

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 29-30(87-88)

Еженедельник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

21.07.2003

STAR TREK ELITE FORCE II

NEVERWINTER NIGHTS

SHADOWS of UNDRENTIDE

Deep Shadows

colin mcrae rally 3



опасайтесь
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

компания "Одиссей" представляет

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL** TM

Для заказов, справок, продаж и сотрудничества обращайтесь по тел.
(044) 755-08-65, e-mail: odyssey@odyssey.ua, www.odyssey.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.ukrprensa.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

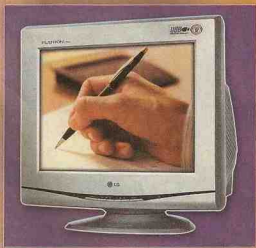
Николаев
Ночуха (0512) 47-2003
Одесса
МиМ (0482) 37-5264
Севастополь
Истар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Харьков
ВСП (0572) 40-9614
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Червоноград
От А до Я (03249) 2-9117

- 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"

GIGANT

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ
монитор LG FLATRON F700B



УКРКОМПЛЕКТ

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

Список статей

1. BondD.
World of WarCraft, стр. 7
2. Ефим БЕРКОВИЧ aka RAND.
Законы эры силы, стр. 8.
3. Ростислав МАЛЬКО aka PEPEL.
Shanghai Dragon, стр. 9.
4. Алексей ТУР aka LEPRECON.
Colin McRae Rally 3, стр. 10-11.
5. Том/Doc/КЕРТИС.
Star Trek: Elite Force II, стр. 12-13.
6. Том/Doc/КЕРТИС.
Neverwinter Nights, стр. 14-15.
7. Владимир ЛЫСЕНКОВ aka Armageddon.
Counter Strike Warcraft 3 XP mode, стр. 16-17.
8.
8. Absolutist, стр. 18-19.
9. Антон КЛОЧКО.
Z, стр. 20-21.
10. Александр ГЛЮК.
Deep Shadows, стр. 22-23.
11. AKELLA.
Семь дней внедрения, стр. 24-25.
12. Александр ДЕБКАЛЮК.
Мой нежный ласковый зверь, стр. 26-27.
13. Антон ТОКАРЕВСКИЙ.
Хороводы дисководов, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцените статью по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

Необычно жаркое игровое лето привело к тому, что воздух начал плавиться и вызывать неприятные глюки у наших агентов. Вследствие этого, агенты отправлены в недельный отпуск, и следующий номер появится 4-го августа. Посвежавшие и отдохнувшие ДЗВРовцы наверняка смогут вас удивить.

Из самых лучших побуждений

Компания **CDV Software Entertainment** на днях объявила о переносе даты релиза 3D-шутера **Breed** на сентябрь этого года. Причиной такого решения было



названо желание разработчиков учесть если не все, то большинство пожеланий геймеров, которые пришли в офис после появления в Сети демо-версии этой игрушки. Так что тем, кто любит хрюкать на форумах о том, что разработчики при создании игры думают только о деньгах, абсолютно не

учитывая мнение конечного пользователя, стоит пересмотреть свои взгляды на игровую индустрию. И хотя подобная сознательность была проявлена всего одной игродельческой конторой, все равно данный факт не может не радовать. Правда, из-за этой самой сознательности выход игры задержится на несколько месяцев, но тут уж ничего не поделаешь. За все надо платить. Так что наберемся терпения и будем ждать сентября. Ждать и надеяться, что разработчики используют это время с толком.

Для тех же, кто подзабыл, о чем, собственно, идет речь, напомним. Действие игры перенесет нас в глубокое прошлое, когда земляне начинают активно осваивать космос и колонизировать новые миры. На одной из отдаленных планет земные колонисты сталкиваются с могущественным противником — инопланетной расой, именуемой **Breed**. В ходе упорных и ожесточенных боев колонистам при поддержке земного военного флота удалось победить пришельцев. Однако дело этим не закончилось. Потеряв родную планету, инопланетяне решили нанести удар по родине агрессоров, то

есть по Земле. Земляне, понятное дело, такой наглости не ожидали и не сумели как следует организовать оборону. И вот теперь вам, в роли командира небольшого



крейсера земных вооруженных сил, посланного в составе армии на помощь колонистам, придется вернуться на Землю и покакать распоясавшимся пришельцам, кто в доме главный.

MYСТИЧЕСКИЙ RHEMONT

Компания **Got Game Entertainment** объявила о поступлении в продажу квеста

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.

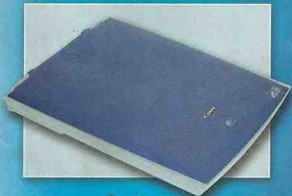
**ЖДЕМ ПИСЬМА ПО АДРЕСУ: 03057
г. Киев-57, а/я 61, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР»,
конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

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

(телефон)

Почтовый адрес

ФИО.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:



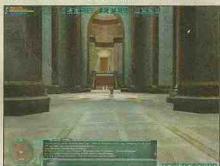
RHEM. Данный проект, как и его создатель, не очень хорошо известен в мире компьютерных игр. Однако некоторым игрокам следует присмотреться к этой игре — повнимательнее. Дело в том, что RHEM выполнен в стиле первых частей культовой серии *Myst* от компании *Cyan*. По сюжету игры, главный герой загадочным образом попадает в таинственный фантастический мир RHEM, и нам с вами надо помочь ему найти дорогу обратно. Для этого придется решить массу головоломок, исследовать многочисленные локации, среди которых будут воздушные мосты, висящие между землей и небом, мрачные подземелья, загадочные постройки непонятного назначения и многое, многое другое. Во время ваших странствий вам встретятся книги и записки, изучение которых не только поможет выбраться из этого таинственного места, но и раскроет множество загадок, кроющихся в RHEM.

Онлайн в фаворе

Агентство **NPD Techworld** опубликовало очередной список самых продаваемых игр на территории США за прошедшую не-



делю. В принципе, он практически не отличается от прошлого списка, и о нем можно было бы даже не упоминать, если бы не одна весьма существенная деталь. На этот раз список возглавил онлайн-проект **Lucas Arts** и **Sony Online Entertainment** — **Star Wars: Galaxy Wars**, которая совсем недавно появилась на рынке MMORPG. Понятное дело, подобное положение вещей не могло не вызвать волнения в Сети. Многие



обозреватели не смогли припомнить, когда в последний раз онлайн-игра занимала первое место в рейтингах подобного рода. Так что всем, интересующимся MMORPG, советуем внимательно присмотреться к этому проекту. Обсуждений и обзоров в Интернете сейчас можно найти нема-

ло. А начать можно хотя бы отсюда: <http://www.mmorpgdot.com/index.php?hsaction=10053&ID=647>. Популярный российский RPG-шный ресурс **CRPG** (<http://www.crpg.ru>) называет отчет комрада Ekim'a одним из самых полных и интересных на сегодняшний день. Так что заходите, читайте и, возможно, вам захочется влиться в сообщество онлайн-овых джедаев.

На старт!

Малоизвестная разработчикская студия **into3d** анонсировала автогоночный проект **RC Squad Land Machines**. В этой игре вам предложат принять участие в гонках ра-



диоуправляемых моделей автомобилей. Разработчики обещают огромный выбор машин, которые являются точной копией своих реальных прототипов, множество разнообразных трасс и продвинутый AI оппонентов. Так как работы над игрой только начались, особых подробностей пока что нет. Будем надеяться, что в самом ближайшем будущем ситуация изменится. Ну а пока все желающие могут заглянуть на официальный сайт разработчиков, полюбоваться скриншотами и скачать небольшой видеоролик (http://www.into3d.com/go_rcland.html#).

В тропики поведем в ноябре

Компания **Microsoft** на днях объявила дату релиза ожидаемого многими аддона к нашумевшей в свое время action/RPG **Dungeon Siege** — **Dungeon Siege: Legends of Aranna**. Он должен появиться в продаже в ноябре этого года. Действие аддона развернется на просторах тропического острова Атанна. Именно туда злая судьба забросит нашего героя. Игровой мир будет разбит на девять огромных игровых зон, населенных большим количеством ранее невиданных монстров. Разработчи-



ки обещают в качестве сюжета воистину эпическую историю, которая будет держат

вас в напряжении вплоть до выполнения последнего квеста. Верить этому или нет — решать вам. Также заявлено огромное количество нового оружия и предметов, магия обновится новыми заклинаниями, а AI противников и союзников поднимется на недосягаемую высоту. Короче говоря, стандартные обещания и стандартный набор фишек для стандартного аддона. Но не следует забывать, что это аддон к **Dungeon Siege**, так что поклонники красивого hack-n-slash могут начинать точить топоры и повторять заклинания в ожидании ноября.

Молочная диета

Компания **Zuxxez Entertainment** объявила о начале бета-тестирования игры **Knight Shift**, непосредственной разработкой которой занимается **Reality Pump Studios**. В этой realтаймовой стратегии вам придется перевоплотиться в правителя небольшого фантазийного королевства, ставшего жертвой заговора некромантов. При помощи дьявольских заклятий заговорщики забросили доброго правителя за тридевять земель и приняли планово-мерно погрузить в страну в бездну Мрака. В вашу же задачу входит вернуть себе престол предков, попутно разобравшись с виновниками всего этого безобразия. Разработчики обещают нам напряженные бои огромных армий, развлекательную магическую систему и вездесущие



элементы RPG. Не забыта и экономическая система, причем весьма необычная. Одним из основных ресурсов в игре будет... молоко, которое, как известно, дает коровы. Так что разведение этих животных станет одной из основных ваших задач. Стоит только взглянуть на скриншоты, и вы сразу поймете, что игра обещает быть очень необычной. Здесь вы найдете и великих героев, и могущественных магов, и мрачных некромантов, мирно соседствующих со стадами совершенно мультяшных коров, носящихся по карте в поисках новых пастбищ и абсолютно не обращающих внимания на запылявшихся пастухов, пытающихся справиться со всем этим безобразием. Сочетание действительно эпического сюжета с искрометным юмором — вот что такое **Knight Shift**. А вот насколько это сочетание окажется интересным, мы с вами узнаем в конце лета — начале осени. Ведь именно в это время разработчики собираются закончить работу над проектом. Впрочем, кто-нибудь из вас может попытаться увидеть игру раньше. Для этого следует зайти на сайт **Zuxxez** (<https://secure.zuxxez>).



com/bugdatabase/app/), заполнить форму и попытаться попасть в число тестеров. Удачной!

Страничка Терминатора

Всем поклонникам семейства Конноров и Арнольда Шварценеггера посвящается! Компания **Atari** открыла официальною страничку ожидаемого многими экшена **Terminator 3: War of the Machines**, создаваемого по мотивам одноименного художественного фильма, не так давно появившегося на больших экранах. Как многие из вас помнят,



действие игры перенесет нас в мрачное будущее, когда суперкомпьютер корпорации SkyNet развязывает ядерную войну, в которой гибнет практически все человечество, а потом создает армию машин-убийц, призванных уничтожить выживших. Вам придется выступить в роли Терминатора T-800.

В первой части игры наш герой является исполнителем воли центрального компьютера и железной рукой искореняет последних людей, пытающихся оказать сопротивление могущественным механизмам. Далее же ситуация резко меняется. Терминатор попадает в плен к повстанцам, где его перепрограммируют и заставляют сражаться на стороне людей.

Разработчики обещают нам огромный арсенал, в котором будут присутствовать как реалистичные образцы оружия, такие как M4A1 и Desert Eagle, так и футуристические плазменные ружья, лазерные пистолеты и т.д., и т.п. Кроме того, джевелеры позволят использовать довольно большой парк разнообразных транспортных средств, которые призваны повысить вашу мобильность и скорость передвижения по карте. Если вы заинтересовались этим проектом, загляните на официальную страничку игры (http://www.infogrames.net/games/terminator_3_war_machines_pc_action/).

Утверждают космонавты и мечтатели...

Компания **Snowball Interactive** начала работу над локализацией игры **Starscape**, созданной английской студией **MoonPod**. Русская версия игры будет называться «**Космическая одиссея**» и перенесет нас в далекое будущее, когда человечество вырвалось за пределы атмосферы и начало активно осваивать Галактику. «Этот проект фактически стал продолжением *Star Control 2* — разработчикам в полной мере удалось воссоздать атмосферу этой культовой иг-

ры. В «*Космической одиссее*» игрокам предстоит выбрать из затерянной Галактики, а заодно спасти мир от уничтожения жестокими пришельцами. Для этого им придется построить мощный корабль, изобретая, покупая или просто ворвав новые технологии, и ответить свое право на жизнь. «*Космическая одиссея*» объединяет в себе элементы стратегии, космического приключения и ролевой игры. В ней игрокам будут доступны более 20-ти видов оружия, среди которых ракеты, ионные пушки, плазменные турели, а также свыше 15-ти технологий — энергетические генераторы, двигатели, роботизированные системы и многое другое». Вот такая нас ждет играшка. О сроках выхода локализованной версии **Starscape** будет объявлено дополнительно. Следите за новостями.

Мир, накрывшийся «Титбитом»

Неугомонные разработчики из питерской компании **VZLab** проговорились о том, что в недрах компании началась работа над «**Ядерным Титбитом 2**». В качестве сценариста вновь выступит широко известный в узких кругах **Даниил Шаповалов**. Собственно, в данный момент он трудится над созданием литературной составляющей будущей игры.

Действие «Ядерного Титбита 2» будет происходить после ядерной войны в окрестностях одного из немногих все еще функционирующих ядерных реакторов. Облученные и одичавшие жители уже ни на что не обращают внимания. Им главное — прожить еще хоть день, хоть час, а все остальное уже неважно. «На дворе ядерная зима. А кто контролирует реактор — тот контролирует жизнь. Хотя можно ли назвать жизнью персальтовые боины в зоне, покрытой радиоактивным лесом, пятнами страдания и пространственными аномалиями?» Вот такое будущее порочит нам разработчики из **VZLab**. Насчет того, что пошлости и черного юмора в игре будет предостаточно, можно даже не сомневаться, но встречаются и интересные обещания. «Если ты смотрел фильм «*Столкновение*», жил в пяти километрах от атомной электростанции и лазил в детстве по засекреченным индустриальным объектам, ты немного представляешь, что тебя ждет... Парни из **VZLab** тоже выросли на *Fallout2* и делают все как надо!» Честно говоря, верится с трудом. Хотя, чем черт не шутит! Может, разработчики действительно подарят нам яркую и стильную антиутопию? Короче говоря, как обычно, будем ждать худшего и надеяться на лучшее. Ну и, конечно, тщательно следить за новояз разработкой **VZLab**.

Но до выхода второй части «Ядерного Титбита» ждать еще долго. А разработчики тем временем решили порадовать поклонников первой части и выпустить промежуточный проект под названием «**Ядерный Титбит 1,5 FLASHBACK**». В нем будут собрано огромное количество мини-игр, которые так радовали игроков в «Ядерном Титбите». «Дня не испытывает недостатка в извращенных и больных идеях. Именно их мы и реализуем во **FLASHBACK**, вложив туда душу и все свои детские комплексы! Ты будешь собирать галлюциногенные потанки, убегаю от ментов, и

мочить в кровавые лохмотья овечек, которых считает перед своим твоим сосед. Будешь считать мерки старухе на дороге асфальтоукладочным катком и сбивать увернувшихся бокс дверью «Бешеной Антидистественницы». Причем, это еще далеко не все. Более того, это только начало. Релиз «Ядерного Титбита 1,5 **FLASHBACK**» намечен на первый квартал следующего года. О выходе «Ядерного Титбита 2» говорить еще рано. Следите за новостями.

Заштопать лунные пятна

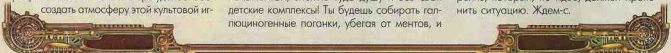
Довольно полезный патч появился сегодня на официальном сайте игры **Morrowind**. Запатч весом 300 Кб исправляет довольно большое количество ошибок как в оригинальной игре, так и в ее одноканале — **Tribunal** и **Bloodmoon**. В последнем патче вносится запрет на способность персонажа превращаться в вампира и оборотня одновременно, а также лечит «баги», связанные с некоторыми магическими предметами. Скачать запатку, как уже было сказано выше, можно с официального сайта **Morrowind** (http://www.elderscrolls.com/downloads/updates_patches.htm).

