками будут волки и гоблины. Вторые особой опасности не представляют — слабоопытные середнячки, способные давить исключительно количеством. А вот волков, обладающих высокой скоростью и наносящих солидный демадж, стоит опасаться. Также можно будет полюбоваться на огров и лунных гоблинов. Почему именно полюбоваться? Да потому, что эти ребята поодиночке не ходят — меня, как правило, убивали раньше, чем мне удавалось добраться до отсиживающихся в задних рядах великанов.

Как и уже говорил, Александр в равной степени хорошо владеет как холодным оружием, так и заклинаниями. Прав-

да, имеющийся в активе навык *Shoot* укажет на то, что в процессе игры мы сможем развиться стрелковым оружием. Но в демке его нет ©, и нашему герою приходится бить врагов мечом (демадж от 0 до 10) и простейшим огненным заклинанием (нечто вроде файерболла, наносимого урон от 0 до 50). Следует отметить, что мана у Александра не заканчивается, так что меч остается практически не у дел. Но скорее всего, в полной версии игры все будет несколько иначе. По словам разработчиков, нам будет предоставлена возможность выбрать специализацию своего героя, сделав его либо воином, либо магом. При этом оба класса смогут изучать магию и владеть различными видами оружия. Различие будет заключаться в том, что магу будут доступны заклинания высшего круга, а воин сможет нанимать самых сильных юнитов, которые никогда не пойдут под командование мага. Разработчики обещают нам, что в игре будет более сорока заклинаний, а герой сможет водить с собой до шестнадцати юнитов. Добавьте сюда еще специальные умения (о которых на сегодняшний день, к сожалению, ничего не известно), а также

различные виды оружия, магические амулеты и артефакты, способные серьезно повлиять на баланс сил в бою, и вы поймете, что сражения в «Восхождении на трон» сулят вам широкое поле для проявления ваших тактических способностей.

Территория, представленная в демо-версии, не составляет и сотой части общего игрового мира. В полной версии игры нам придется посетить три материка, разительно отличающихся друг от друга не только климатическими и природными условиями, но и проживающими на них NPC и монстрами. Каждый из континентов будет населен оригинальными существами, большинство из которых вы сможете завербовать в свою армию. Вдобавок, жители каждого из материков отдадут предпочтение той или иной школе магии. Одним словом, придется немало помогаться по миру, чтобы создать действительно непобедимое войско.

К сожалению, демка не дает ответов на очень многие вопросы, но то, что мне удалось увидеть, внушает изрядную долю оптимизма. Если разработчикам удастся в полной мере реализовать все свои замыслы, то нас ожидает действительно интересная игра. Смесь захватывающего приключения с боями о-ля Heroes of Might and Magic — это уже само по себе приятно. Добавьте сюда еще и практически полную свободу действий, интересную сюжетную линию, огромный игровой мир, множество разнообразных существ, от волков и гоблинов до титанов и драконов, множество разнообразных заклинаний, штурм и защи-

ту крепостей и многое, многое другое. Много ли игр с подобным набором фиц в последнее время появлялось в продаже? То-то же.

В последнее время хорошая графика стала неотъемлемой частью любой компьютерной игры. Можно очень долго рассуждать о том, что для игр многих жанров (в том числе стратегий и RPG), графика не имеет особого значения, и все же именно она первой бросается в глаза, когда вы запускаете игрушку. Возможно, если бы графическое исполнение «Восхождения на трон» не было выполнено на таком высоком уровне, мы на выставке просто не обратили бы внимания на этот проект. Директор DVS Александр Ищенко сказал, что на сегодняшний день программный код игры реализован прибли-



зительно на пятьдесят, а графика — на тридцать пять процентов. Но внешний вид игрушки уже сейчас поражает. Я не отходя от любительски подсчитывая полигоны и рассматривая каждую травинку под ногами моего персонажа. Могу сказать в целом: мир игры живой. Трава и деревья, небо и вода, солнце и тени, огромные открытые пространства и строения — все это выглядит очень естественно и необычайно красиво. Отдельное похвал заслуживает анимация персонажей. Здесь вы не встретите хорькой походки юнитов HoMM IV. Каждый персонаж передвигается естественно и по-своему красиво. Невозмож-



но не восторгаться стаяй волков, бегущих вам навстречу по колышущейся зеленой траве. Очень смешно наблюдать за подпрыгивающей походкой гоблина. А бредущий вразвалку гигант-огр должен двигаться только так, и никак иначе.

Очень хочется верить, что разработчики сумеют справиться со своей задачей. Ведь если им удастся достойно реализовать все свои идеи, то игра будет просто обречена на успех.

ТОМ/DOC/КЕРТИС kertis@torba.com

BLOODRAYNE

Грустные мысли об играх

В последнее время все чаще я пишу об играх, которые первоначально выходили для всяческих консолей, и только спустя некоторое (порой продолжитель-



ное) время доходили до нас, РС-шников. Честно говоря, раньше меня подобная проблема как-то совсем не волновала — как ни крути, хороших портов приставочных игр гораздо меньше, чем хороших игр для компов. Но со временем надписи типа only for PS-2 начали меня напрягать. Что за безобразие? Чем мы хуже? Ладно, оставим в сторону игры, которые разрабатываются исключительно для какой-то консоли. Бог с ними. Но почему, скажите на милость, игра, разрабатывающаяся и для консолей, и для компов, может выйти на компьютер с опозданием на полгода — год? Почему консольщики, плотоядно улыбаясь и потирая свои ручки, добрались до BloodRayne Аллах знает когда, а мы только что?

Несправедливо это и грустно. Если так пойдет и дальше, то вышину я компьютер с балкона и переиду на приставки.

Впрочем, нет. Не переиду. Не дожидусь! Как специальный агент Департамента буду биться до последнего. Отступать-то все равно некуда. Позади фиг знает что, а впереди — впереди девушка моей мечты по имени Rayne. Наконец-то она добралась и до нас...

Кровавая баня-2003

Чем там нас приманивали разработчики второго Postal? Насилие, жестокость

ради жестокости, кучи трупов и море крови? Что ж, ничего не имею против. Но поиграв в «Postal», я был немного разочарован — как ни смешно, игре не хватает именно кровавости и жестокости. Расчленки не хватает, вот!

Впрочем, расстраивался я по этому поводу недолго, поскольку в мои руки (абсолютно случайно) попал BloodRayne — игра, на время вытеснившая меня из привычной реальности и зашвырнувшая в пучины кровавого безумия. Игра, которую я не ждал, но дождался. Как странно бывает порой: ждешь игру, ждешь, дни считаешь, минуты, секунды, потом дрожащими руками вставляешь в сидюк, устанавлишь, начинаешь играть... и ничего, кроме разочарования, не испытываешь. Бывало у вас так? И у меня бывало. Часто. А вот так, чтобы не ждал, не ждал, взял глянуть одним глазком, а потом с пеной на губах и безумием в глазах отказывался вернуть на место и дать другому агенту, — что-то не припомню. Шефа даже за ухо укусил, за что слопотал выговор, а заодно и право написать об игре.



Ладно, хватит вступлений. Все, я думаю, уже все поняли, все находится на полпути к покупке диска. Не спешите, давайте лучше я все расскажу об игре, а вы и тогда, не любите ли?

В любом случае знайте: перед нами самая кровавая игра этого года. И это не преувеличение...

Разработчик: Terminal Reality

Издатель: Majesco Inc.

Жанр: кровавая баня от третьего лица

Системные требования, рекомендованные разработчиками:

✓ **минимальные:** 733-МГц процессор, 128 Мб ОЗУ, 2 Гб свободного места на диске, 64-Мб GeForce2 или Radeon;

✓ **рекомендованные:** P4 2.53 ГГц или аналогичный AMD, 512 Мб ОЗУ, GeForce4 Ti 4600

Внимание! Если игра тормозит, попробуйте запустить ее в OpenGL-режиме. Не знаю почему, но менее мощным компьютерам больше нравится именно этот режим ☺.

Минимальная конфигурация, на которой играл я: AMD-2200, 256 Мб ОЗУ, GF3

Игра шла великолепно (в OpenGL-режиме) с включением всех настроек

Из жизни вампиров

Боюсь, я не смогу точно рассказать, откуда вышли вампиры, — существует огромное количество более или менее правдоподобных версий, и какую из них выбрать, решать вам. Впрочем, одна версия нравится мне больше других, вот ее-то я и поведаю. Итак, согласно этой версии,



первым из вампиров был Каин, да, тот самый парень, что прирезал собственного брата, да еще попробовал обмануть Бога. Бог, понятное дело, страшно разгневался (не так на убийство, как на попытку укрытия улики и введения следствия в заблуждение) и проклял Каина. Проклятие это, нужно заметить, было довольно странным — ведь Каин стал практически бессмертным, правда, для продолжения нормального функционирования [жизни] это называть сложно] ему требовалась кровь. Желательно, человеческая. Кстати говоря, никакими сверхъестественными способностями Каин не отличался, пока однажды не встретил ведьму Лилил (первую жену Адама), которая и научила Каина пользоваться силой крови и... плодить других вампиров.

Как, хм, человек опытный могу сообщить: сколько бы крови у вас не выпил вампир, вампиром вы не станете. Разве что померете. Чтобы человек стал вампиром, нужно две вещи: первое — высушить его, т.е. выпить всю кровь, до капли; второе — влить в него немного проклятой крови вампиров.

Некоторое время Каин не хотел плодить себе подобных, но потом одиночест-

во ему наскучило, и он создал еще трех вампиров, а они, в свою очередь, инициировали еще тринадцать. И началось...



Впрочем, история ночного народа не должна нас слишком сильно волновать, точнее, нас должна волновать история всего одной его представительницы — Rayne, полувампирши (в данном случае «полу» — видимо, значит, полукровка, т.е. не рожденная вампиром, а инициированная кем-то другим). Фильм Blade все помнит?

Так вот, в одной далекой от нас стране существовала очень секретная организация, в которую входили бойцы с горячим сердцем, чистыми мыслями и... окровавленными клыками. Вампиры и полувампирши. А цели у этой организации были самые что ни на есть гуманные — помогать всему миру и беречь его от Зла. Их методы... тоже, с какой-то точки зрения, гуманные — враги выпаливалились и высушивались. В общем, и хорошие люди добры, и вампиры сыты. Наша главная героиня, Rayne, как раз и работает на данную организацию. Впрочем, глядя на нее, я подозреваю, что многие мужчины добровольно согласились бы пожертвовать частью своей крови ради такой красавицы. Женщины, даже не будучи вампирами, рады попить из нас, мужиков, кровь — и ничего. Но это обычные женщины, а тут... Ларка Крофт может смело вешаться — такой симпатичной героини мы давно не наблюдали на экранах наших мониторов. Да что там мониторы, я и по телесу таких стильных девчонок давно не видел!

Но ладно, хватит глотать слюны, к делу. Итак, первое задание — выяснить причины

нее не ждите — разбираться с проблемами мы будем сами. А проблем нам хватит.

Кто сказал, что зомби тупы и двигаются со скоростью одноногого паралитика? Поверьте, при желании они могут двигаться очень быстро, кроме того, они могут стрелять. Причем, очень неплохо.

А что можем мы?

Мы можем их убивать. Причем, у нас есть на выбор три способа. Способ номер один — тупо, при помощи обычного огнестрельного оружия, которое, надо сказать, весьма эффективно. Оно вообще всегда эффективно. Но, спрашивается, какой смысл играть за вампира, если все равно придется

пользоваться надоевшими автоматами-пистолетами-гранатометами? Тогда рекомендую: способ номер два. К нежным ручкам нашей героини прикреплены два смертоносных клыка — именно они, а не пушки, являются самым эффективным (и при этом очень эффективным!) орудием борьбы со злом. Серия быстрых ударов — и очередной зомби пытается ударить от нас, потеряв обе руки; еще удары — а сторону летят ноги, откатывается голова, кровавый хлещет фонтаном. Да! Еще! Следующий! Следующий! Думаю, на конкурсе косарей Rayne точно заняла бы первое место. Но у нас не конкурс, у нас война, а на войне не только ты убиваешь врагов, но и они пытаются убить тебя. Прыжок, пируэт, взлест лезвий, очередной враг валится на землю, но... жизней осталось мало. Очень мало. Симпатичное личико Рейн рядом с пистолетом здоровья превращается в обтянутый кожей скелет. Где же аптечки? Как где? Да везде. Чем питаются вампиры? Правильно, вот вам и третий способ убийства: раз! — Rayne напрыгивает на очередного зомби, обхватывает его талию своими стройными ножками и присасывается к шее. Какое звучит! Как оно смачно чмокает... Аж у самого в горле пересохло. И вот зомби падает мертвым, а мы оглядываемся в поисках новой жертвы — новой аптечки. Никогда не подозревал, что восстановление жизни может быть настолько эротично... Да... Сто баллов из десяти возможных.

Сюжет игры нельзя назвать сложным или оригинальным — есть мы, есть цель миссии, есть враги, которые мешают нам ее выполнить. Все. Просто, линейно. И очень красиво — особенно благодаря нашим спецспособностям.

Прибамбасы

Это именно то, без чего BloodRayne мало чем выделялась бы на фоне других TPS. Нет, красота главной героини и обилие крови несомненно бы привлекли к игре внимание, но... Это было бы не то. Это как если бы у знаменитого Мокса, который Пейн, отнять его фирменный режим slow-mo (замедления времени).

Ночем, пожалуй, с первого, что бросается в глаза — с прыжков. Как Rayne пры-

гает! Поверьте, нынешние чемпионы по прыжкам в высоту и длину, увидев такие прыжки, немедленно должны были уйти из спорта, скажем, сославшись на врожденное кривоножие. Длинными и высокими прыжками нас, конечно, не удивили, но нажимте после прыжка кнопочку, на которой у вас висит эта функция, второй раз. Раз! — наша героиня поворачивается в воздухе и уже летит ногами вперед, еще и крутясь вокруг оси.



Красиво? Очень. Не только красиво, но и эффективно — с помощью такого приема можно прыгнуть дальше, чем обычно, а главное, выбить ножками дверь или пробить дыру в стене. Естественно, только в тех случаях, когда это предусмотрено разработчиками. Но нам ведь никто и не обещал полной разрушаемости уровней? Не обещал, но, как мне кажется, разрушать в BR можно больше, чем в первом Red Faction.

Следующая примочка — *bloodlust*. Это самая что ни на есть кровавая радость. Включив намахавшись режиками, Rayne, зараженная битвой, может впасть в состояние... нуверное, берсерка. Находим на *Caps Lock* — и... мир окрашивается в красный цвет. Наша героиня начинает двигаться значительно быстрее, а ее атаки становятся еще более смертоносными и эффективными. Через некоторое время Rayne приходит в себя и должно опять махать клинком в обычном режиме. Красивая и крайне эффективная примочка — некоторые монстры иногда зововеть весьма непростю.

