

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 28(86)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

14.07.2003

GOthic II

ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ

..... В ПОИСКАХ ЭЛЬДОРАДО

WILL ROCK

ЖЕСТКАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ПК



отплатите
пиратским копиям

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

компания "Одиссей" представляет



перенеситесь в классическую пошаговую
стратегию с элементами ролевой игры,
продолжающей традиции Heroes of
Might & Magic

прими участие в четырех глобальных
кампаниях, объединенных таинственным
сюжетом о фантастическом
мире средневековья



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по тел.: (046) 735-16-65; e-mail: cdrom@odyssey.od.ua

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.ukrpresa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев
Саммит* 254-5050, KSS* 464-0220,
Бизнес-пресса* 220-1608,
Блиц-информ* 518-6682
(* филиалы по всем областным
центрам Украины)
Периодика* 228-6165
Днепропетровск
Меркурий (056) 744-7287
Донецк
Идея (062) 381-0930,
Донбасс-информ (062) 245-1594

Житомир
Горизонт (0412) 36-0582,
Запорожье
Пресс-сервис (0612) 62-5151
Кременчуг
Приватна доставка
(05366) 2-5833
Луганск
ЧП Ребрик (0642) 55-8235
Львов
Деловая пресса (0322) 70-5482,
Львівські оголошення 97-1515,
Львовский курьер 21-2201

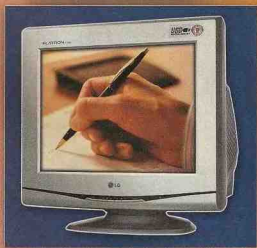
Николаев
Нау-хау (0512) 47-2003
Одесса
МиМ (0482) 37-5264
Севастополь
Истар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Харьков
ВСП (0572) 40-9614
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Червоноград
От А до Я (03249) 2-9117

- Оформить подписку теперь можно в любом отделении или 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 ИЮЛЯ"



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ
монитор LG FLATRON F700B



УКРКОМПЛЕКТ

г. КИЕВ ул. МАРШАЛА БЫРАЛКО 10/8,
тел. (044) 206-47-44, 459-38-04
www.gigant.com.ua

Список статей

1. Дмитрий АМПИЛОГОВ.
WCG 2003, стр. 7, 20.
2. Кирилл ПОЛЯКОВ aka Qarr.
Full Throttle: Hell On Wheels, стр. 8.
3. Игорь КОПОСОВ aka Speller.
Sim City 4, стр. 9.
4. Александр ГЛЮК.
Gothic II, стр. 10-13.
5. Том/Док/КЕРТИС.
Will Rock, стр. 14-16.
6. Ефим БЕРКОВИЧ.
Завоевание Америки, стр. 18-19.
7. Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf.
MotoGP 2, стр. 21.
8. Том/Док/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 22-23.
9. АКЕЛЛА.
Семь дней внедрения, стр. 24-25.
10. Дмитрий СВИРЕПЧУК.
HTML: вдоль и поперек 5, стр. 26-27.
11. Сергей ОМЕЛЬЧУК aka Shaman.
Жесткая составляющая ПК, стр. 28-29.

Оценки статьи по десятибалльной системе и участию в конкурсе

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

В этом номере «Игроградского вестника» вас ждет множество свежих новостей виртуального мира. Хотите узнать, что ожидает нас в ближайшем и отдаленном будущем? Покупайте «Игроградский вестник»!

Гости из будущего

Чешская компания **Altar Interactive** объявила дату выхода своей фантастической стратегии **UFO: Aftermath**. Релиз игры состоится в сентябре этого года. Официально данный проект не имеет отноше-



ния к легендарной серии **UFO**, о которой до сих пор ностальгически вспоминают геймеры старшего поколения. Однако кое-что общее все-таки имеется. Изначально этот проект назывался **Dreamland Chronicles: Freedom Ridge**, и создавался он легендарной компанией **Mythos Games** во главе с

«котами» **UFO** — братьями **Гэллопами**. Но со временем проект был передан малоизвестной чешской компании **Altar Interactive**, переименован и... А вот о том, что из этого получилось, мы с вами узнаем в сентябре этого года.

Действие игры разворачивается в далеком будущем. В один далеко не прекрестный день на околоземную орбиту прибыл гигантский инопланетный корабль, который атаковал нашу планету не бомбами и ракетами, а спорами веземного происхождения. Когда вся эта гадость достигла поверхности Земли, большая часть живых существ на планете вымерла, а те, кто остался, мутировали. Мутанты были полностью подконтрольны пришельцам. Таким образом, коварный план злобных инопланетян практически удался, и они, сообщив о выполнении задания, стали поджидать прибытия колонистов со своей далекой родины. Понятно, перелет из одной звездной системы в другую — дело не пяти минут. Время ожидания агрессоры решили потратить с пользой и, по мере сил, приготовить планету к прибытию соотечественников. И вот

тут-то в игру вступаете вы. Дело в том, что небольшая часть землян сумела благополучно пережить катаклизм, отсидевшись в подземных бункерах и на секретных воен-



ных базах. Именно им (под вашим чутким руководством, разумеется) придется бороться с инопланетной заразой. По сути, геймплей будет сильно напоминать оригинальную **UFO**. К вашим услугам несколько баз, разбросанных по всему земному шару. При появлении в том или ином районе летающей тарелки пришельцев ее следует сбить, а потом направить к месту падения

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьями, 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

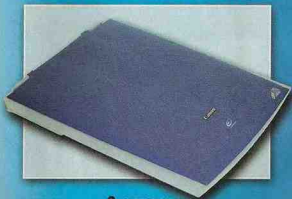
г. Киев-57, а/я 61, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР»,
конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

СПОНСОР КОНКУРСА
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
В ИЮЛЕ 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

группы захвата. Если ваши боевики выполнят задание и доставят на базу образцы инопланетного оборудования, то ученые изучат его, и в вашем распоряжении появятся новое оружие или какое-либо иное полезное в хозяйстве оборудование.

Разработчики обещают несколько различных видов баз, реалтайм-бои с использованием управляемых пауз, огромное количество оружия (только вземных) видов будет более сорока, а ведь есть еще и инопланетные...), многообразие врагов, красивые спецэффекты и удобный интуитивный интерфейс. В общем, судя по предварительным данным, игра обещает быть довольно интересной. А как оно окажется на самом деле, мы узнаем в сентябре. Ждем с нетерпением.

Война продолжается

Довольно интересная новость для поклонников варгеймов была на днях опубликована на сайте *The Wargamer* (<http://www.wargamer.com>). В ней говорилось, что компания *HPS Simulations* начала работу сразу над двумя проектами, относящимися к этому жанру. Игра *Panzer Campaigns: Rzhev '42* перенесет нас в 1942 год и предоставит возможность принять участие в боях на советско-германском фронте. В игре будет двадцать девять сценариев. В сражениях примут участие в общей сложности более трех тысяч подразделений советских и германских войск.

Действие *Modern Campaigns: Korea '85* будет происходить на территории Кореи. Здесь вам придется принять участие в гипотетическом конфликте, который положил начало третьей мировой войне. В этой игре вам придется пройти двадцать шесть кампаний, в которых нужно будет сражаться за одну из трех противоборствующих сторон: американские войска или вооруженные силы двух корейских коалиций. Следует заметить, что данное сообщение не является официальным анонсом. Оригинальный текст можно прочесть на <http://www.wargamer.com/news/default.asp?newsitem1057033753,77284>.

Лучшие из лучших

Агентство *NPD Techworld* продолжает публиковать список наиболее продаваемых игр прошедшей недели. В этот раз американские геймеры отдали предпочтение следующим продуктам.

1. The Sims: Superstar Expansion Pack.
2. Neverwinter Nights: Shadows Of Undrentide Expansion Pack.
3. The Sims Deluxe.
4. Rise Of Nations.
5. Diablo 2.
6. The Sims: Unleashed Expansion Pack.
7. Finding Nemo: Nemo's Underwater World Of Fun.
8. Finding Nemo.
9. Warcraft III: Reign Of Chaos.
10. Roller Coaster Tycoon 2.

Как вы сами можете видеть, сериал *The Sims* крепко держит в своих когтах умы американских игроков. Что,

впрочем, вряд ли кого-то может удивить. А вот тот факт, что add-on к *Neverwinter Nights — Neverwinter Nights: Shadows Of Undrentide* — поднялся на второе место в рейтинге, нас сильно порадовало. Несмотря на громкие крики противников AD&D, наша редакция всегда с уважением относилась к этому творению BioWare. Но впрочем, не будем опережать события. Обзор этой игрушки появится в одном из ближайших номеров «Мика». Из вышеприведенного рейтинга можно отметить еще популярность *Finding Nemo*, созданной по мотивам одноименного диснеевского мультфильма, что еще раз подтвердило усиливающуюся связь игровой и киноиндустрии.

Хозяин небес

Эксклюзивный дистрибьютор компании «Акелла», фирма «Полет Навигатора», объявила о подписании договора с компанией *InterActive Vision* на издание и локализацию игры *Airlines 2*. В странах СНГ игра появится под названием «*Маршрут авиалиний*». В ней, как и в первой части игры, вам придется взвалить на свои



плечи управление авиакомпанией. Но на этот раз строить свою авиалинию вам придется в середине шестидесятых годов — то есть вы практически будете стоять у истоков зарождения гражданской авиации. А во всем остальном геймплей окажется вполне привычным для поклонников игр такого рода. Вам придется закупать самолеты, распределять их по маршрутам, заботиться о своевременной закупке запчастей, выплачивать зарплаты пилотам и обслуживающему персоналу. Со временем акции вашей компании появятся на бирже, и забот (а вместе с тем и денег) прибавится. «Маршрут авиалиний» должен появиться в продаже до конца лета этого года. Ждем-с.

Настойка на звездах

Молодая итальянская команда *P.M. Studios* анонсировала свой первый крупный проект — довольно амбициозную трехмерную RPG *ETROM: The Astral Essence*. К сожалению, о сюжете игры пока что ничего не известно. Однако кое-какая информация о проекте все-таки имеется. В *ETROM: The Astral Essence* нам придется выживать в мире, где магия соседствует с высокими технологиями, а ужасные порождения потустороннего мира свободно разгуливают по улицам, освещенным светом электрических фонарей. Разработчики называют этот

мир словом *neogothic*, что сразу заставляет задуматься о мрачной и, я бы даже сказал, депрессивной атмосфере, которая про-



низывает всю игру. Впрочем, ребята из *P.M. Studios* этого и не скрывают.

Игровой мир обещает быть довольно большим. Нам придется исследовать четыре самобытных государства, мертвые пустоши и огромные запутанные подземелья. Как вы поняли, у вас будет возможность сделать своего героя адептом магии или техники, но пока что неизвестно, что получится, если вы решите развивать своего автора в обоих направлениях одновременно. Вообще, о ролевой системе сказать сегодня ничего нельзя, так как итальянские разработчики намереваются создать игру на своих собственных оригинальных правилах, по которым можно будет играть не только в компьютерные, но и в настольные RPG. Также обещан запутанный сюжет, предусматривающий семь различных концовок и... бои а-ля *Diablo*. Почему, при столь глобальной проработке всех составляющих игры, разработчики остановились на hack-n-slash, остается загадкой. Но впрочем, вопросов больше, чем ответов. Будем надеяться, что в самом ближайшем будущем в Сети появится больше информации об этом безусловно интересном проекте. Ну а пока можете заглянуть на официальный сайт игры и познакомиться с первыми скриншотами и концепт-артами (<http://www.etrom.net>).

Вампирское гнездо

Компания *Snowball* подхватила договор со шведской фирмой *Idol FX* на локализацию и издание на территории стран СНГ



horror-action Nosferatu: The Wrath of Malachi. В русскоязычном варианте эта игра будет называться «*Вампиры*». На сегодняшний день локализация практически завершена, и *Snowball* занима-

ется поиском актеров для озвучивания главных героев. «В этой игре вам предстоит пережить немало жутких минут. Какими еще они могут быть в древнем румынском замке».



ке, которым владеет кровавый вампир граф Телеш? Именно здесь томится семья английских аристократов, которая скоро будет растерзана проклятыми тварями. Игрокам предстоит шанс превратиться в истребителя вампиров Джека Кроу и лично уничтожить гнездо упырей. Во время прохождения вам встретится семнадцать уникальных персонажей, ментаунов о спасении, а также более десяти видов вампиров, оборотней и вурдалаков, готовых до капли высосать кровь любого непрошеного гостя, осмелившегося переступить порог замка. О времени выхода локализации будет объявлено дополнительно. Следите за новостями.

Одним издателем больше

Немецкая звукозаписывающая компания **4 AM Entertainment** решила попробовать себя в роли издателя компьютерных игр и заключила соглашение на издание сразу четырех проектов. Под номером первым в этой линейке стоит ролевая игра **The Fate**,



созданная корейской студией **Tronwell Software**. Следует заметить, что на родине разработчиков игра уже вышла и разошлась тиражом в 110 тысяч экземпляров. The Fate перенесет нас на загадочный остров La-Tanado, где главному герою придется победить множество врагов и преодолеть кучу иных препятствий, чтобы спасти жизнь своему родному брату. Разработчики обещают необычную систему магии, множество разнообразных противников и продвинутую графику. Далее следуют хоррор-экшен **White Day**, реалтаймовая стратегия **Jurassic Wars: Evolution** и некий загадочный «dunce-based project». Об этих проектах, к сожалению, пока что изве-

стно очень мало. Будем надеяться, что в самое ближайшее время положение изменится в лучшую сторону. 4 AM Entertainment рассчитывает выпустить все вышеперечисленные игры до конца осени этого года. Ждем-с.

Генеральские погоны

Несмотря на то, что компания **Westwood**, создатель культовой стратегической серии **Command&Conquer**, приказала долго жить, неизменный издатель этого сериала — **Electronic Arts** — продолжает эксплуатировать популярную марку. На днях «электроник» объявили о начале работы над первым add-on'ом к последнему проекту **Westwood** — игре **Command&Conquer: General**, который будет носить название **Command&Conquer: Generals Zero Hour**. В него войдут три однопользовательские кампании, каждая из которых будет содержать не менее пятнадцати миссий. Среди заданий называются зоват ядерного арсенала противника и разгром вражеской флотилии. Также ожидается не менее пяти новых юнитов для каждой из



противоборствующих сторон и новый игровой режим **Generals Challenge**. В нем вам придется противостоять пяти армиям, управляемым компьютером. В случае победы вам будет дана возможность возглавить сборную команду разгромленных армий противника и вывести ее на просторы Интернета, чтобы попытаться счастья в боях с реальным противником. Выход add-on'a намечен на конец этого года. К сожалению, **Electronic Arts** ни словом не обмолвился о том, кто же непосредственно занимается разработкой **Generals Zero Hour**. Будем надеяться, что эта информация появится в самом ближайшем будущем. Следите за новостями.

Нетерпеливый Фродо

Мы с вами уже давно привыкли к сообщением о том, что релиз той или иной ожидаемой игрушки откладывается на... Но, оказывается, бывает и по-другому. На днях компания **Vivendi Universal Games** объявило о том, что первая в истории компьютерных игр реалтаймовая стратегия, создаваемая по мотивам бессмертного произведения Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец», **The Lord of the Ring: War of the Ring**, разрабатываемая студией **Liquid Entertainment**, выйдет раньше объявленного срока. Понамучат разработчики планировали закончить работу в первом квартале следующего года, но теперь объявили, что «война за кольцо» доберется до нас еще до окончания этого года. Что ж, поклонники Толкина и реалтаймовых страте-

гий могут радоваться. Как видите, от девелоперов все еще можно ждать приятных сюрпризов. Ну а пока все желающие могут скачать минутный видеоролик, демонстрирующий



элементы геймплея этой игрушки. Он весит пятнадцать мегабайт, а заборать его можно с сайтов **Gamer's Hell** (http://www.gamershell.com/news_TrailerBLOTWRwaroftheRing.shtml) и **Worthplaying** (<http://www.worthplaying.com/article.php?sid=11441&mode=thread&order=0>).

Кооператив для Half Life

Компания **SvenCo-op Team** заявила о своем намерении создать кооперативный мод для легендарного хита **Half Life 2**. Представители команды намерены приступить к работе сразу же после того, как в их руки попадет SDK этой ожидаемой многими игры. Узнав об этом, разработчики **Half Life 2** — компания **Valve Software** — пообещали оказать всевозможное содействие **SvenCo-op**, так как они ни без основания считают, что появление кооператива в **Half Life 2** только добавит игре популярности. Следует заметить, что **SvenCo-op Team** не является профессиональной разработкой игры. Создание модов для этих ребят — хобби, а не способ заработка. Однако их продукты (а они уже не новички в геймдеву) неизменно пользуются успехом у игроков всего мира. Так что готовьтесь к **Half Life cooperative**.

И чем им название не угодило?

На днях стало известно, что один из известнейших издателей компьютерных игр — компания **Virgin Interactive** — была переименована в **Avalon Interactive**. Это решение было принято правлением компании **Titus Interactive**, которая относительно недавно купила **Virgin**. Так что теперь нам придется привыкать к новому имени этого известного издателя, в свое время выпустившего такие громкие проекты, как **7th Guest**, **Resident Evil** и многие другие. Ближайшей же игрой, которая выйдет под лейблом теперь уже **Avalon Interactive**, станет **Lionheart** от компании **Black Isle Studio**.

Как вы, конечно, помните, действие этой игры будет происходить в псевдоисторической реальности, где царят магия и волшебство. Роловой системой игры будут адаптированный к фэнтези **S.P.E.S.I.A.L.**, а в роли NPC выступят такие исторические личности, как Рафаэль, Леонардо да Винчи и Ричард Львиное Сердце.

Дмитрий АМПИЛОВ

WCG2003
WORLD CYBER GAMES

Чемпионат мира по компьютерным играм 2003 Кубок Украины

Итак, региональные соревнования завершены. Две недели более трех тысяч простых украинских ребят усиленно уничтожали друг друга самими что ни на есть brutальными методами. Хотя, вру. Никто никого не убивал. Ребята просто-напросто усиленно резались друг с другом в компьютерные игры. Количество соискателей главных наград сократилось до 120-ти человек. По крайней мере, должно сократиться. Последние матчи Донецк будет доигрывать как раз к моменту сдачи номера. А посему часть их результатов мы огласим в следующем номере.

Как обычно, игрокам не сиделось на месте. В поисках лучшей жизни они разошлись по всей Украине. В итоге, по регионам сложилась достаточно интересная ситуация. Во-первых, хочется отметить ровенский дебит. Команда *2die4* заняла первое место на своих отборочных. Учитывая то, что в Ровно обычно съезжаются попытать счастья игроки со всей Украины, ребята можно пооподобить. Однако, криворозьские игроки удивили не меньше, а то и больше, чем ровенские: десант из Кривого Рога, высадившись в Киеве, Харькове и Днепропетровске, в итоге занял пять призовых мест — первых и вторых. Может, стоит поднять о предстоянии этому городу права проведения отборочных? Единственным городом, где все путевки в Киев были выиграны местными игроками, стала Одесса. Даже Киев не смог никого «не пустить». В целом, финал обещает быть достаточно интересным. Можно сказать, произошла смена поколений. Ушел *Quake*, ушел *StarCraft*. На смену им пришли *UT2003* и *WarCraft*. На финале Кубка Украины мы увидим много новых лиц, немало будет и закадычных соперников.

К сожалению, не все прошло гладко. Впервые за трехлетнюю историю Кубка Украины были допущены две «результативные» ошибки. Причем, обе они носили один и тот же характер. Вот суть одной из них. Приводим официальное заявление Главного Судьи (цитата с gameinside.com, орфография оригинала): «Сегодня в Киеве в финальных играх (финал лузеров, финал винеров, суперфинал) по дисциплине UT2003 игнорился сериал (игрок должен выиграть две карты, чтобы пройти дальше). Это вызвано тем, что местные судьи, по моему личному недоморству, после проведения отборочных в номинации Starcraft, который проходил 02.07.03, решили, что Unreal надо провести по такой же системе. По

этому поводу была создана комиссия, которая в присутствии игроков приняла решение доигрывать все финалы сериями. У игроков возрождения по поводу того, что в финалах будут играть серии, не возникло. Сразу хочу заметить, что судьи во всех остальных регионах с системой проведения были ознакомлены. Сериал играют только начиная с финалов в номинациях Warcraft 3 и Starcraft. Как оказалось, система проведения финальных игр была известна не везде. В Днепропетровске возникла ситуация, противоположная киевской. В финале StarCraft была сыграна всего одна игра, по результатам которой и определены победители.

Итак, была допущена существенная ошибка. Однако, что происходит дальше? Киевская история моментально превращается в чисто детективную. С сыщиками, «злодеями», публикацией результатов и дальнейшим их исчезновением, с официальными заявлениями. Винду достаточно большого расстояния от Киева до Одессы до боевых схваток с погонями, слежками и массовыми побоищами, к счастью, не дошло. По поводу Днепропетровска — молчок! Справедливости волнуется лишь «пострадавшего» *RifKer Laeda* до еще порутройку человек.