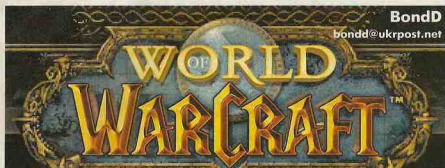
Пираты — это корсары на службе ☺

Состоялся мировой релиз одного из самых глобальных проектов компании «**Акелла**» — игры **Pirates of the Caribbean**. Как вы помните, этот проект родился на останках игры «*Корсары 2*» после того, как мировые издатели — компания **Bethesda Softworks** — заключили договор с монстрами киноиндустрии и решили приурочить выход игры к появлению на экранах художественного фильма *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*. Таким образом, мы с вами лишились оригинальной сюжетной линии, возможности выбора между двумя главными героями и многого другого. Но зато получили небольшой уклон в сторону фантазии (в игре, помимо живых врагов, придется сражать-



ся со скелетами, а может, и с кем-нибудь покруче) и сюжетную линию, перекликающуюся с сюжетом фильма, который, судя по рекламным роликам, должен быть весьма впечатляющим. Так или иначе, и фильм, и игра уже начали путь к нам, зрителям и игрокам. Ждем. О русской версии *Pirates of the Caribbean* пока что ничего не известно. Представители «Акеллы» обещают в самом ближайшем будущем опубликовать пресс-релиз, который, по идее, должен прояснить ситуацию. Ждем-с.





В последнее время игровой рынок захлестнула волна онлайн-ролевых игр. Какие-то из них пользуются популярностью, какие-то нет. По данным рейтингов, сейчас лидируют старые, всем известные проекты. Из новых в десятку лучших удается пробиться лишь тем играм, которые предлагают геймеру или нечто совсем необычное, не реализованное в других MMORPG (например, EVE Online — одна из самых удачных космических РПГ), или дающие возможность попасть в уже известные игровые реальности, давно ставшие культовыми (тот же Star Wars). Именно к последним и относится проект, взрывающийся в недрах **Blizzard Entertainment**.

Четыре года прошло после окончания тотальных войн Warcraft III: Reign of Chaos. Отпылали костры на руинах поверженных городов, развеялся дым, исчезли тучи стер-



вятников, пожирателей падали. Войнаственные расы, проигравшие в борьбе, начали отстраивать свои королевства. Их амбиции не дают уснуть древнему злу, их умы заняты составлением новых планов по захвату власти. Миру грозит новая война, еще более разрушительная, чем предыдущие.

В деле создания MMORPG разработчикам из **Blizzard** пришлось намного легче, чем большинству других компаний. У них уже есть предистория, есть готовый, тщательно проработанный мир. А это уже немало, ведь большинство других проектов оказались провальными из-за непродуманной сюжетной линии. У них уже есть сбалансированные расы, боевая и магическая системы. Разработчикам осталось создать ролевую систему, сделать ее органическим дополнением мира Warcraft, добавить трехмерную графику, качественную озвучку. И игра готова!

К вопросу о ролевой системе разработчики подошли серьезно. Прикинувшись обычными геймерами, они приняли играть во все известные MMORPG. Пропарализовав таким образом пару месяцев, они накопили достаточно информации о работе различных систем, узнали обо всех их достоинствах и недостатках. Потом, обработав все данные и обсудив сей вопрос в тесном, девелоперском, кругу, они решили выбрать наиболее гибкую из ролевых систем. Ею оказалась урнево-скиловая система про-

качки персонажа, синтез двух самых распространенных систем в РПГ-мире. В ней максимальная величина, до которой можно прокачать какое-либо умение, ограничивается уровнем персонажа, а само умение повышается только, когда оно используется. Это позволяет разделить игроков по уровням, как при левельной системе, и предотвращает прокачку одних умений за счет использования других, что является несомненным преимуществом скиловой системы. Да, этот выбор показывает, что разработчики не зря тратили время на другие MMORPG, откуда почерпнули множество интересных идей. Посмотрим же, что еще анонсирует **Blizzard**.

Во-первых, огромный мир. Пять больших карт разбиты на зоны для PvP и PvM. Имеются большие города с различными архитектурными стилями. На карте множество мест, которые будут интересны путешественникам, — крепости в лесах, полуразрушенные подземелья, все несет на себе печать таинственности.

Во-вторых, при создании персонажа игрок сможет выбирать расу. На данный момент точно известно, что в игре будут **темные эльфы (Night Elves), люди (Humans), орки (Orcs), дварфы (Dwarves) и таурены (Tauren)**.

Темные эльфы — первая раса, появившаяся в мире «Варкрафта», именно их эксперименты с магией послужили причиной появления Burning Legion. По своей натуре эльфы очень недоверчивы, хотя поначалу им удалось наладить дружественные отношения со всеми расами Азгуна. Игрок, который предпочел эльфа, сможет выбрать один из трех классов: **охотника, друида или воина**.

Люди — несмотря ни на какие обстоятельства, остаются воплощением чести и человечности в мрачном мире Warcraft. Избравшему человеческую расу будут доступны следующие три профессии: **варлок, воин и маг**.

Орки — одна из самых жестоких и диких рас Азгуна. Рожденные в адском мире Дроенор, они с детства воспитывают в себе жестокость и отвращение к другим расам. После поражения в последней вой-

Разработчик: Blizzard Entertainment
Жанр: MMORPG
Дата выхода: как только, так сразу

не они пытаются отстроить свое разрушенное государство и воюют только, чтобы выжить. Оркам доступны четыре класса персонажей: **охотники, варлоки, воины и шаманы**.

Дварфы — древняя раса, созданная из камня Титанами. Смысл их жизни заключается в поисках объяснения своего предназначения. Избрав эту расу, игрок может стать **воином, охотником или магом**.

Таурены — огромные существа, живущие племенами. Во время вторжения Пылающих Легионов заключили союз с орками. Имеют схожий с последними социальный уклад и убеждения. Тауреном доступны такие классы: **охотник, друид, воин, шаман**.

Ближе к выходу игры **Blizzard** планирует добавить еще пару рас, но каких, еще пока не известно.

В-третьих, персонажи могут не только путешествовать и воевать, но и выбрать более мирный способ существования, например, стать ремесленниками. К сожалению, подробности крафт-системы пока что не известны, **Blizzard** обещает выложить их за месяц до релиза WoW.

Графически World of Warcraft будет реализован на трехмерном движке с поддержкой как вида от первого лица, так и от третьего. 3D-окружение не особенно скажется на требуемом канале, и поиграть в WoW можно будет даже на dial-up'e. Благо, серверы обещают размес-



тить по всему миру, и связь с ними должна оказаться хорошей.

Судя по всему, World of Warcraft потеснит конкурентов и займет свое, новаторское, не последнее место среди MMORPG. Ведь **Blizzard** умудряется выпускать игры, которые не оставляют равнодушным никого, а только пополняют армию ее поклонников.

Дополнительную информацию о World of Warcraft Вы сможете найти на официальном сайте: <http://www.worldofwarcraft.com>.

КОМПТЕХСЕРВИС
компьютеры и кондиционеры
в кредит на выгодных условиях

Гарантия 3 года! по самым низким ценам

LG, Samsung, Mitsubishi

236 88 00

www.ktc.com.ua

AGE OF POKER

Ефим БЕРКОВИЧ aka RAND

Законы Эры Силы

И как всегда, в последнем номере месяца мы рассказываем о самом лучшем украинском сервере онлайн-игры **АоП** (www.uo.net.ua). Очень часто наши читатели пишут мне письма на рабочий адрес с просьбой объяснить то или иное нововведение на шаре. Сегодня я решил воспользоваться моментом и выполнить хотя бы некоторые их пожелания.

Для начала о **Правилах 1**. В Веспере (напоминаю, это торговый город с сейф-зоной) запрещено слезить, расшринковать, кормить и передавать другим игрокам любых животных. Казалось бы, почему? От-



вет прост: такие действия очень загружают сервер. Животные без наездников пытаются время от времени отоварить проходящих мимо игроков, а так как в Веспере сейф-зона (в ней невозможно никого убить), то... результат, я думаю, понятен даже незнакомым с работой подобного рода серверов людям.

Правило 2. В течение 24 часов с момента опубликования указа убрать либо передвинуть дома с поля. Впредь на поле для урожая будет **ЗАПРЕЩЕНА** установка домов. Поставленные после этого предупреждения дома удаляются без компенсации.

Почему возникла эта проблема? Не секрет, что места для удачного расположения домов в большом дефиците. Особенно это касается больших домов и замков. А players раньше очень хорошо заходили по установке домов. Почему раньше? А потому что теперь на полях растут различные магические реагенты. Вот такие себе поля. Поэтому дома, стоящие на грядах, стали мешать богам игры. И вот на землях АоП стали проходить землетрясения, в результате которых были разрушены незаконные отныне постройки. Впрочем, я думаю, и эта проблема, в конце концов, разрешится. Ведь привыкли люди не ставить домов в проходах, на дорогах и на подходах к шахтам? Привыкли, вот и на полях привыкнут.

Теперь еще одно важное изменение на сервере. Я думаю, вы уже читали насчет того, что на АоП существуют объединения игроков под названием гильдии. Зарегистрировать такую группу — весьма дорогое удовольствие, поэтому время от времени некоторые недобросовестные гильд-мастера пытаются продать гильд-стоун (предмет, удостоверяющий владение гильдией). Отсутствие четких указаний на этот счет делало иногда возможным подобную комбинацию.

Поэтому в ближайшее время будет принят Закон о гильдиях.

Пока действует временное положение Закона о гильдиях.

1) **Гильдия** — это зарегистрированная группа игроков, которые постулируют общие цели, методы и поведение в игре.

2) Главой гильдии является гильд-мастер.

3) Все без исключений гильд-мастера составляют Совет гильд-мастеров АоП.

4) Гильдия должна содержать не менее 5 (пяти) персонажей с суммой статусов не меньше 280.

5) Гильдия должна иметь веб-страницу с описанием политики,

контактной информацией и списком состава гильдии.

6) Для создания гильдии требуется:

6.1) регистрационный взнос — 10 миллионов золотых монет (за регистрацию гильдии, установку гильдийского камня и дальнейшее обеспечение членов гильдии гильдийскими атрибутами);

6.2) будущий гильд-мастер должен выслать письмо на адрес u_gm@uo.net со списком состава будущей гильдии (серии и имена чаров) и ссылкой на веб-страницу. В письме также должен быть указан чар, в банке которого находится регистрационный взнос;

6.3) содержание письма с результатами проверки куратор гильдий публикует на форуме АоП в разделе «Палата гильд-мастеров»;

6.4) в течение недели проводится голосование Совета гильд-мастеров. Положитель-



ное решение принимается, если 1/5 (одна пятая) часть от проголосовавших высказалась «за». Голосование является легитимным, если в нем приняло участие более половины Совета гильд-мастеров. Если голосование не легитимно, решение принимает Высший Совет;

6.5) в течение недели после окончания голосования куратор гильдий обязан сообщить о результатах голосования и в случае поло-

жительного решения назначить время встречи на сервере АоП для выдачи гильд-камня и гильд-формы, а также для получения регистрационного взноса.

7) Изменение названия гильдии, а также смена направления «Ордер» на «Хлос» и «Хлос» на «Ордер» возможны только с согласия 1/3 (одной трети) Совета гильд-мастеров, причем не чаще, чем один раз в три месяца.

8) Гильдия закрывается, и гильд-камень удаляется без какой-либо компенсации:

8.1) после объявления о закрытии гильдии гильд-мастером гильдии;

8.2) решением трех четвертей Совета гильд-мастеров и куратора гильдий. Инициировать вопрос о закрытии гильдии может любой гильд-мастер;

8.3) в случае нарушения пунктов 4 и 5 данного закона куратор гильдий устанавли-



вает срок гильд-мастеру (не более двух недель), за время которого гильдия должна исправить нарушения. По окончании срока, если нарушения не исправлены, гильдия закрывается.

9) Выдачей и удалением гильд-камня, сменой аббревиатуры гильдии и выдачей гильдийской формы занимается куратор гильдий.

10) О создании, переименовании, смене направления и закрытии гильдии куратор объявляет на форуме в разделе «Мои сообщения» по факту совершения действия.

11) За несоблюдение правил игроками — членами гильдии — ответственность несет нарушивший гильдиец и его гильд-мастер.

12) Персонал шарда не имеет права быть гильд-мастером и заместителем гильд-мастера.

13) Гильд-мастер в приватном общении с другим гильд-мастером должен всегда видеть в нем своего коллегу, а не врага и должен сохранять баланс игры, даже вопреки политике своей гильдии.

14) Гильд-мастер должен регулярно читать и исполнять законы и правила АоП, а также решения Совета гильд-мастеров и указания куратора гильдий, опубликованные на форуме АоП, в разделе «Палата гильд-мастеров».



Ростислав МАЛЬКО aka PEPEL
rm_pepel@rambler.ru

Как все было

Решили как-то японцы подучить китайский язык... И послали туда (в Китай) все свое войско на учебу... Да так войску там понравилось, что решило оно там навсегда ос-



таться. Китаичам это жутко пришлось не по вкусу. Не, ну конечно, пришли тут, понимаешь, прорывы ненастоящие, хавчик весь спали. Было это в 1931 году от Рождества Христова. Но уже в 1937 году самураи обнаглели до такой степени, что потребовали братский дележ земли: японцам — все, а остальное — китаичам. Последние, как вы сами понимаете, начали сопротивляться, но ничего путного у них не вышло. Но... Но через восемь лет сборная святелей вечного/мудрого/доброго из Америки и СиСиСиГи показала захватчикам, что в хатэ бос. Однако и китаичи не наблюдали за происходящим молча и помогали освободителям чем могли — родина как-никак. Именно о героических действиях и нелегких трудовых буднях brave китайских бойцов повествует нам игра «Шанхайский Дракон» (Shanghai Dragon) от китаичей же компании Epie. Правда, история будет немного изменена.

Как все есть

В игре нашим протекже станет маленький уколзопытый супермэмбик из суперкрутого и суперэлитного супершанхайского суперперспектива китайской армии. В общем, крутой очень. Звать его будут Джеки Чан... Э, вернее, Джеки Хуа (Jackie Hua). И ему придется не только «перемонтировать» всех плохих уколзопышек в радиусе всего города, но и прогнуть «самого плохого парня/самого главного босса» — командующего оккупационными силами в Китае. Прямо в его резиденции. Куда уж тому Хитену! Но это все в конце, а перед этим... А перед этим нас ждут толпы японских солдафонов, нинд-

зей ☺, камикадзе, обещанных взрывчаткой, генетически и химически измененных мутантов с разными экзотическими пукалками (кто сказал, что «Дракон» — мегаэралистичный тактический шутер? Аркада, она и в Китае аркада!), и еще куча всяких плохих хлопцев. Но разработчики против этой нечисти нас с голыми руками не отпустят — нам выдадут семь (и всего-то ☺) видов вооружения для трансформации ближнего своего в кровавую кашу. Это «маузеры» (пистолет и оной-перка), автомат Томпсона, пулемет «Максим» (с Анкой-пулеметчицей в комплекте ☺), автоматик ZB-26, «базука» и гранаты. Парни из ЕРие кланются, что все пушки окажутся очень реалистичными, и что при их создании девелоперы внимательно изучили настоящие прототипы, говорят, даже испытывали оные. Но

промашка вышла в соотношении «время создания оружия» и «время игровых событий»: к примеру, «базуку» американцы начали изъять в конце 1944 года, а в игре-то 37-й. Ну да ладно, простим им этот досадный огрех, без этих стволов было бы скучно ☺

Как все будет

Вы, наверное, уже догадались, что на протяжении всей кампании (16 миссий) нам придется вести борьбу в оккупированном японцами небольшом шанхайском городе Eastern Pearl и его окрестностях. Но скорее всего, больших открытий пространства мы не увидим. Да и нужны ли они в игре такого жанра? Ведь намного интересней бродить по городу, устраивая маленькие и большие пакости врагам, ныкаясь по домам, а не ползти на брюхе по полю, рискуя получить снайперскую пулю. По некоторым данным, большая часть этих самых домов будет доступна игроку, и, пошарив там хорошенько, героя, пока наверняка, удастся обзавестись недостающими пушками и подлечиться. Сами постройки прорисованы довольно неплохо. Это не просто параллелепипеды из кирпичей, а настоящие произведения архитектуры. Также на них будет оставаться грязь, следы от пуль, откатываться кусочки от взрывов (полной реконструкции нам не предоставят ☺).

Солдаты и техника также нарисованы очень неплохо, но... Но вот именно нарисованы.