Примочка номер три, она активизируется клавишей **3** — *инфравидение*. В этом режиме наша симпатичная героиня способна увидеть сквозь стену ближайшую жертву или обнаружить следующий *mission objectives* (объект миссии, тип).

Примочка номер четыре, доступ к которой вы получите после прохождения первой миссии в Луизиане, — называется она *bullet time* и активизируется нажатием клавиши **4**. Что вам скажут? Помните знаменитого финского парня Мокса? Так вот, данный режим активизирует пресловутое замедление времени, причем в нем можно уклоняться от пуль, к тому же он бесконечный — пока не нажмете на **1**, он будет работать! Очень рекомендую; по сути, без него пройти игру было бы практически невозможно. Слыхом многие хотят убить нашу героиню, а она, бедняжка, даже броник не носит (чтобы фигуру не портили).

Примочка номер пять (доступно после обретения *глаза Валиала*) — что-то ти-



таинственной эпидемии и по возможности пресечь ее. На него мы отправляемся не в одиночку, а с наставницей, тоже, понятно, вампиршей. Впрочем, особой помощи от



Не такое уж это безопасное дело — нанимать новых сотрудников. Даже термин такой есть — хэдхантерство (охота за головами в переводе). Впрочем, поиски Рандом новой секретарши нельзя назвать именно охотой за головами... За головами или за чем еще, но охота эта оказалась делом далеко не безопасным.

Ефим БЕРКОВИЧ aka Rand rand@mycomp.com.ua



Разработчик: «Нивал»

Издатель: 1С

Системные требования:

Windows 98/ME/2000/XP с версией DirectX не ниже 8.1. Для установки игры требуется 2150 Мб свободного места на жестком диске. Также дополнительно рекомендуется иметь не менее 200 Мб для файла подкачки (swap-файла) Windows и записей сохраненных игр;

✓ **минимальные:** Pentium 2 366 МГц; 64 Мб ОЗУ; графический 3D-ускоритель AGP класса Riva TNT с 8 Мб видеопамти;

✓ **рекомендуемые:** Pentium 3 600 МГц; 128 Мб ОЗУ и более; графический 3D-ускоритель AGP 4х класса GeForce DDR с 32 Мб видеопамти

«Это, значит, я — лучший ученик Жукова? Да я толк от самоходной артиллерийской установки не отличу. Точнее, отличу, если перед ними будут таблички висеть, как в музее. И там будет написано — это, мол, танк, а это САУ. Кстати, мне всегда было интересно, чем же они отличались, кроме названия? И там и там гусеницы и там и там пушка. Так чем я буду командовать? Надеюсь, чем то далеко в тылу?»



День был неудачным. Причем, очень. Начнем с того, что все работники ДЗРВ вовремя сдали материалы или, в крайнем случае, запаслись необходимыми бумагами о своей нетрудоспособности. И следовательно, ругать Ранду было некого. То есть совсем некого. Это приводило его в бешенство: «Ну что я за начальник, если даже не могу устроить взбучку подчиненному? Правильно — плохой начальник. Такого никто уважать не будет». С другой стороны, опыт подсказывал ему — найти недостатки в работе подчиненного можно всегда. Надо только очень захотеть. А если он этих самых недостатков не видит, значит, уже начал терять нокс. «Тек-с, повсюдином еще раз. Глюк и Кертис, Глюк и Кертис, Глюк и Кертис все сдали. Кертис, правда, на последней планерке несколько раз пытался нехорошо выпустить клики и укунуть сидяще-

героини были достаточно сексапильны для того, чтобы стать секретаршами такого важного в Игрограде человека, как начальник ДЗРВ Ранд. А во-вторых, все они были достаточно глупенькими, чтобы занять это место. Потому что девушки разумные обходили ДЗРВ стороной. Впрочем, еще одна секретарша все равно не продолжалась на своем месте больше 2 недель. Или ее распылял сам Ранд, или она становилась жертвой кого-то из разбушевавшихся агентов.

Значит, 2 часа на вербовку секретарш, потом легкий тренинг в любой РПГ и можно домой идти. Нет, день все-таки налаживается. Итак, в портал за секретаршами!

«Ой, где это я?» Меньше всего местность, куда попал Ранд, напоминала эротическую игру. Вместо до боли знакомого сияющего всеми огнями бордела он стоял, о ужас, посреди поля. Вперед расстился сосновый лес, а сзади заводили свои двигатели несколько танков. Какие, к черту, в борделе танки? Тут что, все крышей поехали? У него ж сидения жесткие, да и ресоры никакие. Тек-с, значит, быстренько критикуем этот мир, забираем приглянувшихся секретарш и обратно. «Ой, а это что?» Рядом с ним разорвалось несколько снарядов. Нет, это совершенно не эротическая игрушка, это черт знает что.

— Товарищ командир, быстрее сюда.

Из-за зарослей леса меня окликнул паренек, одетый в шинель явно не по размеру.

— Снаб фрицы авиацию вызовут, так тут вообще все бомбами перекопашатся. Быстрой уходим.

— Уходим? А мы вообще где?

— Как где, в лесу мы, чуть восточнее Сталинграда. А вашу машину снарядам разбили? Нам говорили, мол, сейчас придет командир новый, он у самого Жукова лучший ученик, так сразу немчура погони.



го рядом Бонда, но Глюк с размаху бил его по голове, и он успокаивался. Кстати, Бонд... Ну у него еще два отгула за ночные дежурства есть. Глюк. Глюка лучше не трогать. Когда в последний раз его не вовремя разбудила моя секретарша, то у меня стало на одну секретаршу меньше. Кстати, она была предпоследней. А что это значит? Это значит, что пора набирать новых.

Ну, где брать секретарш, Ранд знал точно. Идеальное место для их вербовки — эротические игрушки. Ну во-первых, все их

— Слышь, боец, у меня, типа, контузия. Чем командовать ехал, не помню.

— Ой, мне говорили, что так бывает, но ни разу не видел. Вы не бойтесь, товарищ командир, оно проходит. А командовать вы будете отдельной штурмовой бригадой имени Коминтерна. Мы как раз наступать готовимся.

«Я??? Командовать штурмовой бригадой? Мама, хочу обратно в ДЗРВ. Я тут такого накомандую, что мы до самого Урала драпают будем. Я в таких делах только моськой давить умею. Ну да ладно, сейчас выясним, где тут база, и отправив сборщиков за ресурсами. Потом надо танков побольше надавать. Самые толстые. Пехота, что? Пехота — расходное мясо, вот танки — это сила. А то поставили всего 3 штуки и уходятся. Вот когда я в мире С&С был, у меня как-то коров больше 200 мамонтов штурмовало. Кстати, как называется этот танк?»

— Слышь, боец, а как этот танк называется?

— Товарищ командир, это Т-34 — наш самый лучший танк.



— Хорошо, а база где?
— Так вот, перед нами.
— Как перед нами? Где завод танковый?
Где казармы? Где аэродром? Где вообще
все?



— Завод? Да где же ему быть? За Уралом, сейчас все заводы в Сибири. Казармы нам не нужны, мы можем и в блиндажах спать. А аэродром? Я его и не видел ни разу, самолеты прилетают сами. Когда? Да когда вы их вызовете. По крайней мере, предыдущий наш командир именно так и делал.

— А куда он денся? Предыдущий?

— Расстреляли. За трусость. Гансы на нас 3 суток перли. Потом, когда зенитки все уничтожили, над нами самолет-разведчик пролетел. Ну, командир и говорит, мол, пора отходить, сейчас бомбардировщики появятся и капел будет. Мы отошли, недалеко, всего на пару километров. И точно, прилетели фицы, и все раздолбали. Мы-то списали, о командира в штаб вызвали, и сразу как приехал, к стенке поставили. Ибо товарищ Сталин дал приказ ни шагу назад. А что вы смеетесь? Тут вообще куча разных миссий, как под конец выяснилось. В некоторых нельзя отступать с выбранных позиций.

«Яжело тут у них. Значит, если я хоть раз отступлю, меня того? К стенке? Весело. Нет, узнаю, кто мне такую пакость подстроил — он у меня до конца жизни будет главным инспектором по «лакепузизму и телеманию». Из детского сада не выйдет, или выйдет только вперед ногами. М-дя, правда, пока мне надо отсюда самому выбраться, причем не вперед ногами.

Что у нас есть? У нас есть 3 танка модели Т-34 образца 39 года. Еще 3 гойбичи, легкие, но стреляют достаточно далеко. Интересно, а тяжелые будут еще дальше стрелять? Еще имеется пехота — много. 3 тягача могут возить пушки или гойбичи, а могут и пехоту. Ну и инженерный грузовик. И самое главное — есть девушка, одна, снайпер. Я, правда, не сразу понял, что это девушка. В маскировочном комбинезоне фигуры было не видно. Но когда я всех моих подчиненных (кроме рядовых пехотинцев) собрал в блиндаже для получения или заданий, я увидел... Я увидел такую девушку, что все блондины из эротических игр просто перед ней меркли. Все, решение, она и будет у меня новой секретаршей. Естественно, когда мы отсюда выберемся. Поэтому я решил ее не рисковать, а оставить у себя в блиндаже. Ну, чтобы заранее научиться, хм, стенографировать. И что

вы думаете, в ту же ночь она сбежала на передовую. Пришлось дать команду, чтобы ее там поберегли.

Ну в общем, распечатал я пакет с приказом. Там все элементарно — надо штурмом взять деревню и находящуюся рядом железнодорожную станцию. На карте все просто. Но... а человек опытный. Понимаю, что маршем по прямой дороге я не пройду. А значит, что? Значит, вначале надо узнать, что же немчура мне готовит. Снайпершей я решил не рисковать. Она, хоть и утверждает, что закончила особые курсы по маскировке и способна проползти мимо всех заграждений и часовых, у меня к ней есть отпущу, а секретаршей у меня кто тогда будет? Пушкин или эти два брата, Кертис и Глюк? Если не на разведку — пусть самолет летит.

Он это быстроенько делает. Вытащил радио, связался с аэродромом, и через пару минут самолет-разведчик кружил в заданном районе. Ну а потом дал я команду гойбичам все там проутюжить. Пару залпов и все.

Точнее, это мне показалось, что все. На самом деле, у фицев ведь тоже артиллерия оказалось неподалеку. Нескольких залпов я дал, а потом уже на мои позиции посыпались снаряды. И зачем? Все равно я свою артиллерию быстроенько прицепил к тягачам и дал ходу. Интересно только, откуда они так быстро узнали, где мои позиции. Может, у меня завелся шпион? Типа такой же снайпер, только немецкий? Ползает среди пехоты такая себе Брунгильда в масках и с радией. И сразу как стрелять начинаю, докладывает, мол, артиллерия противника в таком-то квадрате. Вызвал к себе контрразведчика. Приказал найти шпиона. Он логично мне порировал, что если бы был лазутчик, то он и начала огня не стал дожидаться — доложил бы заранее, где позиции.



А так, говорит, это все в порядке вещей. И мы и они всегда знаем, где приблизительно находится артиллерия противника. Она на карте обозначается. Странная система, но неверно, разработчикам виднее.

Так-с, итог, меня обстреливали из то-го угла? Значит, посылаю туда ганди. И заодно пехоту. Быстренько взламываем оборону врага и с налету, пока он не перенаправил артиллерию, захватываем пушки. Кстати, это оказалось достаточно просто. Пехота поубивала всех артиллеристов и,

как только я отдал приказ, сама стала крутить всяческие ручки для настройки. Какие ручки? А я что, знаю? Я что, артиллерист? Ну в общем, артиллерия развернулась в нужном мне направлении. И кстати, оказалось что вовремя. Потому что на меня как раз вражеские танки поперли. Ну и поперли! А мои орлы в это время копались. А из укрытия стрелять, как ни крути, удобнее. Так что контратука фашистскую мы отбили.

Кстати, рядом с их артиллерией оказался полевой склад боеприпасов. Уж не знаю, что его комплектовал, но там были практически все калибры снарядов. И для моей артиллерии, и для немецкой. Уже потом я узнал, что аналогично комплектуются все без исключения склады — и мои, и вражеские. Удобно, конечно. Кстати, если рядом склада нет, то



снаряды с ближайшего доставят уже упомянутые тягачи. Странно другое — если они и есть рядом, то все равно самим артиллеристам на нем ничего не выдадут. Как ни крути, придется вызывать тягач, а вышедшие из него носильщики подругают боеприпасы.

Тек-с... Что там еще от меня штаб требует? Уничтожить прикрывающие от атак с воздуха зенитки и железнодорожную станцию. Зенитки... зенитки... зенитки — вещь страшная, очень страшная для самолетов. То есть надо их брать со стороны земли. И так, опять вперед танки, а зенитки пехота. Тек-с, а это что? Какие такие минь? И что с ними делать? Я уже половину солдат потерял. Что, инженеры еще и минь снимать умеют? Так чего они сзади на грузовике сидят? Вперед — разминировать. Да и по ходу отремонтируйте всю технику. О моллошди! Проход через минное поле расчищен. Значит, быстрой атакой с тылу берем зенитки как трофеи. Получилось? Молодцы, кстати, а вы знаете, что теперь будет? Правильно, я вызову бомбардировщики, и они все там отутюжат. Никого не оставят в живых.

Как, не бомбардировщики? Почему штурмовики? Они действительно лучше технику уничтожают? А бомбардировщики зачем тогда нужны? Против пехоты? А я сразу у тех и других вызову. Как нельзя? Почему? Пилотов мало? Нет? Ах, взлетная полоса узкая. Странные тут у вас аэродромы. Не зря, видно, их от меня спрятали подальше. Эх мне бы полную власть над всем, что тут есть, я бы быстро порядок навел. А то шлют мне какие-то устаревшие Т-26 или что-то похожее, а мне хотя бы Т-34 или KB-1. На фиг мне нужен танк, который взри-

ваются от одного попадания. Брони, как и главного калибра, много не бывает.

Кстати, представьте себе. В середине миссии ко мне поступают новые модели Т-34 образца 42-го года. Броня и пушка по-лучше той, что на образце 39-го года. Я в



полном восторге. А мои танкисты мне жалуются, мол, кабина тесная и неудобная. Я им сразу: вы сюда воевать приехали или на курорт? На фиг вам удобная кабина? Лучше лишние пары сантиметров брони. Ну они сразу моей мысли не поняли, но когда я пистолет из кобуры достал, дошло. Пистолет вообще для управления войсками — вещь незаменимая. Вот в третьем взводе, когда командира убили, сразу мораль упала. Стрелять они стали хуже, да и вообще. Я убедился, что без пистолета и какой-то матери командовать весьма сложно.