Судьи — тоже люди. А всем людям свойственно ошибаться. Не забывайте, что детичу *Samsung* всего три года. В данном случае это просто «непонятка». В любом случае, не стоит превращать Кубок Украины в полигон для реальных разборок. Не стоит сушить соревнования трех тысяч человек до уровня одного конфликта. По-моему, это нужно просто перерости. А то ж сколько можно?

Через некоторое время совместными усилиями Главного Судьи и организаторов Кубка Украины принимается решение о переигровке сначала финала лузеров, а затем и суперфинала. Дальше получилось, как в «черном» анекдоте — и смех, и грех. *vp*Newbie*, который не проиграл в первый день ни одной игры, оказался на третьем месте и мимо киевского финала «пролетел». *SnAKe* же, в итоге, очутился даже не на втором — на первом месте. Один *Экзимос* остался, как и прежде, вторым. По праву почитающийся одним из самых темпераментных украинских геймеров, свое место в финале он, можно сказать, отгрыз зубами. Сначала отстаивал его в словесных баталиях, а затем, выиграв финал «отцов», отказался играть су-

перфинал. Или ему действительно не хотелось менять футболку @? О, этот удивительный мир украинского киберспорта! Своими метаморфозами он просто поражает воображение. Зато правда все-таки восторжествовала (уж не знаю, в кавычках или без). Вот только *vp*Newbie* я искренне сочувствую, он достоин места в финале.

Поговорить со *SnAKe* и *vp*Newbie* мне удалось уже после переигровки. Вот что они мне рассказали.

«**МиК**». Ну, рассказывать, как так получилось? В первый же день ведь вообще порвал всех запросто...

vp*Newbie. Плохо сыграл. Скорее всего, из-за «морали». Ну, и стрелял плохо. Я ведь в четверг настроился на соревнования.

«**МиК**». Как развивались дальнейшие события?

vp*Newbie. В пятницу Главный Судья сказал, что будут переигрывать только *SnAKe* с *Хв-ежк*, а в субботу мне позвонили и сообщили, что в воскресенье состоится переигровка всех финалов.

«**МиК**». Что было перед финалами? Вас сразу предупредили, что играть будете сериями?

SnAKe. Перед финалом винеров *ug/Ve-ga* сказал, что играть все финалы будут сериями. Я поругался про себя и смирился с этим. В правилах WCG я читал, что спорить с судьей нельзя, за это тебя могут дисквалифицировать. Я знал — мне выгоднее играть именно одну карту. Я был хорошо настроен, а *Экзимос* брал опытом. Он на одну проиграл, а затем две выиграл. Так и получилось: первую карту я выиграл, а следующие две карты проиграл. Затем подошел *SalvadorLimones* и сказал, что в суперфинале будут играть одну карту. Я к этому времени уже проиграл, поэтому сидел и ничего не говорил. Думал, что если судьи решили, то так и должно быть.

«**МиК**». С третьего места ты переместился на первое. Как тебе такой поворот событий?

SnAKe. Тут дело даже не в том, с какого места на какое я переместился. И второе подошло бы. Я хотел пройти, но не ценю *Newbie*. Он «хлопнул» меня, натренировал. А в конце так получилось, что я у него выиграл. То, что он не прошел, для меня все равно, будто бы я не прошел. Мы с ним решили так: кто из нас за это время покажет себя лучше, тот и окажется в финале.

Вот так. Экстремальная ситуация — серьезное испытание не только для силы, но и дружбы. Учитель дружить, ребята!

Хорошо то, что хорошо кончается. По сообщениям quake.dp.ua и broodwar.org.ua, днепропетровский финал, скорее всего, будет переигран. До и в Киеве, как вы поняли, все складывается очень даже неплохо. Если игроки подадут официальное заявление (а вопрос этот на форуме wgc.com.ua уже поднят), их просьба может быть удовлетворена. Справедливости возражаете?

Итак, ждем результатов из Донецка и начинаем готовиться к финальным соревнованиям!

А теперь главное — итоги.

Продолжение на стр. 20 »

FULL THROTTLE

HELL ON WHEELS

Кирилл ПОЛЯКОВ aka Qarr

Full Throttle стала одной из самых лучших адвенчур. Такой себе ядерный коктейль из квеста, собственно самой адвенчуры, элементов экшена, мини-игр, приправленный юмором. Причем, сюжет был очень ли-



хо закручен, графика на те времена смотрелась просто супер и даже сегодня выглядит довольно неплохо, если, конечно, не обращать внимания на маленькие злобные квадратик. Играть было очень интересно, да и переигрывать тоже. «Полный газ!» (именно так мы привыкли называть ее по-русски) оказался одним из лучших проектов от «Лукаса». Наконец-то, через столько лет компания решила возродить былой драйв урганой адвенчуры.

Ну а для порядка кратенько, о чем же шла речь в первой части. Итак, не столь далекое будущее, но мотоцибайки уже начали вымирать, в моде всякий транспортные средства на «вентиляторах». Но не обошлось без злого дядки, который хочет захватить компанию Corley Motorcycle и перекалцифицировать ее — о ужас! — на производство трейлеров. Вы же попадаете под шестеренки этих разборок. Вы — это байкер Бен Ватсизнейм, товарищ Банды «Хорьки» (Palecats). По мере прохождения игры вы помогаете законной наследнице Corley Motorcycle — Морин Корлей (Maureen Corley) — и нападаете хорошенько всем плохим. Ну а теперь собственно о продолжении, именующемся **Full Throttle: Hell On Wheels**.

Заявка сюжета такова: кто-то напалосит на шоссе, разворотил его, значит, и как раз на пути нашего героя-качка Бена, следующего на собствен-

ную базу в Эль-Нада (El Nada). Естественно, «Хорькам» это не понравилось — кому же понравится, если кощунственно разрушат его святыню-дорогу. И начали они валить налево и направо вину, значит, виновника искать. Сперва, как и полагаются законопослушной банде байкеров, зло олицетворяет для них бандо-соперник Hound Dogs («Гонимые псы», кстати, еще один перевод слова hound («мерзавцы»). Однако после очередных бензино- и кровопролитных разборок выясняется, что «Псы» тут ни при чем [впрочем, это не беда — помутузились-то неплохо]. Немного разочарованный Бен обнаруживает, что и здесь замешаны грязные деньги с их отнюдь не святыми владениями.

Теперь наш герой, взяв ноги в руки (почти в прямом смысле) становится вершителем правосудия и детективом в одном лице. А какой же детектив и судья без помощников? Разработчики пока еще не подлиги ногам в... хм... люк. Так что хорошистов еще плюс два, не считая одиобандников, — давнего «кореша» и учителя Бена Папаша Торка (Father Torque) и хорошенькой хозяй-



ки корпорации Морин Корлей. Между прочим, не одними ногами сыт байкер — здесь еще и верная рука, могущая держать все что ни попадя: ступы, цепи, кастеты, доски и битые бутылки из-под пива. Чувствуется, что элементы экшена, как минимум, будут.

Эту догадку подтверждает новый дизайн. Да-да, старенький 2D «кроталстел», «раздавался вишней и вкося» и стал 3D! Это, ко-

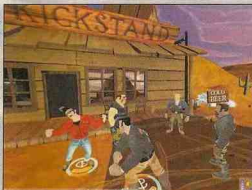
Разработчик/издатель: LucasArts

Жанр: адвенчура

Дата выхода: зима 2003 года

нечно, вовсе не мешает атмосфере квеста — вспомните Escape from Monkey Island 4 или поражающий своим духом Grim Fandango. Но ведь перед нами не чистый квест, а адвенчура. Значит, в этой трехмерности надо будет еще кого-то достыливать до смерти.

Кстати, о смерти. Теперь Бен сможет не только умирать, свалившись из самолета в пропасть, но и от ударов тяжелоуевистых предметов, как-то: ноги, руги, байк, асфальт. Из этого ясно, что будет, так называемое в народе, «жизни». На скриншотах они представлены кругом, вечно мельтешащего под ногами БенадСо, со значком банды и названием в центре. Это уже хуже, чем в оригинальной игре. Жизни можно восстановить «келихом» холодного пива, его продают все кому не лень в любом баре у дороги (интересно, удастся ли получить пиво бесплатно, дернув за кольцо в носу у бармена и пригвоздив его к стойке).



Но на этом стресса не заканчиваются. Байк, оказывается, не единственное на свете средство передвижения! Есть еще тачки, в смысле «машины» о четыре колеса». Все разновидности. Разбивай — не хочу. Но и этого оказалось мало. Теперь личный байк можно апретидить! О ужас! К тому же видоизменить тачку будет, кто же вы дунали? Нет, только не Ма. А детали теперь находятся не на скалке, а совершенно цивилизовано покупаются в многочисленных забегаловках-мастерских вдоль дороги. Да, это так, и придется смириться с неколбимой волей «Лукаса».

Это уже какой-то симулятор байка aka GTA3 получается. Люди! Да что же это происходит — мало того, что оружия больше, так еще и тачку уплушати! Это получается уже не квест с элементами мини-игр и экшена, а скорее, наборот. Такие нововведения могут намертво отаратить прежних поклонников от продолжения. Хотя нет, количество нового тут на вторую игру не тянет. Ведь побоялись же вынести циферку «2» в заголовок. Так что больше пахнет оттрекренчанным dad-on'om. Видно, думают разработчики, что современные американские тинейджеры настолько твердолобы, что только экшен им и подавай. Хотя перемены не всегда ведут только к худшему. Причем, кажется, сив дух игры не утратится, а это — главное (квадратный подбородок Бена все же остался).





Разработчик: Maxis

Издатель: Electronic Arts

Системные требования:

✓ **минимальные:** P3-500, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб 3D Card;

✓ **рекомендуемые:** P4-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D Card

Жанр: экономическая стратегия

Дата выхода: конец 2003 года

09:31. Кабинет мэра

Элизабет. Доброе утро, господин мэр.

Мэр. Доброе утро, Элизабет.

Э. Как вы отдохнули в Крыму, без неприятностей?

М. Нет, неприятностей не было, и отдых прошел «на ура». Кстати, когда у нас собрание?

Э. В 10:30, сэр.

М. Хорошо.

10:38. Зал заседаний

М. Прошу прощения за задержку. Итак, давайте сразу перейдем к делу. Элизабет, принесите нам всем по чашке кофе.

Э. Сию секунду, господин мэр.

М. Советник по транспорту (далее **Т.**), что у нас нового?

Т. Достойно, господин мэр. Во-первых, мы получили новые авто из соседних городов.

М. Неплохо, а что еще?

Т. Да, вспомнил, еще наши инженеры научились, наконец, строить дороги — односторонние дороги, авеню и путепроводы, вроде как мосты.

М. Но инженеры уже знают, как строить мосты!

Т. Понимаете, это особый вид мостов, и я, если честно, ничего подобного еще не видел.

М. Это хорошо, будет, чем разнообразить наши улицы. А что скажете вы, советник по строительству (далее **С.**)?

С. Что я могу сказать? Наши инженеры научились строить не только дороги, но и новые здания. Более 50-ти видов новых, ранее невиданных построек, жилых и не очень. Плюс они освоили новый стиль архитектуры. Также мы должны подписать приказ о строительстве нескольких исторических зданий.

М. Давайте я сразу же подпущу, исторические здания еще никому городу не мешали. Кстати, что это за строения такие?

С. Это известная железнодорожная станция и что-то еще.

Советники по городским службам (далее **Г.**) и ресурсам (далее **Р.**) (хором): А вот у нас, господин мэр, ничего.

М. А я вас и не спрашивал, пока что. Прошу, продолжайте советник по строительству.

С. Мне больше нечего сказать.

10:59. Наконец принесли кофе

М. Какова у нас ситуация с катастрофами, советник (далее **К.**)?

К. Ой, господин мэр, сколько у нас здесь всего произошло, это просто кошмар.

М. Говорите, советник.

К. К нам прилетало НЛО.

М. Не верю, НЛО не существует.

К. А я вам говорю, что прилетало.

М. Ну, допустим. Но они же нам еще ничего не сделали?

К. Это вам так кажется. Вот скажите мне, господин мэр, вы видели позади вашей резиденции новый памятник вам, любимому.

М. Нет, а что?

К. Так вот, эти уфосовцы его разрушили.

М. Вот негодяи! Сбить, истребить, повесить, проводить над ними эксперименты, а потом доклад ко мне на стол.

Г. Есть, сэр, с удовольствием. Это, как

Игорь КОПОСОВ aka Speller



его, господин мэр, тут еще вот такая вещь. Как бы вам так сказать, чтобы вы не перенервничали...

М. Говорите уже.

Г. В общем так, тут прокатилась волна...

М. Надеюсь, нас не затопило?

Г. Нет, хуже, это была волна воровства и угона.

М. И что?

Г. Сэр, они украли ваш любимый «порше» и «феррари». И это еще не все, воры вынесли из вашего дома золотые топочки, картину Рембрандта «Приплыли», а также любимую софу самого Моцарта.

М. Гад! Поймать, избить и публично расстрелять.

Г. Сэр, боюсь, расстрелять не получится, разве что из водяных пистолетов.

М. Почему?

Г. Потому что перед отъездом мы понизили финансирование службы безопасности, и у нас не за что было покупать амуницию.

М. Повысить финансирование. Эй, советник по финансам (далее **Ф.**), вы слышите, сейчас же. Продолжайте.

Г. Это все, что я могу сказать.

М. Хорошо. Тогда слово советнику по финансам.

Ф. Сэр, положение на сегодняшний день не изменилось. Курс симегиона (для тех, кто не знает, что это, объясню: это местная

валюта. — Прим. авт.) не изменился, все те же 100.000 на новый район.

М. Советник по «зелени» (далее **З.**), что интересного вы нам скажете?

З. Здесь мало что изменилось, господин мэр. Пару наворотов, связанных с ландшафтом, и это, пожалуй, все. Ах, нет, вспомнил, еще у нас прикипала такая филологическая фишка. Теперь мы даем имена горам, улицам и таму подобному.

М. Как хорошо, представляет, улица Speller'a или же горы Speller'a. Неплохо звучит, не так ли?

Все советники (хором): Так, господин мэр.

М. Где наш образованный советник (далее **О.**)?

О. Я здесь.

М. Когда я отдыхал в Крыму, столкнулся с серьезной проблемой: непонимания: я не владел языком, на котором говорили местные жители. Так вот, приказываю вам ввести в школах изучение... Так, где-то здесь у меня было написано, как он называется. Ах да, УКРАИНСКОГО языка.

О. Буд сделано, сэр.

11:46. Конец заседания

М. Ну вот, господа, мы с вами все и обговорили. Или о чем-то позабыли?

Советники: Да нет, господин мэр, вроде все мы вам рассказали, как на духу.

М. Хорошо, все документы ко мне на стол, а если что-то забыли, вы знаете, где меня искать.

Пойду, сяду за компьютер и буду дальше строить город своей мечты, это поможет скоротать время, пока не вышло продолжение...

Т. Забыли, господин мэр, забыли!

М. Что именно забыли?

Т. Забыли сказать, что теперь можно будет управлять не только полицией и пожарными, но и другими транспортными средствами.

М. Спасибо, на этот раз уже точно все?

Т. Да, сэр.

М. Ну, тогда я пошел.

Вот, пожалуй, и все, что можно было написать в этом превью. Не густо, но и не мало. **Sim City 4: Rush Hour** — все-таки продолжение, а не полностью новая игра. Но думаю, этого должно хватить до появления пятой части (хи-хи, если она когда-нибудь выйдет).

P.S. Если что-то неправильно, прошу не бить и камнями не кидать. Делайте скидку на то, что перевод делался лично мной с английского материала (примечание без использования словаря), опубликованного на официальном сайте компании. Кому интересно, зайдите на этот адресок http://www.eagames.com/pccd/simcity4_rh/home.jsp. А вот на официальном страничку игры можете не заходить, там все равно пока ничего нет ©.

Александр ГЛЮК

GOthic II

Разработчик: Piranha Bytes
Издатель: Atari/JoeWood Productions
Жанр: RPG

Системные требования:

✓ **минимальные:** Pentium 3 — 700,
256 Мб ОЗУ, 3D acc;

✓ **рекомендуемые:** Pentium 4 — 2 ГГц,
512 Мб ОЗУ, 3D acc.

«...Они повсюду. Они ожидают нас во тьме, скрываясь среди серых теней, заполняющих перекрестки миров. Их глаза смот-



рят на нас сквозь бездонные глубины времени и пространства. Они предвидят каждый наш шаг, заманивая в ловушки, из которых нет выхода. Столетия для Них — как мгновения. Годы пролетают перед Их взорами, как песчинки вечности. Они умеют ждать. Мы — далеко не первые, на кого Они обратили свой огненный взор. И от тех, кто был до нас, не осталось ничего, кроме серых теней, безмолвно бредущих по выжженным равнинам мертвых миров.

Я — единственный из смертных, который своими глазами видел следы Их деяний. Я спускался в бездонные пропасти, окружающие границы Мира Мертвых, и поднимался к солнечным чертогам Иноса. И везде, я повторно, везде я видел следы небывалого ужаса, сопровождающего Их присутствие. Боги для Них — игрушки, подобные войлочным куклам, которых вы дорите на праздники вашим детям. Люди для Них — пустое место. Жизнь и смерть для Них — не более чем пустой звук. Победить Их невозможно, потому что никому не дано понять Их.

Хотите узнать, что такое Первозданное Зло? Хотите увидеть то, перед чем бессильен самый изощренный разум? Скоро мы все

познаем это. Близится час Их торжества. Час, когда наш мир превратится в призрачную пустыню, оглашаемую лишь тихим шорохом пыли, переносимой с места на место черными ветрами, веющими с самого начала времен. Из праха пришли, в прах и уйдем. Таков закон. Их закон.

Долгие годы мои братья сражались за Ними, прорываясь силой своего разума далеко за границы нашего мира и подвергая себя невиданной опасности на перекрестках мертвых миров, испытывавших на себе Их ярость. Один за другим уходили они по Дороге Мертвых, унося с собой бесценные знания о природе и деяниях Их. Тех немногих, кому удалось избежать Их смертоносного прикосновения, ждали костры, разведенные нашими же соплеменниками. Ослепленные своей гордией, сжигаемые огнем фанатизма, люди не хотели видеть, что лишь те, кто не побоялся окунуть свои души во Тьму, могут попытаться противостоять нашествию из-за Грани Миров.

И вот я остался один. Мои бывшие братья содрогаются при одном упоминании моего имени. Они предали анафеме все, что связано с Темным знанием, не понимая, что лишь с головой погрузившись во Тьму, можно попытаться понять, в чем сила этих существ. Понять и найти сред-



ство, которое остановит Их, не дав потворствовать ужасу вернуться в наш мир...»

Из записок некроманта Ксардеса

Взгляд в прошлое

Думаю, что целесообразнее всего будет начать рассказ о второй «Готике»

несколько издачека. А именно с 2001 года, когда на рынке компьютерных игр появился не слишком-то ожидаемая широкими массами action/RPG от малоизвест-



ной немецкой конторы **Piranha Bytes**. Как обычно, буду говорить только о себе, ни в коем случае не претендуя на истину в последней инстанции. Хотя что-то мне подсказывает, что в данном случае выражу мнения очень многих игроков, которым посчастливилось провести какое-то время во вселенной этой великолепной игрушки. Лично для меня «Готика» стала чем-то вроде откровения. Она так угрожающе близко подошла к моему пониманию «идеальной RPG», что стало даже как-то не по себе. И пусть сюжетной линии далековато до таких шедевров, как Planescape: Torment и Final Fantasy, а размеры игрового мира не сравнимы со вселенными Might and Magic IV и The Elder Scrolls II: Daggerfall. И пусть разработчики лишили нас полной свободы действий, столь любимой всеми поклонниками CRPG. Ничто из этого не мешало нам действительно жить (а правильнее будет сказать — выживать) в колонии заключенных, расположенной близ провинциального городка Kharinis. Небольшой мир первой «Готики» был отшлифован до такой степени, что не требовалось слишком бурной фантазии, чтобы поверить в его реальность. Детальная проработка жизни заключенных, собственная неповторимая атмосфера каждого из лагерей, «расписание дня» каждого NPC — все это (и многое другое, естественно) делало мир «Готики» реально живым.

Довольно высокая сложность прохождения поначалу многим не понравилась. Ну

как это так: нас, крутых спасателей многочисленных вселенных, непобедимых героев, лупят какие-то страусы-перерастки! Непорядок! Тем более, что сам интерфейс игры не просто говорил, он кричал: манчкины — вперед! Экспа ждет вас в окрестных холмах и пещерах. Но не тут-то было. Для того,



чтобы чувствовать себя комфортно за стенами лагеря, приходилось изощряться изю всех сил, и на первых этапах игры легче было поробовать на кого-то из «старших товарищей», чем пытаться встать на путь «вольного воина». И как ни странно, со временем именно эта «кушемленность в правах» заставляла нас все больше и больше погружаться в игру и действительно действовать по правилам этого мира. Даже банальный ход разработчиков — доступ к некоторым «сюжетным локациям» преграждают особо сильные монстры — оправдал себя на 120%. Двигаюсь строго по сюжету и попадаю (наконец-то!) на ранее недоступную тебе территорию, ты открываешь для себя столько нового и интересного, что хочется идти еще дальше и дальше, без перерыва на обед или сон. Таким образом, интерес к игре поддерживался на протяжении всего прохождения, не давая расслабиться ни на секунду. Еще не успев выключить компьютер, я уже начинал с нетерпением ждать нового погружения в волшебный мир «Готики».