Разработчик/издатель за бугром:

Epie Entertainment

Издатель за бугром, но с нашей стороны: «Интенс» и «Медиа-Сервис 2000»

Жанр: FPS/Adventure/ArCADE

Дата выхода: 11.09.2003

Минимальные системные требования: P2-450 Гц, 500 мегабайт на жестком диске, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

Официальный сайт: <http://english.epiegame.com>

сованы. Все они какие-то мультяшные. Зато форма и снаряжение скопированы с оригинала один в один ☺. Правда, у меня возникло ощущение, что у недвигающихся танков гусеницы — это продолжение брони ☺.

Еще нам обещают очень классные тени. Именно тени, а не непонятную серую субстанцию. Да и погодные эффекты тоже не зобыты — дождь, туман и т.д. Ну и смена дня и ночи, само собой. А небо... Небо получится «на ура». Хотя до морровидовского ему далеко... В общем, графика в игре неплохая, просмотр трейлера и проигрыш демки отрицательных эмоций не вызывают. Хотя это вам, конечно, не третий «Дум»...

Приняв во внимание более чем щадящие системные требования, можно с уверенностью сказать, что владельцы слабых машин на «Дракона» обратят внимание.

Перейдем к звуку и музыке. Их, как обычно, собираются сделать осень-осенья халоса ☺. Придет время — узнаем, из



правильного ли места растут руки у китайских звуковиков. И последний пункт описания — это интерфейс. Ограничусь тремя словами: легко, удобно, аркадно.

Ну и что же?

Игру ждять мона, даже нуна. Только не так, как, к примеру, злыеде эригизинки ждуть 4-й «Элдер Скролс», то есть сидя у колендара и считая наносекунды. Просто отметьте где-то себе, что такая игрушка скоро появится. Геймеру обеспечено приятное времяпрепровождение на несколько вечеров, но вряд ли он захочет оставить ее у себя на жестком диске...

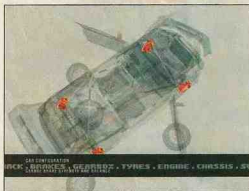
P.S. Кто этой геймой заинтересовался, может вычитать себе 273-мегабайтовую демку по этому адресу: http://english.epiegame.com/eng_product_ShanghaiDragon_download.htm

Алексей ТУР aka LEPRECON leprecon@nvsve.com

colin mcrae rally Э

Как все началось

Шеф Д3ВР Ранд сидел, развалившись в кресле своего кабинета, и внимательно изучал довольно тонкое досье в темном кожаном переплете. Он до того увлекся, что не заметил, как в комнату тихонько проскользнула фигура человека в черном маскированном костюме. Видя, что шеф не реагирует на его присутствие, незнакомец тихонько кашлянул. Ранд поднял голову и посмотрел на прибывшего.



— А, агент Лепрекон, — произнес шеф, закрывая папку с досье. — Я как раз знакомился с вашим личным делом. И знаете, что я вам хочу сказать?

— Никак нет, шеф, — четко, по-военному ответил Лепрекон, стягивая с лица маскировочную маску и поправляя закинутую за спину штурмовую винтовку. — Могу лишь только предположить.

— Ну и? — шеф сделал многозначительную паузу и вопрошающе посмотрел на агента.

— Я думаю, что где-то опять зашевелились террористы, или в каком-то азиатском государстве зреет революция, — агент Лепрекон расправил плечи. — И я должен немедленно отправиться туда.

— Вот и неправильно думаете, агент, — шеф поднялся со своего кресла и начал что-то искать на своем столе. — Вы уже выполнили три боевых задания, и для того, чтобы получить статус полноправного агента, вам не хватает только одного.

— Чего же? — Лепрекон подался вперед, пытаясь рассмотреть, что разоскакивает шеф. — Стратегической смелости? Тактического маневрирования?

— Нет, — Ранд вынул из недр своего стола руль от спортивного авто и улыбнулся протянув его агенту. — Вам нужно пройти испытание скоростью.

Ностальгия, ностальгия...

2000-й год. У всех поклонников гоночных симуляторов эйфория. Компания Codemasters выпускает автосимулятор под названием Colin McRae Rally

2, созданный с помощью знаменитого гонщика Колина Макрэя и являющийся на то время одним из самых (если не самым) реалистичных отображений раллийных гонок. Прошло три года, и Codemasters делает попытку повторить свой успех, продемонстрировав нам продолжение симулятора — Colin McRae Rally 3, причем в качестве консультанта, естественно, вновь выступает Колин Макрэй. Давайте посмотрим, что из этого вышло, хотя сразу отмечу, приятно-го мы увидим мало.

Что делают с людьми деньги

Я прошу прощения у всех читателей, независимо от их возраста, но весь следующий абзац я буду ругаться. А точнее, ругать жадных людей. А еще точнее, жадных разработчиков третьего «Колина Макрэя». Эти, с позволения сказать, девелоперы, окрыленные успехом второй части, решили сделать не только компьютерных геймеров, но и фанатов игровых приставок нового поколения. Именно под них изначально выпускался Colin McRae Rally 3, а уж только потом игру переделали для компьютера. И сделано это было, прямо скажу, ужасно. В чем же собственно дело, я сейчас расскажу подробнее.

Colin McRae Rally 2 и 3 — почувствуйте разницу

Начнем с самого начала, а именно с запуска игры. Что было во втором «Макрэе»? Симпатичный вступительный ролик, созданный на движке игры, после просмотра которого мы попадали в удобное, хо-



рошо оформленное игровое меню. А что мы видим в третьем «Макрэе»? Вступительный ролик отсутствует как таковой, оформление меню изменилось в худшую сторону. Идем дальше.

Далее — игровые режимы. В Colin McRae Rally 2 их было два:

Разработчик/издатель: Codemasters

Жанр: автосимулятор

Системные требования: Pentium 3, 800 МГц, 128-256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Дата выхода: июнь 2003 г.

✓ ралли, который состоял из чемпионата, одиночной гонки, гонки на время, отдельного уровня, соревнования;

✓ приключение — оно, в свою очередь, делилось на чемпионат, гонка на время, одиночная гонка.

В Colin McRae Rally 3 разработчики решили упростить все до минимума и оставили только два режима, а именно ралли и одиночный уровень. И тут на минутку остановимся. Хочу вам объяснить (если кто не знает ☺), что собой представляет режим одиночный уровень. Это набор трасс, который вам предстоит проехать в ралли. Он служит для ознакомления с дорогой, мест-



ностью, дает возможность проехать любой отрезок ралли без ограничения по времени и не повстречавшись противников. Так было во втором «Макрэе». А в третьем все перестраивается с ног на голову. Здесь одиночный уровень открывается только тогда, когда вы проедете ралли. Даже не знаю, как такое могло прийти кому-то в голову. Скажите, зачем мне знакомиться с трассами, которые я УЖЕ ПРОЕХАЛ!!! Кошмар, да и только. Однако дальше все становится еще хуже.

Чем Colin McRae Rally 2 отличался от других игр подобного жанра? Конечно, своей реалистичностью и непохожим интеллектом оппонентов. Что же мы наблюдаем в третьей части. Машина разогнается в течение трех секунд до 100 км. При любой попытке повернуть на скорости ваш стальной конь резко дергается в сторону и разворачивается на 360 градусов. Задний ход ничем не уступает движению вперед, 200 км/час при езде задним бампером вперед — это проще поренной репы ☺.

А повреждение! Это вообще разговор отдельный. Представьте себе такую картину: еду я на скорости 60 км/час (специально запомнил!) и врезаюсь в забор. И знаете, что происходит? У меня отлетает задняя правая дверь вместе с лобовым стеклом! И это при том, что когда я влевл в стену дома на скорости под 200 километров, у меня только отлетел капот и побились боковые стекла. Но дальше — больше. Помните, во втором «Макрэе» вас заносило на снегу и выбрасывало с трас-

сы, когда вы ехали по сыпучему гравию. В Colin McRae Rally 3 об этом можете забыть. Тут машина не вписывается в поворот на асфальте, вылетает с трассы на песок и никак не реагирует на скользкий снег и жидкую грязь. Какой-то вездеход получается ☹.



Но все эти недостатки ничто, по сравнению с графическим оформлением. Если во втором «Макрэе» машины и трассы смотрелись довольно пристойно, а вот болельщики, деревья и прочие посторонние предметы не слишком ☹, то в третьем «Ралли» смотреть просто не на что. Эти ужасные пиксельные трассы с какими-то квадратиками вместо песка (и это все даже при самом высоком качестве графики и лучшем разрешении!), плоские люди, треугольные деревья и прозрачные кустарники. Наверное, разработчики забыли, что на дворе 2003 год и решили создать игру на движке, характерном для 1999-го.

И так сравнивать эти две игры можно очень долго (все равно вторая часть окажется круче ☹). Но я не буду углублять вас дальнейшими ужасами и перейду непосредственно к процессу игры нынешней.

На чем ехать и, главное, — где?

Все же в чемпионате нам предлагают шесть трасс в разных странах, а именно: Австралия, Испания, Финляндия, США, Япония, Греция. Каждая трасса разбита на четыре этапа. После прохождения трассы с лучшими показателями в игре открываются бонусы в виде новых машин и дорог. Трассы не имеют между собой ничего общего (кроме дорожного полотна, конечно ☹). Жаркая Австралия, снежная Финляндия, дождливая Япония — все они заставляют игрока очень серьезно подойти к выбору конфигурации своей машины, которые, в свою очередь, также индивидуальны.

Кстати, об автомобилях — в игре их насчитывается, ни много ни мало, целых семь штук (без бонусов). Марки авто таковы: Ford Focus Rs Wrc 02, Mitsubishi Lancer Evo 7, Citroen Xsara Kit Car, Subaru Impreza WRX (44S), MG ZR Rally Car, Ford Puma Rally Car, Fiat Punto Rally Car. Как видим, вместе с уже немного приевшимися «фордами» и «субару импрезами» выступают машины, ранее широко не используемые в автосимуляторах, что не может не радовать. Кро-

ме того, если вы сможете открыть хотя бы часть упомянутых выше бонусов, в игре появятся еще более разнородный автомобильный парк.

И тут я хочу остановиться еще на одной фишке, введенной разработчиками в игру. В меню можно есть подменю под названием

Secrets. В нем указывается телефон и код, позвонив по которому моделированию, вы сможете закачать дополнительные трассы, машины и другие вкусности, предоставленные разработчиками. Естественно, что все это не бесплатно ☹. Ну ладно, положим, с машиной вы определились. Тогда сели за руль, пристегнулись и запомнили одну вещь — тормоза придували трусы!

Скорость, скорость и еще раз скорость

Что хочется отметить в первую очередь. В игре присутствуют три вида камер: вид из кабины, вид с переднего бампера и вид с заднего бампера. Так вот, я советую выбрать вид из кабины, тогда будет немного легче справиться с нереально резкими поворотами вашей машины.

Далее об атмосфере. Как по мне, ее в гонках нет. Просто нет. Да и откуда она может появиться в игре, переделанной с приставки на компьютер кривыми руками разработчиков? Различные приятные мелодии, сопровождавшие нас во время ралли во второй части, в третьей исчезли. Музыка есть только в игровом меню. И это огромный минус. Поверьте, постоянно слышать какое-то прерывающееся и чокяющиеся гудение мотора, сопровождаемое хриплым шипением тормозов, довольно



неприятно. А если добавить сюда коряво выслушенную озвучку столкновений и разбивающегося стекла, то картина вырисовывается нелепая. Сам процесс прохождения трассы вызывает жгучее желание бросить клавиатуру об стену. Ну подумайте сами, как можно, например, чисто пройти узкую и извилистую дорогу в Греции, если после легкого нажатия клавиши «газ» машина разогнается до скорости истребиателя?

Единственное, за что я могу поблагодарить разработчиков, так это за то, что в «Коллин Макрэе Ралли 3» нет противников (даже после открытия бонусов ☹). Мне просто подумать страшно, как восемь ист-

ребителей на колесах крутились бы на трассе, постоянно врезаясь друг в друга ☹. Ладно, кажется, я рассказал все, что мог, теперь подведу неутешительный итог.

Не вывод, а одно разочарование

Прознаюсь вам откровенно: после того, как я прошел все ралли в Colin McRae Rally 2, открыл все дополнительные трассы и машины, выиграл всевозможные кубки и медали, то стал с нетерпением ждать продолжения. И вот дождался. Что могу сказать. Обидно — не то слово. УЖАСНО ОБИД-



НО! Так испоганить чудесную игру в пого- не за ножикой. Хотя, чему удивляться? Такое происходит сплошь и рядом. Примеров приводить не буду, вы их и сами наверняка знаете. И если, прочитав все, что написано выше, вы все еще думаете, стоит покупать игру или нет, то я... Ничего вам не скажу и не посоветую ☹. Решайте сами.

Послевывод

Дверь отворилась, и в кабинет Ранда вошел человек в изорванном спортивном костюме и запляпанном грязью гоночном шлеме. В правой руке он сжимал автомобильный руль, в левой — пистолет Макрара.

— А, агент Лепреконт, — Ранд ехидно улыбнулся новоприбывшему и подыная ему носочку. — Ну как там в мире?

— В мире? — агент Лепреконт бросил на стол Ранда руль и стал с себя гоночный шлем, открыв изможденное лицо и совершенно безумные глаза. — В мире все хорошо! Все ездят по земле на самолетах без ременной безопасности!

— Так-так, — шеф задумчиво посмотрел сначала на руль, затем на Лепреконт, прижимавшего к груди пистолет, и начал рыться в своем столе.

— Нет, шеф! — взор Лепреконта стал осмысленным, он спрятал пистолет в кобурку и с трепетом взглянул на Ранда. — Я готов вновь отправиться в джунгли Вьетнама с одной зажимкой! Я согласен лететь на Марс без обратного билета! Я сделаю, все что угодно, только не давайте мне еще один руль!

— Размечтался, — Ранд вытолкнул из ящика стола на свет плоский значок прямоугольной формы с надписью «Агент ДЗБР Лепреконт» и прикрепил его на спортивный костюм агента. — У меня, кроме руля, еще штурвал где-то валялся.

TOM/DOC/КЕРТИС kertis@torba.com

STAR TREK
ELITE FORCE II

Давайте будем откровенны — игра на движке старенького (уже) Q3 давно не может никого привести в восхищение. Факт? Факт. Но... проходит время, а подобные игры все появляются и появляются. Вроде, уже началось время UT 2003, новые стандарты, так сказать, а тут такое... Неужели к нам? Или скрытые возможности старого движка?

Я бы не сказал, что неужели. Нет, в U2 и UT 2003 картинка, естественно, получше, но не так, чтобы намного. Seriously. Во всяком случае, по соотношению качество/требуемая к компу.

Жаль, у меня нет статистики, но, поверьте, это было бы крайне интересно. Сколько денег ID Software заработала на третьей «Кваке» и сколько, продав ее движок? Не знаю почему, но, кажется, но движок они побольше заработали... Что ж, Кармари крут. Однозначно. Пока остальные компании ломают себе головы над разработкой сюжета, моделями персонажей и монстров, ID отдыхает. Какой сюжет??? Движок — вот в чем сила, брат!

Впрочем, подождем третьего DOOM'a — там нам обещают нечто большее (вы верите обещаниям разработчиков?! Я — нет).

Ладно, кажется, я отвлекся. Итого, игра, как и первая часть (я надеюсь, вы в нее играли), сделана на модифицированном движке Quake 3. Причем, хорошо модифицированном, должен признать. Кроме не слишком достоверной артикуляции и анимации в ролках и скриптовых сценах (сделанных на движке игры) остальные раздражения совсем не вызывают, а некоторые уровни вызывают восхищение. Особенно у тех, кто помнит первую часть игрушки.

Теперь признаюсь честно — я ненавижу вселенную Star Trek. Не буду утверждать, что это худший из сериалов, который я смотрел, но в десятку самых непонравившихся

Я уж не вспомню, каким образом в мои шоповильные ручки попал *Star Trek Voyager: Elite Force*. Наверное, случайно. Но... Эта игра чуть не заставила меня поменять свое мнение о вселенной ST. Чуть... О сериале мнение я не поменял, но игра понравилась. Очень. Весьма удачное сочетание сюжета, экшена и пазлов. Один из лучших СЮЖЕТНЫХ шутеров на то время.

Странно, да? Не самый интересный сериал и великолепная игра... Такое впечатление, что закон сохранения энергии действует и здесь — чем хуже сериал, тем лучше игра... Но нет... Есть еще игры по комиксам, и большинство из них просто ужасны. Значит, дело только в таланте разработчиков?



Что ж, в это я верю больше. А верите ли вы, не знаю. Проверим?