Тек-с, что все? Все выполнил? Отлично... Зачем меня в штаб? Я же не отступал? Нарядят? А еще и в звании повысят? А что мне это дост? Командовать буду не штурмовой бригадой, а дивизией особого назначения. Как это раз по мне масштабики. Ну, взял я свою снайперку, сел в «виллис» и поехал. А тут полет вражеской авиации. Чунулся уже в ДЗБР. Правда, рядом с девушкой. Я ее и спрошивую, ты откуда такая взялась, а она как винтовку из-за спины вытащит, тут я сразу все вспомнил. Так что у меня теперь новая секретарша. Пока ни один посетитель в кабинет не прошел. Оборону держит, как под Сталинградом. Ну в этом нет ничего удивительного. А вы как думаете?

Ну а теперь немного о серьезном. Игра действительно великолепная. До сих пор я считал, что лучший варгейм в реальном времени — это WarHammer. Теперь убедился, что у него появился действительно достойный конкурент: «Блицкриг», созданный, как вы уже могли понять, по мотивам событий второй мировой войны, не только вызовет у нас больший интерес, но он, надо признать, гораздо лучше сделан. Конечно, и тут не обошлось без определенных описанных выше недостатков, но все они полностью перекрываются его достоинствами.

Графика в игре выше всяких похвал. Каждый танк или пехотинец выглядит как «живые». Если, к примеру, танк обстреливают спереди, то чтобы его уничтожить, понадобятся больше выстрелов, чем если засосать ему снаряд сбоку, а еще лучше сзади. Подобного я еще нигде не встречал.

А озвучка! Слушать реакцию каждой воинской единицы по-настоящему приятно. Чего стоят только реплики инженерной машины, точнее, ее водителя. Он явно родом с Украины. Немцы, как это ни странно, разговаривают именно на немецком языке, англичане и американцы — на английском.

А «Энциклопедия!» Это тоже что-то с чем-то. Каждый танк или артиллерийская установка описаны очень четко. Причем, как их сильные, так и слабые стороны. Кстати, именно из «Энциклопедии» мне удалось выяснить, в чем различие между танком и самоходной артиллерийской установкой. Я действительно раньше считал, что это в принципе одно и то же. Так чем же здесь дело? Купите игру и прочитайте сами.

Кстати, играть можно три кампании: за СССР, союзников и немцев. Причем миссии бывают как созданные по реальным историческим событиям, так и выдуманные разработчиками. Играть за СССР, вначале обычно защищаешься, а к концу, наоборот, больше атакуешь. За немцев — наоборот. Что же касается союзников, то на протяжении всей кампании им приходится и защищаться, и нападать.

Каждая кампания делится на несколько миссий.

Кампания за Германию включает операции на первом этапе войны, в период начальных действий немецких войск: ✓ вторжение в Польшу в 1939 г.; ✓ операции против западноевропейских стран — вторжение в Норвегию в 1940 г.; ✓ действия на севере Африки; ✓ наступление на Востоке против Советского Союза по плану «Барбаросса» летом 1941 г.; ✓ наступление на Москву осенью 1941 г.; ✓ битвы под Харьковом в 1942 и 1943 гг.

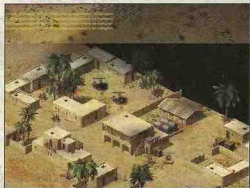


Кампания за Советский Союз начинается с советско-финляндской войны 1940 г. и включает все основные боевые операции против Германии:

✓ отражение наступления на Ленинград по плану «Барбаросса»; ✓ битву под Москвой зимой 1941 г.; ✓ битву под Сталинградом в 1942 г.; ✓ операцию на Курской дуге 1943 г.; ✓ освобождение Западной Украины и Молдавии в 1944 г.;

✓ битву за Берлин весной 1945 г. В кампанию за союзников входят: ✓ сражение за Францию в 1940 г.; ✓ североафриканские кампании в Ливии в 1940 г. и Тунисе в 1942 г.; ✓ операция в Норвегии; ✓ операция в Италии в 1943 г.; ✓ высадка союзников в Нормандии в 1944 г.; ✓ освобождение стран Западной Европы в конце 1944 — начале 1945 гг.

Очень интересна и система набора опыта. Ну во-первых, опыт получаете вы сами. Он выражается в вашем звании. Чем выше звание, тем больше постоянных боевых единиц вы будете получать от миссии к миссии. А среди них — тяжелая артиллерия и бронетехника. Опыт и боеготовность боевых единиц, входящих в пос-



тоянные подразделения, возрастают при успешном выполнении ими боевых задач. Кроме постоянных подразделений, во многих операциях вам подбираются силы в виде пехоты, артиллерии, бронетехники, вспомогательных отрядов. Также вас не оставят без подкрепления, которое прибывает на исходные позиции через некоторое время после начала выполнения вами боевых задач. С завершением миссии все дополнительные подразделения выходят из состава вашего соединения. Чем более тяжелые миссии вы будете выполнять, тем круче технику вы получите в награду.

Но если это вас не устроит, то всегда к вашим услугам редактор карт и миссий, где вы сможете поменять практически все. Что еще хорошего? Интерфейс! Он удобен даже не понадобится проходить учебные миссии. (Кстати, я их и не проходил.) То есть в результате мы имеем замечательную игру, которая надолго останется на высшем уровне наших геймеров. Спасибо «Нивалу» за нее.

Что ж, причину, по которой я, вместо эротической игры, попал в варгейм, мне выяснить удалось, но это совершенно другая история. Скажу только, что виновные наказаны. Братцы Кертин и Глюк отправлены в Детский сад, причем без права возвращения в течение месяца. А чтобы они не бежали, я туда свою новую секретаршу отправил. Мимо нее не пройде-шь. Она всякую маскировку за версту чует. Не зря я ее каждую ночь стенографирую учу.

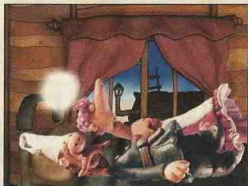


Послала родная контора агента Кемпера за елкой. Уж послала, так послала! Весь апрель ходил, к середине мая принес, наконец. Блуждал-блуждал он по кварталу квестов, насилу выбрался, весь пластилином облепленный и вообще неадекватный какой-то...

Вирджин КЕМПЕР

Падал прошлогодний снег

Точно и не вспомнишь, когда это было, но давненько. Еще в старопластилиновые времена, в одной пластилиновой местности, в России, жила-поживала молодая компания «Крыша». И вздумалось ей построить в Игреграде новое здание, да не простое, а золотое... нет, не золотое, а пластилиновое. Арендвали землю, купили пару тонн пластилина, наняли некоторых людей из старой мультипликационной студии, да и принялись за дело. И вот в один прекрасный день здание было достроено...



Как раз в это же время не в пластилиновой, но в такой же нереальной местности жил да был орел-мужчина и звали его Вирджин: был он ладно скроен, ловко слеплен, ну настоящий Шварценеггер в молодости. Правда, он не выговаривал некоторые буквы и цифры, и работничком оказался никудышним, но зато был он большим любителем побездельничать в рабочее время. Хорошо, что начальник (звали его Ранд) ему попался строгий и авторитетный. Как-то под Новый год послал его Ранд, в общем, послал он его за отчетом как раз в это самое здание.

— Ну что же, — сказал Вирджин, — уз послал так послал, а то, говорит, сто же это за Новый год да без отчета.

Ветер перемен

Многие из вас, наверняка, помнят мультипликационный фильм «Падал прошлогодний снег». Кто запомнит-то, спросите предков, им то уж точно известно. Он мог повстать на то время двумя отличными вещами — пластилиновым миром

и смешным сюжетом. Мультфильм получился настолько хорошим, что его смотрят и по сей день. Но все со временем меняется. С появлением компьютеров пластилин заменила графика, а сюжеты популярных фильмов стали основой видеоигр. Та же участь постигла и упомянутый выше мультфильм. И вот недавно компания 1С выпустила квест, сделанный по его мотивам. Игра получилась хорошей, короткой, правда, но это ведь не самое важное. Как оказалось, сюжет квеста совсем не связан с сюжетной линией мультфильма, поэтому зимы не ждите. В общем, ваш герой, то есть вы, проспаиваете в холодном поту от странного сна. Вам снится, что какой-то северный белый медвежонок забрался на старый полярный корабль, дабы полакомиться стуженным молоком и прочими отечественными вкусностями.

Открыл глаза, вы начинаете вспоминать, какое количество самогонки было выпито вчера. По ходу вы случайно наткнетесь на календарь и с восторгом узнаете, что сегодня 17 августа, так называемый «банный день», ну а какой русский мужик не любит бани? После долгих и тщательных приготовлений вы, наконец, заходите в небольшой домик на берегу озера, который именуется баней. Тазик есть, веник тоже имеется. Пиво? Ну куда без него. Вроде все готово и ничего не мешает вам спокойно помыться. Вдруг непонятно кто надевает вам на голову ведро, выставляя за дверь и, не попрощавшись, убеждает, не забыв прихватить с собой банный домик.

Собственно, с этого момента для нас и начинается игра. Придя в себя и сняв с головы ведро, вы начинаете поиск следов своей любимой баньки. Управление в игре элементарное — это вам не ПивИЧ, где для разговора, ходьбы, взятия или использования предмета приходится выбирать из списка специальную команду. В ППС все гораздо проще: один курсор, который не поддается никаким переклещиваниям вручную. Если предмет нужно взять, то при наведении на него появится рука. Если же за что-то можно потянуть или на что-то нажать, то стрелочка окрасится в красный цвет и будет махать хвостиком.

Жанр: квест

Разработчик: компания «Крыша»

Издатель: 1С

Системные требования:

✓ **минимальные:** Windows 98, Pentium 200, 32 Мб ОЗУ, 12-х CD-ROM, 1 Мб SVGA-видеокарта с поддержкой режима 800х600 HiColor, 900 Мб на жестком диске, DirectX 7.0;

✓ **рекомендуемые:** Windows 98, Pentium 500, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб-видео; DirectX 7.0 и выше, 900 Мб на жестком диске

ком @. Конечно же, подобная фица упрощает прохождение игры, но ненадолго. Разработчики отнюдь не глупые люди, и они поставили нам «пехотных мин» в виде умывальника, где можно умыться и пополоскать горло, печки, куда можно залезть, или бочки, откуда можно достать и съесть соевый супчик. Причем все это никак не влияет на прохождение игры.

Вот и душой после этого, на каком из объектов можно использовать предмет. Разгадывание головоломок не заставит вас сильно напрягать мозги. Некоторые из заданных свидетельствуют о непомерной бурной фантазии разработчиков, но большинство из них логичны, то есть если мы взяли пару варежек, то мы их будем использовать исключительно по назначению, а не надевать кому-то на голову.

Всего в ППС предметов немного, что компенсируется тем, что некоторые из них многократно используются. Так, например, в самом начале игры вы получаете волшебную палочку, с помощью которой сможете превращать одни предметы в другие (банку горячицы в банку меда, например). Морозятнических предметов типа прокладки «Олвэиз ультра нойт», которую нужно отдать Бабе Яге, переживающей критичес-



кие дни, в игре нет. Ну разве что к таковому можно отнести банку Pepsi, найденную на столе в старой заброшенной шахте, а также прикол с «квадом» на крыше хлева @, о котором я расскажу позже.

Об НПС разговор отдельный. Поговорить в игре почти не с кем. Нет, скажут, вы им что-то можете, но ответ получите вряд ли, большая часть персонажей в игре — это звери, а как всем известно, с



ними люди разговаривать не умеют. Хотя, справедливости ради, надо отметить, что под конец игры появляется и пару говорящих зверушек вроде Муми-Тролля и Сниффа. Впрочем, разговоры в ППС большой роли не играют. Ну вот, скажем, подходи-

Как всегда, возникает вопрос, который мы задаем при покупке игры, — системные требования. Так вот, несмотря на всю перерисованную мной красоту, требования очень низкие. Играть не смогут разве что владельцы компьютеров «Поиск».

Еще хотелось бы сказать пару слов о людях, принимавших участие в разработке игры. Это, прежде всего, **Станислав Садалский**, как и в мультике, он озвучивает главного героя. И

Александр Татарский, — создал такие мультфильмы, как «Следствие ведут Колобки» и «Падол прошлогодний снег».

Теперь хотелось бы поднять вопрос, касающийся звукового сопровождения игры. К голосам персонажей и прочим звуковым эффектам я претензий не имею (голос Садалского, хоть и огрубел немного, но в нем еще узнаются старые нотки). А вот по поводу музыки у меня накопились нелестные замечания. Ну во-первых, в игре нет ни одного саундтрека из мультфильма. Во-вторых, имеющаяся музыка скучновата и однообразна (самая первая музыкальная вставка еще ничего, а вот остальные — полный отстой), и надеওয়া очень быстро. А жаль, я очень надеялся на то, что музыкальное сопровождение останется прежним ☹.

Яркие моменты

Здесь я отмечу моменты, которые мне понравились больше всего. Заодно вы убедитесь, что разработчики квестов —

хрюшка подбросит ее и прокатит у себя на спине. Вот таким способом вам придется попадать в дом.

Вторая головная боль подкараулила меня в старой шахте. Мне необходимо было сделать колесо для вагонетки. Единственная проблема заключалась в токарном станке. После того, как на нем были выставлены нужные размеры, он напрочь отказывался работать, а кроме этого станка и плаката с изображением Буратино



те вы к зайцу и спрашиваете его: «Спас, братишка, ты тут банку не видал?». О? Ну, домик такой». В ответ заяц ничего не скажет, зато голос за кадром не забудет прокомментировать: «А мужичок-то наш совсем уже того, с зайцами разговаривать начал». Да и вообще, всю игру вас сопровождают шуточки авторов. Допустим, полезли вы в чужой шкаф, а голос за кадром: «Ну вот только зашел, и сразу в шкафу или «Ох, и руки у тебя-то забребушеч». Правда, по неизвестной причине строго посередине игры подобные приколы пропадают и вновь появляются лишь под конец.

Кемпер так ужился в роль, что совсем забыл об отце. Так и вернулся он в ДЗВР без ничего. На этом якобы конец, но не все так просто. Не пустил его Ранд обратно, опять отправил за отцом.

«Иди, говорит, — вздохнул Кемпер, — и без отсета не возвращаясь. А с отсчетом — возвращаясь».