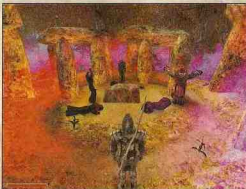
Сегодня можно сказать, что этот проект установил новую планку для создателей RPG. Просмотрев список фиш новых ролевых игр или читая интервью с разработчиками, нет-нет, да и наткнешься на выражение типа: «NPC, как в «Готике»». И действительно, после «живых» людей, населяющих мир Gothic, вряд ли кого-либо удовлетворят «справочные автоматы» а-ля Morrowind.

Но а немного отвлечусь. Отправив Спящего в мир иной и услышав недвусмысленное замечание главного героя о том, что приключения далеко не закончены, все прогрессивные геймеры приняли ждуть Gothic 2. Пожалуй, не стану здесь сильно рас пространяться о том, каким трудным и тернистым был путь этой игры. Все вы хорошо знаете, какие проблемы вставали перед Piranha Bytes с поисками мирового издателя. Ну да ладно. Главное, что все уже закончилось, и «Готика 2», наконец-то, добралась до наших мониторов. А значит, пришло время вспомнить прошлое и снова поднять меч во имя... А во имя чего, собственно? Сейчас узнаем.

Приключения продолжают

Действие второй «Готики» начинается через три недели после окончания событий первой части игры. Схватка со Спящим и падение Байдера не прошли даром для главного героя. По провале говоря, он вообще должен был погибнуть, оказавшись в эпицентре возмущения магических сил. Но волшебные доспехи спасли своего хозяина от неминуемой гибели. Три недели провел наш герой под обломками Храма Спящего. Именно там и отыскал его старый некромаг Ксардес. При помощи своей магии он перенес воина, находящегося без сознания, в свою башню, где и поставил на ноги. Однако полностью избежать последствий магической атаки не удалось.

Крутой фойер (или могучий маг — у кого как ☺), без труда справлявшийся с ордами орков и демонов, потеряв большую часть своей силы, превратившись в обычного человека. Неприятная ситуация, вы не находите? Воспоминания о былых подвигах все еще свежи в памяти. Руки сами тянутся к тяжелому двуручнику. Ты уже представля-



ешь, как взмахнешь им над головой и одним могучим ударом разнесешь в щепки нут, хотя бы вон тот дубовый стол. А не тут-то было. Тяжеленный кусок металла никак не хочет отрываться от земли. Руки дрожат от напряжения. Холодный пот выступает на лбу. Все тело напрягается, пытаясь овладеть с неподъемным весом. О взмахах и ударах уже речи не идет. Хотя бы подыти! Да куда там!

Да-да, все эти неприятные ощущения приходится пережить как герою игры, так и нам с вами. А как же иначе. Ведь у многих из нас на вилте еще лежат сейвы из первой «Готики». К тому же, в ожидании второй части совсем недавно переигрывал наиболее понравившиеся моменты. Бросался в неравный бой, добы еще раз погрузиться в кровавый водоворот рукопашной схватки. А может, втайне от друзей прокачивал своего героя в надежде, что разработчики разрешат-таки портировать любовно взращенного перса во вторую часть. И вдруг — пожалуйста. Получите опытного новичка, неспособного противостоят даже заволающему гоблину.

А пока мы, скрепя сердце, прощаемся с собственной крутостью, Ксардес рассказывает нам о том, что произошло в мире за время нашей болезни. Как нетрудно догадаться, ничего хорошего старый некромаг



нам не поведает. После гибели Спящего магический барьер исчез, и заключенные вырвались на свободу. Но этого как раз не беда. Основная проблема состоит в том, что предсмертный крик демона пробудил к жизни силы зла и открыл им дорогу в наш мир. Причем Ксардес чувствует, что ордами монстров повелевает некая могучая сила, противостоять которой они не в состоянии. Именно она направляет действия армий орков, неизвестно откуда появившихся на месте бывшей колонии. Именно она питает силы новых, ранее невиданных существ, заселивших горы и долины Мур-тана. И именно она привела в наш мир драконов: самых сильных и кровожадных чудовищ, когда-либо появлявшихся под нашим солнцем. И противостоять этой силе придется именно нам.

Ну что ж, не впервой. Вооружаемся чем придется — и в путь. А лежит он в ближайший город, где организовали свой штаб королевские полководцы. Именно они являются хранителями древнего артефакта, известного под названием «Глаз Инноса». Без него, по мнению Ксардеса, нечего и пытаться вступить в новую схватку со вселенским злом.

Первые шаги за пределами башни некромагта меня, честно говоря, породовали. Не только гоблины, но и столь опасные (в



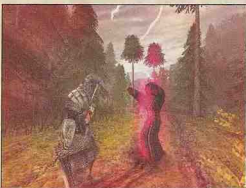
прошлом) твари, как волки, легли костями под ударами простой дубинки. Может, не все так плохо под лунной? Может, старые знания все-таки дают о себе знать? На самом деле все оказалось намного прозаичнее. Отныне не тугоголовые монстры, а

именно люди (или не люди, но в любом случае, разумные существа) станут нашими главными противниками. Нет, это вовсе не значит, что в игре нет животных, способных испортить вам настроение, но по сравнению с первой «Готикой», их количество значительно уменьшилось.



Но это так, к сведению, а наш путь лежит на аудиенцию к паладинам. Как не трудно догадаться, попасть в святая святых королевских рыцарей — дело далеко не простое. И действительно, в город нас пускать отказываются. Военное положение, так сказать. И именно здесь (самое начало игры, по сути) началось то, что заставило меня усомниться в целесообразности приставки action в названии жанра игры. Нет, никто вам не запрещает взмахнуть верной дубинкой и с дикими криками броситься на стражников города. Вот, правда, исход боя будет печальным. Но проникнуть в город все-таки можно. При чем лично я обнаружил целых три различных способа. Не исключено, что их больше. Кстати, каждый из них логичен и за просто привязывается к тому характеру, который вы собираетесь отыгрывать.

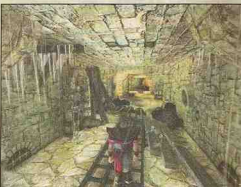
А вариантов отыгрыша во второй «Готике» намного больше, чем в первой. Так как в первой части все действие происходило в колонии и вам, волей-неволей, приходилось отыгрывать именно заключенного, вынужденного выживать в не слишком естественных для него условиях. Здесь же подобные ограничения сняты. Кем бы ни был ваш герой — законопослушным гражданином, благородным героем, беспринципным наемником, циничным вором или



просто уставшим от всего этого безобразия человеком, которому его избранность в тягость, и он хочет только покоя, — у вас всегда будет возможность отыграть имен-

но этот характер и при этом с успехом добраться до счастливого конца.

Проникнув в город, вы окунетесь в бурлящую жизнь небольшого средневекового поселения. Причем для такого маленького городка эта самая жизнь бурлит, а вы даже сказали, излишне бурно. Процветают торговля и ремесла, злобный ростовщик сдирает долги с недобросовестных должников, в порту обосновалась мощная воровская гильдия. Имеется несколько таверн, постоялый двор и много всего другого. При этом в воздухе постоянно витает запах страха. Жители города прекрасно осведомлены об огромной армии орков, неизвестно откуда появившейся в бывшей колонии заключенных, находящейся неподалеку. А тут еще и крестьянское восстание, захлестнувшее западные регионы острова. Да и намерения паладинов, взявших в руки власть в городе, не совсем ясны простым обывателям. На фоне всего этого бурной деятельностью горжон, явно с утра заправившихся бесплатным пивом, раздаваемом на одной из площадей, и подогревающих кровь по-



луподопными гладиаторскими боями, действительно производит впечатление пира во время чумы. Ну если не «во время», то «в ожидании» точно. Даже в мимолетных фразах, оброненных NPC, постоянно чувствуется какая-то скрытая истерика, подсознательное ожидание неизбежного конца. Причем далеко не счастливого.

Несмотря на то, что у нас имеется весьма конкретное задание, нашему герою, волей-неволей, придется окунуться в круговорот местной жизни. Дело в том, что наиболее простой способ начать карьеру спасителя мира во второй «Готике» — это наняться в ученики к одному из местных мастеров. Дело это, как выяснилось, далеко не скучное и довольно прибыльное. Прибавьте к этому еще и то, что мастера помогают своим подопечным, чем могут: покупают некоторые товары по более выгодной цене, чем другие торговцы, прокачивают основные статистики и т.д. Кстати, здесь выяснилось одно из отличий второй «Готики» от ее предшественницы. Отныне учителя не берут денег за тренировку. Как вы сами понимаете, данный факт существенно облегчает прохождение, позволяя более рас-

кованно распоряжаться имеющимся в карманах капиталом.

Выполняя поручения хозяина, вы мало-помалу разберетесь в сложившейся на острове политической ситуации. А она совсем не проста. Контингент паладинов в городе все-



ма ограничен. Большая их часть отправилась в бывшую колонию заключенных, дабы снова наладить поставки руды, которые, естественно, прекратились после падения барьера. Местная мафия, обосновавшаяся в порту, воюю творит свои темные делишки, пользуется тем, что у паладинов просто не хватает ног, чтобы наступить ей на хвост. В западных провинциях крестьяне отказались платить налоги в королевскую казну и объявили суверенитет. По слухам их поддерживает большая банда бывших заключенных, именующих себя наемниками. Паладины крайне презрительно относятся об этих субъектах, но не слишком спешат показать им, кто в доме хозяин. Неким островком спокойствия является монастырь последователей Иноса, расположенный далеко в горах. О нем мало что известно. Монахи ведут довольно уединенный образ жизни, практически не вмешиваясь в мирские дела.

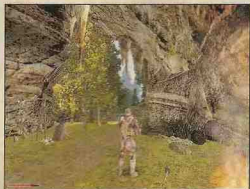
Как видите, простор для фантазии велик. При желании можно прокатать урной десять, практически не выходя за стены города. Кто вам ближе: силы правопорядка или беспринципное, но довольно веселое «портовое братство»? Никто не мешает вам на время забыть о спасении мира и ввязаться в извечное противостояние правоохранительных органов и организованной преступности. Обе стороны выйдут вам достаточно количество интересных и неординарных квестов. А ведь есть еще и любимый мастер, который ждет поддержки от своего ученика. Да и обычные горожане совсем не прочь поделиться с вами своими бедами. Короче говоря, вариантов масса.

Ну а если городские стены станут вам тесны — не забывайте о том, что «ердовые» монстры уже не так страшны, как в первой части. Всегда есть возможность выбраться за пределы города и существенно уменьшить поголовье местной фауны. А если во время обзавелись умением раздвигания тещи, то наряду с эксплойтом получите еще некоторое количество местной валюты.

Я б в наемники пошел, пусть меня научат

И все же рано или поздно перед вами встанет вопрос — к какой из имеющихся на

острове группировок присоединиться. К сожалению, в этом плане разработчики решили не оригинальничать, а целиком и полностью повторить ход, использовавшийся в первой части. Итак, у нас имеются благородные паладины, правящие городом,



злые наемники, поддерживающие повстанцев, и мудрые маги, засевшие в монастыре. И если первые две группировки один в один похожи на своих предшественников из первой части (Старый и Новый лагерь), то третья было бы некорректно сравнивать с бритоголовыми любителями болотной травы. Жрецы Инноса — единственные в игре знатоки полноценной боевой магии. Паладины тоже владеют сверхъестественными способностями, но у них магия — скорее вспомогательная дисциплина. И только монахи смогут научить вас, как сделать ее своим основным оружием.

Здесь следует заметить, что во второй «Готике» магия намного более действенна, чем в первой. Время на kostование заклинаний значительно уменьшилось, что позволило более эффективно применять магию в бою. Хотя что это я о магии? Не наше это дело свитки читать, да руками размахивать! Наемники — вот выбор истинного фангера. Попав в лагерь наемников, я как будто окупился в ставшее уже далеким лагерное прошлое. Нравы бывших зеков, надо признать, ничуть не изменились. Те, кто в первой «Готике» пытался присоединиться к Новому лагерю, поймут, что я имею в виду. Но зато, пробравшись всеми правдами и неправдами на территорию лагеря, я был сполна вознагражден встречей с... Wolfom. Помните торгова-лучника из Нового лагеря? Так вот, это именно он, собственной персоной. Причем, он меня узнал! Хотя и понимаешь, что перед тобой смесь компьютерной графики и собственного воспаленного воображения, но все равно создается такое впечатление, что встретился со старым знакомым. А дальше — больше. Руководит наемниками не кто иной, как сам бывший генерал ЛК. «Это ты?! А мы думали, что ты погиб!» Что тут скажешь. Несмотря на не совсем уютную «новолегерную» атмосферу, лагерь наемников показался мне наиболее живым и близким. Изылине говорить, что в нем я и остался, избрав не самую легкую в игре дорогу охотника на драконов. Кстати говоря, именно после посещения лагеря наемников я окончательно убедился, что играть во вторую «Готику» нужно ТОЛЬКО после про-

хождения первой части. Если Gothic 2 станет для вас первой игрой этой серии, то куча мелочей, но очень важных (я бы даже сказал незаменимых для полного погружения в атмосферу игры) нюансов пройдут незамеченными.

Возвращение в рудниковую долину

Отдельное спасибо хочется сказать разработчикам за то, что они предоставили нам возможность вернуться в ту самую местность, где проходили события первой части игры. Ведь, согласитесь, всегда приятно возвращаться в места, где уже когда-то побывал. Где каждый кустик, каждый пригорочек напоминает о событиях, в которых ты сам принимал участие. Бывшая колония заключенных поразила меня в буквальном смысле слова. Осажденный орками замок Гомеса. Покрытый льдом Новый лагерь. Пещера черных гоблинов. Найдена под снегом записка главы магов Воды. Встреча с орским отверженным шаманом. Реки, мосты, дороги, разрушенные дома и башни — все это кажется таким родным и близким, что накатывает абсолютно реальная ностальгия.

И все же, похоже, мы тут единственные, кто предается воспоминаниям. Жизнь бьет

стражника (а вдруг еще жив, бедняга) или проводить незадачливого охотника к спастическому перевалу? Броситься на поиски драконов или помочь старику Диего, который так сильно выручил нас в первой части. В этом плане Gothic 2 сильно напомнил мне Arxipant. Здесь, как в паропанковском творении Troika Games, побочные квесты намного интереснее сюжетных. Возможно, это связано с действительно живыми и очень обаятельными NPC, которым просто нельзя отказать даже в самой мел-



кой просьбе. А может, с тем особенным вниманием к мелочам, что отличало еще первую часть игры и сделало мир «Готики» таким живым и разнообразным.

Заключение

Я намеренно не рассказывал здесь об улучшенной системе управления, об изменениях, внесенных в ролевую систему, о монархах, оружии, графике и прочем, то есть обо всем, о чем принято писать в обзорках. Дело в том, что о такой игре, как «Готика», нельзя читать. В нее надо играть. В ней нужно жить. Ничего подобного до сих пор не появлялось на рынке компьютерных игр и, похоже, в ближайшее время не появится. Правда, ходят по Интернету слухи о том, что немецкие разработчики уже вовсю трудятся над созданием официального add-on'a к игре. Даже название где-то мелькало — **Gothic 2: The Night of the Raven**. А на фанатских сайтах уже бурно рассуждают о **Gothic 3**. Правда, лично мне, ко-



ключом, причем чаще всего именно по макушке. Паладины с трудом сдерживают орды орков в осажденном лагере. Наш старый друг Диего пропал где-то в горах вместе с грузом руды. Другого старого приятеля — Горно — бросили в тюрьму по смехотворному обвинению. А тут еще разведчики доносят о каком-то великом оркском шамане, объединяющем войско для решающего удара. А где-то там, в далеких горных ущельях, скрываются легендарные драконы. Проблемы накрывают нашего героя, подобно снежной лавине, бешено мчащейся по склону и уничтожающей все на своем пути. И хотя ты хорошо знаешь, что спешить-то, в общем-то, некуда. Это всего лишь игра, и ничего не случится, если ты пообещал выполнить квест в ближайшие дни, а допоздню о выполнении через год игрового времени. И все-таки каждый раз в голову бьется непрошенная мысль: а вдруг не успею. И постоянно приходится решать вопрос, что сделать раньше? Выяснить судьбу пропавшего



да я вспоминаю о трудностях, с которыми вторая «Готика» прорывалась к нашим мониторам, слабо верится, что мы в ближайшем будущем увидим продолжение этой мрачной сказки. Хотелось бы ошибаться.

ТОМ/ДОС/КЕРТИС kertis@torba.com

WILL ROCK

В нашем любимом городе, помимо небоскреба Департамента, имеется еще много замечательных организаций, памятников старины и секретных заведений. Именно в одно из таких засекреченных зданий мы сегодня попытаемся проникнуть — находится оно в грязной подворотне на стыке кварталов шутеров и RPG и выглядит так, как и должно выглядеть строение, принадлежащее секретной организации — трехэтажная коробка, сложенная из плохо обработанных глыб гранита.



Нет, это не КГБ и не ЦРУ. В этом здании располагается Больница Дос-тора Кертиса. Вы уже записались на прием? Нет? Ну и не нужно, сегодня мы проникнем туда за вами. Следуйте за мной. Минута тяжелую дубовую дверь, попадаем в просторный холл, направо находятся лифты, но нам налево. Поворачиваем за угол, в тупик, отодвигаем в сторону урну и пригаем в открывшийся проход. Полетели. Так, минус десятый этаж, нам сюда. Именно здесь расположено психиатрическое отделение Больницы. Третья дверь налево — наша цель. Кабинет Дос-тора Кертиса — главного хирурга-психопата, простите, психиатра Больницы.

Осторожно зайдем и посмотрим, что там происходит. Не бойтесь, нас не заметят, ведь на самом деле мы далеко отсюда, здесь присутствует только наша виртуальная оболочка — абсолютно незаметная и бесплотная. Возможно, Дос и заметил бы нас, даже в таком виде, но сейчас он очень занят — у него новый клиент. Давайте садимся в ближайшее кресло (ну и что, что оно одно, а нас много — мы ведь бесплотны!) и полюбуемся работой профессионала...

- Ваше имя, пожалуйста?
- Рок. Вилл Рок.
- Полное имя...
- Вильям Роквелл.
- Расскажите немного о себе.
- Я — убийца «Сэма».

— Серьезно? И многих Сэмов вы уже убили? Хотите об этом поговорить?

— Не убил еще ни одного. Не успел. И говорить об этом я не хочу. Я хочу убивать.

— Чудненько. Какой интересный и запущенный случай! Расскажите, с чего все началось?

— Ну, если я не ошибаюсь, сначала Бог отделил Свет от Тьмы...

— Нет-нет, это слишком давняя история, эдак мы до сути не доберемся. Расскажите о том, что касается лично вас, хорошо?

— Хорошо. Итак, раньше на Земле правила Греческие Боги во главе с Зевсом...

— Подождите, а с нашего времени начать можно?

— Нет, моя история началась именно тогда.

— Ладно, продолжайте...

История, рассказанная Вильямом Роквеллом по прозвищу Вилл Рок и записанная медсестрой

Давным-давно Землей правила греческие боги. Зевс швырялся молниями, соблазнял человеческих женщин и настаивал рога их мужьям. Его супруги, Гера, устраивала всякие пакости вневрачечным детям Громовержца, Аид бродил по своим подземельям и строил грандиозные планы по захвату власти. А люди, что люди — жили, работали, молились, убивали друг друга в войнах и просто так. В общем, жили, как и сейчас живут.

А однажды в счастливую Грецию пришли римляне. Не сами пришли, ясное дело, а со своими богами — Юпитером, Марсом, и, естественно, Бахусом. В общем, началась кровопролитная сеча, длившаяся сто дней и ночей. Внизу, на земле, друг другу в пятку вцеплялись люди, и римские легионы копытали себя саблей, доказывая неактуальность фаланги, а там, на небесах, шел грандиозный махач среди богов. Если внизу шел сплошной тимдесматч, то на небе настоящие профи сражались в дуэльном чепеле. Арес воевал с Марсом, Зевс швырял молнии в Юпитера, который не оставался в долгу, а Дионис пытался перепить Бахуса.

Команда римлян оказалась лучше подготовленной, а их боги были вооружены более продвинутым оружием — боги греков напихали. Поскольку умереть они не могли, римляне загноили их в скалу, где и замуравовали. А сторожить их поставили титана Прометея.