Так вот ты какой...

Вояджер был спасен, что не очень удивительно. Лейтенант Александр Монро стал героем и покрыл себя неуязвимой славой. Такой неуязвимой, что в опасные вылазки его решили больше не пускать, а переждать на работу... учителя. Правильно — нефит героям по галактике шастать, пусть лучше курсантов обучают. А то герои, они, знаете, какие тупы — приказы ни в грош не ставят, субординацию нарушают, в дипломатии ничего не смыслят, им лишь дай нож в руки, и полгаллактики вырежут.

Прошло два долгих года, и тут начальство поняло — если Монро так и останется тренировать курсантов, то второй части сериала не сделают. А значит, бюджет космического существования уменьшится. Почесали они затылки, да и отправили бравого лейтенанта в очередную раздосадованную миссию по спасению мира на корабле Энтерпрайз и старом движке Q3.

В общем, экшен не ждите, все стандартно и просчитывается на три хода вперед. Лично у меня вселенная Star Trek никогда не ассоциировалась с нестандартными сюжетными

Разработчик: Ritual Entertainment
Издатель: Activision
Жанр: FPS

Системные требования:

✓ **минимальные:** P3-600, 128 Мб, 3D ACC;

✓ **рекомендуемые:** P3-1000, 256 Мб, GeForce3

Создано на вечно живом движке Q3!

ми ходами, и игра в этом плане совсем не исключение.

Давайте я не буду здесь спойлерить и рассказывать, куда вы придется лететь, кого убивать и что делать, — сами разберетесь. Разработчики в этот раз решили пойти по пути наименьшего сопротивления. Первая часть игры оказалась удачной? Отлично! Разберем-ка ее на составляющие и посмотрим... Ага, экшен 40 %, сюжетные вставки и блуждания по кораблю в поисках нужной комнаты пазлов бринфинг... Еще 40 %, пазлы и загадки... 20 %. Вот он, рецент шедвар-а, естественно, утрирую, но вторая часть игры до дрожи в коленках и боли в зубах напоминает первую, у меня даже прикол был — когда, бродя по очередному лабиринту, я вспомнил, что скоро будет комната, а там три врага. Представьте себе мое удивление, когда там и оказалось...

Хорошо это или плохо — решать не мне. С одной стороны, хорошо. Знакомая обстановка, стоящие уже родными рожи то-варщицы, предсказуемое развитие событий, в общем, как в сериале. С другой стороны... С другой стороны, фантазировать и экспериментировать разработчики явно не желали. Ах, pardon, ошибся... Есть одно нововведение, как я прочел на одном из западных сайтов, — во второй части игры много смешных шуток. Именно прочел, ибо, судя по всему, чтобы понять эти шуточки, нужно хорошо разбираться во вселенной Star Trek'a. Увы, как я уже говорил, я в ней не разбираюсь, поэтому без подсказки западных камрадов решил бы, что в ST-2, как и в первой части, юмор отсутствует напрочь... Слушайте, а может, и первая часть была смешной?

Впрочем, это уже детали, в игру можно играть, абсолютно ничего не зная о событиях сериала. Возможно, некоторые шуточки, напрашивающиеся параллели и т.д. и пройдут мимо вас, но какая разница, лишь бы игра была интересной.

А игра действительно интересна. Помните мой хвалебный обзор первой части? Ну вот, все, что я писал там, считать распространяющимся и на вторую часть. В том числе и отрицательные стороны. Да... Опять нам под командование дают ребят из Hazard Team и опять (нет, мама, нет!) они тупы, как бревно. Правда, убить их крайне тяжело, помнится, еще в первой части меня мучил вопрос — не включен ли у моих дорогих сотиовеще режиссера Бога. Проверил — метким выстрелом своего уложить можно. А вот враги убивают наших друзей только тогда, когда этого требует сюжет, странно даже... Вроде ST не РПГ, и вариант с тем, что у моих спутников более прожаренное теплосложение, а значит, их познания больше, не канает. В любом случае, констатирую факт — на среднем уровне сложности меня убивали неоднократно, а порте-



он точно входит. Seriously. Наверное, американская культура мне не понятна... Впрочем, Америка — страна без истории и без культуры. ИМХО.

ров не убивали (кажется) ни разу. Ну, с другой стороны, и славенько. Перезагружаются только из-за того, что какой-то debil не вовремя побиб, честно говоря, очень неприятно. Думаю, мой вывод носет AI вы поняли — в меру тупые читеры ☹



Забыл спросить — вам девушки нравятся? А какие — блондинки или брюнетки? Впрочем, не имеет значения. Демократичные разработчики предоставили нам целых двух потенциальных любовниц. Жаль, веяния Голливуда до игроделов еще не дошли, поэтому не рассчитывайте полюбоваться постельной сценой на движке игры. Действительно жаль, было бы забавно...

Теперь попытаюсь описать процесс игры — для тех, кто не играл в первую часть, естественно. Схема такова: идем мы себе по кораблю, а тут динамики начинают надирать и требовать, чтобы лейтенант Монро срочно прибыл в комнату... В комнату, в общем. Далее мы начинаем иррационально искать эту, блин, комнату. Естественно, она находится в другой части корабля. Приходим. Слушаем брифинг, на котором нам «втирают» о злобных врагах, героических десантниках и прочей мути. Получаем задание. Идем за новым оружием. Пробуем его в галаматче (это такой мультиплеер с ботами, вставленный в саму игру), общаемся с ребятами из Hazard Team, отравляемся на задание. Враги убиты, друзья спасены? Назад, на Энтерпрайз. Вернулись. Идем себе по кораблю и тут...

Думаю, схему вы поняли. Самое смешное знаете в чем? Что делать это совсем не скучно, просто азарт и атмосфера игры построены так, что скучать не приходится. Некогда. Это если потом, со стороны посмот-



реть, форменный идиотизм выходит, а когда играешь, этого не чувствуешь. Атмосфера, блин... Думаю многим разработчикам стоит

поучиться, как делать игры, выезжающие... непонятно на чем.

Представьте, вроде я опытный обозреватель, до? Вроде играл много, кажется, и в шутерах разбираюсь — а чем меня так зацепил «Стар Трек», объяснить толком не могу. Могу сказать, что игра классная и все. Поверите ли на слово?

А еще в игре есть тайники... Ага, ничего нового, скажете вы, тайники есть в большинстве шутеров. Согласен. Но тут тайники особые — ищите их, они открывают дорогу на секретные уровни. Яркое решение, между прочим.

Что еще хочется рассказать? Ну, первое, игра довольно длинная. То есть это не подделка, рассчитанная на «семь часов геймплея». Правда, не скрою — решение всяких пазлов, лазанье по уровню в поисках кнопки занимают в игре весьма немало времени. Ну и что? Если уровни грамотно построены, заблудиться на них сложно, процесс поиска «красного ключа от зеленой двери» не напугает и не заставляет зевать, — значит, ход вполне оправдан. Причем, что интересно, многие игры были напрочь забылены попытками в шутер засунуть элементы, стандартные для квестов, а тут на тебе... Верным путем идете, товарищи.

В общем, если вы ждете от игры безумного мяса в стиле неубиваемого Сама, расслабь-



тесь. Если уж и сравнивать «Стар Трек» с чем-то известным, то, наверное, с «Холдом». Игры в чем-то очень схожи, но это чуть внутреннее впечатление. Да, кстати, я вовсе не пытаюсь утверждать, что «Стар Трек» приближается по крутости и интересности к бессмертному HL — ничего подобного. «Стар Трек» — игра одноразовая, во всяком случае, лично мне проходить ее по второму кругу было бы скучно. Но можно ли считать это минусом? Наверное, нет.

Шайбу! Шайбу!

Нет, говорить мы будем вовсе не о хоккее. Тема нашего сегодняшнего занятия — *Golomatch*, или, переводя со стартерковского на геймерский — мультиплеер.

Еще играя в первую часть, я обратил внимание на донный режим, протестировал его и пришел к выводу, что очень неплохо и весело. Ничего оригинального, увы, разработчики решили не вводить. Режимы нам предлагают абсолютно стандартные, единственное отличие названия — *hologram*, *team holomatch*, *CTF* и *bomb defu-*

sion. Все.

Самое смешное, что во второй части мультиплеер практически не изменился. Помните *Quake*? А *Quake 2*? Кто скажет, что геймплей мультиплеерной их части был похож? Никто. Игры абсолютно разные. Но создатели «Стар Трека» идут своим путем к светлому будущему. К созданию мультиплеера



они подошли так же, как к созданию сингловых частей игры — т. е. изменений решили не вводить. Итог хорошо бы.

Ну... Может быть. Хотя, как по мне, это не совсем правильно, но... В конце концов, стоит учитывать, что ставка делалась на сингл, а сетевые батальоны... Их добовили для галочки.

Впрочем, играть весело, попробуйте.

Именно ОН

Даже не знаю, к чему больше относится подзаголовок — то ли к тому, что перед вами, как обычно, вывод, то ли к тому, что студия *Ritual Entertainment* сделала именно «Стар Трек». Решайте сами, тем более что и то, и другое, чистейшей воды правда.

Все достоинства, и, увы, недостатки, присутствующие в первой части игрушки присутствуют и во второй. Ну, может и не все, но большинство уж точно.

При этом обзавою игру «клоном» просто язык не поворачивается — клон это всегда вторично и неинтересно. А тут... вторично и очень интересно.

И все-таки, наверное, ожидал я немного другого. Хотя, разработчики ведь белым по черному писали, что во второй части полностью сохранен геймплей первой. Не врали, оказывается...

Что еще можно сказать — как по мне, вселенная «Звездных войн» на голову выше вселенной «Стар Трека». С игрой примерно то же самое, до эпических похождений рыцаря-двухдвух (сделанного, между прочим, на том же движке) приложения лейтенанта Монро явно не дотягивают. Ну, во всяком случае, мне так показалось. Хотя, вполне может быть, что махать мечом мне просто нравится больше... Кстати, если кто не в курсе, первый «Стар Трек» делали вовсе не ребята из *Ritual Entertainment*, а горячие парни из *Raven Software*. А теперь слегка напрячьтесь и попытайтесь вспомнить, что делал второго «Джеди Кноута»? Да, именно равновозы. Это так... для общего образования ☹

В любом случае, игра получилась очень и очень достойной. Так что могу смело всем ее порекомендовать. Играйте. Она того стоит, тем более, что лето не балует нас огромным количеством хороших шутеров.

Да, просьба, если найдете кучу шуток, которые я не понял, — напишите, плиз, разъясните это юмор мне, темному.

TOM/DOC/KEPTIC kertis@torba.com

NEVERWINTER NIGHTS SHADOWS of UNDRENTIDE

Знаете, наверное, не стану я начинать статью со вступления и вольного пересказа сюжета аддона. Начну я, пожалуй, с другого. С момента выхода *Neverwinter Nights*. Не знаю, как на вас, а на меня эта игра произвела весьма сильное впечатление — отличная 3D-графика, весьма достойный сюжет, прекрасная анимация боев, красивые спецэффекты, ну и, конечно, третья редакция *D&D*.

Хотя я был бы не я, если бы промолчал о минусах. К ним я отношусь абсолютно линейный сюжет и заточивание игры под бой и маневренность. По сути, нам выдали эдакую «Диабл» с интересным сюжетом и кучей побочных квестов.

Но, знаете, что было самым главным в *NWN*? Что выделяло игру из ряда других? Не поверите — очень удобный редактор, возможность создавать свои модули и играть по сети с DM'ом. Вот это было круто. Причем, редактор оказался настолько удобным и простым в обращении, что число любительских модулей уже, пожалуй, зашкалило за полтысячи, а то и за тысячу. Конечно, далеко не все они достойны нашего внимания, но если играть только в признанные любительские продолжения, то времени для их прохождения нам потребуется во много раз больше, чем для игры в основную «Невервинтер».

Честно говоря, даже и не припомню игры, которая вызвала такой ажиотаж среди модостроителей, во всяком случае из RPG.

И вот, представьте, компании BioWare и Floodgate Entertainment объявляют о создании аддона к «Невервинтеру». Аддон — это, конечно, хорошо. Это просто отлично, но... Слыхли ли разработчики справиться с работой лучше, чем тысячи фанатов? Не кажется ли в результате, что официальное продолжение просто затеряется среди кучи пустых и неофициальных, но более интересных? Ведь все мы знаем, зачем делают аддоны — правильно, чтобы затребовать побольше рубльков. Выход на ажиотаже с минимумом нововведений.

Признаюсь честно, именно этого я и ожидал, поэтому, только купив игру, сразу начал в уме составлять начало статьи. С руганью

и швырянием табуреток. Что из этого выйдет — читайте.

Дежавю

Началась наша история в деревне Хилтоп, расположенной неподалеку от Мирового Хребта, в небольшом особняке мага-дварфа Дугана. Дварф и при этом маг? Странное немого сочетание. Как Дуган дошел до такой жизни, почему он отделился от своего народа, не совсем понятно, но видимо, на то были веские основания. В любом случае, однажды холодной зимней ночью он пришел в Хилтоп, где и поселился. Причем, не просто поселился, а организовал что-то типа школы приключенцев, в которой учил, кстати, не только магии. Нужно заметить, что ученики у него подобрались тоже странноватые — *Mischa* — девушка-поладин, эдакое интересное сочетание глубокой веры в Добро и детской наивности, *Xanos* — колдун-полуорк. Также странное сочетание, ведь полуорки редко выбирают путь магии, предпочитая решать проб-



лему грубой силой. Впрочем, в остальном он именно такой, какими мы привыкли видеть полуорков — надменный, жадный, хитрый, старающийся держаться в стороне и не особо предрасположенный делать доброе дело, во всяком случае, если за них хорошо не заплатят. *Dorna* — еще один дварф, точнее дварфиха. И, как вы понимаете, вовсе не маг, а вор. Она мне понравилась больше всего — своим невозмутимым характером и юмором. Ну и последний, на самый важный оче-

Разработчик: Floodgate Ent./BioWare

Издатель: Atari

Жанр: Epic 3D RPG

Требования:

✓ **минимальные:** P3-600, 128 Мб ОЗУ, 3D-видео;

✓ **рекомендуемые:** P3-1200, 256 Мб ОЗУ, GeForce3

ник мастера Дугана — вы. А кто вы такой, решать вам.

А дальше... А дальше как обычно — как это ни прискорбно, на сеттинге по *Forgotten Realms* не отличаются разнообразием. Естественно, на вашего мастера напали, чуть не убили и похитили у него, ага... ценные артефакты. Целых четыре штуки. И, понятное дело, пока мастер отлеживается в коме, спасти мир и возвратить краденное придется нам. Что, было уже? Арибег? Чумо? Да, помню, помню, говорю ведь, завязка игры полностью стандартная. Не знаю, то ли разработчики не смогли придумать чего-то более оригинального, то ли не захотели, а может, тут какой-то неразгаданный мной коварный план кроется?

В общем, ваша первоочередная задача — вернуть на место четыре похищенных артефакта. Этим вы и будете заниматься весь первый эпизод игры, который проходит в *Серебряных Пустошах (Silver Marches)*. Кстати говоря, в продолжении к «Невервинтеру» появились три новых типа местности, Пустоши — один из них. Коротко говоря, это заселенные предгорья и поселения. В общем, ничего особо необычного — ну заменили один текстурный на другие, что с того? Впрочем, разнообразие — это всегда плюс.

Итак, весь первый эпизод, высунив язык, мы носимся по локациям и ищем артефакты, заодно прокачивая своего персонажа. И тут, уже в самом начале, разработчики показали, почему этот модуль не затеряется среди сотен других — побочные квесты, яркие персонажи, отличные диалоги, даже лучше, чем в оригинальной игре, не дадут ему упасть.

Не просто игрушка в стиле «найди, убей, отбери, получи экспу, прокачай умение убивать лучше». Нет. Перед нами почти элитическая сага. Причем сага, в которой есть то главное, что отличает хорошую RPG от обычной хак-энд-слэш.

Главная военная тайна

Думаю, нет смысла спорить, что в RPG главное, что превращает игру именно в ролевую. У каждого на этот счет может быть свое мнение. Но как мне кажется и, думаю, те, кто хоть раз участвовал в настольных играх, со мной согласятся — так вот, главное — это возможность отыграть роль. Как в театре. Если ты злодей, то не зоймешься спонсированием детей, если за это дело не заплатят. И мир просто так спасти ты не согласишься. А если герой — то... В общем, мы поняли.