Пластилинный мир

Все-таки парни из 1С постарались на славу. Сочетание старого доброго пластилина и новой крутой графики сделали игру настолько красивой, что словами подобно не передать, — это нужно видеть. Все игровые персонажи — точная копия мультипликационных. Каждая досточка, листик, гвоздик были вылеплены из пластилина вручную. А кошке в игре мушкет! Каждое ваше пра-



большие фантазеры. Итак, в самом начале игры, когда вы пытаетесь зайти в дом, ваша обожаемая жена увлеченно раскатывает тесто и напрочь отговаривает вас пускаться. Для того, чтобы выманить супругу из дома, нужно пойти в сарай, взять топор и волшебную палочку. Далее: проходя мимо сарая, обратите внимание на крышу — там находится «квад». Чтобы его взять, необходимо забраться по лестнице на крышу. При попытке схватить «квад» вы потеряете равновесие и упадете вместе с лестницей. Самым краем лестница зацепит засов на двери сарая и откроет его. Оттуда выбежит свинья, на которую соответственно этот «квад» упадет. Жена выбежит из дома, чтобы намыть проказнику бока качалкой для теста, но «квадированная»



винное (и не только правильное) действие сопровождается красивой и смешной заставкой.



на стене больше ничего не было. Я-то сразу понял, что нужно сорвать плакат, но вот что нужно испробовать волшебную палочку на себе и превратиться в этого самого Буратино, а даже и не предполагал.

Ну и последний подвох произошел на полярной станции «Три поросенка». Для того, чтобы опустить подводную лодку в воду, мне нужно было набрать цифровой пароль. После долгих раздумий я направился к доске почта. На ней висели досье обитателей станции (ну там, на станции живет с такого то года, на еду не жалуются, пьет как все, состояние в норме), которые по совместительству являются и разработчиками игры. Просмотрев всю информацию, я обратил внимание на документ с личным делом Александра Татарского, дата его рождения (месяц и число) были подчеркнуты. Именно они и оказались паролем.

Остальные загадки достаточно просты и решаются на ходу.

Снова вернулся Кемпер без отчета, и Ранд послал его снова. И пошел Вирджин в третий раз и добыл он все-таки отчет, но это было уже весной...

Game Over

Пора подводить итоги и ставить диагноз. А диагноз такой: помимо игры, мы получили еще и, так сказать, новый мультик на старую тему. Единственное нарекание вызывает музыка и тот факт, что игра вышла очень уж короткой. «Падол прошлогодний снег» я прошел ровно за четыре с половиной часа. Развязка сюжета мне тоже очень понравилась. Оказываются, банку-то сперли... А впрочем, рассказывать не буду, вы и сами сможете пройти и посмотреть финальную заставку. Вот и все, что я хотел поведать вам об этом замечательном квесте. На этом и КОНЕЦ.

— Конец, конец. Концы в воду (штата из мультика — прим. автора).

Алексей КУТЕПОВ



Комиксы

Комикс! Как много в этом слове! Комикс — это не просто красивые картинки, это живой виртуальный мир, который чем-то напоминает тот, что находится по ту сторону монитора. Комиксы возникли намного раньше, чем всякие компьютерные игры. Шли годы, современные технологии постепенно становились неотъемлемой частью нашей жизни, и комиксы сдали свои позиции, на смену им пришли компьютерная игровая индустрия. Но видно, ностальгия по старым добрым временам не оставляет разработчиков, и девелоперы из Ubi Soft решили поместить героя из комиксов в компьютерную игру. Давайте посмотрим, что у них получилось. Не будем тянуть Бэтмена за хвост и приступим.

Что-то типа вступления

Начинаем загружать первую миссию. После недолгого ожидания перед нами появляется Бэтмен и переходит непосредственно под наше управление. Вступительного ролика, увы, нет. Синглов! Управление осуществляется нашими горячо любимыми клавишами W, A, S, D, которые через пару часов игры начинают дико задирать. Лично я работаю с этими клавишами уже давным-давно привык, но управлять Бэтменом все-таки очень сложно из-за какой-то странной его координации в виртуальном пространстве, хотя и к этому можно привыкнуть. Мне, например, пришлось потратить полчаса на то, чтобы

640x480, заканчивая 1204x768 (правда, в последнем случае даже мощная карта начинает демонстрировать слайд-шоу). Сразу бросается в глаза тот факт, что все элементы сделаны в полном 3D. Бэтмен не является кучкой пикселей, а представляет собой высоко детализованную 3D-фигуру. Детализация — это нечто потрясающее, я еще не встречал ничего подобного в играх этого жанра (честно говоря, я вообще не встречал игр подобного жанра).

Теперь о текстуре. Они выглядят просто классно, все мельчайшие детали про-



рисованы до такой степени, что экран монитора становится дверью в живой виртуальный мир, появляется чувство, что он вот-вот засосет. Кстати, графика в игре на 100% мультяшная и чем-то напоминает диснеевские мультфильмы, что, в свою очередь, придает игре потрясающий шорм.

Так что если подводить итог по графике, можно сказать одно — она прекрасна (особенно с третьей GeForce) и немного превышает все мои ожидания. Но, к сожалению, за все в этой жизни нужно платить, вот и за такое изысканство придется расплачиваться своей видеокартой. Честно признаюсь — все, что написано в минимальных требованиях, — ерунда, у моего друга с 16 метрами видяхи игра идет в разрешении 640x480, причем иногда даже подтормаживает (это было написано специально для комрада Breakfast'a, которому я и передаю привет).

Итак, графике я ставлю оценку 12, поверьте, она того стоит. Теперь давайте перейдем к звуку

Звучок-сверчок

Для начала я бы хотел рассказать о музыке, а уж потом о звуковых эффектах (можно?). Музыка в игре наполнена какой-то загадкой, что в свою очередь, окончательно погружает игрока в атмосферу иг-

Разработчик: Ubi Soft

Жанр: приставочная фэйтинг-бродяжка

Системные требования:

✓ минимальные: P2-333 МГц, 32 Мб ОЗУ, 8 Мб видео;

✓ оптимальные: P2-450 МГц, 64 Мб ОЗУ, 16 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P3-633 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Плюс: Windows 95 98 ME

ры. К сожалению, мелодия в игре единственная и через пару дней настолько задолбывает, что хоть застрелись (меня этот вариант не устраивает). Поэтому пришлось в опциях музыки отключить.

Что-то, а вот звуковые эффекты разработчикам удалось на славу (особенно если у вас звуковая карта Sound Blaster 5.1). Слышен даже шум ветра. Кроме того, мне очень понравились как озвучены те моменты, когда Бэтмен летит и со свистом падает и удряется головой (последнее возможно только при моем управлении).

Кроме всего прочего, мне понравилась, как во время боя противник ведет с тобой разговор. Не буду пересказывать все фразы, которые произносятся, упомяну лишь самые интересные и запоминающиеся. «Это все, что ты можешь?», «Давай-давай!», «Ты слабый», «Ну, чего ж ты отходишь?». Но, к сожалению, его базар продолжается не долго, конечно, если он не босс. После обманного движения он получает красивый удар ногой с разворота по шнобелю и замолкает (этот звук надо слышать!) навсегда. Хотя стоп, подождите, после того, как вражина упал, он может встать (и встает, живучий гад), поэтому лучше перестраховаться и надеть на него наручники (когда они защелкаются, звук получается соответствующий). А если кому-то интересно, зачем их надевать, отвечу: эти двухметровые тупые амбалы очень любят подрадоваться сзади и давать по рогам (больно), причем звук раздается такой, будто ударили по дереву.

Подводим итоги. Хотя бы ради того, чтобы услышать всякие звуковые приколы, сто-



ит приобрести диск с игрой (и желательно установить на винчестер ☺).

Камера

Наверное, все вы уже догадались, что эта игра переключалась к нам с консолей, (приставок). При попытках переноса на другую платформу шансы проекта на удачу падают на пятнадцать. Да, многие игры, портированные на PC с приставок, можно записать в отстой, но все-таки най-

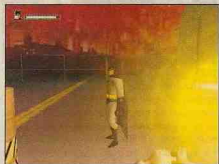


научить это чудо-юдо ходить туда, куда я захочу, а не туда, куда ему вздумается. Сейчас же давайте поговорим о такой вещи, как графика.

Графика

Начну я, пожалуй, с системных требований, а закончу своими собственными наблюдениями. Приступим. Разрешение в игре — на любой вкус, начиная от

дется немало и середнячков. Тот же Spider Man. Не надо сбрасывать со счетов и те игры, которые не просто пережили попытку переноса, но и стали несомненными хитами на персональных компьютерах — не забыли еще о GTA и Splinter Cell?



Если говорить в общем, самое слабое место любого порта (точнее, два) — это управление и, конечно, камера (впрочем, вспомним Silent Hill, где даже неудобная камера не смогла испортить отличной игры). И увы, наш «Бэтмен» в разряд приятных исключений не попадает, даже более того... Представьте себе такую ситуацию: мне (Бэтмену) нужно перепрыгнуть пролом в асфальте, а камера, вместо того, чтобы показывать куда прыгать, демонстрирует физиономию Бэтмена, причем крупным планом! (Это, конечно, для того, чтобы мы могли увидеть его лицо, когда он разбивается ©). После такого прикола я полчас сидел с открытым ртом и не мог ничего понять — я был в шоке. Не говоря уже о том, сколько времени и нервов пришлось потратить, чтобы наконец-то перепрыгнуть эту ненавистную мне яму. А теперь закройте глаза и представьте, что мне опять надо прыгать, но уже не на стойкую поверхность, а на какую-то железяку, которая к тому же еще и шатается! К сожалению, даже примерно не видно, в какой части экрана находится этот металлолом, — ведь камера демонстрирует мне рожи!

После часа успешных прыжков в бэдну я чуть было не разбил клавиатуру (знакомое явление?). А потом у меня появилась идея взять секундомер и по секундам рассчитать прыжок (лучше не спрашивайте, как я додумался до такого иди-



отизма). Представляете, вышло, и с гордой улыбкой на лице я стал проходить уровень дальше.

Ладно, пора подводить итог камере. Надо признаться, он очень плоховатый. Наверняка, не у каждого человека хватит

терпения сидеть возле монитора с секундомером, да и я, наверное, не сидел, если б не долг перед «Миком». Так что, не у многих людей хватит терпения пройти игру до конца (а у кого хватит — получит незабываемое удовольствие), а это — явный минус, из-за которого игра может потерять часть своих поклонников. Теперь, думаю, пришло время рассказать вам о боевой системе.

Боевая система

Система боя в игре реализована очень просто и в тот же время довольно primitивно. Просто тупо лупишь по клавишам грызну и все. Левая кнопка отвечает за удар рукой, а правая — ногой. Единственным утешением служит лишь то, что все удары отличаются друг от друга как визуально, так и тем, какой ущерб они наносят врагу (демежд). Разработчики утверждают, что в арсенале Бэтмена более 500 различных ударов (не доверяйте истинности их слов у меня причин нет, а у вас?).

Кроме того, мы умеем ставить блок, на который влияет то, в какой позиции находится вы и ваш соперник. Блок может блокировать всю силу удара или части, в последнем случае вы получаете демежд.



Также в арсенале Бэтмена имеются так называемые коронные приемы, быющие наповол. Не буду их описывать, расскажу лишь о самом интересном и запоминающемся. Закройте глаза и представьте себе такую ситуацию. Бэтмен запрыгивает на плечи огромного амбала и начинает кулаками мочить того по чайнику, как по барбону (звук при этом раздается соответствующий).

А если честно, то боевая система мне не очень понравилась — ведь все бой сводится к тупому клоачанью по бедной мышке (которая не выдержала такого насилия и отдала концы). Думаю, что с этим все понятно, идем дальше.

Арсенал

Если вы думаете, что сейчас я начну описывать «вольны» и их характеристики, то вы глубоко заблуждаетесь! Здесь нет ни штурмовых винтовок, ни M16, ни даже снайперки или «спонсов». Зато тут есть Бэтманинг, который является точной копией бумеранга, но только он чего-то не возвращается.

Описывать подробно оружие не стану — купите диск и сами все увидите. Ведь лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать (проверено). Скажу лишь одно: оружием откровенно много, причем на любой вкус.

Оно все необычное, выполнена в своем неповторимом стиле.

Подручные средства

Кроме банального хождения по уровням и уничтожения всего, что шевелится, раз-



работчики решили занять нас еще кое-чем (и правильно сделали). В игре предусмотрены такие средства передвижения, как Бэтмолет, Бэтмобиль, что лично мне во время прохождения принесло большое удовольствие. В итоге, благодаря подбору оборудования, которое вы берете с собой, каждая миссия для вас не похожа на предыдущую. Вот за то мне игра действительно понравилась, так это то, что в ней нет одинаковых или нудных миссий.

AI — есть или нет?

Что мне в игре не просто понравилось, а стало маленьким, но все же открытием, так это искусственный интеллект. У обычных вражин, которые встречаются на уровнях, AI довольно односторонний и в большинстве случаев примитивный (оно и не удивительно — такое огромное тело, а голова не больше бильярдного шара). А вот искусственный интеллект боссов действительно на уровне, они не только молниеносно реагируют на все ваши движения, но и просчитывают ваши ходы вперед. И ведут они себя очень даже реалистично. Допустим, если враг может плываться, то он держит дистанцию, а если у него в руках что-то острое, то идет в ближ-



ний бой. Причем, биться с ним настолько интересно, что человек готов пройти весь уровень, лишь бы сразиться с боссом. Такой себе допинг, — вот, что значит интеллект — он просто спасает игру.

Вывод

Ну что я могу сказать. Несмотря на некоторые ошибки, игра получилась классная и очень интересная. И играть в нее стоит всем, хотя бы для общего развития, а поклонникам «летучей мыши» вообще это доктор прописал.

Р.С. Цепляйте крылья и летите за диском!

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

RED FACTION II

**Жанр:** FPS**Разработчик:** Outrage**Издатель:** THQ**Системные требования:**✓ **минимальные:** P3-500, 128 Мб ОЗУ,

DirectX 8.1 совместимая видеокарта 16 Мб;

✓ **рекомендуемые:** P3-900, 256 Мб ОЗУ, DirectX 8.1, 32 Мб видео

Думаю о том, как начать ревьюху о творимом RF, я пришел к выводу, что о стандартных прогонах полугодовой давности относительно поездок Кертиса на курорт писать не стоит. Но, подумав еще немного, умозаключил — все-таки стоит ☺. И вовсе не от того, что следует отдать должное жанру, а по той простой причине, что события первой части игры разворачиваются на «экзотичном курорте» планеты Марс. И сюжетная канва сиквела RF ничего общего с оригиналом не имеет ☺! Так сказать, первый звоночек, который уже весьма серьезно настораживает. То, что в одних играх можно назвать СЮЖЕТОМ, в иных сюжетец, в RF 2 следуют именовать сюжетчишкой или сюжетиком ☺, как вам больше нравится.