Прошло несколько тысяч лет. Археологи долго и безуспешно пытались найти про-

Разработчик: Saber Interactive
Издатель на территории СНГ: «Руссоби-М»

Жанр: тупой клон

Системные требования:

✓ **минимальные:** P3-500, 128 МБ ОЗУ, 32 МБ видео;

✓ **рекомендуемые:** Pentium 1.3 ГГц, 256 МБ ОЗУ, GeForce3

ход в гору Зевса, пока однажды группа студентов-любителей не попросила принять участие в своих изысканиях авторитетного профессора Хэдстронга, его дочь Эмму и начинающего археолога Вильяма, ага, Роквелла. Естественно, они смогли разогнать головоломку и выяснить, как распечатать пещеру. Но старинный пергамент предупреждал: если греческих богов выпустить, они начнут мстить. Это как должное, помните, — одни из них желания исполняют, другие тут же давай «мочить» всех кого ни попадя. Наши археологи почесали себе «репу» и задумались, а думать было не о чем. Студенты оказались никакими не студентами, а переродителями боевиками из Olympian Restoration Army. Захватили они корту, дочь профессора, пристрелили профессора, дабы не пугалась под ногами, и побежали в пещеру. Видимо, решили принести богам жертву. Точно, сумасшедшие — в жертву-то девственники приносить положено, а не профессорских дочерей! Ну, Вилл, ясное дело, героически попытался их задержать и случайно разбил выстрелом из пистолета статую Прометея, тем самым освободив его. Прометей страшно обрадовался и решил отомстить Зевсу и его клике за все свои мучения и исторченную печень — наделил Вилла сверхъестественной силой и направил в погоню за негодяями. Ну, Вилл и победил.

Из разговора с Виллом

— Итак, римские боги победили греческих, да?

— Да.

— Значит, теперь миром правят они?

— Нет, их победили христиане.



— Ага, значит, христианский бог всех победил?

— Нет, его захватили в плен коммунисты и заточили.

— Где?

— В мавзолее...

— Так кто сейчас правит? Ведь коммунистам уже кирдык настал.

— Да. Их победил капиталистический образ жизни. А правит всеми Золотой Телец.

— Хорошо, хоть не «Двенадцать стульев»...

— Что?

— Да так...

Из записей

У пациента явно наблюдается пограничное состояние, усиленное легким маниакально-депрессивным психозом. В общем, все его история является редким бредом.



Господа сценаристы! В психиатрическом отделении нашей Больницы есть отличные комнаты с мягкими стенами. Ласковые санитары, усиленное питание и медикаментозное лечение избавят вас от всех проблем. Спешите обратиться — для первых пациентов скидка 50%.

Подслушанные мысли...

Как вы уже поняли, перед нами очередной претендент на чужой трон. На сей раз — на трон «Серьезного Сэма». Серьезная заявка!

Все мы знаем, что сюжет — далеко не самое главное в бесшабашном мире. Скажите, что сюжет «Сэма» был особо гениален, нельзя. Он был, и все тут. Он объяснял особо дотошным, что и почему происходит. Но тут дело куда серьезнее — сюжет отдаст клинкой. А такое нужно лечить. Впрочем, Аллах с ним, сюжетом. Пойдем дальше.

Сестра, готовьте операционную! И не забудьте прихватить чистый скальпель, спирт и огурец. Нет, два огурца.

Вскрытие

Итак, Древняя Греция. Отлично. Вбегем на первый уровень, оглядеваемся — нет, оглядеться не успеваем — нас атакуют.

Что ж, посмотрим, кто кого. Пистолет в умелых руках может много натворить, если... блин, если я смогу целиться!!!

Вот и первый бог игры — поведение мышки. Она самопроизвольно меняет сенс! Смотрим в стену, сенс один — поворачиваемся к открытому пространству, и мышка начинает притормаживать. Ну как тут быть? Как развернуть нашего героя одним точным движением?

Да никак. Обязательно поставьте программку **P52Rate**. Она отчасти поможет. И ждите патча. Впрочем, особой точности стрельбы от вас и не требуется — чтобы попасть в монстра достаточно выстрелить рядом с ним. Особо мне паразит дробовик! Знаете, от чего зависит разброс дробы? Нет, не угадали, не от расстояния до цели, а от... количества противников. Объяснить это нельзя — можно только запомнить.

Ладно, будет патч, баги поправят. Мы к такому привыкли.

Играем.

Монстры бегут, мы стреляем. Стреляем. Стреляем.

Вроде, похоже на «Сэма». И графика похожа. Если бы не знал, что разработчики использовали свой движок, решил бы, что игрушка делалась на самовоск.

Нет. Свой. Но похож, как брат-близнец.

В общем, на картинку смотреть вполне можно. И играть можно, но... Вот именно: НО.

Подслушанные мысли...

Как вы думаете, что такое «Сэм»? В чем причина его успеха? Много монстров, так. Куча оружия, так... Все? Вот и разработчики «Вилла Рокса» думали так же.

А что? В таком случае кемперстрой! — это две команды и возможность покупать оружие. И, скажете, почему ни один из толпы кровожадных убийц CS'a не достиг своей цели?

Ах, геймплей!

Правильно! А геймплей — это, кроме всего прочего, еще и дизайн уровней. Вы в этом не уверены? Перечислите вам карты из «Кемперстройки». На которых никто не играет? Не нужно? Сами знаете? А поче-



му не играют? Скучно... А скучно именно из-за плохого дизайна, поверьте.

Вскрытие дизайнера...

Коридоры, помещения, открытые пространства. Все заражено гигантоманией. Все очень похоже — как будто составлено из конструктора «Лего». Я, между прочим, специально обратил внимание на одну вещь — лестницы в башнях. Как правило, два проема у них поломаны, чтобы мы попрыгали. Так вот, во всех башнях используются одинаковые модели поломанных пролетов!

Это еще не все. Уровни созданы таким образом, что поневоле вспоминается нетленная фраза из фильма «Чародей»: «Ну кто так строит?»

Вместо того, чтобы развлекаться уроганим геймплеем, мы вынуждены бродить в поисках очередной кнопки, очередного выключателя или очередного... монстра. Да, некоторые уровни можно покинуть, только убив всех врагов, а враги эти имеют idiotскую привычку застревать в самых непредсказуемых местах.

Ну не морозы ли? Мороз. Зато разработчики могут радостно констатировать — более сорока часов геймплея.

Блин, да из этого времени только от силы часов 15 можно назвать геймплеем, остальное... Не хочу ввязываться.

Оригинальных уровней в игре практически нет. Попавшись на очередной, и в голову начинают лезть воспоминания — ага, это было то, это похоже на «Сэма», это мы уже видели в... Ни одной по-настоящему свежей мысли!

В «Сэме» были «давилки» — сдвигающиеся стены? А у нас будут качающиеся секеры и подающие копы. Ну и ямы с колыями. В «Сэме» прыгали по джамперам? И у нас будут, но используем мы что-то пооруднее, обтупнее шкуркой — парни, агу! Это тоже было. В «Руне».

Причем, гигантомания проявляется и здесь — на каждую самовскую «давилку» приходится три вилловских. Ага, плюс три часа к геймплею!

Так вы бы определились, что это — убийца «Сэма» или наш ответ «Томб-Райдеру»? Шутер это или оркада, в конце концов?

В общем, дизайн отдает непрофессионализмом. Ярче так отдает. Я видел более интересные любительские уровни, чем это... творение.

Из записей

Господа дизайнеры, наша Больница готова провести для вас курсы дизайнеров помещений, мы готовы отдать вам под полигон все левое крыло Больницы. Восхититесь много приятных неожиданностей, масса нестандартных решений, придуманных и воплощенных нашими пациентами — и, конечно, комнаты с мягкими стенами, ласковые санитары и усиленное медикаментозное лечение.

Подслушанные мысли...

Знаете, раньше «Сэм» казался мне игрой довольно-таки примитивной. Как и разработчиком «Вилла Рокса», судя по всему. Как мы ошибались! Сейчас, имея перед глазами две игры, я могу сравнить и анализировать. Именно сейчас я понял, какой титанический труд продавали хорватские кайрады, чтобы породить нас такой безбашенной и — внешне! — примитивной игрушкой.

Продолжаем разбор полетов. Что еще запоминающегося было в «Сэме»?



Монстры! Да! И дело не только в их безумном количестве — они были яркими и запоминающимися. Ими можно было любоваться и восхищаться.

Посмотрим на зверюшек из греческого заповедника?

Вскрытие монстров...

Не бойтесь, я не стану перечислять всех, с кем нам предстоит сражаться. Незачем. Перечислю только нескольких, чтобы вы поняли тенденцию.

Гарпия — милая птичка с черепком вместо головы. На ближней дистанции швыряется огненными шарами.

Кентавр — полулошадь, норовит подобраться поближе и боднуть так, чтобы мы подлетели в воздух.



Крыса — бегают такая сволочь с горящим хвостом, когда подбегает — взрывается.

Что? Где-то это уже было?

Ага, в «Сэме». Но крысы далеко до камикадзе, кентавр явно проигрывает быку, а гарпии — своим «серьезным» родственникам. Простите за каламбур, но в Виле монстры какие-то несерьезные, как, впрочем, и он сам.

Нет, несколько интересных находок имеется: минотавры, швыряющиеся топорами и превращающиеся после смерти в двух кровавых минотавров. Правда, лавовый голем, помнится, тоже разиножился делением... Весьма парадоксы оживающие статуи — атланты и дискоболы. И разрушаюся они красиво.

Из хорошего стоит вспомнить боссов. Хотя уничтожать их не очень сложно — стрейф, вот он, ключ к победе.

А знаете, что больше всего бесит? Отсутствие у противников даже зачатков интеллекта. Кто сказал, что в «Сэме» тупые монстры??? Я? Я ошибся. Тупые они здесь. Мало того, что элементарно застревают, так они еще не приучены окружать врага. Представьте — мчитса на меня две волны крысы. Слева и справа. Отстрелил их не просто, места для маневра нет, и вот, я отхожу в сторону. За колонну. Что делают крысы? Две волны объединяются в одну и атакуют меня с одной стороны, даже не пытаясь обойти!!! Тот же прикол с гарпиями — вычисляем центр между точками respawn, становимся в него, и вот — две волны мерзких птиц превращаются в одну.

Я уже молчу о том, что они наносят просто смешной урон, и погибнуть на средней сложности игры можно только по глупости или из-за глюков мышки.

Нет, не все так плохо. Бои в помещениях скучны, а вот редкие бои на аренах составляют страшно с себя сонное опеченение и покрепче ухватиться за мышку. Нет, толпы атакующих монстров — это толпы монстров, что ни говори. Жаль, таких моментов не так уж и много.

Из записей

Господа художники! Наша Больница с удовольствием проведет для вас курсы в помещении нашего зверинца. Все, что создали наши пациенты за последние годы, — в вашем распоряжении. Оригинальные решения, кошмарные идеи — это все есть у нас. И, естественно, вас заждались контакты с мягкими стенами, предупредительные санитары и химико-медикаментозное лечение.

Подслушанные мысли...

А еще в «Сэме» был юмор. Фирменный, сэмовский. И этот юмор весьма оживлял геймплей. А какая в «Сэме» была музыка! А озвучивание!!!

Эх, разработчики «Вилл Рока» упустили это. Несмотря на всю бредовость сюжета и кучу повторов, игра претендует на серьезность. Может, в игре и есть пути на юмор, но тогда разработчик стоило раскидать по уровням какие-нибудь намеки — чтобы мы знали, когда смеяться.

Я бы понял, если бы «Вилл Рок» позиционировался как пародия. Честно, понял бы и отнесся более снисходительно. Но нет, это не пародия. Это очень серьезный проект.

Вскрытие оружия и проч.

Давайте поговорим о хорошем. Об оружии — пожалуй, это одна из немногих вещей, которые хоть и не блещут оригинальностью, но радуют. Начинаем играть мы с пистолетом и... лопатой. Правильно, ножи были, бензопилы были, а у Вилла лопата (вилка была бы оригинальнее). Слыш, Вил, у тебя нет родственника по имени Чувек? Он тоже лопаты уважал.

Кстати, пистолет — одно из наиболее эффективных орудий убийства. Хорошая точность и дальность боя, быстрая перезарядка — что еще нужно? Во всяком случае, до пары до времени пистолет у меня был основным орудием убийства.

А дальше... Дальше будет много чего, и дробовик будет, и пулемет (о, наш выбор!), и арбалет с оптическим прицелом, и какое-то уж воистину фантастическое оружие. Особенно меня восхитил Acid Rifle — яркая пушка, стреляющая какой-то зеленой гадостью, от которой монстры раздуваются и лопаются. Это да, это находка. Согласен.

В остальном просматривается знакомая схема — начинаем с обычным оружием, а потом добираться до оружия фантастического. Но в «Сэме» с этим все понятно — злобные инопланетяне, блин. А тут? Парни, вы хотите сказать, что именно такое оружие стояло на вооружении древних греков? Интересное историческое открытие, блин...

Теперь пару слов о музыке и звуке. Отратительно. Если вы вдохновились песней из заставки и рассчитываете на что-то подобное в игре — расслабьтесь. В заставке использована чужая песня. Остальное иронично. Есть пару неплохих мелодий, но... звучат они не тогда, когда нужно, т.е. не добавляя игре атмосферности, а убивают ее полностью. Звук тоже ничем порадовать вас не сможет — если бы не то, что он помогает

не прозвать появление очередного монстра, его вполне можно было бы выключить.

Что еще интересного есть в игре? Спецспособности. Бегайте вы по уровням, собираете золотишко, а потом в одной из комнаток находите алтарь. У этого алтаря вы можете приобрести три навыка, каждый обойдется вам в 50 у.е. Что же это за навыки?

Titan Damage — аналог квакозского квадрата. В несколько раз увеличивает наносимые повреждения.

Titan Motion — замедлитель. Действует и на вас, и на монстров. Я ей не пользовался. **Сила Титана** — временное бессмертие. Все бы хорошо, да одно плохо — эти фишки вам практически не понадобятся. И без них играть легко. Хотя... Не забывайте о боссах. Первого босса, Циклопа, я валил при помощи ускорителя. Бедняга ничего сделал так и не смог ☹. Даже жалко его стало.

Подслушанные мысли...

Геймплей в стиле сонного «Сэма» — вот как можно охарактеризовать игру. Разработчики даже не попытались поразмыслить о том, что именно делает «Сэма» игрой уникальной и столь популярной.

Интересные находки, поргбенные под кучей мусора.

Клон. Обычный клон.

Предлагаю отправить пациентов на принудительное лечение.

Заключение

В игру будут играть. Да. Фанаты «Сэма» в ожидании его продолжения — именно на это и сделали ставку разработчики. Но это игро-однодневка — выйдет «Сэма» и о «Вилле» забудут, как забыли о сотнях подража-



ний «Думу», «Кемперстрайку», «Диобле» и их же с ними.

Возможно, разработчики учтут свои ошибки, пройдя реабилитационный курс в нашей больнице, и второй «Вилл Рок» два станет тем, чем могла стать первая часть игры — шедевром, развившим и улучшившим идеи «Сэма».

Может быть. Посмотрим.

Единственное, что меня порадовало, — мультиплеер. Несмотря на то что, играть в кооперативе весело. Рекомендую именно этот режим.

И последнее: в игре обнаружен еще один страшный баг — на процессорах AMD текстуры некоторых стен не отображаются, что делает прохождение игры почти невозможным. Ждите патча. Напомню, что на территории СНГ игру будет издавать компания «Руссоби-М».

Star Trek: Elite Force 2

В свойствах ярлыка прописать **+set cheats 1**. Затем в игре включить консоль кнопкой ~ (тильда) и вводить:

- ✓ **GOD** — режим бессмертия;
- ✓ **GIVEALL** — все оружие и все боеприпасы;
- ✓ **NOCLIP** — режим полета (проходить сквозь стены);
- ✓ **MAP X**, где **X** — это название карты.

Движок в этой игре является модифицированным движком q3, поэтому почти все коды можно взять из q3.

Названия прилагательных ниже:

- ✓ m0-infra.bsp;
- ✓ m1011-romulan_installation.bsp;
- ✓ m1012a-romulan_installation.bsp;
- ✓ m1012b-romulan_installation.bsp;
- ✓ m1111a-drull_ruins.bsp;
- ✓ m1112a-drull_ruins.bsp;
- ✓ m1113a-drull_ruins_boss.bsp;
- ✓ m1113b-drull_ruins_boss.bsp;
- ✓ m12-end m111a-borg_sphere.bsp;
- ✓ m111b-borg_sphere.bsp;
- ✓ m111c-borg_sphere.bsp;
- ✓ m112a-borg_sphere.bsp;
- ✓ m112b-borg_sphere.bsp;
- ✓ m112c-borg_sphere.bsp;
- ✓ m113-borg_boss.bsp;
- ✓ m210-sfa.bsp m211-sfa.bsp;
- ✓ m212-sfa.bsp m311a-forever.bsp;
- ✓ m311b-forever.bsp;
- ✓ m312-forever.bsp;
- ✓ m411a-attrexion_station.bsp;
- ✓ m411b-attrexion_station.bsp;
- ✓ m412a-attrexion_station.bsp;
- ✓ m511a-drull_ruins.bsp;
- ✓ m511b-drull_ruins.bsp;
- ✓ m512a-drull_ruins.bsp;
- ✓ m512b-drull_ruins.bsp;
- ✓ m512c-drull_ruins.bsp;
- ✓ m6-deck1_bridge_redalert.bsp;
- ✓ m6-deck16_engineering.bsp;
- ✓ m6-deck8_redalert.bsp;
- ✓ m6-exterior.bsp;
- ✓ m610-attack.bsp;
- ✓ m711a-attrexion_colony.bsp;
- ✓ m711b-attrexion_colony.bsp;
- ✓ m712a-attrexion_colony.bsp;
- ✓ m712b-attrexion_colony.bsp;
- ✓ m712c-attrexion_colony.bsp;
- ✓ m811a-drull_ruins2.bsp;
- ✓ m811b-drull_ruins2.bsp;
- ✓ m812a-drull_ruins2.bsp;
- ✓ m812b-drull_ruins2.bsp;
- ✓ m911a-klington_base.bsp;
- ✓ m911b-klington_base.bsp;
- ✓ m912-klington_base.bsp;
- ✓ secret1.bsp secret2.bsp;
- ✓ secret3.bsp testMorph.bsp;
- ✓ zoo1.bsp.

Коды вводить в хакерской консоли.

- ✓ **cheat 7F4DF451** — бесконечное здоровье;
 - ✓ **cheat 69E5D9E4** — бесконечный Focus;
 - ✓ **cheat 1DDF2556** — бесконечные патроны;
 - ✓ **cheat 0034AFFF** — увеличить огневую мощь;
 - ✓ **cheat FFF0020A** — быстрое восстановление Focus'a;
 - ✓ **cheat 4516DF45** — враги вас не слышат;
 - ✓ **cheat FFFFFFF1** — враги вас не видят;
 - ✓ **cheat FF00001A** — турборежим;
 - ✓ **cheat D5C55D1E** — бои в мультиплеере;
 - ✓ **cheat BB013FFF** — пониженная гравитация;
 - ✓ **cheat 312MF451** — водим такси;
 - ✓ **cheat 13D2C77F** — бонус-уровень;
 - ✓ **DROP JXTRR10** — сброс оружия в Drainage Canal;
 - ✓ **DROP PNRZ10** — сброс оружия в North Concourse;
 - ✓ **DROP RKHMS10** — сброс оружия в Airport Tunnel;
 - ✓ **DROP JDZMT10** — сброс оружия в 2nd Floor West (Chateau);
 - ✓ **DROP ZKHBD10** — сброс оружия в Courtyard (Chateau);
 - ✓ **DROP RHFTQ10** — сброс оружия в Skyscraper;
 - ✓ **DROP ZSZQH10** — сброс оружия в Warehouse (Chinatown);
 - ✓ **DROP JDHQL10** — сброс оружия в Transformer Field (power plant);
 - ✓ **DROP B1AXXF2** — сброс оружия в 2nd Floor PO Boxes;
- Телефонные номера:
001-949-555-0112
001-714-555-0187
001-213-555-0142
001-310-555-0111
001-949-555-0101

Hulk

Нижеприведенные коды вводятся в меню опций:

- ✓ **BRNGITN** — вдвое больше жизни для врагов;
- ✓ **HLTHDSE** — вдвое больше жизни для Халка;
- ✓ **MMMYHLP** — вдвое меньше жизни для врагов;
- ✓ **NMBTHIH** — сбросить таблицу рекордов;
- ✓ **GMMSKIN** — стать неуязвимым;
- ✓ **TRUBLVVR** — выбрать уровень;
- ✓ **FLSHWND** — быстрая регенерация;
- ✓ **GRNCHTR** — бесконечное число продолжений.

Нижеприведенные коды вводятся в процессе игры:

- ✓ **JANITOR** — играть за «Серого Халка»;
- ✓ **FIFTEEN** — включить пустынные пейзажи;
- ✓ **NANOMED** — показать кусочек фильма про Халка;
- ✓ **SANFRAN** — показать арт с трансформацией Халка.

Во время игры нажмите клавишу **Enter**, после ввода чита **Enter** еще раз. Итак, читы:

- tumpunchkick** — персонажи становятся двухручными;
- meganoggin** — размер головы у противников увеличивается;
- bignoggin** — размер головы у всех персонажей увеличивается;
- 5fingerdiscount** — полный боекомплект;
- nobrainer** — сделать противника тупее, отключив AI;
- teamgod** (или **avatargod**) — режим бога.