К сожалению, в последнее время отыгрыш роли отходит в сторону. Это неудивительно, ведь сюжеты большинства игр абсолютно линейны. И даже если ты создал абсолютно злобного персонажа, тебе все равно, хочешь не хочешь, а мир спасти придется. Что тут подделаешь? Конечно, создать нелепую игру весьма непросто... Значит, что? Смерть отыгрышу?

Так ведь нет. Не смерть, оказывается. Разработчики Shadows of Undrentide смогли отлично доказать, что даже в полностью линейной игре можно дать человеку возможность отыграть свою роль. Как? Давайте, посмотрим на простом примере.

Итак, кроме обычных классов в аддоне добавлены пять престиж-классов. Изначаль-

ности в ней ни на грощ. Можно было что-нибудь более нестандартное придумать — например, чтобы выяснилось, что главный злодей как раз наш учитель, и его друзья — Харперы. Впрочем, ладно, и так неплохо. Весьма и весьма.

Дела наши НеПиСовые...

Если бы играли в оригинальный «Неверинтер», то, думаю, знаете о недостатках наших спутников — среди основных можно выделить их тупость и невозможность контролировать содержимое их вещмешка. А о жуткой клептомании ваших помощников, старающихся подобрать все, что вы выкинули, я вообще молчу.

Нам обещали, что в аддоне основные ошибки будут исправлены — и, прикиньте, почти не обманули. Нет, спутники не стали особо умными — творить глупости, застревать в стенах и кастовать не то и не тогда когда надо они умеют до сих пор. Но! Теперь мы можем контролировать содержимое их вещмешка, одевать на них новые штюки и давать оружие по своему усмотрению. Более того, мы можем за них решать, как и что им прокачивать. Например, вор-клерик. Его ворские способности нам через некоторое время не очень будут нужны, а вот клерические...

Данное нововведение признаю правильным и своевременным. Глядишь, еще немного, и нам дадут возможность управлять полноценной группой — то-то взорвутся фанаты Болдурса и Айсвинда!

Но самое главное — наши спутники стали куда более разговорчивыми. И то дело норовят оставить свои пять копеек в разговоре или отпустить комментарий по поводу наших действий или местных достопримечательностей. Очень круто, серьезно. Как живые.

Минусы

А как же без них? Первый минус я уже назвал — окончание. Второй — как ни странно, престиж-классы. Нет, их введение однозначно правильно. Но! Лично я оканчиваю игру 13-м уровнем, а получить престиж-класс можно, в среднем, где-то к шестому-десятому уровню, т.е. пользоваться различными крутыми плюшками времени почти не останется. Только войдешь в раж, и на тебе — конец.

Конечно, в аддоне есть возможность сразу играть персом высокого уровня, но... это просто неинтересно.

Интеллект монстров и спутников... Да, это минус. Увы. Со времен первой части мало что изменилось...

Графика особых изменений, как и ожидалось, не претерпела. Картина смотрится весьма приятно, новые типы местности вносят разнообразие. Но... наверное, можно было бы сделать и лучше. Профику, пожалуй, ни к минусам, ни к плюсам не отнесу. Она мало чем отличается от графики оригинальной игры.

Еще один минус — оружие и доспехи. Как мне показалось, их маловато. Во всяком случае, действительно хороших. К стати, хинг —

не выбирайте для своего героя в оружейной специализации длинный меч. Толковых мечей в игре мной обнаружено не было (это не значит, что их нет вообще, но я их не нашёл). А вот топоры и тяжелые щепы есть весьма неплохие. Обратите на это внимание — если бы я прокачал игру заново (а не исключено, что скоро я этим займусь — попробую отыграть злодея), то не стал бы брать следующие умения — меч, бой двумя мечами (топор все равно лучше) и, возможно, щит.

Все. Из минусов, пожалуй, больше ничего мне не вспоминается.

Вывод

Разработчики проделали просто огромную работу — изучили лучшие любительские модули, пообщались с фанатами на тему идей и пожеланий, а потом взяли, и все, что сочли достойным, воплотили в аддоне. Надо сказать, некоторые «вторые части» содержат меньше изменений, чем этот аддон.

Судите сами — пять престиж-классов, множество новых видов и умений, новые типы противников, несколько десятков новых заклинаний и три новых вида местности — пустыня, скажу вам, очень ярко смотрится... Ну и, конечно, новый сюжет.

Лично с моей точки зрения — более чем достаточно. К стати, выскажу тут немного спорное мнение — как мне показалось, аддон вышел даже интереснее, живее и насыщеннее оригинальной игры. Так вот.

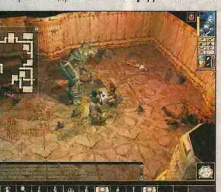
Этого не попытка сшибить лоповые денег. Ни в коем случае. Это очень интересная и вполне самостоятельная игра, играть в которую стоит всем любителям RPG.

В общем, как вы поняли, я очень и очень доволен игрой. Она превзошла все мои ожидания. И это не преувеличение.

Напоследок скажу, что редактор игры тоже претерпел изменения — теперь в модулях доступны новые типы территории, монстры, оружие и способности. Ждем множество хороших модов, желательно, чтобы там можно было проверить высокоуровневых персонажей и узнать, что на годны престиж-классы.

Ну, а мультиплеер, как и раньше, выше всяческих похвал.

Всем, кому нравится, «Неверинтер» крайне рекомендую зайти на <http://www.neverwinter.ru>



winter.ru — там есть практически все, что нужно фанатам игры. Описание модулей, характеристики классов, монстров, магии и т.д. В общем, рекомендую.

Удачи вам в спасении мира!



но выбрать их вы не сможете; чтобы их получить, нужно правильно развивать своего персонажа. Что это за классы? Смотрите: Лучник-Mar (Arcane Archer), Ассасин (Assassin), Черный Страж (Blackguard), Теневой Танцор (Shadowdancer) и Харпер-разведчик (Harper Scout) — к стати говоря, ваш учитель и сам в свое время был Харпером.

Итак, предположим, что решили вы поиграть Черным Стражем. Что для этого нужно? Чтобы стать Блэкгардом, у персонажа должны быть следующие параметры:

Мировоззрение: Любое злое.

Базовая атака: +6.

Силы: Hide (Хайди) — 5 пунктов.

Филы: Cleave (Разрезание).

Что мы делаем дальше — создаем себе персонажа; допустим, возьмем обычного фойтера-орка. Делом его злым и начинаем играть. А теперь будьте внимательны — если вдруг по непонятной причине вы решите помочь людям бесплатно, если в диалогах вы будете стараться договориться с NPC мирно и относиться к ним уважительно, то через некоторое время с интересом увидите, что ваше мировоззрение сместилось в сторону нейтрального — и все, прощай, мечта стать Блэкгардом. Что из этого следует? То, что утверждение о том, что в Shadows of Undrentide нет возможности отыграть роль Исходат, мягко говоря, от людей, а игре не разобравшихся. SoU тому же «Морровинду» даст сто очков форы. Возможность есть — пользуйтесь ею с толком.

Я не стану заниматься пересказом сюжета игры — он довольно интересен, изобилует тонким юмором и неожиданными поворотами. По утверждению разработчиков, игра проходит часов за 25. Что ж, как мне кажется, это редкий случай, когда разработчики явно преуменьшили время, необходимое на прохождение — если вы не будете забывать о побочных квестах и займетесь исследованием мира, то времени на игру затратите больше. Лично меня это порождало — не люблю сказки, которые быстро заканчиваются. Правда, как по мне, концовка несколько подкачала — мало того, что Самого Главного Злодея я закончил с поразительной легкостью, так и ори-

Владимир ЛЫСЕНКОВ aka Armageddon dzunitaki@rambler.ru

COUNTER STRIKE Warcraft 3 XP mode

ПЕРЕКРЁСТОК МИРОВ

Пролог

В комнате с белым потолком,

С правом на надежду...

Вы когда-нибудь видели эльфа с автоматом Калашникова? А некроманта с пулеметом? А я видел. Я видел даже орка с гранатой в одной лапе и с UZI в другой. Кстати, я абсолютно здоров: справки нет, но доказать могу. Просто у самого популярного на сегодняшний день мультиплеерного шутера **Counter Strike** появился необыкновенный мод **Warcraft 3 XP** называется. Суть в том, что в «Констр Страйк» от Sierra'y добавили элементы RPG из известного Blizzard'овского хита — третьей части «Воркрафта», и получили такая смесь, что все в полном шоке!

Расклад следующий: коннектишься, выбираешь команду, потом скин, затем... расу. Как и в третьем Warcraft'е рас четыре вида: **Undead Scourge** (некроманты), **Human Alliance** (эльфы людей, эльфов и гномов), **Orcish Horde** (орки) и **Night Elves of Kalimdor** (темные эльфы). Конечно же у каждой расы свои особенности, которые можно развивать в процессе игры, получая самое ценное в мире RPG — опыт. Для того, чтобы заработать экспириенс, достаточно добросовестно выполнять свои обычные обязанности — спасать заложников, ставить бомбы и убивать, убивать, убивать. Опыт растет, игрок получает уровни и, соответственно, очки, на которые может взять себе три ауры, каждую раскопав до третьего класса, а достигнув шестого уровня, приобрести еще и **ultimate** (в простонародье — супероружие). Расовые «плюшки» и процесс их раскопки также заимствованы из «Воркрафта». Они помогут вам дольше выжить в напряженном мире Counter Strike и набрать больше фрагов. Но обо всем по порядку.

Некроманты

Наполовину человек, наполовину я мертвец.

Таким останусь я навеки, я будто волк среди овец!



Как и у всех других рас, у андедов есть **ultimate**, а также три ауры (каждая разви-

вается до третьего класса и с каждым классом ее действие усиливается). Некроманты в «Констр Страйке» — это классика жанра фэнтези. Некромансер, обладающий **Vampiric-аурой**, просто высасывает из жертвы жизнь, таким образом пополняя свой запас хит-поинтов. **Vampiric-аура** активируется при каждом попадании в противника. Еще у некромантов есть **аура левитации**. Благодаря ей, андед может прыгать на фантастические высоты, чтобы занять удобное место для поджидания жертвы на ящиках, парашютах и карнизах. Третья аура некромантов называется **Unholy**. Она позволяет своему хозяину двигаться быстрее и не обращать внимания на болевой шок, то есть не замедляться при получении увечий. Так же андеды располагают самым опасным **ultima'**м — **Suicide Bomber** ом, то есть, когда некроманта убивают, он взрывается, забирая с собой в мир мертвых всех врагов, которые в этот момент оказались рядом. Этот набор навыков открывает перед последователем темы специфическое поле деятельности — он может быть или передовым бойцом, или кем-



пером — среднего не дано. Однако некромант должен всегда помнить: он жив, пока убивает.

Варианты тактики.

✓ Купить AWM (4.6), с помощью левитации занять удобную позицию в неожиданном месте и убивать. Специфика в том, что даже если вас обнаружат несколько человек и откроют по вам огонь, **Vampiric Aura** будет восстанавливать вам жизнь с каждым новым трупом. Ибо действует она прямо пропорционально нанесенным противнику увечьям. Сatisfactory ходит и воздастся вам сплотно.

✓ Заробовать шестой уровень, взять **Suicide Bomber** и, громко прокризав некромантские формулы, быстро и уверенно приблизиться к противнику вплотную. Это будет сделать не сложно, ибо некромансер ускоряет **Unholy Aura**, а **levitation Aura** затруднит попадание в передвигающееся по воздуху тело. А потом, когда вы окажетесь в толпе врагов и взор-

ветесь, они умрут. Их просто разорвет на части. Всех. Их расчлененная плоть допол-



нит великолепный пейзаж, а вы запишите на свой счет сразу несколько фрагов.

Альянс

Друг за друга, если надо, вступим в драку и умрем.

И за это нам награда — вместе весело жить!

У альянса тоже довольно интересная палитра аур. Весьма впечатляет **Invisibility Aura** (по-нашему — «невидимость»). С каждым классом **Invisibility** ее обладатель становится все более прозрачным, а если возьмет в руки нож — почти невидимым. С таким новым **hugan'**у удобно занимать позиции в затененных местах или на фоне ярок, многоэлементных текстур. В таком случае его эфирное тело заметят только после того, как он откроет огонь — по дымному пламени. Не менее полезно аура **Devotion**. С каждым своим классом она добавляет владельцу 15 хелсов, то есть, раскопав **Devotion Aur'**у до максимума, можно гулять по карте со 145-ю хит-поинтами, совмещая приятное с полезным — убийства с выживанием. Еще у этой расы есть **Bush**, каждый уровень которого повышает шанс оглушить противника. **Ultimate** у альянса представлен **телепортом**. Процесс его использования заключается в следующем: активируете телепорт (как — распахну потном), на экране появляется пронумерованный список игроков вашей команды и расстояние в метрах до каждого индивидуума. Выберите, к кому вы хотите телепортироваться, нажимаете его номер, и не успеете вы сказать «черничный пирог», как окажетесь у него над головой.

Варианты тактики.

✓ Раскопав все навыки, достать нож, резать противников и громко смеяться. Невидимость, **Devotion** и немного смекалки помогут вам подобраться к противнику вплотную, а потом **Bush** обеспечит вам фог и красивую надпись на экране. Довольно разнообразное чувство испытываешь, когда расписываешь ножом опущенную жертву, которая вряд ли сразу смекнет, что происходит. Враг вас просто не заметит — невиди-

мость увеличивается на дополнительный класс, если ее владенец будет с ножом. Хотя вы можете случайно себя выдать, если будете слишком громко хохотать на весь клуб.

✓ Раскачайте невидимость, возьмите ultimate, купите оптику и попросите некроманта из

бенно приятно, критической гранатой. А потом, после смерти, снова появиться при полном обмундировании (спасибо Equipment Reincarnation'у) и вновь устремиться вперед, гоня перед собою смерть.

Темные эльфы

Макс: «Морфеус, дай нам красную таблетку!»

Для темных эльфов мир Counter Strike, это «Матрица» для Нео. Судите сами: **Evasion aura** позволяет стрелять быстрее и точнее, а **Trueshot** — сильнее. Плюс шилы (**Thorns**), которые возвращают значительную часть полученного урона противнику. Например, при полной раскатке ауры **Evasion**, **Desert Eagle** (1.3) будет стрелять со скоростью 45% от UMP (3.5). А еще можно в движении, не отпуская курок, носить головами врагом из Калашникова (4.1). Но это еще не все, ведь у **Night Elf** есть **Ultimate** под названием **Enlarge Roots**, что в переводе с эльфийского «гигантские корни». Активируется и работает так же, как орочья молния, с той лишь разницей, что вместо нанесения увечий обезвреживает цель. Противника окутывает некая биологическая суб-

нет-подключенному компьютеру, на котором есть **Counter Strike 1.5**. Затем прописать в консоли адрес сервера, например, **connect cs3.lucky.net** или **connect cs4.lucky.net**. Еще одна особенность мода: игра может проходить в стандартном (это «Контр Страйк») по **respawn**-режиму (это когда все ждут, пока убит последнего товарища) и в **respawn**-режиме, как, например, в **Half-Life** (игрок возрождается на базе сразу же после смерти). **Respawn**-режим более интересный и популярный, однако изменяет игровой процесс Counter Strike почти до неузнаваемости. И если вы поиграете с **respawn**ом всего пару часов, то вам потом будет довольно сложно адаптироваться к нормальному режиму. Нечто похожее испытываешь, когда некоторое время играешь за **Night Elf** — их ауры настолько изменяют характеристики оружия, что к реальным потом очень сложно привыкаешь.

В **respawn**-режиме есть одна интересная особенность: оружие превращается в нечто, жутко напоминающее мея ресурсы. Сейчас объясню. В интернет-серверах часто остаются «одиношанки» от обыкновенного «Контр Страйк»: длительность раунда и игры на карте, время на закупку, стартовые деньги, таймер бомбы и т.д. Так вот, время на закупку почти всегда длится стандартные 90 секунд. Убили вас, вы сразу же расплачивались, а закупиться не можете, вот и ищите теперь по карте что-то более практичное, нежели **H&K USP (1.1)** или **Glock18 (1.2)**.

Конечно, ни **Sierra**, ни **Valve** не предполагали появления этого мода. Поэтому не выделили в **controls** места под **Ultimate**. Посему приходится прописывать супероружие в консоли: **/bind x «ultimate»** (где **x** — выбранная вами клавиша). Если бинд не прижмется, убедитесь, что в **controls** эта клавиша не зарезервирована и для остротки перезагрузите компьютер.