Судите сами. Как я уже упоминал, красная планета в игре нет и в помине, действие будет разворачиваться на просторах нашей многострадальной и многоспальной



ной ☺ Земли. А далее идет гонимо и шоблоны, напоминающие фильмы категории... нет, даже не «В» или «С», а примерно «У» или «Z», если такие существуют. Суперзловбодный диктатор, мегосекретные эксперименты с нанотехнологиями и, как результат, — супер-мега-крэйзи-дупер солдаты, с которыми, как всегда, случилась ложа, или они сотворили онку — не важно. Важно только то, что, как вы уже догадались, солдаты попали в опалу. Вот и придется играть за одного из их команды, причем время от времени вам будут мешать еще и товарищи по несчастью и по пробиркам, откуда все они родом ☺. Ставить палки в колеса будут нечасто, зато основательно, так как даже самого простого способа управ-

лять AI-аларниками нет, и, поверьте, их назойливое мельтешение только отвлекает.

Раз уж упомянул об искусственном интеллекте, то сразу выскажу свое «фэ». У AI, с позволения сказать, интеллект отсутствует как понятие, и ведомо им лишь одно — путь из точки А в точку В всегда лежит по прямой и только по прямой. С такой же неуклюжей прямолинейностью оные расстреливают вас, и если на их пути стоит их же союзник — не миновать тому свистового гостинца от своего же соратника.

Геймплей!!! Геймплей! Геймплей... А что это? Тот, кто скажет, что по уровню играбельности RF 2 превосходит стирку грязных носков, пусть первый бросит в меня камень ☺, желательнее P4-3.06 ГГц. Скажите, пожалуйста, дамы и господа, дети и джентльмены, эсы и сэ... неважно ☺, интересно ли в текущем 2003 году, пробоев пару-тройку комматок, дернув рычаг другой, ликвидировал очередного босса, увидеть экран загрузки следующего уровня!!! Бесспорно, это интересно, если мы играем классическую гейму. Но преподнесите современным, значит, искусственным геймерам такое!!! Это уж, увольте, батенька, но все-таки признаков дурного тона. Единственное, что хоть немного разнообразило геймплей и вселило в мое сердце хоть искру надежды, — это неплохо сделанные аркадные элементы — всякого рода танки, джипы, подводные лодки. Хотя тут ничего нового, все они прямые наследники транспортных средств из первой части, правда, видоизмененные.

Оружия в игре хватает — целых четырнадцать девойсок для трансформации живой материи в прямо ей противоположную, мертвую. Кстати говоря, оружие оригинального RF мне очень даже понравилось, хотя и впечатления от игры остались не такие, от которых хочется писать кипятком ☺. Хоть баланс и отсутствовал как понятие, но в целом стволы оставляли в душе благоприятный осадок, были интересные находки. Слава Богу, что хоть что-то иногда мешало заснуть во время игры в RF 2. Итак, джентльменский набор любого доблестного ополченца в наличии. Как всегда, всяческие пистолеты, автоматы, базуки, гранатометы и, да простят меня квакеры, рейлган — пресимпатнейшая пушка, осмелюсь доложить. Кой-какие стволы могут пальить и в альтернативном режиме, само собой, эти сегодня приверев в восторг лишь геймера детсадовского уровня. Баланс оружия, что абсолютно не удивляет, отсутствует. Да и к тому же, в большинстве случаев пушки перестают стрелять очень долго, и, будь я на месте бота, давно бы нашинковал противника на мелкий салатик ☺.

Пришел черед надводки и графики. Надеюсь, что живые еще те, кто помнят, какой ажиотаж возник вокруг первого RF в связи с новаторской технологией под кодовым названием **Geo-Mod**. Суть новшества заключалась в том, что по своему желанию геймер мог разрушать и уничтожать любой объект, а движок в это время честно просчитывал все это. Если бы идею воплотили в жизнь, то в результате получили бы небывалый уровень интерактивности. Но нас жестоко обманули и практически ничего такого не было. Зато в сиквеле Geo-Mod таки реализовали, но толку? Так как разрушить и уничтожить все (практически все) на своем пути быстро не удается, да и беззапас не резиновый, то все равно нет



практически никакой разницы между грамотно выполненным в нужном месте скриптом и Geo-Mod.

Попыли дальше — графика в игре слабая, все-таки порт с консоли PS-2. Оттуда и мультяшная атмосфера, и не шибко высокая детализация, и маленькие по размеру уровни. Единственное, на чем глаз застает мог хоть немного расслабиться (не отдохнуть), так это на оружии — выглядит хорошо, не напрягает, неплохо анимировано.

Но общем фоне качества игры звук воспринимается неплохо, и желание его выключить посещало весьма редко, что само по себе есть комплимент игре. Вновь — хоть немного породоило озвучку оружия.

Хрустнув косточками пальцев, скажу: мультиплеера в игре нет, да и нужен он ей, как мертвому припарки ☺. После такого сингла даже на коробку с диском противно смотреть, не то что продолжать играть.

Скажу в завершение: если бы пройдите игру (максимум за два вечера), то вам нужно дать медаль за терпение и мужество. Играть в ЭТО смогут лишь отъявленные маньяки-фанатики первой части, да те, кого охмурили продавец и активная реклама ☺. Не ведитесь на эти происки коммерсантов.

За сим удачи вам, господа, читатели.



Откройте файл **environment.cfg**.

Добавьте в файл следующую строку:
CON_ENABLE=1.

Сохраните файл.

Во время игры нажмите тильду для активизации консоли и наберите следующие коды:

cg_menu «cheatmenu» — меню кодов (режим бога/выиграть миссию).

cmd giveall — получить все.

cmd noclip — режим прохождения сквозь стены.



Во время игры нажмите тильду для вызова консоли игры, введите следующие коды и нажмите **Enter**.

GIFTFROMPTERODON — разрешить доступ к следующим кодам:

CHTHEAL — восстановить здоровье;

CHTHEALTEAM — восстановить здоровье для команды;

CHTWEAP — получить оружие X, где 0-30;

CHTAMMO — получить полный боезапас;

CHTGRENADEN — получить гранаты;

CHTALLQF — доступ к быстрому бою (Quickfight);

CHT3PV <0/1> — играть с видом от третьего лица;

SHOWFPS <0/1> — показать количество FPS;

SHOWPROF <0/1> — показать статистику.



Указанные ниже коды необходимо вводить в консоли (для вызова нажмите «~» или **Shift + @**). Для доступа к нижеследующим кодам для начала введите **SISSY**.

Alamode — бессмертие;

PackNHeat — все оружие;

PayLoad — полный боекомплект;

IAMSolame — бессмертие, все оружие и боекомплект;

JewsForJesu — много денег;

BlockMyAss — бронешлем;

IAMTheLaw — одежда полицейского;

IFeelFree — прохождение сквозь стены;

LikeABirdy — режим полета.

Freelancer

1. Откройте в каталоге **Freelancer\EXE** файл **freelancer.ini**. Найдите в нем заголовок **[Startup]**. Под ним — 3 строки, относящиеся к заставочным

ролика. Удалите или закомментируйте их, и игра будет загружаться значительно быстрее.

2. Найдите в каталоге **My Documents\My Games\Freelancer** файл **PerfOptions.ini**, а в нем строку **DIFFICULTY_SCALE = 1.00** и замените ее на **DIFFICULTY_SCALE = 0.00**.



Чтобы активировать читы, в главном меню необходимо нажать комбинацию клавиш **Shift + Alt + A**, и в процессе игры вам будут доступны следующие возможности:

Alt + C — все миссии доступны;

Alt + K — для постройки зданий ресурсы не требуются;

Alt+X — плюс 100 единиц к вашей популярности и плюс 100 единиц золота.



Для того, чтобы ваши боевые единицы были неуязвимы (режим бога), зайдите в игру с командной строкой **-cheats**. В самой игре введите консоль «~». Далее для активации кодов наберите **@Password** («Panzerklein»), а затем **@God (0, 1)**.

Airport tycoon 2

Во время игры нажмите «~» и введите следующие коды:

INeedCash — получить дополнительно 100.000.000 денег;

MassDrop — получить большой аэропорт;

DoEarthquake — применить землетрясение;

DoTornado — применить торнадо;

SetBudget xxx — получить дополнительно xxx денег;

SetCash xxx — получить дополнительно xxx денег;

HideGame — спрятать игру;

ShowGame — показать игру.

Примечание. Когда введен неверный код, консоль остается открытой, а когда неверный — закрывается.

Rainbow six 3. Raven shield

Для активации кодов во время игры нажмите клавишу «консоли» — «~».

killpawns — убить всех врагов;

killRainbow — убить союзников;

killhostage — убить заложников;

killTerror — убить террористов;

killThemAll — убить всех;

routeAll — показать все перемещения террористов/союзников/заложников;

quit — выйти из игры;

resetmeall — сбросить все чаты;

route — показать перемещения врагов;

gunDirection — лазерный прицел;

resetThreat — исключить возможность убийства заложников;

setHPos — задать позиции для заложников;

rendSpot — показать расположение террористов на карте;

tRunAway — террористы сдаются добровольно;

tAimedfire — заставить террористов стрелять;

tSprayFire — при виде вас враги стреляют в воздух;

tSurrender — враги сдаются, едва увидев вас;

playerInvisible — режим невидимости;

callTerror — ваш персонаж невидим для террористов;

walk — вернуться в обычный режим игры;

rescueHostage — спасти всех заложников;

deactivateIODevice — отключить электронные устройства противника;

disarmbombs — разминировать бомбы;

toggleUnlimitedPractice — бесконечная игра;

god — неуязвимость только для вас (режим бога);

godall — все становятся неуязвимыми;

godhostage — заложники неуязвимы;

godterror — враги неуязвимы;

godteam — ваша команда неуязвима;

ghost — режим «призрака» (больше известен как no clip), возможность проходить сквозь стены;

demoPlay demoname — посмотреть демоку (demoname — имя демо-файла);

stopDemo — остановить проигрывание демоки;

demoRec demoname — записать демоку;

fullAmmo — все оружие.



Игра за ГЛА, можно проделывать вот такой неожиданный для противника прием. Построив **scud storm**, нажмите **ctrl+1** и укажите цель; **scud storm** должен будет атаковать независимо от времени и постоянно, пока не дадут другую цель.

«Златогорье»

Для того, чтобы в режиме боя на вашей стороне сражался **Драх-Шу**, наберите **22061941**. Можно вызвать целый отряд Главных Злодеев!

Для того, чтобы получить **25000 монет**, наберите **5041981**. Если мало — наберите еще раз... ☺

TOM/DOC/КЕРТИС kertis@torba.com Александр GLUKK

CRAZY FISH 2003

Предисловие

Несколько дней назад в газете «Вести Южного Буга» появилась небольшая заметка о том, что рыбаками села Печера (Винницкая область) были обнаружены остатки двух байдарок. Собственно, такая находка — не редкость в тех краях. Практически каждую весну на порогах Южного Буга разбивается множество туристско-водников. Но этот случай был особым. Борта лодок были буквально раздроблены на части, а на алюминиевых трубах явно были видны следы зубов. Оперативно при-

Из письма...

28.04.03

Здравствуйте, дорогой Алексей Петрович, извините, что так долго Вам не писали, но писать было не о чем, да и не на чем. А тут такая оказия подвернулась, вот и решили отписать. Все вчетвером.

Но, начнем по порядку. Взбрела тут нам с друзьями мысль трянуть стариной и съездить на майские праздники на Южный Буг, в байдарочный поход. Сказано — сделано, раздружились «Драконов» на две «Таймени», с грехом пополам собрали их, запотали, что могли, и в путь...

Сначала нужно сказать, что такие мы, а то еще не догадаться, кто это пишет.

Итак экипаж байдарки N.O.L.F.: сзакдирчаший — [смыто водой] aka учитель Иода; впердлелющий — Дан, aka Маленькая Потвора.

Экипаж байдарки Lucky: сзакдирчаший — [смыто водой] aka Эникен Скайуокер; спердирчаший — Абдула, aka Кошарный Тоторин.

Не буду описывать Вам, дорогой Алексей Петрович, как мы добирались до Южного Буга, скажу лишь, что, как обычно, выскочили недалеко от села Тывров, печально известного своей мельницей. Погода, нужно заметить, нам совсем не благоприятствовала, и, как только мы начали складывать байды, пошел дождь, но, как поется:

«...Не испугает нас ни дождь, ни даже, снегопад.

И вновь в байдарке ты сидишь, замерзший как дурак...»

Первый порог, Тывровский, несмотря на все опасения, был пройден практически нормально, хотя трое из нашей компании в байдарочные походы не ходили давно, а четвертый не ходил вообще. Но... [далее следит большой фрагмент письма].

29.04.03

... И что еще очень интересно, в подобных случаях довольно часто замечаешь, что все мы — без надежные жертвы рекламы и прочих средств массовой информации. Неужели Вам, уважаемый Алексей Петрович, никогда не приходило в голову, что слова неизвестного капитана Врунгеля: «Как вы яхту назовете, так она и поплывет» не имеют под собой никакой практической основы? Мы назвали нашу байдарку Lucky, так как после предварительного осмотра поняли, что, кроме как на удачу, нам рассчитывать не на что. И каков же результат? При проходе очередного порога гигантский валун буквально при-

нул под наш борт, намертво затормозив судно посреди реки. Вы, конечно же, помните, какое это эстетическое наслаждение, сидеть на камне в самом сердце порога, наблюдать за бельями бурунами, которые, кажется, несутся с бешеной скоростью против течения. Находясь в столь возвышенном состоянии души, можно было бы не только достичь просветления, о котором столько говорят адепты Дзен и Дао, но и загнать в самую душу мироздания. Можно было бы... если бы не вода, стремительно заливающая байдарку. По этой банальной причине пришлось превратить возвышенные размышления и в спешном порядке спастись нашу несчастную Lucky. Нам очень стыдно в этом признаваться, но главным стимулом, который побудил нас заняться спасательными работами, послужило то, что в багажном отделении тонущей байдарки хранились все наши продукты. Что подделеш, как это ни прискорбно, но приходится признать, что забота о своем желудке все еще является для нас более актуальной, чем возвышенные рассуждения о судьбах миров. Но... [следующие несколько строчек сильно размыты водой].

... Не помогла даже Сила. Представьте себе, сам учитель Иода, который в состоянии поднять в воздух космический корабль, не мог вытолкнуть из-под воды потонувшую байдарку. И сидел бы он посреди реки, как пень старый, если бы Абдула не кинулся ему на помощь. Только вдвоем они смогли дотрабать байду до берега (за 22 минуты). Причин не до того, на котором остался забытый в ходе спасательных работ я. Но... [далее опять смыто водой].

30.04.03

«...Здравствуй, здравствуй, я вернулся, Я о камне повернулся, И чего ты, блин, смеешься, Щас ты тоже повернешься...»