Для активации кодов во время игры нажмите клавишу консоли (~). Коды:

- 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 читы;
- 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 по clip), возможность проходить сквозь стены;
- demoPlay demoname** — посмотреть демо (demoname — имя демо-файла);
- stopDemo** — остановить проигрывание демо;
- demoRec demoname** — записать демо;
- fullAmmo** — все оружие.



Нахождение чит-кодов. Каждый знак шпаса, который вы увидите в фильме The Matrix: Reloaded, является кодом к игре Enter The Matrix.

Известное здание в квартале RTS (выстроенное отечественными подрядчиками) обзавелось пристройкой. Как и все здание, выстроена она в колониальном стиле, богато украшена золотом. Вперед brave конкистадоры, на поиски Эльдorado!



Ефим БЕРКОВИЧ

Разработчик: GSC Game World

Издатель: «Руссбит-М»

Системные требования:

✓ **минимальные:** Celeron-400, 64 МБ ОЗУ;

✓ **рекомендуемые:** P-3-1000, 256 МБ ОЗУ

Для запуска игры необходим монитор с разрешением 1024x768

Америка... Край, который веками будоражил Европу. Вначале ее приняли за Индию и только потом разобрались, что это действительно новый континент. Впрочем, Америка оказалась не беднее Индии. Золото, пряности, хлопок и кукуруза — все это находилось



именно там. И естественно, множество искателей приключений под различными штандартами и без оных кинулось обживать новый мир. Но, как ни странно ☹, коренные обитатели этого мира — индейцы — были далеко не в восторге от появления бледнолицых пришельцев из-за моря. Хотя вначале некоторые племена, к примеру, те же инки, встретили белых людей как богов, но быстро разобрались, что к чему, и начали планомерно сопротивляться захватчикам. Собственно говоря, именно событиям, развернувшимся после открытия Америки (кстати, почему открывшем? Вроде индейцы ее и не закрывали ☹), и посвящена игра «Завоевание Америки: В поисках Эльдорадо». Вам предстоит овоевать или за пришельцев из Европы, или за коренных обитателей материка. У каждой стороны есть свои собственные приемы боя и свои строения.

В принципе, это не удивительно. Еще со времен «Козаков» мы видели, что компания GSC Game World достаточно корректно использует исторические факты. Конечно, можно всегда поспорить насчет некоторых событий и зданий, но... Все-таки игра есть игра.

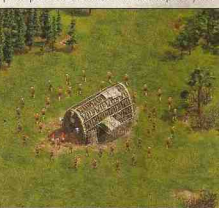
Начнем наше описание с экономики. В принципе большинство ресурсов знакомы нам по другим играм. Это еда (куда ж без нее?), золото, железо, уголь. Как и в «Козаках», еда тратится не только на производство новых юнитов, но и на поддержку тех, которые уже произведены. Кстати, это решение не может

не вызвать у меня один вопрос. Ну ладно, если еда необходима для продолжения жизни, но почему она тогда идет и на создание новых юнитов? Что, крестьяне только сытыми рождаются или как? В общем, если с точки зрения игровой логики, здесь все понятно, то с позиций обычного человека не очень.

Впрочем, как говорят, сами создатели — «игра есть игра». И если разработчикам хочется, то пусть будет так. Далее все достаточно стандартно: строим форт, потом дома, затем склады, кузны, поля. Обустраиваем шахты. Выпускаем все новых крестьян и перетренировываем их в боевые юниты. Скажем так, все это знакомо нам и использовалось уже не раз.

На диске с игрой вы найдете 8 новых оригинальных кампаний, сможете поиграть в отдельные сражения, познакомиться с товарищами по локальной сети или Интернету. В общем, «Америка» и сказочная страна Эльдорадо ждут Вас!

Теперь поговорим о том, кого не было в «Козаках», а именно об индейцах. На сайте разработчиков о них сообщается следующее: «Жизнь североамериканских индейцев была тесно связана с войной. Их тактика ведения боя значительно отличалась от европейской и была очень приспособлена к той местности, где проживали индейские племена. Белье завоеватели, для которых характерны захват земель и планомерное унич-



тожение или покорение всего населения противника, называли индейцев коварными и хитрыми. Индейцы любили делать засады, осуществлять неожиданные ночные нападения на лагерь противника, заходить в тыл и уничтожать обозы. Угонять у врага лошадей. Бой

велся в основном враспыленную и со стороны мог показаться хаотичным.

Индейцы имели весьма разнообразное оружие. В ближнем сражении использовались боевые палицы, ножи, колья, томаговы. Для боя на дистанции применялись луки и купленные у европейцев ружья. Кроме этого, было очень популярно метательное оружие. Лук — одно из самых распространенных видов оружия. Конечно, он был менее эффективен, чем ружье, но более доступен, так как индейцы не всегда имели возможность покупать пули, порох, да и сами ружья в достаточном количестве.



чество. По скорострельности лук превосходил кремневый мушкет, проигрывая ему по дальности и точности. Тренированный воин мог выпустить двенадцать стрел в минуту, тогда как мушкетер делал два-три выстрела.

Дальность огня из лука достигала 100-150 метров. Два-три выстрела опытный охотник мог сразить такое огромное животное, как бизон. Кроме того, выстрел из лука бесшумный, что делало охотника незамеченным при ночных нападениях на лагерь противника. Обычно лук был небольшим, около метра в длину. Простой лук делали из ясеня, тиса, вяза или орешника и укрепляли его сухожилиями. Наибольшую ценность представляли комбинированные луки, состоящие из деревянной основы и роговых накладок. Для накладок использовали рога горного барана или лося, иногда когтистый ус, склеивали всю конструкцию клеем, сваренным из бизоньих или оленьих копыт. Тетивой обычно служили сухожилия, взятые из спины бизона. Луки богато украшались тканью, мехом или перьями.

У индейцев, живших в лесах, огромной популярностью пользовались томаговы. Томаговы, боевые топоры, были завезены в Америку европейцами, которые производи-

ли их и продавали индейцам. Параллельно с томагавками использовались и боевые палицы. Индейцы имели очень много видов боевых палиц, пригодных как для броска, так и для ближнего боя. В лесах стрельба из лука была неудобна из-за небольшой видимости. На близкой дистанции томагавк стано-

но Птица Грома, должен был съесть сердце врага. Индейцы также охотно покупали огнестрельное оружие. Чаще всего это были гладкоствольные кремневые ружья, заряжавшиеся со ствола, такие как «браун Бесс», 75 калибра.

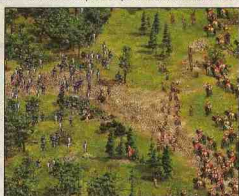
Самое интересное, что в игре эти подробности достаточно точно воспроизведены. И если задача индейцев — сохранить, к примеру, свой священный тотем от захвата врагами, то не сомневайтесь, как только его коснутся противники, игра будет закончена. Вот такое себе зномя. Сами индейцы, если играешь даже не за них, иногда соглашались наниматься в чужую армию. Причем берут они за это не пищу или железо (что было бы логично), а золото. И зачем оно им? Пока не знаю.

Особое внимание надо обратить на правильную тактику по использованию тех или иных войск. К примеру, кавалерия в игре обладает внушительными боевыми параметрами, поэтому ее применение ограничено как ценовым фактором, так и числом ресурсов, необходимых на ее содержание.

Давайте рассмотрим один из примеров. Как с помощью небольшого отряда пикниров и двух маленьких отрядов драгун 18 века можно победить численно превос-

ойти на укрепленные позиции вместе с оставшимися пикнирами.

Несколько слов об использовании лучников. Несмотря на сравнительно низкие бое-



вые параметры, если применить правильную тактику ведения боя, лучники могут нанести значительный урон противнику. Опишем один из тактических приемов. В авангарде отряда, состоящего из сотни или больше лучников, выставьте в качестве заслона небольшую группу юнитов. Если цель вашего отряда — отражение нападения противника, то лучше всего просто стоять и выжидать, когда враг приблизится к вам.

Как только вражеский отряд подойдет достаточно близко, отдайте авангарду приказ атаковать — ваш заслонный отряд бросится на противника. Необходимо рассчитать момент атаки таким образом, чтобы два отряда встретились на расстоянии, откуда ваши лучники смогут беспрепятственно вести стрельбу.

Ваш авангард заведомо обречен, поэтому лучники должны вести стрельбу на поражение в буквальном смысле всех, кто находится перед ними.

Как результат ваш заградительный отряд остановит движение противника, навязав ему бой, и даст возможность лучникам беспрепятственно вести стрельбу. В конечном итоге, враг будет уничтожен. Несмотря на потерю заслонного отряда, ваши лучники приобретут боевой опыт и в последующих битвах их эффективность ощутимо возрастет.

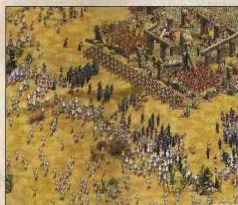
То есть несмотря на то, что игра позволяет иметь на карте до 16 000 (!!!) отдельных юнитов, такие большие силы понадобятся далеко не всегда. Если правильно пользоваться теми войсками, что есть у вас, всегда можно победить противника, имеющего даже превосходящие силы.

Редакция благодарит компанию «МедиаСофт» (office@mediasoft.kiev.ua) за любезно предоставленный диск с игрой.

**ВНИМАНИЮ ОПТОВЫХ
ПОКУПАТЕЛЕЙ**

**Эксклюзивный
распространитель игры
на территории Украины
«Компания МЕДИАСОФТ»**

Тел. (044) 496-19-36
e-mail: office@mediasoft.kiev.ua



вился более удобным оружием. Его можно было эффективно использовать как ближнем бою, так и на дистанции. Существовало три основных вида томагавков: испанский (в виде уменьшенной алебарды), французский (его лезвие напоминало палесток) и английский (самый популярный, представляющий собой маленький топорик).

Следующим, наиболее распространенным и наиболее древним оружием, было копье. Наконечники для копий чаще всего делали из бизоньего ребра, а после появления европейских вошли в обиход металлические наконечники.

Самой почитаемой частью индейского вооружения был щит. Юноша не мог стать воином, не имея щита. Делали его из шкуры бизона, снятой с области шеи, там она была наиболее твердой и толстой. На щит обязательно наносились священные рисунки. Что изобразить на щите, решал шаман, обычно этому решению предшествовал вещий сон. Как считали индейцы, главная сила щита не в его толщине и прочности, а в магической силе, которую в него вложили. Владелец щита должен был соблюдать определенные ритуалы для сохранения этой силы. Так, напри-



ходящие силы противника. Предположим, вас атакует большая группа индейцев. Прикажете отряду пикниров удерживать позицию, что даст им бонус к атаке и защите.

Для получения дополнительного бонуса в отряд можно включить знаменосца, предсмотрительно расположив его за спинами ваших воинов. Немного позади, по обе стороны от пикниров, разместите два небольших отряда драгун и дайте им команду удерживать позицию, что предотвратит несанкционированную атаку с их стороны. Как только отряд противника приблизится к строю ваших пикниров, схватите драгунам обойти врага с флангов. Обязательным условием является запрет атаки для драгун. В то время как отряд пикниров стойко отбивает атаку индейцев, драгуны зайдут с флангов и дадут оглушительный залп по сражающимся. В результате залпа индейцы, неся потери, дрогнут (мораль резко упадет) и обратятся в хаотическое бегство. Дальше, исходя из сложившейся ситуации, ваша кавалерия может начать преследование отступающих вражеских сил или же



мер, днем щит вешали на специальной треноге, имевшей стороной к солнцу. Ночью его заворачивали в одеяло и относили в жилище. Ни в коем случае щит не должен был касаться земли. У чибоченов существовал ритуал, по которому воин, на щите которого нарисова-

Окончание, начало на стр. 7

Київ
Unreal
1 место - SnAke (Київ) - выход в финал
2 место - xb-ezk (Київ) - выход в финал
3 место - vp*Nwbie (Київ)
Star Craft
1 место - Stels[MAC] (Кривой Пор) - выход в финал
2 место - NtrPsi_Amlet
3 место - ProtosS_SlayeR
WarCraft III
1 место - BR.RaZoR (Київ) - выход в финал
2 место - BR.HoT - (Київ) - выход в финал
3 место - FuDeSjFoDDeR.Sp
Counter Strike: Half Life
1 место - TreeZZ (Київ) - выход в финал
2 место - cz.powered by (Київ) - выход в финал
3 место - VP (Київ) - выход в финал
4 место - eXtremely Bad
Одесса
Unreal
1 место - allgames.xan (Одесса) - выход в финал
2 место - allgames Chip.mosK (Одесса) - выход в финал
3 место - Matitel (Николаев)
StarCraft
1 место - White-Ra (Одесса) - выход в финал
2 место - White.Orb (Одесса)
3 место - TTeranGAlaxy (Николаев)
WarCraft III
1 место - p.s.GOD (Одесса) - выход в финал
2 место - Cocs_N (Одесса) - выход в финал
3 место - Zerkella [SMD] (Київ)
Counter Strike: Half Life
1 место - maverick c4 (Одесса) - выход в финал
2 место - ibiza (Одесса) - выход в финал
3 место - Allian.Z
4 место - allgames.Ultimate
Харьков
UT-2003
1 место - pro100-Leo (Харьков) - выход в финал
2 место - K-let (Київ) - выход в финал
3 место - pro100gateR (Харьков)
StarCraft
1 место - eN.haTt bwl (Запорожье) - выход в финал
2 место - blust.Kosyak (Харьков)
3 место - hasuboy (Ялта)
WarCraft III
1 место - C2Grunt (Симферополь) - выход в финал
2 место - DS.FuDeS-3.Sp (Кривой Пор) - выход в финал
3 место - [sWc]-Rip
Counter Strike: Half Life
1 место - pro100 (Харьков) - выход в финал
2 место - Jam (Харьков) - выход в финал
3 место - invidia
4 место - BoomTeam (Луганск)
Днепропетровск
UT-2003
1 место - /duf/MADlamer (Днепропетровск) - выход в финал
2 место - zd.blaDe (Днепропетровск) - выход в финал
3 место - zd.Evil_Tim (Днепропетровск)
StarCraft
1 место - k7.Topick (Кривой Пор) - выход в финал
2 место - [RIF]Ker_Laoda
3 место - HR-Rush1

WarCraft III
1 место - FuDeSjDoberman (Кривой Пор) - выход в финал
2 место - Tresh (Кривой Пор) - выход в финал
3 место - Cheater
Counter-Strike
1 место - HR (Днепропетровск) - выход в финал
2 место - CW (Днепропетровск) - выход в финал
3 место - ed.cw2
Симферополь
UT-2003
1 место - 4V*ROSS (Симферополь) - выход в финал
2 место - Junior-shalun (Симферополь) - выход в финал
3 место - V16-snp
StarCraft
1 место - Winerman (Россия/гражданин Украины) - выход в финал
2 место - VoGGNirvaNa~ (Симферополь)
3 место - [ChoR] Ivan
WarCraft III
1 место - C14'Malay (Симферополь) - выход в финал
2 место - 3V.W1nn3R.Vogg (Симферополь) - выход в финал
3 место - Mkle
Counter Strike: Half Life
1 место - Fac.CS (Симферополь) - выход в финал
2 место - Union of Five (Одесса) - выход в финал
3 место - FreeBot (Черноморск)
Ровно
UT-2003
1 место - K-morph (Київ) - выход в финал
2 место - Lestat (Київ) - выход в финал
3 место - Butcher (Коломыя)
StarCraft
1 место - Patologoanatom (Київ) - выход в финал
2 место - (Greebak)...pink (Белая Церковь)
3 место - BR.Unia (Київ)
WarCraft III
1 место - LoO_Nazgul (Львов) - выход в финал
2 место - Timothy (Коломыя) - выход в финал
3 место - GroundDead (Львов)
Counter Strike : Half Life
1 место - 2die4 (Ровно) - выход в финал
2 место - Aggressor (Житомир)
3 место - eXcel (Ровно)
Львов
Unreal
1 место - 4got10 (Днепропетровск) - выход в финал
2 место - allgames.cyb (Львов) - выход в финал
3 место - TNG>Ka11rso (Львов)
StarCraft
1 место - FT_Land (Київ) - выход в финал
WarCraft III
1 место - FUDeSjIzual.bp (Львов) - выход в финал
2 место - Arctica-Shock (Львов) - выход в финал
3 место - Minion (Хмельницкий)
Counter Strike: Half Life
1 место - BestOne Nazgul (Львов) - выход в финал
2 место - g1t- (Львов)
3 место - eTs Nazgul.km (Коломыя)
Донецк
WarCraft III
1 место - C17'Android (Симферополь) - поездка на финал в Киев
2 место - VaoDaoNirvana (Горловка) - поездка на финал в Киев
3 место - V.W.Sonik (Краматорск)

motogp 2

Игорь Климовский aka WereWolf
werewolf_31@mail.ru

Люблю я скорость, девушек и рок-н-ролл ☺. Пиво, кстати, тоже. И хот убейте, ничего не могу с собой поделать ☹, как говорится, такими не становятся, такими рождаются. Хотя, если честно, то особо не буду я со своими привычками и увлечениями. И даже стараюсь посвящать им приличный кусок своего досуга, в реальном мире. В виртуале, конечно же, все хорошо, но девушки... музыка ... пивол! Лично мне все это гораздо интересней в реальности. Чего не могу сказать о скорости. Она хороша везде и повсе-

Ралик полностью соответствует буге и духу жанра, демонстрируя при этом всевозможные возможности движка. Ну а дальше все идет следующим образом. Создаем свой профиль, предварительно выбрав страну, откуда мы родом, правда, Украины в списке все равно нет, впрочем, как и в первой части ☹. Любо, придется смириться, посмотрим дальше. **Режимы игры** остались точно те же, классические для игр такого рода, **быстрая гонка** — выбираем трассу и гонщика, и вперед, режим тренировки — вошло цель поставить рекорд трассы, **заезды на время** — следует проехать трассу до того, как закончится время.

Чемпионат остался все тот же, трасс стало больше, теперь их семнадцать, на многих из них происходят гран-при Формулы-1, мотогонки в классах 125, 250 и 500 кубических сантиметров. Так что почитателям этих видов спорта настоятельно рекомендую. Кстати, в MGP2 мы будем ездить именно на пятисотках, то есть на самых быстрых, мощных и скоростных представителях этого класса мотоциклов.

Следует отдать должное разработчикам, они не поленились и лицензировали не только трассы, но и команды и гонщиков, так что у нас есть реальный шанс показать России или Макс Вьяджи, что чемпион мира, а это есть zelo приятно.

Но нам с вами выбрать чужую команду в режиме чемпионата нельзя, нужно создавать свою команду и своего гонщика. Кстати, о **генерации**, создание нашего протеза, задкий небольшой ролевой элемент, нигде не пропад! Все так же можно и нужно прокачивать четыре

параметра гонщика, которые отвечают за его мастерство в управлении мотоциклом, умение правильно пользоваться тормозом, разогнаться и поддерживать максимальную скорость. Прокачиваясь, как и в первой части, можно, побеждая в чемпионате (чем выше место вы займете, тем больше очков получите). Есть и другой путь прокачки, необходимый, но если вы хотите, чтобы у вас получился в конце игры нормальный гонщик, то не проходите мимо. Это режим так называемых вызовов. Необходимо или пройти какой-либо участок трассы, или соревноваться с кем-то наперегонки, или совершенствовать свое умение управлять мотоциклом, используя раздельно передний и задний тормоз.

Теперь перейдем к **физической модели**. Она стала заметно серьезней и ин-

Разработчик: Climax Development

Издатель: THQ

Жанр: мотосимулятор, с элементом RPG

Системные требования:

✓ **минимальные:** P2-450, 128 Мб RAM, 16 Мб видео;

✓ **рекомендуемые:** P3-800, 256 Мб RAM, 32 Мб видео

тересней, хотя и на уровне сложности новичок можно ездить почти что с закрытыми глазами, не используя ничего, кроме поворота газа и иногда тормоза. Зато на уровне **легенды** (это максимальная сложность) игра является самым настоящим симулятором. Со всеми отсюда вытекающими последствиями. К слову, об AI: если играть на минимальной сложности, то смотреть на электронного оппонента немного даже смешно, ну а на максимальной — малейшая оплошность, и все будет совершенно наоборот. А так противники ведут себя весьма прилично, примерно на уровне их коллег из TOCA. У каждого своя траектория прохождения поворота, особенно хорошо заметно, как влияют разные модели на технику пилотирования мотоцикла.

Теперь о **графике**. Она произвела на меня просто неизгладимое впечатление. Видели бы вы, как на высокой скорости все вокруг сливается в один сплошной поток, и видны лишь трасса да свой собственный мотоцикл. Безумно красиво и зоворазжывающе! А как дрожит воздух над трассой во время жаркого тропического дня! Загляденье да и только, правда поначалу сия краса мешает ездить. В остальном графика осталась примерно на том же уровне, но все стало выглядеть симпатичней и менее угловато, детализация, как вашего персонажа, так и оппонентов, не вызывает никаких нареканий, но вот трасса, да и обочина, выглядят не шибко, все-таки порт консольный ☹.

Звук, по-моему, конечно не измешивает, разве что мелодии другие. И музыка, и спецэффекты приятно дополняют и разнообразят игровой процесс.