Более подробно об аурах и навыках вы можете узнать на официальном сайте мужика, который написал этот мод: <http://space.dude.games-fed.com>. Здесь размещена информация о процентном и статистическом действии каждого класса ауры или навыка.



своей команды запрывают «вон на ту корбочку, что в туннеле над теми ящиками». Он с помощью левитации доберется туда, куда простым смертным путь закрыт. А вы телепортнетесь к нему, потом вежливо попросите «не палить контору», то есть удалиться, удобно устроитесь и начнете убивать. Чтобы вас не так быстро обнаружили, можно на такое дело взять оружие с глушителем — и дупльное пламя уменьшится, и шуму меньше. Тихо и аккуратно. Как в морге.

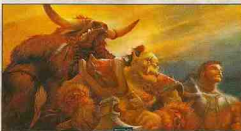
Орки

То парень лесом мчится,
То к полю, то к ручью,
Все поймать стремится,
Молния.

Орки — раса передовых бойцов. У них просто нет другого выбора, как быть штурмовиками. Подходящий у них и набор навыков. **Critical Strike** позволяет наносить просто фантастический урон, а **Critical Grenade** превратит 8.4 в нечто, достойное некромантского **Suicide Bomber'a**. Ну а если орк разовьет еще одну расовую особенность **Equipment Reincarnation**, то каждый раз он будет respawnиться с оружием и обмундированием, которыми владел на момент последней смерти. Орочий **Ultimate** — ценная молния (**Chain Lightning**), не такой смертоносной, как ужасающий некромантский **Suicide Bomber**, однако молнию можно использовать много раз, а **Suicide Bomber**, по известным причинам, только однажды. Чтобы **lightning** «заболтала», необходимо ее активировать. После этого в течение пяти секунд вы будете слышать мерный писк таймера. В этот промежуток времени достаточно просто попасть в противника, и в след за пулей врага прошет электрический заряд. Кроме основной цели, **Chain lightning** поразит все находящиеся с ней рядом противники. Молния довольно полезный навык — если не убьет, то покалечит не на шутку.

Варианты тактики.

✓ Продуктивная стратегия у орков одна. Называется «Бег, Forest Бег!». Ломитесь вперед, сметая всех и вся на своем пути **Critical Strike**ом, молнией и, что осо-



танция, не позволяющая шагу ступить. Очень полезная штука для снайперов.

Варианты тактики.

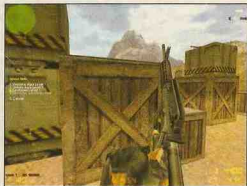
✓ Эльфы хороши в любой ситуации. Высокая скорость стрельбы и точность оной оставляют им только одну проблему — запас патронов. Но и этот недостаток можно решить, купив **M249 PARA (5.1)**. А еще эльфы — идеальные снайперы (классика жанра обязывает). Благодаря **Evasion aur'e**, у темных эльфов намного быстрее перезагружается оптика, а **Enlarge Roots** «привяжут» врага к самой удобной для снайпера точке.

Вышеперечисленные мною варианты тактического поведения только вершина айсберга, ведь сколько игроков, столько и девиаций. Например, известный некромант **Barrakuda** любит оплавлять 145-хелсовых **human** ов и ставить на них вампирические опыты. **Agresor** у нравится снабжать свою команду **Coli**ами с помощью **Equipment Reincarnation**. Я уважаю темных эльфов за их ловкость и условный иммунитет к **Vampiric'e**, который предоставляется «шиплами». В общем, дерзайте и экспериментируйте.

Эпилор

А крыши видели закаты,
И стены помнили войну...

Чтобы увидеть все вышеописанное, конечно, достаточно получить доступ к интер-



Также на <http://cs.lucky.net> располагается форум, где вы сможете узнать о появлении новых серверов или просто задать кому следует интересующие вас вопросы.

Вот, пожалуй, и все, что я хотел сказать по этому поводу. Удачной вам на просторах **Dust'a** и **Aztec'a**, и да минут ваши головы 4.6 во время закупки!



Офисные игры пользуются не очень большой популярностью в геймерской среде. И вовсе не потому, что в них никто не играет. Признаться, положу руку на сердце, неужели никто из вас ни разу во время рабочего дня не запускал на пять-десять минут тетрис или пяснык, Lines или арканоид. Думаю, что найдется слишком много людей, которые ответят на этот вопрос отрицательно. Офисные игры, несмотря на их малые размеры, являются такими же полноценными представителями геймерского мира, как шутеры и стратегии. А вот внимания им уделяется гораздо меньше.

Сегодня мы предоставляем слово разработчикам этих игрушек. Ведь кто сможет рассказать о продукте лучше самих создателей? Так что встречайте статью, пришедшую к нам из офиса фирмы «Абсолютист», — создателя диска «Офис отдыхает».

Генеральный директор в который раз прошлась по офису, хмурая брови. Что-то явно было не так. Она оглядела сосредоточенные лица работников, демонстрирующие напряженный мыслительный процесс. Каждый будто бы нашел на экране своего монитора решение единственно важной для него в этой жизни задачи. Тишину наруша-

ра, она оставалась только в еще большем недоумении. На экране монитора ее взору являлось именно то, что там и должно было находиться, более того, именно то, что нужно и необходимо было сделать как можно быстрее — отчеты, таблицы, сводки данных, срочные письма... Не замечалось даже таких знакомых косячков

ICQ, которые были способны довести все начальство с президентом компании во главе до нервного стресса. Еще большее недоумение в душе вызвал случайно услышанный на лестнице разговор между двумя сотрудниками.

Директор решила заглянуть в соседний офис, чтобы разозреть свои сомнения или, наоборот, окончательно впасть в глупую пучину подозрительности. Выйдя на лестницу, она с облегчением увидела двух юристов с сигаретами, обсуждающих, по всей видимости, вчерашний киносеанс: «Ну, все в порядке...» — возразилась директор, но не успев еще отзвучать облегченный вздох на лестничной клетке, как до нее доносились обрывки разговора:

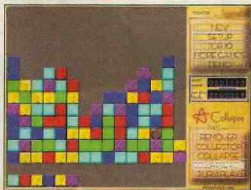
— Все клонируешь? Не надоело?

— Да я пока в «мастере» не выиграю, курить больше не пойду! А ты что там напузырял?

— Напузыряешь тут... Заваливает через пять минут, так что не разгребешь...

Директор, внутренне помертвев, открылся за спальной дверью своего кабинета и упал в кресло, схватив стакан с прохладной минеральной водой. Налицо имелись странные вещи, происходившие в офисе, однако при отсутствии каких бы то ни было признаков ончих предпринять что-либо было решительно невозможно. Любой другой на месте директора хлопнул бы рукой на недоумение, либо просто спросил кого-то из сотрудников с пристрастием, что однако ни в коем случае не гарантировало разрешения ситуации. Впрочем, гибкий ум директора отбросил все эти варианты, пытаясь постичь суть непонятных событий.

Тревожило отчего-то слово «пузыри». Невинно, на первый взгляд, оно прямо-таки жужжало над ухом, прося обратить на себя внимание. И внимание обратилось, перед внутренним взором предстала витрина магазина по продаже CD, находящегося в соседнем здании. Проходя мимо него по дороге на работу, директор мелком главному на рекламу диска в витрине, на которой красовалась огромная надпись «Офис отдыхает», чему еще и удивился по себе: «Что, календарь с праздничными днями выпустили



ло только деловитое кликанье мышек и стук клавиш. Казалось бы, идиллическая картина, улада очей любого начальника, способная успокоить самый недоверчивый взор, начиная от налогового инспектора и заканчивая гардеробщицей в музее.

И все же что-то в этом зрелище было не так. Оно выглядело слишком идеально. Как ветром унесенной стойки сотрудников, курящих во всех мысленных и нематериальных уголках,ลอยющих чаш на подоконнике, обсуждающих на лестнице последний сериал... Не случайно даже: «А вот я своему скачала...», привычно доносящегося со стороны «бухгалтерского» стола, где любил во время составления отчета обдумать все нюансы духовной и семейной жизни, к чему привлекались абсолютно все менеджеры, находившиеся в пределах досягаемости, и даже неземужная секретарша.

На первый взгляд, все выглядело просто идеально, и как ни старалась недоумевающая директор разом покончить со всеми сомнениями, неожиданно появляясь за спиной особенно сосредоточенного менедже-



что ли?» Именно там и промелькнуло то самое тревожащее слово «пузыри», вызвавшее тогда просто легкое недоумение, а сейчас помогающее выстроить стройную цепочку умозаключений, ведущих к долгожданной разгадке: «Вот оно что... В игры играем...»

...Через 15 минут подозреваемый лежал на столе, а еще через час директор не только прочувствовала на себе проблемы, терзавшие юристов, но и столкнулась с великим множеством вопросов. Начиная с того, во что бы поиграть, и заканчивая тщательнейшими расчетами того, что все-таки успел больше всех «напугать», и через сколько примерно времени возможно будет занять почетное первое место...

Безусловно, описанная ситуация не является абсолютно реальной, однако она ничуть не преуменьшает действия, оказываемого на людей категорией так называемых официальных игрушек, зачастую несправедливо оставляемых без внимания при рассмотрении успешных проектов игровой индустрии. В случае, если эта тема все-таки обсуждается, налицо самое несерьезное к ней отношение и вывод о том, будто годятся эти игры только для того, чтобы на обеденном перерыве с бутербродом в руке пощелкать мышкой. И будто забавно эта несерьезная, настоящего геймера не

Естественно, никакие абстрактные аргументы в пользу того или иного жанра не окажут решающего воздействия на игрока, выбирающего, во что бы сейчас поиграть, недолго, полчаса, час, честное слово, только чтобы расслабиться, а потом опять заняться делами. В конечном счете, только вам, мне или ему решать, чем отдать предпочтение, и выбор будет определять глубочайшие причины. Ни в коем случае я не стану утверждать, что вы, только запуская любую из упомянутых игр, немедленно «прилипнете» к монитору и перестанете реагировать на окружающий мир. Вы ведь и не поверите, правда? Остается только попробовать самим.

Разработчик: Bitmap Brothers**Жанр:** RTS**Системные требования:** Windows 95/
98, P-166 MMX (или ниже ?), 16 Мб ОЗУ,
звук SB-16, мышь

Работы...м! Терранская пехота, атрейдовская... Скелеты там, зомби — были. Всякие разные солдатики — были. Роботов еще не было... Интересно взглянуть. Но сначала в архив — поднимем старые файлы-ща и доки.

В Архиве Виртуальности (с большой буквы!) ко мне уже давно привыкли. Поэтому я мог спокойно копаться в старых манускриптах, томах, журналах и файлах. И вот что я там нашел. На старых потрепанных дискетах лежали файлы, в которых говорилось о существовании «мира, где происходят постоянные войны роботов». «Не ново!» — подумал я, но продолжил чтение. «Бои тут ведутся в реальном времени (ну-ну!), а единственный ресурс — **территория** (жирным шрифтом!)» Дальше говорилось, что местечко это создали в 1996 году какие-то братья-битмапы (уж не знаю, почему они так зовутся). Не так давно эти ваятели сделали продолжение своей первой игрушки — «Стальных солдат», о которых начитанное большинство наверняка знает.

Ну, меня всегда интересовали первые части и старые версии программ и игрушек — нередко ведь старое оказывается лучше нового. Посему я и бросился на поиски игрушки, как в старые добрые времена. Обещая чуть не весь Игромайд, я нашел аж в одном(!) месте аж один раритетный диск с этой игрой. И погрузился с головой в исследование.

Глядя на поле боя, я пытаюсь вспомнить это слово. «Политон», — шепчет тихий вихрь в моей груди. Почему в груди? Так



я же Зод, бравый командир армии роботов — самый крутой и компанейский парень в этой ватаге. Почему политон? Да потому что политон, поле для маневров, не для игры в футбол и не для посадки картошки. Что же я вижу на нем с высоты своего полета?

Все очень маленькое, но четкое и детальное. И хотя графика довольно мультяшная, смотреть на нее приятно. Далее — особенности рельефа, как это ни странно для 2D, очень важны. Скалы непроходимы для пехоты, если только у нее нет гранат

Антон КЛОЧКО

(их находят в ящиках на поле боя), зато техника их может запросто взорвать, если пороку хватит ☹. Водаемы и болота проходимы только для пехоты — солдаты их переплывают. А мосты! Важнейшие стратегические пункты! Удерживая их, можно контролировать кучкой солдат громадную территорию. К тому же мост можно разрушить, чтобы враг не проник на нашу территорию.

Еще радуют всекие мелкие вкусности (которые в основном и привлекают меня в старых игрушках). Каждая карта буквально насыщена разнообразной живностью. Так, например, кролики, змеи да утки запросто подстрекаются нашими войсками на досуге, а вот крокодилы в болотах сами могут закусить бравой пехотой (так что во время боя и биосферу надо учитывать). Кстати, о досуге. Вспомним «Противостояние». Там блошки, именуемые солдатами, на привале могли выделять порозительные вещи, но заметно это было не сразу. Здесь примерно то же. Пехота, не обремененная войной, затеряна в шезлонгах (!) прямо на боевом посту (!!), курит и иногда танцует. Если служивою повезет оказаться у реки — в воду летят поплавки и приятно свистит леска спиннинга. А если соберется хорошая компания, можно и в карточки порезаться. Причем, если солдат застыть за игрой, они сразу бросают карты, аскаивают и перемешиваются (!), чтобы нельзя было найти зачинщиков. Ко-

нечно, приговор один — на линию фронта. Еще в этой игре техника — это только техника. То есть, без водителя ни одна машинка или турель не зафурчит. Посему пехота будет нужна всегда — вражеских водителей можно выбить и захватывать их машины!

И наконец, особая атмосфера игры. Сумасшедшая скорость, с которой надо принимать решения, и всепроникающий дух состязания — отличительные черты этой и только этой игрушки. Все, что происходит на экране, максимально напоминает военные учения на полигоне. И если в том же «Противостоянии» девиз был: «Война — это не игрушки», здесь он звучит иначе: «Война — это не серьезно». Посудите сами, разве можно серьезно думать о войне, на которой не проливается ни капли крови (хотя рекой льется фирменное пиво «Rocket fuels ☺), а каждый боец может быть восстановлен заново? Жаль, что нет фильмов к игре — говорят, что именно они несли основную, убойный заряд юмора.

Теперь о цели, юнитах, стратегиях и хитростях.

Цель любой миссии — уничтожить крепость противника. Делается это двумя способами: либо уничтожая все вражеское войско, либо вводя своего солдата во вражескую крепость. Но как ни странно, сделать это не так-то просто (а чем дальше, тем сложнее ☹).



Кстати, управление в игре прекрасно согласовано с ее стремительной динамикой. У мышки используется только левая клавиша — чтобы сбросить выделение, юнита надо куда-нибудь направить. Согласен, странно. Но достаточно выделить группу юнитов — и они автоматически объединяются в группу, независимо от количества! Достаточно выделить потом один из юнитов группы, и выделяются все остальные. Хотим отделить юнит от группы — «отрежем» его рачочкой от толпы. Также удобно то, что кругами отображается радиус зрительности стрельбы войск. Максимальное число юнитов — 50.

Теперь списочек юнитов.

Отряд пехоты (Grunt) — три солдата, вооруженные винтовками. Слабы и недалеко

В общем, это игра, за которой недолго и пропасть, исчезнуть, дематериализоваться. Ведь что может привлечь настоящего стратега, как не головоломной сложности уровни, новые войска и паразитальный геймплей? И когда ты видишь нечто подобное Z (даже если это хит древности), то выходишь из этого мира в совсем иную реальность...



Shadows

Александр ГЛЮК

Не знаю, как для вас, господа, но для меня вопрос о том, существует ли нет в природе такое понятие, как украинская игровая индустрия, отпаив навсегда. Началось все еще на КРИ, когда в приватной беседе ребята с сайта **DTF** (<http://www.dtf.ru>) удивлялись огромному количеству украинских компаний, неожиданно заявивших о себе яркими и многообещающими проектами. Многие из них мы могли увидеть и на нашей ярмарке «Игроград». А что это значит? А значит это, что пришло время нам оторвать свои взоры от Забугорья (как ближнего, так и дальнего) и поближе присмотреться к нашим землякам.

Короче говоря, как и было обещано, мы начинаем подробный рассказ об украинских компаниях и разрабатываемых ими играх. Не стану говорить, что подобные статьи будут появляться регулярно, в каждом номере. На общение с разработчиками порой уходит довольно много времени, тем более что многие из них живут не в Киеве. Но мы обязуемся приложить все усилия для

момента «вселаться» в любого юнита и, перекленившись на вид «от первого лица», принимать участие в схватке в роли обычного рядового бойца.