Об этом дне рассказывать особо нечего, он ушел на ремонт Lucky — шутка ли, запла-



бившая на место происшествия следственная группа очень быстро пришла к мнению, что пропавшие байдарочники стали жертвой ужасного чудовища, уже не первый год терроризирующего акваторию Южного Буга. Среди местных жителей этот монстр давно известен под именем Побузького Чудовища. К сожалению, до сих пор не удалось установить личности тех несчастных, которые находились в байдарках в момент катастрофы. Вещественных доказательств очень и очень мало. В руки следственной группы попали только рваный резиновый гермомешок, крошечный свитер, бандан с пошлостифской символикой и белые джинсы. В их кармане и был обнаружен документ, который, возможно, поможет пролить хотя бы луч света на это загадочное и трагичное событие).

Отчаявшись довести расследование до конца собственными силами, сотрудники винницкой милиции обратились за помощью в ЗБР. Однако, даже самые опытные наши оперативники оказались бессильными разгадать эту загадку. Теперь последняя надежда на нас. С разрешения мэрии Игротрода мы публикуем вышеназванный документ на страницах нашего издания. Он представляет собой незаконченное письмо, содержащее в себе описание похода, столь трагически завершившегося у села Печера. Если имена, упоминающиеся в письме, покажутся вам знакомыми, просим срочно сообщить в штаб-квартиру ДЗБР.



тот дырку длиной около трех метров! Пока учитель Иода предавался медитативным упражнениям, а Дан готовил еду, мы с Абдулой приводили байдарку в порядок. Абдула шил,

а я чинил железо. 142 стежка, это сила! В общем, ничего особо интересного в этот день не произошло. Единственным, выйдя из медитации, учитель Иода подозрившись Силой, и заявил, что тапосаном его N.O.L.F.a — песня. Он так и сказал: «Когда держаться не за что — тримайся за пісню!»



1.05.03

«Броня крепка — байдарки наши быстры, И загребные мужества полны...»

Урал Справедливый Закончи-таки ремонт, мы продолжили наше путешествие. Правда, не долго и не далеко. До первого порога, который Lucky, со свойственным ему счастьем, почти преодолел. Почти. Я не знаю, но мне показалось, что нечто, обитавшее в темных глубинах Южного Буга, схватило нас своими зубами и попыталось уволочь под воду. Впрочем, вероятно, это было не Нечто, а очередной, прыгнувший нам под борт, камень. И опять выход на берег, опять ремонт. Но, по нашим планам, мы в этот день должны были пройти еще много, и, самое главное, — знаменитый Киевский порог. Поэтому ремонт продолжался недолго (часа два ☹), и мы снова в путь, готовые к любым неожиданностям. Сопле, нужно заметить, последние несколько дней жарило неминуемо, так что учитель Иода из маленького зеленого ушастого гуманоида превратился в маленького красного гуманоида со сторевавшими ушами ☹. Правильно, нечего медитировать со своей Пісней, пока другие вякают!

И вот, наша цель — Киевский порог. Как описать Вам, разлюбезный мой Алексей Петрович, красоту этого порога, впрочем, Вы сами, наверное, видели его, но... Попробую. Если смотреть с середины реки, то создается такое впечатление, что ты находишься не в Украине, а... Даже не могу сказать, где. Левый берег довольно пологий и смотреть там практически не на что. Зато правый! Огромный скальный утес поднимается прямо из воды в бездонное голубое небо. Узкие, извилистые тропинки бегут к вершине горы, петляя среди непроходимых зарослей неизвестных нам растений. С двух сторон от скалы деревья подходят к самой реке, склоня свои ветви самой над водой. А впереди — порог. Около двадцати метров белой, кипящей воды. Огромные волны и преступные подводные камни так и жгут неосторожного грбца, чтобы вскорости дню лодки, бросить борт на камни, расторгнуть весла и (о, боже!) утунуть на дно ноши консервы! Когда я представил себе это, все тело мгновенно покрылось холодным потом, несмотря на доволь-

но сильную жару. Но отступить нельзя, ибо в тот момент, когда я в панике дописываю эти строки, Lucky стремительно приближается к первой гряде.

1.05.03. Пять минут спустя

Порог пройден! Байдарка не течет! Консервы на месте! Нашему лодочнику нет предела. Демонстрируя чудеса маневрирования, мы преодолели несколько каменных гряд и на полной скорости наскочили на здоровенный плоский валун, еле-еле видневший из-под воды. Именно в этот исторический момент экипаж Lucky испытал воистину божественное просветление и, не ставя себе в заслугу, применил уникальную технику, впоследствии получившую название «Простые движения». Рассказывать о ней нельзя, ибо по возвращении мы собираемся запатентовать ее и продавать туристам-экстремистам за твердую валюту. Скажу только, что правильное использование «простых движений» поможет вам снять байдарку с камня в считанные минуты, не покидая при этом лодки. Но нам кажется, что данную технологию можно применять и в иных целях. В каких именно? Пока не знаем. Будем ждать нового просветления.

«...Ты выполняешь простые движения,

Это похоже на извращения,

Но ты не бойся, я все понимаю,

Ты начинаешь — я продолжаю...»

Да, простые движения — это сила! Учитель Иода, с риском для жизни забравшийся на камень посреди порога, дабы вести фотосъемку, чуть не рухнул в пучину, которая хотела хвать кого поглотить. Но не рухнул, только уши слегка замочил. Увидев, что там, где прошел Lucky, идти не стоит, он недоуменно веслом направил своего впередсмотрящего вместе с лодкой в другой проход. Камней они не

очередного просветления, они применили старый испытанный метод — после каждого десяти грбков откладывая весла, вооружаться кружками и вычерпывать из байдарики воду. Пока работает. И вот перед нами Печерский порог. Где-то там, за несколькими десятками метров смертельно опасных камней, скрывается загадочный монстр, о котором не раз рассказывали жители окрестных деревень. Наплевав на небесные знамения, народные приметы и предсказания волжов, учитель Иода принял волевое решение первым войти в порог. (Здесь следует заметить, уважаемый Алексей Петрович, что экспериментальным путем было вычислено: нам удастся пройти пороги с наименьшими потерями, если первой идет Lucky, а вслед за ней — N.O.L.F.a. Этим-то железным правилом и пренебрег учитель Иода, за что и был наказан. В первый раз за весь поход N.O.L.F.a. сел на камень, чем и доказал, что так и да, ничто не вечно. Корна Lucky к тому времени уже погружалась под воду, но черпать было некогда, и Эникен с Абдулой, подобно Чипу и Дейлу, устремились на помощь. Козалось, сама река хотела помешать этому отчаянному предприятию. Камни бросались на байдарку со всех сторон, стараясь помешать добраться до терпящего крушение N.O.L.F.a. Но, привыкший к подобному фокусам экипаж Lucky, героически отплевывая воду, шел к своей цели. И вот, когда до N.O.L.F.a. оставалось не больше метра, неведомая сила нанесла сокрушающий удар в борт байдарики. Среди камней на секунду показалась оскаленная, злая баста, и Lucky на полной скорости врезалась в N.O.L.F.a.

Должну Вам, Алексей Петрович, это было нечто. На секунду показалось, что Иода вместе с Дном порога перелетит через камни и сгинет в бездне вод. Но учитель на то и учитель, титаническим усилием Силы он ухитрился удержать на месте и свою байдарку, и нас. И вот, снова, на теперь вчетвером, сидим на



2.05.03

«Разведка боем показала,

Что тот порог не проходим,

Четыре трупа, две байдарки,

А где же ковры? Леший с ним...»

Не знаю, но кажется, кто-то выпил воду из реки. Может, в ней действительно живет какое-то чудовище? Грести абсолютно невозможно — течения нет, ветер в лицо, весла срезаются о дно реки. Но ничего, мы почти у цели, еще одно усилие, и мы выйдем к Печере — конечной точке нашего маршрута. Если, конечно, изрядно покалеченный и нещадно текущий Lucky не уйдет под воду раньше. Хотя, похоже, что экипаж героической байдарики сдаваться не собирается. Не дожидаясь

камня, посреди бурной реки, и думаю, что дельта дальше, тем более, что Маленькая Потворы утопила свое весло. Не знаю, долго ли нам придется сидеть, вода-то холодная, но, Боже мой! Что это! Я вижу [дальнейшее полностью сбито].

Послесловие

Вот такое странное письмо попало в наши руки. Если кто сможет определить личности несчастных байдарочников — пишите нам. Родина должна знать своих героев. Даже посмертно. Никто не вечен, но... приключения не заканчиваются.

Шум и гам в Игроградской гостинице. Уже неделю идет праздник — прибыли два каравана. Пришли они из мира Warhammer, но время сыграло с ними злую шутку. И один из них оказался из давно забытого прошлого этого мира, а второй — из далекого будущего.

WARCRY

WARHAMMER

40,000

BondD bondd@ukrpost.net

Приветствуем Вас в нашей гостинице. Сегодня у нас очень большая радость. Произошло событие, которое ждали многие, — впервые переведены на русский язык CCG (Collection Card Game — Коллекционная Карточная Игра). Почин задан двумя проектами — **WarCry** и **Warhammer 40,000**. Теперь, даже незнание английского языка не помешает принять в них участие. А благода-

WarCry в клубе «Легенда». Игры оказались довольно неординарными. Обе создавались на основе вселенной Warhammer, но, несмотря на это, они кардинально отличаются друг от друга. И даже не столько временем действия (события WarCry разворачиваются в средневековье, а Warhammer 40,000 — в будущем), сколько правилами игры. Но обо всем по порядку.

В средневековом мире Warhammer идет война, война между Великим Союзом, образованным людьми, дварфами и высшими эльфами, и Полчищами Тьмы, объединяющими силы хаоса, темных эльфов и «сборную» армию гоблинов и орков. Исход войны неясен, каждая битва склоняет чашу весов то в сторону одной армии, то другой. И возможно, именно Вы, присоединившись к одной из сил, станете тем, кто создаст решающий перевес и приведете свою армию к победе. Масштаб войны всиственный. Зарегистрировавшись на сайте www.war-cry.com, Вы сможете фиксировать каждую свою победу, влияя на перевес той или иной стороны. За каждую победу дома — по одному очку, в клубе — по пять очков, на турнире — десять. Это наглядно показывает, что в своей борьбе Вы не одиноки. Сейчас армия Полчищ Тьмы не намного, но превышает Великий Союз. Присоединяйтесь к борьбе, не дайте силам зло восторжествовать!

Правила WarCry очень отличаются от Magic the Gathering и других подобных игр. Не будем их рассматривать здесь полностью, только опишем в общих чертах. У всякого игрока есть две колоды: колода армии и действий. В колоду из них должно быть не меньше 30 карт, причем чисто одинаковых карт у одного игрока не должно превышать трех штук. Коло-

да не может содержать одновременно войско зла и добра. В колоде армии, помимо самих юнитов, существуют «предметы», действие которых примерно соответствует заклинаниям типа Enchant Creature в Magic the Gathering. То есть они «вешаются» на какой-нибудь юнит и остаются на нем всю игру, а если это существо погибает, то вместе с ним выбывают из игрового процесса и они.



Все желающие с 24 апреля по 4 мая могли протестировать Warhammer 40,000 и

пробить за все мы должны компании Sargona и фирму Saberfooth Games — создатели этих игр (может, в Wizards of the Coast вдохновятся их примером и наконец-то переведут Magic the Gathering на русский).

В начале каждой битвы игроки выкладывают пять карт из колоды армии в две линии — атакующую и линию поддержки. Только отряды с новым стрельбой могут отаковать из линии поддержки, стрельба не может быть заблокирована. В WarCry существует три типа войск: пехота, кавалерия и летуны. Пехота может отаковать, но не способна блокировать, ее же в свою очередь могут заблокировать кавалерия и летуны. Кавалерия блокируется только летунами. Ну а летуны никто не может заблокировать. Победитель каждой битвы является путем подсчета силы оставшихся после сражений юнитов, у какого войска сила больше, тот и выигрывает. А если силы равны, тогда геймеры выбирают по одному существу из своей армии, и тогда исход этой дуэли решает, кто победил в битве. А чтоб одержать в игре победу, необходимо выиграть две битвы. Это малая часть правил

Интеллектуальные настольные игры на основе коллекционных карточек теперь на русском языке!

WARHAMMER 40,000 — легендарные планеты Пандора Прайм — это тоже первое издание. Командуйте войсками, выбирайте тех, кого вы хотите, и вы сможете выиграть войну. Командуйте войсками, выбирайте тех, кого вы хотите, и вы сможете выиграть войну.

И не спешите выбрасывать упаковки от игровых наборов их вы сможете обменять на ценные карты!!!

WarCry — битва за войско Великого Союза — армия высших Эльфов и Гномов в стремлении защитить свой мир от полчищ Тьмы — армия Хаоса, орды злобных Орков и Гоблинов. Присоединяйтесь к битве за мир.

В игре WarCry только твои решения, а не случайный результат!

Полная информация на сайте: www.sargona.com, www.40k.ru, www.warcry.ru

Хотите найти дополнительные ресурсы и материалы в достоянии интернет-сообщества? — это настольные интеллектуальные игры «Легенда», ул. Болотниковская, 2/6, тел. 491-27-91.

WarCr, но не пугайтесь — они не сложнее Magic the Gathering или любой другой CCG.

Посмотрим на расы, объединившиеся в борьбе друг с другом под флагами добра и

и как можно больше выигрывать — в результате, ваша раса вырвется вперед.

На ваши победы пойдут не только на повышение рейтинга расы. Чем больше одерживаете побед, тем выше простое звоние в рядах армии игроков. И новов простом рекрутом, впоследствии можно стать ветераном-сервантом или капитаном. А с каждым новым звонием у Вас расширяется выбор карт, которые можно выменять на упаковки от бустеров и стартовых наборов (прямо как в WarCr). Обмен можно производить как через Sargona, так и напрямую с Sabetooth Games. Для связи напрямую нужно прочитать инструкцию на сайте игры, где указан почтовый адрес фирмы и условия пересылки. Если Вам не подходит англоязычный сайт Warhammer 40,000, смело следуйте на его русскоязычное зеркало: www.wh2k.ru.