Пора делать выводы. В целом игра получилась, в нее играть не ради победы или извечного желания стать победителем, а ра-



кому, главное, чтобы в меру. Да и где еще можно почти «на штурм» погонять на «порш» 911 Turbo, разбивая его самыми изощренными способами? Или, оседлов двухколесного коня марки Honda или Yamaha, носиться аки угорелый по ночному городу, при этом ни капельки не рискуя своей драгоценной шкурой? Ответ один — только в граде Игрограде.

На сегодня по ночному городу мы не будем кататься. Нас ждут знокопыщенные гонимые треки и суперскоростные мотоциклы.

Значит, ближе к телу. Около года назад вышла первая часть MotoGP, игра удалась и приобрела немало поклонников. Как первая, так и вторая часть сериала одновременно «пошли на золото» сразу для трех игровых платформ: PC, X-Box и Sony PS-2. И если для обоех консольных игр жанра мотосимулятор не являются дефицитом, то для PC-геймеров это относительно редкое явление. Тем более радуют качественные представители жанра.

В конце лета — начале осени прошлого года на страницах «Микко» был напечатан мой обзор первой части сериала. С тех пор игра претерпела не так уж много изменений, и если бы это был не мотосим, а нечто другое, я бы ругался, а так... Все изменения пошли игре только на пользу.

Вступительное видео выполнено на движке игры, чем сегодня никого уже не удивит.



ди того самого непередаваемого реального ощущения скорости. Поверьте, впечатления от езды на реальном спортивном мотоцикле и в MGP2 очень и очень сходны. По сути, к игре одно лишь замечание — неужели нельзя было сделать такой первую часть, пусть даже выпусти ее немного позже?

Ни гвоздя ни жезла вам, господа!

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Очень оригинальные письма

Том/Doc/KEPTIS kertis@mycomp.com.ua

Вот, сию, перечитываю письма. Думаю, какое вставить в сегодняшний «Автоответчик», а какое не вставлять. Выбор, должен заметить, сложный. И обидеть никого не хочется, с одной стороны, а с другой — уж письма badly похожи. Такое впечатление, что пишут их под копиру. Один написал, а остальные давай у него списывать.

По сути, всю корреспонденцию можно разделить на три типа. К первому относятся письма, в которых нас хвалят. Приятные письма, не скрею. Второй тип, ясное дело, — письма, где нас ругают. Не очень приятное чтение, особенно когда ругают заслуженно. Правда, некоторые comrades ругают просто, лишь бы поругать, без аргументации, без проблемки мысли и фантазии — такие письма вызывают грустную улыбку. Ну и третья категория (самая большая) — это письма с советами. Чего нам только не советуют... Причем, если один советует одно, всегда найдется тот, кто присоветует противоположное. Впрочем, это неудивительно, одинаковых людей не бывает — у нас разные вкусы, интересы, пристрастия. Мы по-разному отдыхаем, грустим по разным поводам и даже одни и те же события у кого-то вызывают радость, а кого-то удручают.

Это ведь хорошо, иначе мы перестали бы быть людьми, а стали бы клонами. Похожими и скучными.

Но знаете, что лично меня удивляет? Почему ваши письма так аккуратно «бьются» только на эти три рубрики? Неужели больше писать не о чем? Напрягитесь, задействуйте свой ЦП (если он не заражен вирусом) — честно говоря, даже у третьего Терминатора нет для общения比我 больше ☺.

Хотите хит? Так вот, в письмах можно еще задавать вопросы. О чем? Да о чем угодно. О нас, о нашей работе, о наших пристрастиях — ведь за каждым ником скрывается вполне конкретный человек, и может быть, узнав его ближе, вы сможете лучше понять, что и почему он пишет. Но это так, предложение новшества. А еще можно рассказывать о себе. О смешных (и не очень) случаях, произошедших в вашей жизни благодаря компьютеру и играм. Из такой простой вещи как покупка нового компа может развиться целая эпопея — у меня есть знакомые, для которых история такого приобретения превратилась в целое приключение.

Для затравки расскажу одну историю. Возможно, вы ее знаете, но она уже превратилась в анекдот, но между тем, история не вымышленная, а абсолютно реальная. Дело было в словном городе Москве, году, эдак в 96-ом. На одну компьютерную фирму приходит «браток» — кожаная куртка,

кросы, стрижка ежиком и лицо, не обезображенное признаками интеллекта. Подходит он к шефу (а к кому еще, «крыша» этой фирмы — как раз его бригада) и говорит:

— Слыш, Колян, я тут комп решил апгрейднуть, мне друбан список дал, что еще нужно — короче, мозгов тачке не хватает.

Ну, понятно, шеф про себя думает, кому именно не хватает мозгов (но про себя) и спрашивает:

— Ладно, какие тебе нужны, у нас как раз завод. Хорошие. Бренда.

— Короче, мне 128 метров.

Шеф уходит на склад, приносит сим и дает его братку. Тот вертит его в руках, подозрительно смотрит, чуть ли не обнюхивает, потом выдает:

— Слышай, ты че, за лоха меня тут держишь? Я ж тебе сказал — 128 метров! А тут и 30-ти сантиметров нет!

Политки объяснить, что сим именно 128-метровый, ничего не дали, в результате довольный браток ушел домой с мешком симв. Измеряли их всей конторой, разложили по полу ☺.

Такие вот истории иногда происходят с людьми.

Вспомните, может, и вам есть что нам рассказать...

Ладно, пошутили и хватит. Перейдем к серьезному — к ответам.

А не спеть ли мне песню... Нет, не спеть!

Рано я жаловался на однобокость писем, ох рано. Наши читатели (а в особенности читательницы), есть способы поразить даже такого бывалого человека, как я. Да уж...

Долго думал, стоит ли печатать это письмо (пришло оно на бумаге), но потом прочел на конверте «Редакция «Микс» и решил, что такой адрес выводит его из ряда вон. Тем более, что подобных писем мы еще не получали, а вы не читали. Без шуток. Итак, слово комрадзие Асе, да! Вспомнил строчку из песни моего хорошего товарища: «Я сегодня перекрасил красный лист календаря. Моя девушка Ася улетела за моря...» Ладно.

Привет всем!

А в особенности — Кертису. Любимому (в смысле — автору любимому. Хотя, как знать? Встретились когда-нибудь классного парня, разговорились, найдешь кучу общих тем и интересов, опять же игры любимые общие, а он и признается: «А ведь я и есть тот самый Том. Тот самый Doc. Тот самый Кертис. И я всплываю чувства...»

Гхм... Краснею, смущенно потупив глаза. Взгляд падает на стоящее рядом зерка-

ло... Да. Не похож я на парня мечты, разве что на парня из кошмара. И возраст подкачал. Это я в статьях бойдир, а на самом деле — маленький, лысенький, кривонюгий, дышу через раз и езжу на инвалидной коляске ☹. Так что меня лучше читать...

Да о чем это я? Решила написать, убив сразу трех зайцев. Первый — это, конечно же, — признаться в любви всей редакции «Микс» (ну и, разумеется, сами догадаться кому. Кто не догадался, пусть читает сначала ☹).

Второй заяц — это парочка предложений и пожеланий. О них речь пойдет ниже. Ну а третий заяц — хочу поддержать инициативу соратницы LIT. Есть, есть геймеры, читающие и любящие журнал. Не тяните, мужики, на себя одеяло. Мы, девушки, девочки, женщины, тоже кое-что «узнаем на компьютерах». И читать об играх тоже любим. В особенности «Микс». И не думайте, что если девушки и играют, то только в «Тетрис», «Косиночку» и квесты.

Кстати, для справки — в «Тетрис» постоянно играет мой братик, а я, хочу сделать нечего, раскладывая именно Пасьянс «Косынка». Ну а Талер любит квесты. И, как ни странно, ни один из нас на девушку не похож. Разве что на девушку из кошмара.

Например, я обожаю RPG, хорошие шутеры и RTS. Не правда ли, хорошо просматривается аналогия с теми, кто знает кем. Если кто не догадался, пусть опять читает сначала. Да, еще хорроры люблю. Желательно поужаснее.

Второй заяц — пожелания и предложения. Пожелать могу только одно — будьте! Не знаю я, кто такой этот ваш Буддизм, но больше за него я пить не буду!

Без вас тяжело иногда разобраться, стоит ли обращать на ту или иную игру внимание. Последний пример — Blood Rayne. Сто раз мимо нее прошла на Петровке, потом журнал, 19-й номер, покупка — Томишка-то игру хвалит. Думаю — надо взять и попробовать. И токи да! Не обманул, как, впрочем, и всегда.

Спасибо за высокую оценку. Значит, вкусы у нас совпадают, ведь обзор — палка о двух концах — любая вещь имеет своих сторонников и противников. Тут как с фильмами: один говорит, «Матрица-2» — отстой, вторым нравится. Кому верится (кроме себя?) — только тем, чьи вкусы близки к твоим собственным. Написать полностью объективный обзор, увы, невозможно, ибо понятие «геймплей», которое отражает саму суть игры, является полностью субъективным. В общем, что русскому хорошо — немцу смерть.

Теперь предложения. Насчет оперативности статей... Я понимаю — очередь и все такое... Но читать об игре спустя два месяца после того, как ее отыграешь... Нет, конечно, интересно сравнивать свое мнение (после того как отыграешь) с мнением автора, но хотелось бы узнавать об игре пораньше, до того, как пройдем ее. Хотя бы в общих чертах — стоит ли игра свеч?

Хмм... Игра при свечах, да... романтично. Нужно попробовать ☺.

А насчет оперативности — да, это наша болевая тема. Действительно, с некоторыми статьями пробы выходяют. Мы стараемся что-то придумать, чтобы, как минимум, статьи, касающиеся интересных и спорных проектов, выходили как можно более оперативно. Но тут ведь от автора многое зависит. Это я могу играть десять часов в сутки, пройти игру за несколько дней и написать обзор. А у многих авторов время ограничено — учеба, работа... Посмотрим, может, что и изобретем.

Теперь еще: может быть, стоит оценивать игру по 10-или 12-балльной шкале? Отдельно оценивать геймплей, звук, графику и прочее? А в конце года подводить итоги. Лучшая игра в номинациях, типа «Озвучка года», «Картинка года» (это о графике), «Арсенал года» (это об оружии), «Ужас года» (это о хоррорах, а не о плохих играх) ☺...

Насчет оценок в статьях — боюсь, это будет крайне субъективно. А вот, итог... Мы думаем об этом. И лично я склоняюсь к мысли, что следует проводить голосование на номинации среди читателей. Но на нашем сайте или форуме. А потом публиковать итоги в журнале с нашими комментариями (с чем мы согласны, а с чем нет). Думаю, будет интересно.

И еще, в одном из номеров фотка Ранда, т.е. Ефима Берковича, все-таки была!! Так что, раз уж Егор рассекретил, так может, и остальных тоже? Можно даже в темных очках и не в палкой рост... Ну поймите же женскую половину читателей!! Интересно ведь, какой он из себя, этот Мохнорый Талер? Действительно Мохнорый?

Ага, сто пудов. Мохнотый, что ноги хоббита.

А братец Глюк, непобедимый воин? А Динтрий Ампилов? А Вирджин Кемпер? Кстати, камрады, вот вам загадка — как переводится с английского имя Кемперо? А?

Голыгачи, откройте же личики!

Понимаешь, у нас ведь не журнал «Натали» ☺. Ну, лично меня не прет лицезреть свою физию еще и на страницах любимого издания. И физи остальных я тоже не раз видел. Впрочем... Лодно. Если кому интересно — смотрите, только в обморок не падайте, ладно? Фотки с вьезда миковцев

на природу живут по адресу http://mysite.com.ua/cgi-bin/auto/albmod.pl?pa=2&su=2&sl=xdem1466&try=5&tm=arc_toffee&hc=a1057253361#.

Сами захотели, теперь смотрите. Может попробовать угадать, кто и где изображен на фотографии. Сразу хочу сказать, что данный вьезд был организован инициативной группой товарищей с Неформального форума миковцев. И это не последнее наше совместное мероприятие. Присоединяйтесь к нам — <http://harkonon.proboards19.com/index.cgi?general>.

В ближайших планах нашей шайки-лейки (кроме совместных походов в кино) — вы-

чем написать нам, согласовать тему с редакторами (можно посредством обычного телефона), иначе зря потратите время и деньги. А наши телефоны, как ни странно, указаны на последней странице каждого номера. Звоните и требуйте к телефону Bond'D. Раздочей игр ведет он.

А вот дальше — интересное.

Кстати, я думаю, вы заметили, что в приложениях к этому писанию есть пакетики картонных карточек (аж девять штук). Эти карточки будут служить частью придумываемой мною и моими друзьями коллекционной игры, типа «Magic The Gathering». Пока правила проекта еще не сформированы, вместо них в папках к картам написаны различные цитаты из «Миков», начиная с N1 за 2002 год. Как видите, персонажи на картах не совсем (совсем не) соответствуют лицам, реально живущим (а особенно это касается Rand'a). Это, так сказать, собирательный образ вас, созданный на основе фантазий людей, не бывших на днх «МКи».

Камрады! Я поражен! Такого еще не было, честное слово. Создание новой игры, хмм... Это может быть весьма интересно и весело. Агентов ДЗБР, конечно, не хватает... Но ведь геймеры! Что, монстров и прочего из игр любимых не понадергаем? Да еще и в особо извращенной форме ☺. А если не закиньтесь на серьезности и сделать игру с извращенной долей юмора и самосмириной, совсем весело будет. Дело, ясное, сложное — но мы не ищем простых путей.

Если кому интересно, ловите ссылочку: <http://harkonon.proboards19.com/index.cgi?action=display&board=amber1&num=1057347179&start=0>, там мы обсуждаем эту идею, может, что и выйдет.

Фух, пора заканчивать. Огромное вам спасибо за письма, за шаржи на нас, за интересные мысли и идеи. Пишите. Без вас нам — кирдык. За вами мы горы сверотим и реки разведем.

Да, не забывайте, что интересность «Автоответчика» напрямую зависит от интересности ваших писем. На стандартные вопросы я могу, как попугай, давать стандартные ответы — кому это нужно? Оригинальные и веселые письма и читать интересней, и отвечать на них приятней. Думаю, вы с этим согласитесь. Так что — все в ваших руках.

Но этом, дорогие камрады и камрадичи, я с вами прошлась. Причем, в этот раз надоело. До августа, ибо мы, хоть и супермены (супервумены), но тоже иногда люди. А значит, хотим отдохнуть, в отпуск хотим!! Туда, где много диких обезьян!

Так что до встречи... в августе.

Надеясь, что до этого времени я получу много интересных писем.

Хорошего вам отдыха.

P.S. Убедительная просьба — письма, предназначенные для рубрики «Автоответчик», отправляйте только на мейл, указанный выше!!!



лазка в Мегозону. Будем играть в «Кемперстрой» живую. Набор команд происходит на форуме, в «Курилке ДЗБР».

Да... Вот такие замечательные письма к нам иногда приходят. Жаль, что нечасто ☺. Впрочем, не жаль: часто — это привычно и обидно. А я не люблю обиденности.

Продолжаем?

А вот еще одно очень оригинальное письмо (что за день такой — пожаловалась на отсутствие оригинальности, а на тебе...) Пишет нам камрад Sovsar. Сначала вопрос стандартный, но актуальный:

У меня возник вопрос, а можно ли в «МКи» прислать, к примеру, статью, но не в электронном виде, а написанную на листе писчей бумаги? Если нет, то подкажите, пожалуйста, какой-нибудь альтернативный метод. Я вот пробовал кой-че на дискетку скинуть, а потом отправить вам посредством интернет-кафе. Процесс был грубо прерван исседымном заведением, кричавшим о каких-то вирусах. Может, бандеролово сыать?

Да, вопрос старый как мир. Нет. В будущем варианте статьи мы не принимаем. По многим причинам. Выход? Для кивявля нас просто — приходите к нам в редакцию и приносите дискету. Так многие авторы делают, кстати. Иногородним... Что я могу сказать — если кафе, где разрешают работать со своими дискетами. Такие кафе есть. Больше, пожалуй, посоветовать ничего не могу. И — важно! — не забывайте, прежде



Akella

СЕМЬ ДНЕЙ ВНЕДРЕНИЯ

ИСТОРИЯ ОДНОГО ТРУДОУСТРОЙСТВА

*The game is on
And you have gone
Gone to a world on its display
And the game is fun
But when it has won
All you ever hear is what it says*

Имп валялся у себя в хибарке на диванчике и разглядывал новый номер «Мика». Этот номер ему принесла подружка Акелла. Всего его коллекция содержала четыре номера: первый (59—60) ему подарил на память зловещий байкер Бэн за то, что Имп помог ему очистить дорогу от идотов, кричащих: «Игры несут зло, они сводят вас с ума!» Еще три (58, 74, 77) ему подарили другие, не менее экзотические персонажи. Все остальные журналы Имп брал на время посещения у знакомых, так как совершенно не имел денег.

— Нет, ну я так не могу! — не выдержал Имп. — Я тоже хочу писать статьи! Может, заработаю пару туркиков и сам буду покупать себе журналы.

Его пес Деймос удивленно поднял голову, а Акелла, которая сидела за компом, щелкала чашкой и ругалась, выглянула из-за монитора и сказала:

— Вот ваши и напиши. Кто тебе мешает?

Да же уже писал! Одну статью точно запаролил, остальные исчезли бесследно. Еще напишу, и она тоже конет черт знает куда! Я же не знаю, куда деваются мои статьи! А вдруг они к ним не доходят? (Тут Имп про себя подумал, что надо будет серьезно поговорить об этом с местным почтальоном — Чайником Незамороженным).

— Ну так возьми и доставь свои статьи сам!

— Хм. А почему бы и нет? Вот, заклинившие телепортаторы спер недавно у прохожего в «Дябле». Решено. Лично явлюсь в контору и попрошусь в агенты. Я ведь неплохо пишу.

Только Акелла уже давно не слышала его монолога, она напевала песенку:

*The only thing I ever wanted,
the only thing I never needed
is my own way,*

I've got to have it all...

Да Импу и не нужно было ее одобрение. Он побегал в ванную, привести себя в порядок: надо же произвести хорошее впечатление. В который раз поглядел на себя в зеркало. Отражение ему не понравилось: какой-то маленький чертенок с непропорционально большими глазами. Имп напугал все мышцы, чтобы показаться более могучим. Но от этого он лишь стал похож на мальчика, которого вот-вот вырвет. «Придется преобразиться в кого-то более respectableго,

ведь я теперь и этим заклиниванием владею». Имп вернулся к себе в комнату.

Акелла сидела на стуле и терла свои и без того красивые глаза.

— Вижу, ты серьезно. Тогда на дорожку совет. Игроград — странный город. Всякие типы там тусуются, да и в голову лезет одна фигня. Спроси у агентов ДЗБР, а еще лучше — почитай их статьи. Там не так, как у нас... Там легко пропастся. Так что будь осторожен.

— Да буду, буду, — пробурчал Имп, хвостая первый попавшийся диск. — А ты можешь отправляться к себе обратно в Руины.

— Нет уж, я останусь здесь, буду вытаскивать тебя из беды.

— А что, думаешь, будет беда?

По ее лицу понял, что будет, но все равно вышел в соседнюю комнату.

Попытка № 1

Так случилось, что в руки Импу как раз попался диск с «Серьезным Самом». «Вот оно! Вот мой будущий образ» — подумал он. И под доносящееся из соседней комнаты

*You watch the world exploding every
single night*

*Dancing in the sun a newborn in the
light*

*Brothers and their fathers joining hands
and make a chain*

*The shadow of the Wicker Man is rising
up again*

маленький чертенок превратился в громадного трехмерного качка. Когда Имп вошел в комнату, Акелла с визгом спряталась за стул, на котором за секунду до этого качался, а Деймос убежал в соседнюю комнату.

— Впечатляет, ага? Ну, я пошел.

Он прочитал заклинивание телепортации. Во временном континууме образовался дыра, куда он, пытая и сопя, еле протиснулся.

В следующий миг Имп вышел уже в каком-то городе и огляделся. Он стоял у вполне симпатичного здания, в которое постоянно кто-то заходил и кто-то выходил, кто-то бежал, кого-то выносили. К зданию то и дело подвезжали и уезжали в неизвестном направлении кареты скорой помощи.

Имп все же сомневался, что попал туда, куда надо... Вокруг кипела жизнь. Мощная фигура Имп резко вырисовывалась в пучках восходящего солнца. Ветер нежно гладил его по стриженным волосам, под ногой клубилась пыль, а в руке поблескивала верная многостовка. Его лицо не выражало никаких эмоций. Он не знал жалости. Лик смерти, да и только.

«Ну вот, вот бред и начался. Значит, я попал, куда надо. Вот только где этот штаб

ДЗБР?!!» Небеса разверзлись, и под ангельское пение луч света упал на двухметровые буквы на здании: ДЗБР.