В итоге, разработчики остановились на sci-fi-сжете, который в чем-то перекликался с идеей книги Александра Мирера «Дом скалитая». Наверно, вы уже догадались, что речь идет об игрушке, известной всему миру под названием **Venom. Code-name: Outbreak**. Не знаю, как для вас, но для меня эта игра стала настоящим откровением и надолго задала моим вниманием, отодвинув на задний план творения многих именитых западных разработчиков.

Поклонники фэнтези, вообще-то, словосовато привлекут sci-fi-антуражем, но Venom'у это удалось. Буквально с самого начала первой миссии (помните встречу с инфильтрированным полицейским) таинственная и зловещая атмосфера игры полностью завладела мной и не отпускала уже до самого конца.

Кто сказал, что Зло скрывается в темных подворах и творит свои зловещие дела лишь под покровом ночи? Огромные, затопленные солнцем поля Venom'a таили в себе больше опасностей, чем мрачные коридоры и запутанные лабиринты, которые мы встречали во множестве иных игр. Даже задолго до того, как первый снайпер, засевший в полуразрушенном доме, взял меня на мушку, чувство приближающейся опасности (да что там опасности! Беда! Катастрофа!) не покидало меня ни на секунду. Дальше — больше. Вместе с бойцами нашего отряда мы нобирились опыта и постепенно все больше и больше узнавали об ужасном кошмаре, быстро охватывающем нашу многострадальную планету. Кто друг? Кто враг? Как быстро и безошибочно отличить человека от носителя ужасной инопланетной заразы? Куда бы ни забросывала нас судьба — в леса, пустыню, секретные подземные комплексы, — везде по пятам шли страх и неизвестность, которая во много раз хуже самого ужасного кошмара. Каким образом удалось разработчикам достичь такого эффекта, я затрудняюсь сказать. Но так было.

Если говорить о Venom'e, то нельзя не упомянуть еще об одной, совсем немаловажной детали. Об AI. Искусственный интеллект этой игрушки, на мой взгляд, до сих пор остается одним из лучших во всей истории игровой индустрии. А в свое время он был просто революционным. Все мы привыкли не доверять компьютерным напарникам. Как правило, они больше мешают, чем помогают в выполнении задания. А теперь вспомните напарника в Venom'e. Думаю, любой из тех, кто прошел игру, подтвердит мои слова о том, что компьютер в некоторых случаях действовал даже грамотнее самого игрока. По крайней мере, на первых уровнях. О виртуальном слухе и зрении ботов было уже сказано немало, так что, не стану повторяться. Хочется только вспомнить тот воистину щепящий восторг, когда враги мечутся по лесу, не замечая спрятавшихся в высокой траве спецназовцев, и кричат: «Откуда стреляют?», «Я его не вижу!»

Что и говорить, Venom оказался действительно яркой игрушкой, и даже не потому, что он был первым украинским тактическим шутером, а скорее потому, что это был тактический шутер, выполненный на мировом уровне. Не хочу обидеть фанатов Тома Клинси, но лично мне, вышедший через некоторое время после Venom'a, Ghost Recon показался бледным победителем творения наших разработчиков.

После прохождения Venom'a я начал с нетерпением ждать анонса второй части. Но этого не произошло, так как вскоре после выхода игры команда программистов, создававшая Venom, отделилась от GSC и образовала собственную компанию **Deep Shadows**, после чего приступила к работе над проектом со странным названием **Xenus**.

Сегодня о сюжете этой игры не знает только ленивый. Но так как нельзя утверждать, что среди наших читателей таковые отсутствуют, кратко напомним с чего все началось.



того, чтобы информация о самых интересных отечественных проектах поступала к вам как можно более оперативно.

А начнем мы наш цикл со знакомства с компанией **Deep Shadows**. В последнее время это имя стало широко известно, благодаря разрабатываемой ими игре **Xenus**, которую лично я считаю самым ярким и многообещающим украинским игровым проектом. Но Xenus — вовсе не первая игра, созданная этой командой. Началось все с того, что в 1998 году **Сергей Забрынский** и **Роман Лут** пришли в компанию **GSC Game World** (в дальнейшем разрабатывающую себе мировую известность благодаря замечательной стратегии «Козики») и предложили на основе написанного ими движка создать 3D-экшен. В то время ребята сами толком не знали, какую именно игру они хотят сделать. В голове бродили какие-то смутные наметки о чем-то похожем на гибрид первого Quake и Half Life. Идея сценария была множество. От action-игры, действие которой разворачивается в чернотельской зоне с массовым отстрелом мутантов и прочих врагов человечества, до задумки смешать несколько жанров. Причем вместо обычного шутера думали сделать стратегию с возможностью в любой



В Xenus вам придется перевоплотиться в бывшего бойца Иностранного легиона Кевина Майерса, отравившегося в Колумбию на поиски пропавшей там своей сестры-журналистки. Несмотря на бурное боевое прошлое, Кевину придется немало потрудиться и приложить все усилия для того, чтобы выжить и пролить свет на судьбу сестры. Хотя, следует заметить, что это всего лишь «видимая часть айсберга». Относи-

тельно недавно стало известно, что по мере расследования нам придется не только с головой зарыться во внутренние проблемы страны и умело лавировать между многочисленными группировками, но и прикоснуться к древним тайнам, надежно скрытым в непроходимых южноамериканских джунглях. Таким образом, игра, начинающаяся как обычный боевик, со временем сильно сместится в сторону мистического триллера.



ра. Но об этой части, к сожалению, пока что ничего не известно. Нам, конечно, никто не мешает строить догадки, но лучше все-таки подождать, когда разработчики сочтут возможным передать нам хоть какую-то информацию. Но это в будущем, а пока создатели Xenius стараются сделать свой мир максимально реалистичным. Причем во всех отношениях. Сценаристы специально изучали политическое положение в Колумбии, взаимоотношения существующих группировок с целью максимально реалистично передать все эти обстоятельства в игре. Не осталась без внимания и физика игрового мира, оружия, транспортных средств и т.д., и т.д.

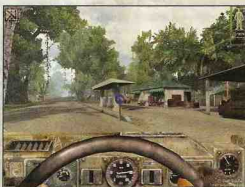
Изначально проект позиционировался как RPG/action от первого лица, при этом процентное разделение между двумя этими жанрами было 50 на 50. Нам обещали полную свободу действий (игровой мир Xenius занимает площадь более 625 кв. км; причем вы не найдете никаких локации и уровней: мир цельный — куда похочешь, туда и иди), многочисленных противников и NPC. Но по мере работы проект обрстал все новыми и новыми дополнениями, пока не превратился в полноценную RPG. Уже сегодня Xenius предоставляет нам возможность



полного отыгрыша. Основная задача героя остается неизменной, но вот как он будет идти к своей цели, зависит только от вас.

Вы можете изображать из себя благородного рыцаря на белом коне или превратиться в циничного негодяя, для которого все средства хороши. Понятия «противники» и «нейтральные персонажи» полностью смешались. Если вы, предположим, наладили хорошие отношения с наркоторговцами, то они будут для вас обычными NPC, с которыми можно выпить пива, поговорить о жизни и узнать что-нибудь важное. Вы беспрепятственно сможете разгуливать по их базам, не боясь получить пулю в спину. Но если вы заберете на территорию группировки, с которой у вас не такие хорошие отношения, то... Впрочем, никто не мешает вам наладить связи, скажем, с индейцами, партизанами или цэрзуриками. Правда, разработчики утверждают, что быть запанибратом абсолютно со всеми группировками не удастся. Уже слишком много у них разногласий, и жизнь «двойного» агента в таких условиях чревата большими неприятностями. Хотя попробовать никто не запрещает.

Ну а что же представляет из себя Xenius на сегодняшний день? Те, кто был на Ярмарке, имели возможность «пощупать» игру собственными руками. К сожалению, лично у меня не было времени поиграть на стенде Deep Shadows, поэтому пришлось воспользоваться своим привилегированным



положением и напроситься в гости к разработчикам.

Даже не знаю, о чем рассказывать в первую очередь. Если учесть тот факт, что уже в августе этого года Xenius достигнет стадии альфа-версии, то нетрудно догадаться, что готово уже очень и очень много. Первое, что могу сказать: карта действительно огромная. Вряд ли у кого-то хватит терпения протоптать из одного конца в другой пешком. Хотя поначалу подобные походы могут оказаться даже интересными, особенно любителям повосторгаться красотами окружающего мира. А посмотреть в Xenius'е есть на что. Я не буду здесь описывать колыхающуюся на ветру листву деревьев, совершенно реальную траву и кустарники, цветочки и прочие красоты южноамериканских джунглей. Отмечу только, что Xenius — единственная в своем роде игра, в которой имеется абсолютно реальный водопад. Как человек, наблюдавший водопад в природе,

могу с полной ответственностью заявить, что такого правдоподобия в играх еще не было. Так что на заявления: «Вода как в Morrowind'е», можете уже не вестись. Плани-



ка взята, причем с большим запасом. А сколько еще приятных сюрпризов кроется в непроходимых джунглях Xenius'а?

Но, как известно, со временем даже самые эффектные графические навороты отходят на задний план, и вы полностью погружаетесь в игру, практически не замечая окружающие вас красоты. Вот здесь-то и придет время вспомнить о многочисленных транспортных средствах, призванных сделать наши путешествия если не более приятными, то хотя бы более быстрыми. Что касается наземного транспорта, то в этой области уже почти все готово. Причем ощущения от поездки на джипе и «камере» абсолютно разные. Любителям тяжелой бронетехники, наоборот, понравится возможность кататься на танке. Кроме этого, в игре будут корабль, яхта, подводная лодка и самолет. Отдельно хочется упомянуть о вертолетах. Их насчитывается несколько видов, начиная от тяжеловооруженного МИ 8, на котором можно вести полноценные воздушные сражения, и заканчивая легким прогулочным двухместным вертолетом. Короче говоря, возможностей преследования больших расстояний нам предоставляет множество. Так сказать, на любой вкус.

Что еще сильно порадовало, так это возможность решать одну и ту же задачу множеством различных способов. Возьмем, к примеру, виллу наркоторговца, на которую по сюжету нам нужно будет проникнуть. Можно отаковать ее «в лоб» и пройти по трупу охранников. Можно пообщаться с NPC, смотаться на противоположную часть карты и добыть дубликат ключа, который прикримил один из помощников архитектора, участвовавший в строительстве этого здания. Можно договориться с продавцом охранником, и он ночью откроет вам заднюю калитку. Можно... Да много чего можно. Даже на этом маленьком примере очевидно, что вариантов прохождения игры будет великое множество, и каждый сможет действовать так, как ему больше нравится, и все равно добиться успеха.

Конечно, данный рассказ о Xenius'е — это не более чем мелкий набросок, но не забывайте, что «калфа» не за горами, а том и да «бейте» рукой подать. А мы, конечно, еще не раз на страницах нашего издания вернемся к этому замечательному проекту.

СЕМЬ ДНЕЙ ВНЕДРЕНИЯ

ИСТОРИЯ ОДНОГО ТРУДОУСТРОЙСТВА

Продолжение, начало см.:
«Микс», № 28 (86)

А в следующий миг Имл очутился снова у себя в хиборке. На стуле у компа сидела улыбающаяся Акелла и подливалила свои котги.

— Ну зачем тебе такие котги, Аки? Ты что, их отравиваешь, чтобы до клавиш с дивана достать? Посмотри, какие сосиски остались...

— Не, ну ты мне нравишься. Я его, между прочим [молчать], из беды вытаскивала, а он еще на меня бурлит.

— А может не было никакой беды? А? Я ведь с девушкой знакомился!

— Короче, Склифосовский, ты ведь туда не за девушкой отправлялся, черт озабоченный. Не устроился?

— Не, пока. Я на прием не попал. Но сегодня я устал, пойду посплю, а завтра опять отправлюсь в ДЗБР.

— Ну, иди. А я пока за тебя объявление дам. Напишу: «Ищу рискованного вальмиру. О себе: маленький трехметровый чертенок. Звоните: 666-13-13».

«А как только я Рейну найду, я тебя задушу, вредная человеческая метелка!» — прошептал про себя Имл уже в другой комнате. Из проема вылетела маленькая синяя монья и ударила Имла в спину ниже пояса (по хвосту), а вслед за ней фразы: «Я все слышала!» — «Ну да, я и забыл, что ты своими полудиффизийскими ушами все слышишь, что тебе не положено, а помимо моего чужой мой запах за километр. И чего я тебя терплю!» Только эту мысль Имл предпочел не озвучивать и залег спать.

Попытка №2

Проснулся он от очень уж громких проб голоса из соседней комнаты:

Cut me free, Bleed with me, oh no!

One by one, we will fall down, down...

«Вот распелась, сука. Надо было ее вчера еще убить». А потом Имл вспомнил, почему Акелла вчера не уехала, а даже чуть обрадовался, что хоть кто-то ему сочувствует в этой битве за место под Иггродским солнцем. Сегодня все должно было быть по-другому. Сегодня он уже знал, какой образ подойдет для работы на ДЗБР. Поэтому даже не очень спешил вставать. Хотя ему пришлось все-таки это сделать под сверлящие из соседней комнаты: «Open your eyes, open your mind...» А Акелла веселилась, будто бы стала всю ночь, радость.

Имл подошел к горке дисков и извлек один. Это был Он. Это был его идеальный образ. Это было модно, это было круто, это было просто и естественно. Да и лучше не придумаешь — стать просто Чувачком, крутым Чувачком из игры «Постал 2». Акелла даже присвистнула от удивления, а Деймус лениво зевнул и завалился спать. Имл с легкой улыбкой прачел заклинание телепортации.

На улицах Иггрограда ему уступали дорогу и пропускали впереди очереди. Редкие, но отпадные девчонки провозжали восхищенными взглядами, да и не только девчонки. Все ослеплялись посмотреть, не оглянулся ли он, чтобы посмотреть, не оглянулся ли они, и, естественно, тут же помали шею. На этот раз вахтерша в штабквартире ДЗБР вежливо улыбнулась и спросила, не может ли она ему чем-нибудь помочь.

— Я хотел бы на вас работать. Это ведь по коридору и налево, так?

Вахтерша изумленно покивала головой, а потом, повесив ее на место, сказала:

— Какой мужчина! А еще и знает скальпо. Вот это интуиция!

Имл это слышал, и его это малость позабавило. Приятно, когда тобой восхищаются. В холле тут же стоял какой-то мужик и раздавал поклонникам автографы. Это был сильно подкаченный байкер, чем-то смахивавший на байкера Бэна и на Чайника Незамороженного. На его футболке красовалась кровавая надпись «Маньяк».

«Дает-то я уже его явно видел. Но где?»

Имлу не хотелось думать о пустяках, он двинулся вперед, к заветному кабинету Ранда. Но он застал довольно странную картину: столик секретарши был застелен клеенкой и белой простыней, на нем лежала секретарша, а над ней с крововым скальпелем в руке стоял какой-то подозрительный доктор.

«И это без "энерджайзера"!» — с досадой воскликнул дед Мазой, выходящий очередной распротрошенный зайца за борт.

Когда Имл вошел в помещение, незнакомец свернул очками и сказал:

— Ранда нет.

— А не подскажете, когда он будет?

— Его сегодня не будет. У нас сегодня праздник.

— Какой такой праздник?

Строгний доктор сдвинул окровавленную рукой очки на нос и испепеляюще посмотрел на Чувачка. Потом наклонил очки и приблизил скальпель.

— Вторник.

— Что, вторник?

Подозрительный хирург начал выдвигать скальпелем странные движения, объясняя:

— Ты спросил, какой сегодня праздник, а я отвечаю — ВТОРНИК.

— Так вторник бывает каждую неделю.

Чудо-доктор уже орудовал иголкой.

— Ну и что? Если Ранда захочет, и четверг будет праздником. Он босс, понятно?

— Понятно.

— Ну, тогда, наверное, ты сможешь на нас работать, доклада. Только мне пива приноси каждый раз, как здесь будешь появляться. Я — очень хорошая крыша.

Какое-то время сумасшедший врач облизывал все инструменты

— Черт, парень, ты меня отвлек, и я забил в ней свой любимый охотничий нож. Придется все перешивать! Катись-ка отсюда.

«Сам ты катись!» — пробурчал Имл, покидая помещение. — Что еще за черт?