Теперь немного расскажу о правилах Warhammer 40,000, которые очень напоминают правила Legend of the Five Rings. В процессе игры вам надо будет звать как можно больше секторов планеты Пандора Прайм, их всего пять. Ваша задача — взять под свой контроль сектор (или секторы), дающий больше очков, и не дать противнику сделать то же самое. У каждого игрока есть колода, как минимум, из шестидесяти карт и карта флота. Число одиночных карт в колоде не должно превышать четырех штук, и все они должны принадлежать вашей расе или вообще не иметь принадлежности. На карте флота указано число Первой Волны и специальные возможности. Первая Волна определяет, кто первый будет атаковать, — у кого она больше, тот и

ди, они выращены с применением геной инженерии, их способности во много раз превосходят умения любого человека. Основной недостаток — малочисленность, основное преимущество — невероятная мощь каждого из них. Основная тактика Космического Десанта — разворот войск противника (вывод их из боя) и контратака (возможность возвращать свои войска снова в бой). Эльдары — вымирающая раса, обладающая недостижимыми



зла. В чем же состоят их отличия? Начну с Великого Союза. Люди — большей частью кавалерия со способностью войск усиливать самих себя при блокировании. Высшие Эльфы — много пехоты с навыком стрельбы, есть кавалерия и летуны, имеют много способностей, связанных со стрельбой. Дворфы — небольшая пехота с большой силой, загопач врага моссой.

Армия Полчищ Тьмы. Хаос — очень неплохая пехота и кавалерия, получают бонусы к силе, когда их блокируют. Темные Эльфы — так же, как и Высшие эльфы, имеют много стрелков. Орки — их сильная сторона — тяжелая пехота, наделены множеством способностей, связанных с увеличением их силы или силы союзных юнитов.

Также в WarCr есть монстры, не принадлежащие ни одной из рас, которые могут быть использованы в любой колоде. В общем, получается, что обе стороны равновесны по силе, и победа зависит только от Вашего умения играть, от примененной тактики.

Если Вам захочется сразиться с кем-то в WarCr, то вам понадобится приобрести две начальные колоды: одну — Великого Союза, а вторую — Полчищ Тьмы. Позже, как и в Magic the Gathering, появится возможность купить бустер с добавочными картами, чтобы разнообразить игру. Но обертки от бустеров не следует выбрасывать, впоследствии их можно будет обменять на редкие и фольевые карты WarCr.

Теперь пора разобраться, что же собой представляет будущее мира Warhammer, воплощенное в Warhammer 40,000. Вам предстоит принять участие в штурме планеты Пандора Прайм за одну из четырех сторон: Космический Десант, Эльдары, Хаос или Орков. Каждый из противников воюет сам за себя, у них нет союзов, но Вы — не один. Здесь, как и в WarCr, идет масштабное сражение, за его ходом можно наблюдать на www.sabetoothgames.com. А чтобы помочь своим, достаточно зарегистрироваться



нападет. Если значения Первой Волны одинаковые, тогда атакующим считается игрок с более высоким звонием (еще одна причина зарегистрироваться на сайте). Правила Warhammer 40,000 сложнее, чем в WarCr, но для того, кто любит подходить к игре с умом, проблем не составит.

Выбирая расу, за которую вы выступите при взятии Пандоры Прайм, вы также выбираете тактику ведения войны, ведь у каждой из четырех сторон конфликта свои особенности, свои слабые и сильные стороны. Космические Десантники — уже не просто лю-



для других технологиями. В их рядах есть псайкеры, обладающие способностью видеть будущее, то есть игрок может просматривать карты в своей колоде, колоде противника или в его руке. Орки — самая воинственная раса, очень многочисленны, но достаточно слабые. Основная тактика ведения войны — военные акции и штурм (не блокируемая атака). Хаос — покоренные демонами хаоса отряды космических десантников стали очень грозным оружием. Они не менее сильные, чем войска, оставшиеся верными императору. Обладают техникой внедрения своих отрядов из других секторов (перенос одного отряда из одного сектора в другой прямо во время боя), таким образом создаются мощные укрепления там, где только что был всего-то один отряд.

Выбор расы — довольно сложное задание. Перед тем, как определиться, желательно сойти в один из клубов и попробовать сыграть за каждую. Чтобы выяснить, какая тактика Вам больше всего подходит.

Для игры Вам понадобятся два стартовых набора. Впоследствии их можно будет усилить карточками от бустеров, а также редкими картами, полученными в обмен на обертки от бустеров. В итоге, получить очень мощную колоду.

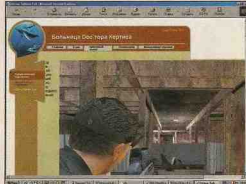
Каждая из этих игр по-своему интересна, у каждой есть свои занимательные моменты. Но главное, что теперь у Вас будет больше противников, больше возможностей для победы, потому что вся информация преподносится нам на родном языке.

В связи с появлением этих новых игр компания Sargona планирует проведение различных турниров и акций. Начинать готовиться к боям в игре Warhammer: привлекайте друзей, тренируйтесь с ними, и Вы не останетесь в проигрыше.

TOM/DOC/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

САЙТ для ЛЕНИВЫХ

Сколько работаю в «Мике», всегда мечтаю занять свой сайт. Честно говоря, затрудняюсь объяснить, зачем он мне нужен.



Просто так. Чтобы был. Мало, если у кого-то что-то есть, то почему бы и мне не обзавестись? Нет, я не завидую тем, у кого есть машины, домики на Канарах и бомбоубежища под домом — без этого я обойтись могу, но если дело касается компьютеров, то жоба садится на грудь и ковалет не переставая. И душит, душит, творь пулячочка...

Помнится, в свое время я даже взял почитать книгу по HTML — читал долго, потом долго думал. Потом собрался с силами и создал заготовку страничку сайта. Посмотрел на нее и решил: легче застрелиться, чем вводить эти вручную; лучше из окна выбраться, чем разбираться в инструментарии, инструкции к которому идут на английском. В общем, дело заглохло, а мечта осталась. И вот совсем недавно попал мне в руки очень интересный журнал, «Мик»



называется. Читал я его, читал, а потом на третьей странице вычитал такую рекламу: «Не прятаться от прогресса, просите больше...» Я бы попросил, да кто даст? Но дальше было интересней — предлагалось зайти на сайт-конструктор и... создать свою страничку в Интернете. Самостоятельно, не набивая эти вручную, с инструментарием на русском языке! Более того, на ут-

верждению разработчиков этой шняги, за пять минут!

В общем-то я не верю рекламе. Не верю, что можно излечиться от алкоголизма за два дня, от мороза за три сеанса и от иллюзий — за один прием таблеток. Более того, даже в чудодейственные свойства прокладок и Сприта я не верю. И в розыгрышах всяческих (кроме наших) я не участвую, ибо, как говорил конрад Станиславский, не верю... Но тут любопытство и давняя мечта, проснувшись, взяли верх над врожденным скепсисом, и я решил проверить. Причем, чтобы зря не тратить время, совместил написание статьи по какой-то игре (не скажу, по какой ©) с созданием сайта. Типа, одно дело из двух выгорит уж точно.

Вышло оба дела. И статью сдал, и сайт сбалаб. Не за пять минут, конечно, но, довольно быстро. Вот о том, как без лишнего геморроя и чтения специальной литературы быстро сделать свой личный хомпейдж, я вам и буду рассказывать. Делиться накопленным опытом, так сказать... Ну, к делу!

Инструкции
в пошаговом режиме

Шаг первый.

Итак, с чего начинать создание своего сайта? Конечно, с главного — с названия. Ибо название — лицо нашего создания. Как корабль назовешь, так и... Советовать ничего не буду — главное, чтобы название было запоминающимся и чтобы отражало суть вашего творения. Я не уверен, что зайду на сайт с названием «Тяжкоиммарзмеренбунду», а вот на сайт с названием «Интимный Уголок» загляну многие, даже не подозревая, что под этим названием скрывается сайт медвытрезвителя или, хм..., психдиспансера ©. Лично мне с этим было проще, ибо название для своего дитя я придумал очень давно — «Больница Доктора Кертиса» — просто и со вкусом. Итак, шаг первый сделан, название есть, идем дальше.

Шаг второй.

Теперь открываем ваш браузер, вводим адрес <http://mysite.com.ua/cgi-bin/auto/try.pl> и... попадаем на сайт-конструктор. То, что надо! Главное сделано, теперь приступаем к извращениям.

Шаг третий.

Начнем с выбора дизайна. Сейчас нам доступно всего (или целых) 22 варианта дизайна для создания сайта, причем в разных цветовых решениях. С моей точки зрения, ва-

рианты дизайна немного однотипные, но это ведь все для ленивых... В общем, здесь все очень просто — рассматриваем варианты дизайнов, выбираем цвет — и вперед. Чтобы долго не мучиться, я выбрал вариант дизайна Arc (это на первой странице), а цвет — Toffee. Теперь можно щелкнуть на **Примеры страниц** и, если вариант устраивает, нажать **Выбрать дизайн**. Все, третий шаг сделан, можно расслабиться и перекурить.

Шаг четвертый.

Ну, теперь основное. Вводим свое имя (свое, а не мое!), e-mail и название сайта, пароль для редактирования, после чего нажимаем **Submit**. Бау! Получилось! Теперь добавляем полученные ссылки в «Избранное» (чтобы не забыть), записываем где-нибудь (можно на лбу) секретный пароль и приступаем к **Редактированию Сайта**. Впрочем, редактировать пока особо нечего, так что будем создавать и наполнять. Запомним главное — количество страниц, которые вы можете создать, неограниченно, а вот



число веток сайта не должно быть больше шести. Чем страницы отличаются от веток? Рассмотрим это на примере моего сайта. Итак, что мы имеем? Ветка **Главная** — на ней рассказывается, что это за сайт и зачем он создан, имеется страница новостей, карта сайта и контакт. Ветка **Психиатрия** — сюда свален всякий досужий бред; содержит разделы **Мои песни** и **О врачах**. В первом разделе выложены словизвержения, самодеятельно названные мной «песнями», а во втором — анекдоты о врачах. Думано, схема ясна. Как называть ветки и какие разделы туда помещать, дело ваше. Главное, чтобы было интересно и весело.

Думано, с этим все ясно. Да, когда будете создавать свои страницы и ветки, обратите внимание на функцию **Разметка** — это очень важно. С помощью этой функции вы можете не только указать, как размещать текст на странице и вставлять или нет иллюстрации (и сколько именно), а еще и создать массу полезных вещей —

таких как *Гостевая книга* (причем, можно несколько), *Фотоальбом* и т.д. В общем, смотрите сами.



Чуть не забыл, в Разметке имеется еще функция создания *Секции Новостей*. Что такое новости, думаю, знают все. Но прикол в том, что данную функцию можно использовать не только для новостных страничек, но и для архивов с текстами: первая страница вывешивает список имеющихся материалов (оглавление), щелчок по которому, он сможет открывать то, что ему интересно. Удобно, особенно когда текстов много.

Теперь еще одна важная вещь — **МЕТА-теги**. Что это за зверь и зачем он нужен? А все очень просто. Если вы не против, отвечу цитатой: «**МЕТА-теги** — важная функция, которая используется, чтобы рассказать поисковым системам о содержимом сайта. Мой сайт — дружественная по отношению к поисковым серверам система, и Вы можете позже определить слова и фразы, которые пользователи вводят в поисковые системы для поиска продукции или услуг, подобных Вашим. Для этой цели используются 2 типа **МЕТА-тегов**: **Description** — абзац (или список фраз через запятую) до 200 символов, поясняющий, чем Ваш сайт (или определенная страница) может заинтересовать посетителей. **META-тег Keywords** — до 15 слов или фраз, разделенных запятой, которые, как Вы считаете, чаще всего используются при поиске сайта или страниц, подобных Вашей. Не повторяйте слова по несколько раз без необходимости: консервированные продукты, томаты, горох, фасоль намного лучше, чем консервированные продукты, консервированные томаты, консервированный горох, консервированная фасоль. Не используйте неуместных (не относящихся к тематике сайта слов): поисковые системы стараются предложить в ответ на запрос точные и полезные результаты, используя в своей работе интеллектуальные технологии для достижения этой цели. Вот почему при обнаружении слов, не относящихся к тематике сайта, Ваш ресурс скорее всего будет удален из большинства поисковых систем». Все ясно? Что если хотите, чтобы о вашем сайте узнало подобное народное, не забывайте пользоваться **МЕТА-тегами**. Существует два варианта вписывания этих самых тегов — либо в окне **Настройки Сайта**, либо в специальных полях внизу каждой страницы. В первом случае теги носят глобальный

характер и будут одинаковы для всех страниц вашего сайта, во втором, ясное дело, у каждой страницы будут свои теги. Второй способ немного более громоздок по времени, зато более эффективен, мало ли что будут искать люди? Я вот, выложив свою статью про **ENCLAVE**, сразу отобразил этот факт в тэгах; так что теперь если кто вздумает поискать обзоры данной игрушки в *Думо*, тот заодно найдет и мой сайт. Думаю, смысл понятен.

Еще нужно знать о том, как сделать текст жирным, наклонным или центрированным. Достигается это путем вставки ***s*** перед словами, которые вы хотите выделить как подзаголовки, ***h*** перед текстом, который будет превращен в заголовок, наконец, ***B*** (большая буква) для создания жирного шрифта. Вот так:

s Подзаголовок

h Заголовок

B Жирный шрифт

Учите, что эти команды форматирования работают для всего текста, до следующей команды перевода каретки. Для прекращения действия команд используйте ***x***:

B Жирный шрифт

x нормальный шрифт

Ну а для создания цветного или наклонного текста используйте простейшие **HTML-теги** — главное, не забывайте их закрывать! В общем, как видите, при наличии под рукой удобного инструментария создание своего сайта — дело если и не пяти минут, то часа максимум. Пока я писал эту статью, мной было создано еще несколько сайтов.



Думаете, я засоряю Интернет всякими глупостями? А вот и нет. То, что я сделал (а может, уже и вы сделали, пока читали) — это только пробный сайт. Через некоторое время его удалит, нравится вам это или нет.

Что же делать? Какой смысл трудиться, создавать свою личную страницу, душу в нее вкладывать, чтобы потом неизвестный администратор железным сапогом выбил ее из всемирной паутины? Никого... если не превратить свой сайт в настоящий. Для такого превращения вам не потребуется ни волшебства, ни тьфука, ни прочие сказочные прибамбасы. Понадобится всего лишь зарегистрировать свой домен в компании **Colorcall** — услуга, увы, не бесплатная, но и не

дорогая. Подробности вот по этому адресу: <http://dns.com.ua>.

Кстати, хочу заметить, что у описанного мной конструктора довольно удобная **Помощь**, содержащая ответы практически на все вопросы, которые могут возникнуть у вас при создании своего детища, что тоже весьма приятно.

Что еще можно добавить? Попробуйте, экспериментируйте. Не бойтесь, если у вас даже ухитрился создать свой сайт при помощи конструктора, то это должно быть под силу любому. Это несложно и довольно увлекательно.

Конечно, есть у этой программки и свои минусы: сайт, созданный при помощи этого конструктора, может hostиться только на Ко-



локоле; выбор шаблонов не слишком велик; нет форума, толстого гостевой книги, и т.д. Но что ж вы хотите — это ведь программка для ленивых ☺.