Только тогда Имп откинул все сомнения и ступил на широкую лестницу, ведущую наверх. Каждый его шаг оставлял на ступенях отпечаток рифленой подошвы и сотрясал здание. В один момент громадная буква «Р» рухнула, погребя под собой бедолагу, который секунду назад выбежал из здания, размахивая портфелем. «Так тебе и надо, ванючка, — подумал Имп. — Небось, задание получил, вот и радовался. Ничего. Может, теперь твое задание достанется мне!» Дверь поддалась с первого рывка — она отлетела, как сухой листок от ветки. В холле было оченьлюдно, но очень. У самой стены лежало два трупа. Заметив выглядывающую из-под простыни ногу в женской туфельке на шпильке, Имп понял, что женщин тут не оченьлюбов.

— Не запыляйте за буйки!

— Хам! Это не буйки, это я на спине плыву!

«К чему это? Ах, да, я же в Игрограде!» Имп подошел к дежурной и только теперь был открыт рот, как она сама все и сказала: — Хотите работать на нас? Вам прямо по коридору и налево.

Имп не стоило просить дважды, обычно до него доходило все с первого раза. К тому же ему вовсе не хотелось торчать в душном многолюдном холле. Проходя по коридору, он заглянул в одну из открытых дверей. За столом сидел огромный размеров мужик. «Мать моя кикимора!» — подумал Имп, чувствуя, как трясется у него поджилки. Но потом он вспомнил, что и сам был теперь не менее внушительных размеров. На стене у гримлях кровавыми буквами было выведено: «Я — самый тупой файтер в Игрограде», и ниже приписка: «И горжусь этим!» А еще ниже: «А тут, кому это не нравится, будет иметь дело со мной!» А под этой надписью была еще одна, и так далее. «Наверное, на этой футболке напечатана целая книга! Интересно, кто бы это мог быть?»

В приемной перед кабинетом Ранда собралась целая толпа. И все, как на подбор, качки а-ля Док Нюкен. Это малость смутило Имп, и он подошел к секретарше.

— Мне нужен шеф ДЗБР.

— Да он всем нужен. Станьте в очередь.

— Нет, вы не понимаете, я хочу работать на вас!

— Это вы не понимаете! Тут таких, как вы — тысячи, и каждый желает увидеть Ранда, изборождать Ранда, написать о Ранде, убить секретаршу Ранда, выбить дверь Ранда, в конце концов! И ты мне с того? Почему каждый тупоголовый качок считает себя лучше остальных? Почему вы вообще

решили, что вы нам подходите? Сядьте и дождитесь своей очереди.

А очередь тем временем подозрительно быстро рассасывалась. Теперь перед Импом оставалось всего-навсего два человека. И в это время из-за двери доносился ужасный голос: «Следующий придурок!» От него заклопыхало уши. Один из качков взвоялочку подошел к двери и высосал ее мощным ударом руки. В тот же момент откуда-то появились робочие и в считанные секунды присобачили новую, такую же. Но пока проем пустовал, Импл успел увидеть в темноте Рандового кабинета два красных глаза, светящихся злобой и ненавистью. Этого мгновения ему было достаточно, чтобы понять, что такое настоящий начальник.

Пору случилась ничего не было слышно, потом послышалась автоматная очередь, а на двери внезапно возникла дорожка дырок. Качок, который стоял в очереди перед Импом, сказал ему: «Я не буду его злить, я вежливо постучу». И действительно, он постучал, правда, не рассчитав силы, так что дверь все равно слетела с петель. Качок «рассыпался» в извинениях, аккуратно взял дверь в руки и кое-как приделал ее обратно к проему. За дверью послышался злобный смех, скрип половиц и крик, удаляющийся почему-то по направлению вниз. Импл приготовился. «Я не должен сносить его дверь. Я ее открыл, как нормальные люди, войду, и нормально закрою. Главное — чтобы не пострадала дверь». А из-за двери уже доносилось ворчание: «Ну, какого там уродца еще принесло?»

Импл набрал воздуха в мощные легкие и...неожиданно для самого себя со всей дури данинул дверь ногой, так что она отлетела и рассыпалась.

— Привет, шеф. Я хочу на вас работать.

Это был один из худших дней шефа ДЗВР Ранда. Вот уже который час он принимал у себя новичков-курзантов. Почему-то так сложилось, что по понедельникам к ним приходили одни пустогазовые фантеры. В этот день у Ранда на работе от непосильного труда скончались две секретарши, но он их быстро набирал сами занеде где. Одного за дру-

гим он отправлял дубоголовых на тот свет. Хотелось разнообразия. Кнопку, активирующую громадную лостру-убийцу, зелою, а испепелить несчастных глазами уже порядком поднадоело. Теперь Ранд развлекался с помощью локтя в полу, который открывался, стоило только по кнопке хлопнуть пальцем. Но даже это занятие его утомляло. Поэтому, когда очередной урод вышел дверь и запустил дежурную фразу, шеф не сразу опустил свой могучий палец на кнопку смерти». Ему захотелось развлечься.

— Хочешь — это хорошо. Но что ты умеешь помимо вышибания дверей? Откручи-

тел куда-то вниз. Парадокс: Лететь ему тоже долго не пришлось. Он упал в какой-то колодежный кустарник, грозно выматерился и встал на ножки. Да, его заклинание почему-то уже не действовало. Над головой что-то пронеслось с грозным шипением. Импл опять присел в кустарнике, и тут же раздался голос:

— Видел, здесь был сектоид.

— Да не гони! Если бы он здесь был, наши шлемы бы его идентифицировали. А ты просто психанул, пулянул хави плазмой и пытаешься как-то оправдаться. Ищи своего сектоида. А тарелка, между прочим — флюотеров.

Импл понял, что если эти искомовцы надумают шарить в кустах, ему придется несладко, и решил куда-нибудь потихоньку убраться. Хотя бы в пещерку, виднеющуюся в двух шагах. Откуда мог он знать, что это был не вход в пещеру, а портал?

Импл оказался в совершенно новом месте. Под ногами — отесанный пол. Вокруг бегали туда-сюда такие же, как и он, импы. «Куда это я попал?» Поначалу ему показалось, что он попал обратно в Преисподнюю, но у него на родные под Пепельными Равнинами целые этножи таких подземелий, а тут как-то потеснее... Потом ему показалось, что он оказался в огромной куче дерьма, но позже сообразил, что запах исходил от проходящего мимо желтого демона. Из угла на него, прищурившись, смотрел Темный

эльф, уплетая за обе щеки желтый сыр-ленка. Сверху пролетел обрубок огромной когтистой руки, и Импл решил спиться с толпой на всякий пожарный, поэтому поспешил туда, куда бежали все остальные импы.

Только чуть заблудился. По иронии судьбы, он забежал в комнату пыток. И там была ОНА, рыжеволосая и в коже. Сердце упало в пятки, колени начали тремиться, а глаза слезиться.

— Эй! Не Рэйн! Я тебя всю жизнь искал!

— Я не Рэйн, я Ирэн. Хочешь, поцелую?

Но поцеловать его она так и не успела. Вверху опять появилась рука, но на этот раз она была определено женской, хоть тоже с длинными когтями. Рука аккуратно взяла Импла за ширку и подняла в воздух. Он только успел подумать: «Упс...»

эльф, уплетая за обе щеки желтый сыр-ленка. Сверху пролетел обрубок огромной когтистой руки, и Импл решил спиться с толпой на всякий пожарный, поэтому поспешил туда, куда бежали все остальные импы.

Только чуть заблудился. По иронии судьбы, он забежал в комнату пыток. И там была ОНА, рыжеволосая и в коже. Сердце упало в пятки, колени начали тремиться, а глаза слезиться.

— Эй! Не Рэйн! Я тебя всю жизнь искал!

— Я не Рэйн, я Ирэн. Хочешь, поцелую?

Но поцеловать его она так и не успела. Вверху опять появилась рука, но на этот раз она была определено женской, хоть тоже с длинными когтями. Рука аккуратно взяла Импла за ширку и подняла в воздух. Он только успел подумать: «Упс...»



Внимание — конкурс!

«Кто первый — тот и слушает»

Тебе знакомы слова песни, отрывки из которой приведены в этой части рассказа? Пришли название песни, фамилии автора и исполнителя. Сделай это первым и получи в подарок компьютерные наушники **Sven CD-880!**

6 частей — 6 пар наушников.

Продолжение следует... ☺

HTML: вдоль и поперек 5

Дмитрий СВИРЕПЧУК dima_sdi@i.com

Итак, пятая часть цикла «HTML: вдоль и поперек» вышла в печать. Читайте! Сегодня я научу вас создавать таблицы, составлять маркированные и нумерованные списки, а также познакомлю с темой для отображения разделительной линии.

Продолжение, начало см.: «Мик»
№20(78), 22(80), 24(82), 25(83)

Создание таблиц

Эта тема очень важна, так как в HTML таблицы — это не только способ выделения каких-либо данных. Для большинства дизайнеров таблицы — это, в первую очередь, средство для верстки страниц. Дело в том, что в HTML очень мало возможностей по заданию взаимного расположения элементов страницы. Таблицы же позволяют творить чудеса.

Все таблицы описываются внутри парного тэга `<table>`. В него помещается необходимое количество парных тэгов `<tr>`, которые определяют строки таблиц. Внутри каждого `<tr>` должны быть помещены тэги `<td>`. Каждый из них — отдельная ячейка таблицы. Вот самый простой пример таблицы 2x2:

```
<table>
<tr><td>Ячейка 1</td><td>Ячейка 2</td></tr>
<tr><td>Ячейка 3</td><td>Ячейка 4</td></tr>
</table>
```

Если открыть такой код в браузере, все становится понятно. Но все же чего-то не хватает (рис. 1). Рамки! Для этого в тэге `<table>` надо задать атрибут `border`. Его значение — толщина границы в пикселях. По умолчанию `border` считается равным нулю, то есть граница отсутствует. Посмотрим, какие еще есть атрибуты у тэга `<table>`:

- ✓ **align** — выравнивание всей таблицы по горизонтали;
 - ✓ **bgcolor** — цвет фона таблицы;
 - ✓ **border** — как говорилось выше, ширина рамки;
 - ✓ **bordercolor** — цвет рамки;
 - ✓ **bordercolordark** — цвет темной части рамки;
 - ✓ **bordercolorlight** — цвет светлой части рамки;
 - ✓ **cellpadding** — поля внутри ячеек;
 - ✓ **cellspacing** — поля снаружи ячеек;
 - ✓ **frame** — определяет, какие части рамки будут отображены;
 - ✓ **rules** — отображение границ между ячейками;
 - ✓ **width** — ширина таблицы.
- Атрибут **align** может принимать значения **left** (для выравнивания по левому краю), **right** — по правому, **center** — выравнивание по центру. **Bgcolor**, цвет фона, задается так же, как и все прочие

цвета в HTML.

Если тэгу **bordercolor** вам не хватило, цвет рамки можно задать более гибко — отдельно для верхней и левой границы, а потом отдельно для нижней и правой границы. Делается это при помощи атрибутов **bordercolordark** (верхняя и левая граница) и **bordercolorlight** (для нижней и правой). Для чего это нужно? При грамотном комбинировании цветов можно добиться эффекта трехмерности рамки.

Cellpadding определяет размер поля внутри ячейки, то бишь расстояние (в пикселях) между границей ячейки и текстом. **Cellspacing** предназначен для задания расстояния между ячейками таблицы — их можно разредить или уплотнить.

Атрибут **frame** может принимать такие значения.

- ✓ **Void** — границы вокруг таблицы не отображаются, но при этом границы вокруг ячеек будут прекрасно видны;
- ✓ **Above** — видно только верхнюю границу рамки таблицы;
- ✓ **Below** — видно только нижнюю границу;
- ✓ **Hsides** — отображаются только верхняя и нижняя границы;
- ✓ **Lhs** — только левая граница;
- ✓ **Rhs** — только правая граница;
- ✓ **Vsides** — только левая и правая границы;
- ✓ **Border** — видны все границы.

Это значение используется по умолчанию.

К сожалению, нет возможности произвольно комбинировать тэги **frame**. В том смысле, что нельзя отобразить только верхнюю и правую границы рамки или только нижнюю и левую.

Атрибут **rules**, в свою очередь, определяет способ отображения рамок ячеек. Допустимые значения:

- ✓ **None** — нет границ;
- ✓ **Groups** — отображаются границы только между группами колонок или строк (это сложное, но довольно редко используемое средство форматирования, так что о нем я рассказывать не буду);
- ✓ **Rows** — границы только между строками;
- ✓ **Cols** — границы только между столбцами;

✓ **All** — видны все границы. Это значение используется по умолчанию.

И последний атрибут тэга `<table>` — **width**. Значение английского уже поняли, что этот тэг предназначен для задания ширины всей таблицы. Задается ширина может в пикселях (**width=750**) или в процентах (**width=80%**). Проценты берутся относительно ширины того элемента, в которую помещена данная таблица. Если таблица размещена во фрейме — 80% от его ширины, если в ячейке другой таблицы (то тоже возможно) — 80% от ширины данной ячейки.

Теперь перейдем к атрибутам уже упоминавшегося тэга `<tr>`. Напомним, что он предназначен для создания новой строки.

Для этого тэга приспосабливаются те же **align**, **bgcolor**, **bordercolor**, **bordercolordark** и **bordercolorlight**, что и для `<table>`, назначение их, кроме первого, полностью совпадает (отличие **align** (значения **left**, **right**, **center**, **justify**) состоит в том, что он предназначен для выравнивания текста внутри ячеек данной строки). Еще для тэга `<tr>` возможен атрибут **valign**, который предназначен для задания вертикального выравнивания текста в пределах данной строки. Допустимые значения: **Top** — выравнивание по верхнему краю; **Bottom** — выравнивание по нижнему краю; **Middle** — выравнивание по середине; **Baseline** — выравнивание по базовой линии строки.

Теперь разберемся с тэгом `<td>` и его атрибутами. Как я уже говорил, внутри пары `<td>` содержится текст каждой отдельной ячейки таблицы. Атрибуты этого тэга совпадают с их аналогами для `<tr>`, но есть еще **width**, **colspan** и **rowspan**. Спервым все понятно: он принудительно изменяет ширину ячейки (и, естественно, всех ячеек в данной столбце). А вот **colspan** и **rowspan** — два весьма интересных атрибута. Они позволяют объединять ячейки из нескольких строк или столбцов в одну ячейку. Посмотрите на рисунок (рис. 2). Предположим, нужно сделать таблицу такой структуры. Согласитесь, что перечисленными выше средствами это невозможно. Выручают **rowspan** и **colspan**. Они определяют, сколько строк и колонок должны быть объединены для того, чтобы образовалась данная ячейка. Вот код, который описывает таблицу, изображенную на рисунке:

```
<table border=1
width=100%
bordercolor=red>
<tr><td
```



Рис. 1

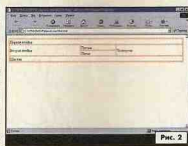


Рис. 2

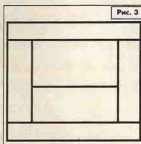


Рис. 3


```
colspan=3>Первая ячейка
<tr><td rowspan=2>Вторая
ячейка<td>Третья<td
rowspan=2>Четвертая
<tr><td>Пятая
<tr><td colspan=3>Шестая
</table>
```

На другом рисунке (Рис. 3) можно увидеть результат. Поначалу, казалось бы, сложно понять, где и что объединять. Чтобы сразу увидеть, какие ячейки нужно слить, дорисуйте карандашом недостающие линии. Все сразу сойдет на свои места. И вообще, не стесняйтесь рисовать макеты таблиц и страни. Из-под карандаша всегда выходят более интересные решения, нежели из-под мышки ☺ (по крайней мере, у меня).

Еще нельзя не упомянуть о парном тэге <caption></caption>. Он должен стоять сразу после открывающего тэга <table>. В него можно поместить текст заголовка, который будет выведен над таблицей, с учетом ее выравнивания. Например, вот так:

```
<table border=1>
<caption>Фамилии одногруппников</caption>
<tr><td>Иванов
<tr><td>Петров
<tr><td>Сидоров
...
</table>
```

Вот мы и разобрались с таблицами. А теперь у нас на очереди...

Создание списков

Снова обращаясь к аналогии с MS Word'ом. На панели «Форматирование» есть две такие кнопки: «нумерованный список» и «маркированный список». С их помощью можно легко создавать списки, не задумываясь о нумерации. Точно так же дела обстоят и в HTML. Браузер сам проставит цифры или рисует пули — так называется рисунок в маркированном списке, которым начинается каждый его элемент.

Начнем с нумерованных списков. Для их создания предназначен парный тэг . Для него может быть задан атрибут **type**, который определяет, какими именно символами список будет нумероваться. Возможные значения:

- ✓ **type="1"** — привычные арабские цифры 1, 2, 3... (значение по умолчанию);
- ✓ **type="a"** — латинскими буквами в нижнем регистре (a, b, c...);
- ✓ **type="A"** — латинскими буквами в верхнем регистре (A, B, C...);
- ✓ **type="i"** — римскими цифрами нижнего регистра (i, ii, iii, iv...);
- ✓ **type="I"** — римскими цифрами верхнего регистра (I, II, III, IV...).

Я думаю, вариантов достаточно, чтобы оформить список так, как вам вздумается. Для

задания отдельного элемента списка предназначен парный тэг (закрывающий тэг можно опустить). Для него может быть указан атрибут **type** (значения те же), который применяется для изменения способа маркировки данного элемента.

Также можно указать атрибут **value**, его значение будет соответствовать номеру элемента, с которого последует новая нумерация. Вот небольшой пример (Рис. 4):

```
<ol type="I">
<li>Первый пункт.
<li value=5>Третий пункт, но маркируется, как пятый
<li>Четвертый, но маркируется, как шестой
</ol>
```

```
<li type="A">А здесь я изменил тип маркировки
<li>Нумерация продолжается, а маркировка снова вернулась к римской
</ol>
```

Теперь разберемся с маркированным списком. Для его создания используется парный тэг . Для него тоже может быть задан атрибут **type**, только его значения несколько иные. А именно:

- ✓ **type="disc"** — маркировка черным кружком (значение по умолчанию);
- ✓ **type="square"** — маркер о-ля Малевич: черный квадратик;
- ✓ **type="circle"** — «Бублик, бублик!» — кричали дети, не подозревая, что это смертельно раненый в голову Колобок. Маркер в виде колечка.

Для задания отдельного элемента также применяется тэг . Правда, атрибут **value** для него указывать нельзя, так как в маркированном списке речь о нумерации не идет.

Еще я замечал такую особенность: если в атрибуте **type** тэга указать какое-либо значение, характерное для , то... Ничего не происходит. Список прекрасно превращается в нумерованный. И при этом можно задавать элементы делать маркированными, переопределяя **type** в отдельных элементах. Наоборот почему-то не получается. Правда, это все работало в Internet Explorer. В других браузерах не проверял...

Также в HTML есть возможность создавать так называемые **списки определений**. Такая штука может пригодиться, если вы вдруг задумали составлять свой словарь — будь то чистейший справочник или таблицы с тэгами HTML и их описаниями.

Предположим, нам нужно создать некую структуру, которая будет состоять из определенного понятия и его определения.

Для этого в HTML предусмотрен тэг <dl></dl>. В него должны быть поочередно вложены тэги <dt></dt> (определяемый термин) и <dd>

</dd> (определение термина). Выглядит это примерно так, как на (Рис. 5):

```
<b>Виды симметрии</b>
<dl>
<dt>Зеркальная симметрия</dt>
<dd>фигура симметрична относительно плоскости</dd>
<dt>Центральная симметрия</dt>
<dd>фигура симметрична относительно точки</dd>
<dt>Симметрия вращения</dt>
<dd>При повороте на 360/n
градусов фигура совмещается со своим первоначальным изображением</dd>
</dl>
```

Мехду прочим, никто не запрещает создавать новый список как элемент другого. Только в таком случае нужно остерегаться и всегда указывать закрывающий тэг . Несоблюдение этого правила может привести к путанице и неправильному отображению списков.

Вот, пожалуй, речь о геометрии, и я вспоминаю без обиды одно полезное тэго — <HR>. Это единственный тэг, с помощью которого создается горизонтальная разделяющая линия. Для тэга <hr> могут быть заданы атрибуты:

✓ **align** — может принимать значения **right**, **left** и **center**. Я думаю, уже все запомнили, что они значат;

✓ **width** — определяет ширину (длину) линейки. Значение может быть задано в пикселах (**width=500**) или в процентах (**width=75%**).

✓ **size** — определяет толщину линии. Значение в пикселях;

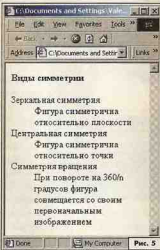
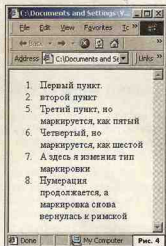
✓ **noshade** — если присмотреться к линейке, то можно увидеть, что она псевдогетерогенная — отображает тоненькую полосочку тени. Чтобы избавиться от нее, нужно указать этот атрибут. Например:

```
<hr align=left width=800
size=5 noshade>
```

На сегодня, я думаю, информации хватит. Советую попрактиковаться в создании таблиц, так как без этого — никуда. Если не верите, откройте в html-редакторе главную страницу «Апорт» и посмотрите, сколько раз там встречается тэг <table>. И все это — для верстки страницы.