Ну а если вы хотите создать свой сайт, не прибегая к помощи конструктора, своими руками, но не зная, как это сделать, — ждите цикла статей по веб-дизайну, который скоро начнется в «Мике». Собственно, можно сказать, уже начался. С моего сайта. Первый кирпич в стену вложен!

Что еще хочу сказать, — я свой сайт регистрировать не стал, причем по нескольким причинам. Во-первых, я так и не смог понять, зачем он мне нужен и что я стану на него выкладывать ☹, а во-вторых... Не знаю, дождусь обещанного цикла, почтучу, засучу рукава и попробую соорудить сайт с нуля, пользуясь полученной информацией, — вдруг что выйдет? Ну не устраивает меня шаблоны, хочется чего-то такого оригинального, чтобы форма отвечала содержанию и названию, чтобы Большая была действительно похожа на большую. С запеленными пеленальницами, пыльными санитарками и скелетами в шкафах. Если мне это удастся, я обязательно напишу.

Да, если кому, вдруг, станет интересно поглядеть, чего я там навалял, вот ссылка — <http://mysite.com.ua/xdem1466>. Предупреждаю сразу, сайт небогат, к тому же его в любой момент могут убить, но на иллюстрацию к статье он вполне тянет.

Да, чуть не забыл главное!

Если вы таки создадите свой сайт и зарегистрируете его, обязательно напишите об этом, а мы, абсолютно безвозмездно, разместим ваш адрес в очередном «Автоответчике».

Удачи!

Сергей ОМЕЛЬЧУК aka Shaman shamanik@rambler.ru

ДИСКОТЕКА 2

В этой части статьи будет уделено внимание бурно развивающимся в последнее время CD-R/RW-накопителям. Кроме того, в продолжение нашего повествования о CD-ROM'ах, я хотел бы рассказать о нескольких форматах дисков, не рассмотренных в первой статье. Все они, по сравнению с их более «везучими» братьями и сестрами, гораздо меньше известны.

(Продолжение, начало см.:
«МиК», № 17 (75))

Пишите диски, сэр...

Продолжая разговор о разнообразии цветовой палитры обложек спецификаций компакт-дисков (именно по этой причине стандарты и являются такими цветастыми @), следует упомянуть об актуальных на сегодня

дисков на 1х-4х скоростях, вторая устанавливает стандарты линейной записи на шести новых «оборотах»: 16х, 20х, 24х, 32х, 40х и 48х.

(Буквально на днях Philips представила очередное расширение стандарта «Оранжевой книги», характеризующее особенности записываемых CD-R-дисков емкостью до 99 минут. Такие диски будут носить гордое имя **High Capacity CD-R** (рис. 2). Максимальное время записи на полноразмерный 12-сантиметровый диск High Capacity CD-R составляет 98 минут 29 секунд (раньше на CD-R влезало ~74 или 80 минут). А на маленький 8-сантиметровый можно вписать около 30 минут аудио. — Прим. ред.)

...И переписывайте

В свое время фирмы **Philips Electronics** и **Ricoh**, плюс еще десятка влиятельных компаний, продвигали устройство **CD-E (CD-Erasable)** — стираемый компакт-диск. Накопители обеспечивали многократную запись на специальные диски. По своим характеристикам эти накопители имели более низкий уровень отражения оптического излучения, нежели обычные CD, а сохранность

RW (CD Rewritable) — перезаписываемый компакт-диск).

Так мы подошли к третьему тому «Оранжевой книги», который, в свою очередь, делится уже на три раздела. Описываемые там принципы работы перезаписываемых дисков (рис. 3) дают возможность сти-

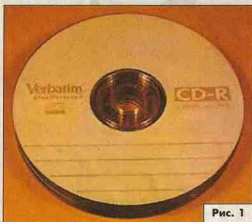


Рис. 1

няшний день 2 и 3 томах «Оранжевой книги». Ведь именно там изложены принципы работы с CD-R и CD-RW-носителями. Принимая во внимание стремительно снижающиеся цены на пишущие приводы, такие носители становятся все более популярными среди пользователей.

Второй том «Оранжевой книги», как известно, характеризует **CD Write Once (CD-WO)** — формат однократно записываемых дисков. В наших краях последний больше известен как **CD Recordable (CD-R)** (рис. 1). Диск формата CD-R полностью совместим с «Желтой» и «Красной» книгами. Именно поэтому компакт-диски, сделанные согласно спецификации CD Recordable, могут почти без препятствий воспроизводиться на оборудовании, предназначенном для считывания «простых» CD-ROM'ов.

Пока том имеет две части: первая повествует об особенностях однократной записи

данных обеспечивалась на протяжении 10 лет. Выдерживал диск до 1000 циклов переписи. В массы формат так и не пошел, однако усилия разработчиков не пропади даром — они дали хороший толчок к созданию ставших очень популярными **CD-**



Рис. 2

рат, записывать, читать и вновь перезаписывать информацию на CD. Диски нового, перезаписываемого формата, характеризуются несколько более низкой степенью отражения света, чем определено в требованиях «Красной» или «Желтой» книг, поэтому воспроизводить носители рекомендуется на т.н. **CD-RW enabled** проигрывателях (совместимых, так же известных как MultiRead).

Формат CD-RW позволяет записывать как аудиотреки (получаются **CD-DA**), так и данные («выпекаются» **CD-ROM'ы**).

В первом разделе тома определена работа записывающих приводов на скоростях 1х, 2х и 4х. Финальные изменения были внесены в этот раздел еще в августе 1998 г. В июне 2001 г. вышла вторая часть третьего тома «Оранжевой книги», в которой описывались требования к так называемым **High Speed CD** (рис. 4). Там охарактеризованы особенности «продвинутого» болванки на скоростях от 4х до 10х. И последнее «дополнение» **Ultra Speed** уже описывает поддержку линейной записи на CD в режимах от 8х до 24х.

Было дело

Под конец 1994 года было анонсировано спецификация дисков под названием **CD Plus**. Она определяла так называемые музыкальные мультимедиа-компакт-диски. В чем же проявлялись их мультимедийности? Диски содержат два сеанса (сессии), один из которых обычное аудио, другой включает различную цифровую информацию (рис. 5). Их можно воспроизводить как на простом музыкальном центре, так и на компьютере (становятся доступны как аудио, так и остальные данные). При создании этих накопителей использовалась новая технология **Stamped multisession**.



Рис. 3

Разрешение	Размер	Применение	Таблица 1
128x192	72 Кб	Бытовые телевизоры и VGA-адаптеры низкого разрешения	
256x384	288Кб		
512x768	1.1 Мб	Телевизоры, S-VHS, VGA-адаптеры с 1 и более Мб памяти	
1024x1536	4.5 Мб	При наличии соответствующего устройства (проектор, панорамный дисплей)	
2048x3072	18 Мб	Превосходит возможности большинства современных телевизоров и мониторов	

Фирма **Kodak**, крупнейший производитель всего, что связано с изображениями, также не чуждалась новых технологий. В начале 90-х у цифровых фотокамерх всевозвещ еще даже не говорили, поэтому фирма учредила стандарт **Kodak Photo CD (рис. 6)**. Он позволял хранить снимки высокого качества, предварительно сделанные с помощью 35-миллиметровой пленки, на CD-диске в количестве ~100-120 кадров.

Спецификация Kodak Photo CD подразумевает хранение в одном файле (**Image Pac**) 5 различных версий одного и того же кадра в нескольких разрешениях при палитре цвета в 24 бит (**таблица 1**). Это стало возможным за счет своеобразного архивирования снимков (без потери качества). Обычная сумма размеров всех разрешений в файле Image Pac составляет около 25 Мб, однако занимаемое им дисковое пространство гораздо меньше — от 4 до 5 Мб. Уменьшение объема достигается за счет схемы сжатия, согласно которой снимки с более высоким разрешением уже используют информацию предыдущего кадра с более низким разрешением.

Технология Kodak использовалась как недорогое средство для создания, хранения и доступа к цифровым фотографиям. Но на самом деле не все тут так гладко, как кажется. Чтобы отсканировать изображения для дисков Photo CD, необходимо было специальное оборудование. Это рабочие станции для записи Photo CD — **PIW (Professional Imaging Workstation)**, которые выпускало, естественно, только Kodak. Они представляли собой программно-аппаратные комплексы, специально предназначенные для быстрого и качественного ввода, обработки и записи изображений. Существует несколько моделей PIW, различающихся по типу сканеров, а также форматам вводимых пленок.

Для просмотра содержимого Kodak Photo CD диска, конечно же, необходим Photo CD-совместимый привод, который должен

В последней версии формат PhotoCD поддерживает даже возможность синхронного озвучивания и включение дополнительной текстовой информации к снимкам.

Жажда емкости

И в завершение нашего повествования хотелось бы еще рассказать о некоторых концепциях касательно CD, которые выдвигались в прошлом. Одни из них воплотились в жизнь и сегодня

активно используются, другие проекты «перекочевали» на смежные в технологическом плане устройства, а некоторые новеки останутся в памяти народной как несбывшиеся мечты.

В середине 90-х прошлого века активно велась разработка формата **HD-CD (High Density CD — компакт-диск повышенной плотности)**. Он был призван обеспечить пятикратное увеличение объема хранимой информации, причем без применения каких-либо особых технических усовершенствований, которые бы сильно повысили стоимость устройств. Теоретически лишь ужесточались требования к физической разметке диска, а именно уменьшалось расстояние между соседними треками и размеры ямок. Длина волны считывающего луча должна была уменьшиться с 780 нм до 635 нм, однако предполагалось использовать все те же дешевые лазеры, работающие в красной области спектра. Структура данных должна была оказаться более эффективной за счет усовершенствованной логической системы коррекции ошибок, которая увеличивала информационную емкость диска на 10-15%. Комбинация указанных новшеств позволила бы довести объем записываемой на обычный CD информации до 3.7 Гб. Технология HD-CD также допускала возможность переменной скорости считывания с носителя. Например, если компакт-диск не требовалось заполнять до конца, то данные могли записываться на нем с меньшей плотностью, при этом скорость считывания ощутимо возрастала. Предусматривалась возможность динамического регулирования этого процесса.

Например, плотность записи могла быть изменена для различных последовательностей битов в случае сложности кодирования информации. Но увы, радужным планам на рынке не суждено было сбыться. Хотя в технологическом аспекте концепция HD-CD устройств ничего нового и сверхъестественного не представляла, но широко распространяемые «старые» CD-приводы читать новые носители не могли. Внедрение новой неизбежно повлекло бы за собой замену всего CD-ROMного парка.

Пожиме, но еще более радикальные новации основывались на идее использования

в CD-приводах дорогого голубого лазера. При этом объем информации на носителе повышался на порядок. Однако и стоимость девайса ощутимо росла.

Велись также работы над мультимедийными CD-ROM. Суть этой технологии заключалась в том, чтобы получить на диске два и более отражающих слоя, которые будут содержать записанные данные и находиться один над другим. Лазерный луч может фокусироваться как на нижнем, так и на верхнем слое, считывая данные отовсюду. Выпущенный фирмой **3M** вариант таких

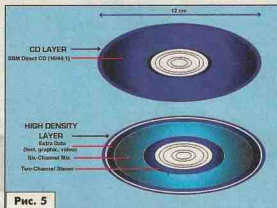


Рис. 5

систем при двухслойной записи вмещал до 7.8 Гб информации. Но если с CD не сложилось, то данный подход был принят «на ура» производителями DVD-ROM.

В большинстве случаев в аналогосных дисках были задействованы только два слоя, поскольку большее их количество ухудша-



Рис. 7

ет качество считывания информации — лазерной головке все труднее фокусировать луч на конкретном трекке.

Довольно много когда-то говорились и об использовании двух лазерных лучей для повышения скорости работы дисководов CD-ROM. Это однозначно удорожало бы данные устройства, поэтому производители пошли по более легкому, а главное дешевлему пути: при использовании одного считывающего луча увеличили обороты диска.

Мы коснулись далеко не всех аспектов, касающихся компактных носителей (**рис. 7**), но надеемся, этот материал поможет развеять черные тучи невеждения и засветит огонек познания в ваших душах.

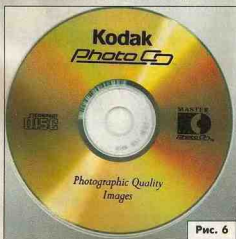


Рис. 6

уметь работать с дозаписываемыми компакт-дисками. На сегодня практически все «сидюхи» понимают Kodak Photo CD.

ОВ "Видовничка група "Експрес", тел. (0322) 97-47-68,
зак. № 368

Добро пожаловать на ярмарку "Игроград"

В рамках празднования трехлетия
издания "Мой компьютер Игровой"



Только для Вас:

Лучшее время и место для покупки

компьютера, комплектующих, периферии и CD - **КАКИХ?**

Отличная возможность познакомиться

с фирмами и товарами - **КАКИМИ?**

"Вживую" пообщаться с теми, кто создает,
издает и описывает игры!

ГДЕ все это?!

5 - 8 июня

Республиканский планетарий

Международная Игровая

ярмарка "Игроград"

Выставка-продажа

www.igrograd.com.ua/expo

компьютерной техники
и компакт-дисков



Технический
партнер:

торговая марка



Фестиваль компьютерных
и ролевых игр

Информационные
спонсоры:



Мир связи



COMPUTERWORLD

КОМПЬЮТЕРЫ

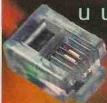


Специализированная конференция

"Компьютер дома"



Форум разработчиков
и издателей игр



Компьютерный
игровой марафон



А также
самый острый
игровой журнал



Организатор:

иД

МОЙ
КОМПЬЮТЕР

При поддержке:



SAMSUNG

ROBOFORCE

кибер
гладиаторыBRIGHTSTAR
ENTERTAINMENT

pc cdrom



h 94



h 106

Сон разума рождает чудовищ! Каждый день монстры из стали и кевлара сходятся в беспощадных схватках. Создайте и вы идеальную машину смерти и отправьте ее воевать против всех. Огромный выбор элементов дизайна и оружия! Программирование интеллекта и агрессии!

- ☒ Выбор журнала PC Gamer: 87 из 100
- ☒ Тренируйтесь в создании универсального оружия
- ☒ Придумайте самую смертоносную модель поведения
- ☒ Сражения по интернету с реальными противниками

© 2003 "MultiTrade", © 2003 "Akella"
 © 2003 "Brightstar", © 2003 "Incagold", © 2003 "Liquid Edge"
 Издатель на территории Украины - компания "МультиТрейд"
 По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (044) 237 5186, 495 1018
 e-mail: sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