Эх, словно мы пробыли забыты просторы HTML как минимум, адоля. Попробем он намного короче. Не за горами то время, когда я объясню, как закончить свой сайт на сервере хостинг-провайдера и зарегистрировать его в поисковых системах. До следующей встречи на страницах журнала!

Продолжение следует



ЖЕСТКАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ПК

Сергей ОМЕЛЬЧУК aka Shaman shamanik@rambler.ru

Процессоры набирают частоты, выпускаются все более производительные видеокарты, меняются стандарты и форматы оперативной памяти, растет количество каналов в звуковых платах, компакт-диски начинают взрываться уже в рекордерах ☺. Да и развитие накопителей на жестких дисках (в народе просто — винчестеров) не стоит на месте, хотя оно и характеризуется несколько большей степенью консервативности.

Начиная с того, что порою HDD является едва ли не главным фактором производительности системы в целом. Кроме того, именно этот девайс наиболее подвержен износу из-за обилия механических частей и вращающихся деталей. Поэтому к его выбору не помешало бы отнестись со всей серьезностью.

устройств от такой технологии оказались, как и от множества последующих, среди которых применение оксидного, тонкопленочного рабочих слоев. Чтобы не запутать читателя, сразу оговорюсь, что на сегодняшний день при изготовлении абсолютного большинства «винтов» используется метод напыления рабочего слоя, заимствованный из полупроводниковой технологии.

Несмотря на большое количество компаний-изготовителей, уникальные разработки каждой, а также запатентованные ими технологии, почти все винчестеры имеют схожее строение и принцип работы. Главные элементы конструкции типичного накопителя на жестких дисках следующие:

- ✓ диски;
- ✓ головки чтения/записи;
- ✓ двигатель привода дисков;
- ✓ привод головок;
- ✓ печатная плата с микросхемами.

Почему мы называем эти накопители именно винчестерами? В начале 60-х годов фирма IBM выпустила накопитель на жестких дисках с обозначением «330-30», что совпало с маркировкой популярного нарезного оружия Winchester. Именно это совпадение способствовало закреплению данного слова в профессиональном жаргоне. Отныне винчестерами в компьютерной среде стали называться любые стационарные накопители на жестких дисках.

Основными элементами HDD являются диски — несколько круглых пластин, покрытые тонким слоем материала, способного сохранять остаточную намагниченность (например, сплавом кобальта). Раньше их полностью изготавливали из алюминия, но по причине большого износа



Рис. 3

Корпус, в котором размещается вся «начинка», именуется HDA (блок головок и дисков). Он герметично упакован, и раскрывать его настоятельно не рекомендуется. Поскольку хотя бы одна пылинка, попавшая на рабочую поверхность диска в раскрученном состоянии, при соприкосновении с головкой может если не окончательно испортить устройство, то, по крайней мере, надолго уменьшить количество бэд-секторов (участков поверхности, которые не читаются).

Для современных и очень «навороченных» игр винчестер мо-

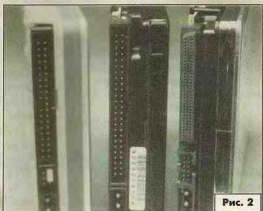


Рис. 2

жет оказаться «бутылочным горлышком» системы в одном случае и «спасательным кругом» — в другом. Например, если HDD медленный, то даже при очень высокой тактовой частоте процессора, а также приличном объеме ОЗУ компьютер будет заметно притормаживать в моменты считывания информации (например, при переходе в новую комнату, локацию, уровень, подгрузке новых монстров и т.п.). И наоборот, если размер оперативки у вас ниже, чем рекомендуют разработчики, быстрый «винт» выручит за счет использования файла подкачки. (Правда, целиком полагаться на быстроту винчестера не следует, он все же значительно медленнее оперативки, поэтому полноценно компенсировать нехватку последней не сможет.)

Различают жесткие диски по многим параметрам, основным из которых, безусловно, является **интерфейс подключения**. Пионером среди интерфейсов является **ST-506/412**, разработанный фирмой **Seagate** еще в 1980-м году. Максимальная емкость девайсов, подключаемых к такому интерфейсу, составляла не более 233 Мб.

Тремя годами позже компания **Maxtor** внесла свою лепту в развитие накопителей, предложив пользователям **ESDI (Enhanced Small Device Interface)** — усовершенствованный интерфейс малых устройств. По сравнению с предыдущими интерфейсами, в ESDI приняты меры по повышению надежности хранения и воспроизведения данных, повысилась скорость передачи информации. Благодаря расширенной системе команд, некоторые





Рис. 4

ESDI-контроллеры способны считывать непосредственно с HDD параметры, определяющие его емкость, формировать список дефектных участков на поверхностях дисков, выявлять новые повреждения — все это намного упростило процесс установки

Но и этот стандарт давно и безнадёжно устарел, ему на смену пришли новые, более производительные и продвинутые интерфейсы, использующиеся и по сей день. Один из них — **IDE (Integrated Drive Electronics)**, буквально означает «устройство со встроенной электроникой». Улучшенная его версия именуется **EIDE (Enhanced IDE)**, официальное же название этого интерфейса **ATA (AT Attachment)**. Напомним, что раньше контроллер размещался на отдельной плате расширения, к которой и подключался винчестер. Эта плата устанавливалась в слот ISA или PCI, что занимало свободное место в системном блоке и создавало массу неудобств. Теперь же все нужные чипы оказались собраны в одном месте. При объединении контроллера с жестким диском удается существенно повысить надёжность воспроизведения данных.

ATA IDE постоянно развивается, в итоге, чего мы можем наблюдать постепенную эволюцию его шин: **33, 66, 100, 133**. В ATA 33, 66 использовался 40-пиновый шлейф. В ATA 100, 133 для повышения стабильности сигнала, количество проводников в кабеле увеличили до 80-ти. Кстати, в продаже можно найти крупные **IDE-шлейфы (рис. 1)**, аэродинамические характеристики которых значительно лучше, чем у плоских. Шификация ATA считается универсальной, потому что к такому интерфейсу можно присоединять не только HDD, но и любые другие устройства, рассчитанные на такой интерфейс, например, CD/DVD-приводы, магнитооптические накопители, ZIP-ы и пр.

Следующий стандарт — **SCSI** (*Small Computer System Interface* — интерфейс малых компьютеров). Это не дисковый, а системный интерфейс, канал, способный обеспечить работу 8-ми или 15-ти устройств. Одно из них, называемое хостом, выполняет функции связующего звена между шиной SCSI и системой шин персонального

компьютера. Сфера применения таких интерфейсов — в основном серверы, хотя существует множество сканеров, CD-приводов, стримеров с таким же подключением. Плюс данной технологии — именно в большом количестве возможной подключаемой периферии, хороших скоростных показателях. Но для домашнего использования оно вряд ли подойдет, поскольку цены на SCSI-устройства довольно

высокие. На **рис. 2** показаны разъемы различных винчестеров (слева — IDE-диск, в центре — обычный SCSI, справа — Wide-SCSI).

Serial ATA — совсем новый стандарт, который сейчас стремительно набирает популярность. Он имеет все шансы свергнуть с престола IDE. В дисках обновлен интерфейсный разъем (рис. 3) (на плате он выглядит следующим образом (рис. 4)) и разъем питания (рис. 5), соответственно поменялись и кабели подключения. Последние более компактные, напоминают сплюснутый телефонный шнур (рис. 6) и, в отличие от используемых сейчас шлейфов, на-

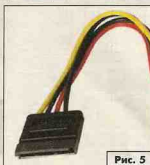


Рис. 5



Рис. 6

ного меньше мешают циркуляции воздуха внутри системного блока, что определенно очень хорошо сказывается на самочувствии компа в целом. Скоростные характеристики тоже на высоте.

Со спецификациями вроде как разобрались. Теперь самое время взглянуть на те технические характеристики винчестера, которые заинтересуют геймера в первую очередь. Это объем, скорость вращения шпинделя, среднее время поиска.

Очень существенно для винта **скорость вращения шпинделя диска**. Среди современных накопителей встречаются устройства со скоростью вращения **5400, 7200, 10000 и даже 15000 об/мин**. Два последних варианта чаще всего можно обнаружить в высокопроизводительных SCSI-

винчестерах. Оптимальную производительность в играх вполне способны обеспечить устройства, выдающие на-гора 7200 об/мин.

Среднее время поиска — довольно важный фактор для быстродействия жесткого диска. Чем оно ниже, тем лучше, но не стоит на этом заикливаться, поскольку важнее все-таки скорость вращения, поскольку большая часть времени у винчестера уходит на операции записи или чтения.

Ну с **объемом** все ясно. Тут чем больше — тем лучше 😊, обы денег хватило.

Выводы

Не стоит думать, что на производительность компьютера влияют только процессор, память, видеокарта и т.п. Винчестер — это основа производительности системы. Тормозит диск — тормозит весь компьютер.

При выборе HDD следует обратить внимание на интерфейс. Если ваша материнская плата поддерживает ATA-133, то стоит доплатить несколько у.е. и взять соответственный винчестер. Но даже такой быстройдействующий интерфейс не спасет, если диск будет крутиться на скорости 5400 об/мин, поскольку ATA-66 диски со скоростью 7200 об/мин ощутимо выигрывают у дисков с интерфейсом ATA-133 c 5400 об/мин.

Тут еще надо учитывать нюанс со шлейфами. Важно не вцепить на быстрый винт медленный UDMA-33 кабель (40-жильный). Подключать жесткий диск нужно через 80-жильный.

Поскольку каждый человек по природе своей жадный, то винт все без исключения хотят как можно более востребовать. Но тут главное — не перестараться, поскольку выше некоторой границы (обычно 80 Гб) цена на жесткий диск возрастает непропорционально увеличению объема (за новинки нужно платить). То есть востребованным объемом 60-80 Гб являются оптимальным, позволяющим хранить достаточно большое количество разнородной информации. У меня, например, на «восемидесятке» сейчас 15 Гб музыки в mp3, 43 фильма, из которых я посмотрела пол 17, клипов на три гига, пять игрушек, некоторое место занимает софт с Виндой, и еще 2 Гб свободных, а больше, по моему, и не надо ☺

INCOSOFTELECOMMUNICATIONS

ИНТЕРНЕТ

ДЛЯ И В МАГАЗИНАХ

БЕЗЛИМИТНОЕ ПОСРЕДСТВОМ КОДА (CARD) - 40 ГРН ИНТЕРНЕТ
ДЛЯ 30 РАБОЧИХ ДНЕЙ (CARD) - 50 ГРН
ДЛЯ И - 40-30-40-50 - БЕЗЛИМИТНОЕ

ПОСРЕДСТВОМ КОДА (TRAPPE) - 50 ГРН - 40 ГРН - 50

КОЛЛЕКЦИЯ - 50 ГРН.

WWW.HOSTING.UKRAINE.UA

ПО ЛУЧШИМ ЦЕНАМ !!!

(044)284 58 38, 218 71 29

044 284 58 38 - 50 ГРН

11

incosoft

Наименование	грн.	у.е.	кол.
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Duo/00/128M/205/22M/17" Sony/CDRW	1535	275	3
Duo/00/128M/205/22M/17" Sony/CDRW	1203	318	2

КОМПЬЮТЕРЫ ДЛЯ ПК

Принтеры			
CableJet 7201 - 1.5 Гига/См/См/См/См	109	33	2
CPX Cabinet 1.0 256 GB/256 GB/256 GB	354	37	3
CPX Cabinet 1.0 256 GB/256 GB/256 GB	324	42	2
CPX Cabinet 1.0 256 GB/256 GB/256 GB	248	43	3
AMD Athlon P 2500+	310	58	7
CPX Cabinet 1.0 256 GB/256 GB/256 GB	331	40	3
AMD Athlon P 2000+	332	62	7
AMD Athlon P 2000+	332	63	2
CPX Cabinet 1.0 256 GB/256 GB/256 GB	431	78	3
AMD Athlon P 2000+	298	95	7
CPX Cabinet 1.0 256 GB/256 GB/256 GB	374	133	3
CPX Cabinet 1.0 256 GB/256 GB/256 GB	609	145	3
CPX Cabinet 1.0 256 GB/256 GB/256 GB	328	170	3
CPX Cabinet 1.0 256 GB/256 GB/256 GB	1057	153	7
CPX Cabinet 1.0 256 GB/256 GB/256 GB	2108	294	7
Материнские платы			
Duo/00/128M/205/22M/17" Sony/CDRW	83	15	3
Duo/00/128M/205/22M/17" Sony/CDRW	95	17	3
Duo/00/128M/205/22M/17" Sony/CDRW	97	18	3
Duo/00/128M/205/22M/17" Sony/CDRW	105	19	3
Duo/00/128M/205/22M/17" Sony/CDRW	149	37	3
Duo/00/128M/205/22M/17" Sony/CDRW	155	38	3
Duo/00/128M/205/22M/17" Sony/CDRW	199	38	3
Duo/00/128M/205/22M/17" Sony/CDRW	201	52	2

Материнские платы			
ASUS K7V754-ET66A	278	52	7
MSI K7V754-ET66A	287	52	7
ASUS K7V754-ET66A	300	56	7
ASUS K7V754-ET66A	305	57	7
MSI K7V754-ET66A	310	58	7
MSI K7V754-ET66A	317	61	3
MSI K7V754-ET66A	344	68	7
MSI K7V754-ET66A	348	68	7
MSI K7V754-ET66A	359	65	3
MSI K7V754-ET66A	359	65	3
MSI K7V754-ET66A	385	72	7
MSI K7V754-ET66A	413	73	7
MSI K7V754-ET66A	420	75	7
MSI K7V754-ET66A	430	76	3
MSI K7V754-ET66A	455	85	7
MSI K7V754-ET66A	471	88	7
MSI K7V754-ET66A	471	88	7
MSI K7V754-ET66A	482	90	7
MSI K7V754-ET66A	546	102	7
MSI K7V754-ET66A	631	116	7

Жесткие диски			
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	296	54	3
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	316	57	2
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	342	62	3
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	370	67	3
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	381	69	3
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	385	72	7
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	413	77	7
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	417	78	7
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	419	79	7
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	420	79	3
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	440	86	7
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	476	89	7
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	491	89	3
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	513	93	3
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	712	133	7
HD 20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB/20.5 GB	888	144	7

Оптические диски			
CD-RW 48x/48x/48x/48x/48x/48x	105	19	3
CD-RW 48x/48x/48x/48x/48x/48x	239	41	3
CD-RW 48x/48x/48x/48x/48x/48x	239	49	3
CD-RW 48x/48x/48x/48x/48x/48x	273	48	3
CD-RW 48x/48x/48x/48x/48x/48x	273	48	3
CD-RW 48x/48x/48x/48x/48x/48x	282	51	3
CD-RW 48x/48x/48x/48x/48x/48x	296	53	3
CD-RW 48x/48x/48x/48x/48x/48x	367	64	3
CD-RW 48x/48x/48x/48x/48x/48x	367	64	3
CD-RW 48x/48x/48x/48x/48x/48x	488	88	3
CD-RW 48x/48x/48x/48x/48x/48x	309	375	2

МультиМедиа

MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	39	7	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	72	12	3

ASUS K7V754-ET66A	118	26	3
ASUS K7V754-ET66A	144	29	3
ASUS K7V754-ET66A	160	39	3
ASUS K7V754-ET66A	173	31	3
ASUS K7V754-ET66A	173	31	3
ASUS K7V754-ET66A	219	41	7
ASUS K7V754-ET66A	265	48	3
ASUS K7V754-ET66A	279	68	3
ASUS K7V754-ET66A	300	145	3

Видеокарты			
ASUS K7V754-ET66A	151	37	2
ASUS K7V754-ET66A	171	32	2
ASUS K7V754-ET66A	177	33	7
ASUS K7V754-ET66A	230	43	7
ASUS K7V754-ET66A	234	43	7
ASUS K7V754-ET66A	287	52	3
ASUS K7V754-ET66A	317	61	3
ASUS K7V754-ET66A	323	66	7
ASUS K7V754-ET66A	344	68	7
ASUS K7V754-ET66A	389	89	7
ASUS K7V754-ET66A	385	89	2
ASUS K7V754-ET66A	417	78	7
ASUS K7V754-ET66A	429	82	7
ASUS K7V754-ET66A	441	79	2
ASUS K7V754-ET66A	453	85	3
ASUS K7V754-ET66A	458	85	3
ASUS K7V754-ET66A	502	81	3
ASUS K7V754-ET66A	519	94	3
ASUS K7V754-ET66A	530	99	3
ASUS K7V754-ET66A	549	102	2
ASUS K7V754-ET66A	583	100	7
ASUS K7V754-ET66A	599	112	7
ASUS K7V754-ET66A	619	111	2
ASUS K7V754-ET66A	674	124	7
ASUS K7V754-ET66A	742	123	2
ASUS K7V754-ET66A	718	116	7
ASUS K7V754-ET66A	867	162	7
ASUS K7V754-ET66A	893	140	2
ASUS K7V754-ET66A	954	168	7
ASUS K7V754-ET66A	970	178	7
ASUS K7V754-ET66A	985	184	7
ASUS K7V754-ET66A	1060	190	2
ASUS K7V754-ET66A	1163	194	7
ASUS K7V754-ET66A	1163	194	7
ASUS K7V754-ET66A	1248	248	7
ASUS K7V754-ET66A	1649	299	2
ASUS K7V754-ET66A	1707	319	7
ASUS K7V754-ET66A	2425	458	7

Модемы			
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	530	96	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	629	114	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	635	115	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	641	116	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	701	127	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	743	133	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	767	137	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	778	141	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	804	144	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	809	145	2
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	819	145	7
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	834	151	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	844	153	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	872	163	7
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	888	181	7
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	894	180	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	907	190	7
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	919	204	7
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	1002	205	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	1149	327	7
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	1246	320	7
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	1249	360	2
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	2033	380	2
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	2087	374	7
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	2109	375	2
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	2135	399	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	2401	405	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	2479	479	2
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	2706	465	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	2811	270	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	2708	505	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	2834	530	7
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	2898	525	3

Интернет-сервисы

MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	17	3	3
--	----	---	---

Интернет-сервисы

MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	22	4	2
Модемы			
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	56	8	2
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	77	14	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	177	17	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	226	41	2
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	232	42	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	245	48	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	276	100	2
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	320	58	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	340	61	2
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	348	63	3

Детские приложения

MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	2	0.4	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	33	8	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	276	56	3

Корзина

MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	67	12	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	94	17	2
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	168	19	2

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПЕРИФЕРИИ

Сторонние периферии			
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	227	43	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	243	44	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	307	53	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	319	53	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	319	57	2
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	353	64	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	359	69	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	369	71	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	407	72	2
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	519	94	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	707	128	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	1352	245	2

Периферия

MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	1009	182	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	1049	193	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	1719	318	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	1814	325	2

Сканеры

MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	215	39	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	246	42	2
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	245	48	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	331	60	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	339	65	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	403	75	3
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	534	103	3

Источники библиографической информации (ИПИ)

MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	222	49	2
--	-----	----	---

РАСЧЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	33	4	2
MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 2000	279	90	2

ТЕКСТИЛ

MS Office 2000/MS Office 2000/MS Office 20
--

C E N S O R E D

МОИ
КОМПЬЮТЕР

Софт^(413 статей)

Хард^(348 статей)

Интернет^(298 статей)

Программирование^(145 статей)

"Имеющий Уши"^(80 статей)

Разное

Уголок читателя

Статьи
в онлайн в день
выхода номера

Новости
каждый день

Promo
акции, скидки,
розыгрыши

О нас
все, что вы
знали и так

Поиск
статей по названию
и номеру еженедельника

Теплые места для рекламы

CENSORED

CENSORED

CENSORED

<http://www.mycomp.com.ua>
в цифрах и фактах

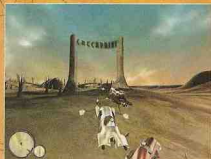


www.igrograd.com.ua

AIR-RUSH ПЛАНЕТА ГОНЩИКОВ


 INTERACTIVE VISION

pc cdrom



В странном мире, на планете Аэрос, жил народ, не особенно отличающийся от нас... Жители планомерно уничтожали собственный мир, пока технический прогресс не даровал им чудо антигравитации. И нет бы использовать открытие во благо! Но не такое был нрав у обитателей Аэроса, агрессоров на собственной планете. Они оснастили антигравитационные машины и устроили нескончаемые воспламеняющие гонки на выживание. На запредельных скоростях продираются они сквозь джунгли и пустыни, и ничто не остановит их на пути к победе!

- Множество огромных трасс
- Пять totally различных антигравитационных автомобилей!
- Пять еще более непохожих пилотов
- Уникальный футуристический дизайн вселенной и техники
- Потрясающая физика, делающая возможным на трассах почти все!
- Музыка, проникающая в глубины подсознания и побуждающая догнать, смять и расстрелять!



© 2003 "MultiTrade"
© 2003 "Akella"
© 2003 "Interactive Vision"

Издатель на территории Украины - компания "Мультитрейд"
По вопросам оптовой закупки обращаться по тел.: (044) 237 5186,
495 1018; sale@multitrade.com.ua, www.multitrade.com.ua