Имл не знал, что это была проверка нота Ранда и гроза всех пациентов — доктор Кертис. Сегодня Ранда действительно не было в офисе, и Кертис решил познаться с секретаршей начальника. Потом он решил проверить, сможет ли она вынести удаление аппендикса без наркоза. Ароматное дыхание Кертиса вывело ее из строя еще на стадии укладывания на операционный стол. Но на то он был и врач, чтобы всегда доводить дело до конца, поэтому спокойно начал оперировать Памелу. По ходу операции оказалось, что вместо аппендикса Кертис удалил секретарше надпочечник. Не угадал он и со второй попытки, хотя, вичники, безусловно, ужасно похожи на вырост на кишке. В это время секретарша вдруг очнулась, и начала громко кричать, что хочет детей. Пришлось сделать ей инъекцию распротроженного в кисте яода 131 в мозг, после чего она впадала в безмятежный сон. «Много в ноше верные педофилов развелось. А детей ты своих силиком кормить собиралась? Может, ты им и думаешь?» А это была идея — проверить, чем же думает секретарша босса.

Но сначала надо было собрать обратно все внутренности девушки, как пазл. Именно в этот момент зашел новенький. Он был крут, и Кертиса сразу прошибло: он ведь до этого времени был единственным крутым во всем ДЗБР. Ранд зал и молчок, Глюк силен и страшен, Бонд хитер и увертлив, другие агенты были прикольными, нудными, веселыми, забавными, красноречивыми, но никак не крутыми! Этот новенький мог сильно испортить авторитет злого гения, и Кертис постарался срочно стать авторитетом для новенького. Типа, уважь, в квадрате.

Имл вовсе не собирался подчиняться какому-то болыному на голову доктору. Ему не терпелось скорее познакомиться с будущими коллегами. А где разговоры текут рекой? Он вспомнил журналы. Курьез! Там такой крутой Чувач будет выглядеть как нельзя круто. Как раз проходил мимо какой-то двери. В помещении стоял стол. На столе сидел монитор и лежали чьи-то ступни громадных размеров.

— Эмм... Где тут у вас курилка, слышь, Вась?

Странно, но ноги не только не сиделись, но под мерное клочное «клавы» подробно объясняли, куда идти, показав направление большим (действительно большим) пальцем

(наги). Как только Имп покинул помещение, все пальцы ноги, кроме среднего, свернулись, изображая мысли хозяина насчет наглого Чуваса.

В куртке собралось самое что ни есть разношерстное население, от голблинов и орков до всякой невидальи типа драконов в пальто, пуленепробиваемых и прочих легионеров. Имп спокойно, как свой, подошел к ближайшему чудиле и попросил сигаретку. Вернее, сказал хриплым отсутствующим голосом: «Нема лишей сигаретки?» Ему тут же протянули целую пачку, но вскоре вообще позабыли о его существовании, так как один из собравшихся самозабвенно врал что-то о себе, часто прерываемый фразой типа: «Да ты гонишь!» «Можно подумать, можно подумать...» и «Во-тнет, во-тнет! Повествующий совсем не обращал на это внимания и продолжал рассказывать».

— Семь раз! А после этого она оделась и говорит: «Ну что, милый, давай опять спастись эту никчемную Галактику?» Не, ну семь раз... Тут нужна была какая-то передышка, новые впечатления... Взгля я, короче, своей именной магической меч, тот самый, который достался мне после битвы со злым ледоводом... Знаете, какие они, ледоводы? Огромные, как Глюк, злые, как Кертис, когда не пьян, и опасны, как Ранд в пиве... Вот. Сели мы на мою «ламборджини дьявола» и покатались...

Имп даже не особо вслушивался в этот монолог. Самое время было показать свою крутизну. Да ничего особого не надо было. Просто ночью, с простой и красивой фразой:

— Ой, ну хватит гнать!

Строно, на рассказчик не притормозил эту фразу, как обычно, а даже немного смущился.

— Ну ладно, к машине не были приделаны базы, нам приходилось стрелять из окон.
— А может, и машинка похилее была?
— Ладно, чуть уступала в скорости, но тоже красивица.

— «Жигули», что ли?

— Нет, забыл как марка называется.

— Ну, если забыл, наверное, «Запорожец»?

— Да нет же, говорю, красивая и хорошая машина.

— Ну, да, да. Но семь раз! Ух, неужто ты так могуч?

— Ой!

— Да, не гони. Ты трех раз бы не продержался!

— Нет. Вот три я точно продержался.

— А потом отключился, но думаешь, что-то было еще?

— Ну... не, я не отключился.

— Но и не семь раз.

— Ну, не семь, допустим. Вообще-то три, но я бы и семь смог.

— Ага, три, расскажи.

— Ух, надоед. Ну ладно, один раз, но как хвастаться!

— А вот в это верю. И это было в моем шикарном особняке?

Все смотрели на то на одного, то на другого, но не вмешались. Вскоре выяснилось, что это была не чудесная ночь в шикарном особняке, а по-быстренькому в школьном чулане с кривой одной однополосницей. Имп был ужасно доволен собой. Теперь он в глазах всех выглядел ужасным и злым, как начальство. Следовательно, его все теперь должны были и почитать, как начальство. А с начальством он выпендриваться не будет, вот его вскоре и примут. Точно рассчитанный шаг, только придется постоянно прикидываться крутым, что не очень радовало от природы застенчивого Импа.

Добив своим дедуктивным методом беднягу, Имп в последний раз по-крутому затаился, кинул бичок в сторону и, кинув встать: «Аста ла vista, чикс», — вышел вон из куртки.

Стояло такое же молчание, как и после того погупения, когда Имп докурился. Потом кто-то пробурчал:

— Вот мудак! И где только такие берутся на наш департамент? Небось, статью хочеть написать. И так наша газета похожа на помойную яму, а тут еще эти говнюки жужжат что есть силы, надрылаются. А потом сиди и ковыряйся в их писанине, зажав нос прищепкой.

— Угу. Только вот это на нас они сверху вниз смотрят, а с начальством — на ноге. Ставило банку, что он Кертису пива не таскает. Только помогает Ранду расчесывать бороду!

— Блин! Ненавижу этих чувасов. Сам, конечно, чувас, но ненавижу!

Имп еще чуть постоял под курткой и слушал нехорошие отзывы о своей персоне. Он, конечно же, мог бы и не обращать внимание на всех этих кадров, но Имп был не из таких. Да и крутого изобразить оказалось трудно. Например, сдержаться, чтобы не прослезиться и плакать, но не закатываться во время первой затычки. Да и не курил он вовсе. Только нюхал испарения Пепельной Долгиты.

Мимо проходил байкер, который, видимо, наконец-то отбил от незатойливых поклонниц и пошел прятаться в куртку. В руке у него был совершенно свежий (81-й) номер «МикМа». Тут до Импа дошло, что ему дали почитать не совсем свежий номер вестра. Он, по привычке, с вежливой престо-

душностью попросил глянуть журнал. Байкер посмотрел на Импа:

— А, это ты? Ну, давай...

В этот миг Импу показало, что Маньяк видит, что он на самом деле. Видит, что он не крутой Чувас, а маленький и знаковый чертенок из Присподней. Только он открыл первую страницу со списком статей, как на бедного байкера тут же нахлынула целая стена поклонниц и принялась теснить его прочь от куртки.

— Эй, а твой журнал?

— Оставь себе. У меня еще есть.

Нет, ну откуда у него столько и, главное, зачем? А вот Имп и одного в неделю себе не мог позволить. Он вздохнул, прошептал заклинание, и перед ним возник портал. «Ну вот, второй день потерян. Но не зря. Я теперь о них знаю больше».

Когда Имп вышел из портала домой в свою хату, он чуть обмелел. Пред ним встала довольно необычная картина: Акелло, весело напевая, дроздина Деймуса сухой летучей мышью на веревочке, стронно приплетывая. На диване сидели четыре маленьких человечка в смешных тюбетейках и подыгрывали ей что на чем.

— Так, — по-хозяйски возмущился Имп, — ну, как ты собаку мою изводишь, я уже видел. Херню твою я уже слышал. Но это-то что за дребезень на татхе?

— Ну... Понимоешь, это — мои творческие убезки!

— А почему такие маленькие?

Акелла смущенно пожал плечами.

— Ну... Больше пока не получаю. Но я стараюсь, самосовершенствуюсь...

— Поняно. А поговорить с глазу на глаз можем?

— Это как-то касается статей? Сейчас.

Повернувшись к убезкам и как зоовет:

— В ужасе испарился!

Маленькие человечки, изображая неподдельный ужас, вышли.

— Ну, а ты-то как?

— Да как видишь.

— Держу пари, ты устроился.

— Не-а. Во-первых, у них сегодня какой-то странный праздник — вторник (Акелла улыбається, будто бы уже где-то слышала).

— Но если есть во-первых, есть и во-вторых. Неужели у тебя там появились проблемы из-за прикида?

— Нет, насоборот. Только не все любят, когда кто-то круче дружок.

— Что, на Кертиса нарвался или на Бондо?

— Да нет, не смогу я быть крутым. Будь я им, я бы уже давно там работал. Но я не смогу.

Акелла надменно взвнула и сверкнула глазами, увидев журнал у Импа в руках:

— Да ты сегодня с трофеєм!

— Ага. Устал я. Пойду, почищу. Может, полегчает.

— И что, больше не будешь пробовать? Один взглянул на журнал — и в Импе снова проснулся азартный игрок.

Нет, я и дальше буду пробовать. Буду пытаться. Просто надо сменить стратегию. А пока надо отдохнуть. Тем более, есть что почитать. Завтра увидимся.

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... ☺

Александр ДЕБКАЛЮК sashalsd@ua.fm

Мой нежный ласковый зверь

Все, что вы прочитаете ниже — мнение человека, который видит в ПК нечто большее, чем просто печатную машинку или игровой автомат. Я хотел просто поделиться личными взглядами и ощущениями при общении с компьютером — возможно, они найдут отклик у читателей или изменят их отношение к сему гениальному творению рук человеческих...

Общение с компьютером в любой форме приносит мне удовольствие. Набирая тексты, играя в игры, роюсь в каталогах, работая в Photoshop, устанавливая «Окна», вычищая агрегат на программном уровне или физически, ковыряясь в Интернете, отыскивая решение проблемы, роюсь в почте и т.д., я получаю моральное удовлетворение, дозу прекрасного, пусть вредного наркотика, который, слава Богу, вызывает привыкание... По моему мнению, компьютером можно или восхищаться, или быть абсолютно к нему равнодушным. Он должен быть целью, а не средством, пусть многие и не согласятся со мной. ПК является холстом, на котором пользователь, как художник, проявляет себя — это то, на чем можно творить. При этом не обязательно быть дизайнером. В определенном смысле художником является и программист, строящий хитрую цепочку алгоритмов, и HTML-кодер, воплощающий замысел дизайнера, и просто юзер, настраивающий систему так, как он считает нужным, располагаящий ярлыки на рабочем столе так, как ему нравится, и игрок, строящий хитрую тактическую операцию или выписывающий выражи на виртуальной машине, даже сборщик, способный собрать ПК любой конфигурации, учитывая финансовые возможности и потребности клиента. Если художник получает удовольствие от того, что он делает, это сразу чувствуется в его картине.

Нет людей, которые могут сказать, что досконально знают свое дело и им уже нечему учиться. Нет предела совершенству. Изучил ты Word вдоль и поперек — научись делать под него макросы, отщи баги... Никогда не останавливайся на достигнутом! А насколько интересно изучать новую программу или находить что-то доселе неизвестное в давно знакомой! Одинаковый интерес и азарт у меня вызывало знакомство с новой версией «Окна» и с командной строкой ДОС. Мне просто жаль людей, которые говорят, что им нечего делать на их компьютере.

Многие мои знакомые считают, что им не нужно торопиться с изучением, скажем, языка программирования. Ждут, когда поступят на соответствующий факультет, где их, мол, всему научат. Чувствую, не выйдут из них толковых программистов — они могут похвастать разве что вялым желанием стать программистом, а то, как этого достичь, их мало интересует.

Самый лучший способ познания ПК и его «составляющих» — это метод непос-

редственного контакта с предметом изучения. Если это программа, лучше всего самочином козбзить все менюшки, попробовать, что делают те или иные кнопки. Хотя, конечно, в большинстве случаев без учебника не обойтись... Но и в учебнике ведь нередко пишут: экспериментируйте, проверяйте сами, ищите, изучайте.

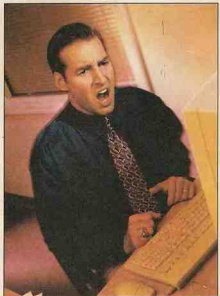
Многие жалуются, что путер у них хиленький, ни во что нормальное не поиграешь, никакую более-менее серьезную прогу не поставишь. А зря, ведь можно поискать альтернативный софт, а если речь идет об играх, то ведь и раньше шедевры делали. Настолько слабая машина, что Dreamweaver с Flash'ем и Photoshop'ом одновременно не запустится, а web-дизайном заниматься хочется? Выучи тот же HTML, CSS, Script'y всякий! Никогда ведь не помешает. А там, глядишь, и на более резвого «конька» денег накопится...

Есть люди, которые всегда следуют при организации своей «рабочей лодки» советам других. Один мой знакомый выкидывает большинство программ, описываемых на страницах «МК», причем использует лишь единицы, предворительно установив множество ненужных. Два просмотра изображений, два архиватора, две программы для общения в Сети, несколько утилит по чистке системы и т.п. Я же стараюсь ставить только то, что повседневно использую. Залупив десять резидентных программ по ускорению работы HDD и памяти, вы не получите желаемого прироста в скорости.

Что за нелепая фантазия — быть эледами планетой всей! Да, архиватор у меня свежайший, но созданные им архивы не читаются более старой версией, установленной у всех знакомых! Ну, а толку? А зачем вам ставить мощнейший графический пакет всего лишь для конвертирования изображений из одного формата в другой? А вдруг слодится — скожете вы. А теперь подумайте, сколько подобных чудес тормозят вашу систему! Неужели вы думаете, что авторы софтовых обзоров ставят себе навсегда все описанные ими программы? Вы не изучаете C++ потому, что он слишком сложен? А почему бы не освоить язык полечке, или вы собрались сразу ОС писать? Поймите сначала основы, сформируйте тот особый тип мышления, который требуется выработать для создания программ.

Мое отношение и Интернету... Интернет — это целая вселенная людских мыслей, отношений, зеркало событий, происходящих в реальном мире, беспорядочное скопление информации. Для меня пребывание в Сети равносильно чтению увлекательнейшей книги, где полезной, удивительной, а где и смешной, авторов ведь у нее миллионы... На независимо от жанра, это книга «затягивает». Стоит зайти в Сеть, как уносится пульс, кровь бьет в голову, я набираю воздуха и... ныряю. Рефлекторно поглядываю на часы, чтобы узнать, много ли еще осталось кислорода (времени).

Об одном жалею — ну не могу я просто серфить, всегда что-то параллельно качаю, иду, с кем-то общаюсь, при этом за-



пущая множество «Окон». Зачастую не успеваю сделать задуманное, независимо от количества часов, проведенных там за один сеанс. Как бы то ни было, выходить из Интернета не хочется никогда — думаю, тут вы меня поймете.

Какая сила у нас в руках! С помощью компьютера можно повлиять на ситуацию на бирже, украсть миллиарды, можно заработать те же деньги, создав движок покеру квейковского или сайт, который по популярности оставит Yahoo! позади. Причем, достичь этого можно как на четвертом Pentium, так и на просто «четверке». Было бы желание и интерес. Не закипайте на одном программировании, попробуйте себя в другой области компьютерных, с позволения сказать, наук. Даже если вы не станете богатым, как БГ (кто-то подумал о Гребенщикове?), или народным любимцем, как Линус Торвальдс, даже если вас не будут разыскивать за хакнинг спецслужбы всего мира и не лепечают в «МК», — если работа за компьютером приносит вам удовольствие, вы должны быть счастливы.

Только подумайте, насколько все продумано в этом важнейшем изобретении XX века. Начиная от расположения клавиш и способа нанесения на них букв и кончая компоновкой платы и материала, из которого она сделана, — все это годы тяжелого труда нескольких поколений ученых и энтузиастов. Я восхищаюсь людьми, которые вложили в это чудо хоть несколько капель своего пота и переживаний. Разве мы при подключении нового винчестера, запуске долгожданной игры, наконец, первом выходе в Интернет и запуске программы, написанной своими руками, не переполняемся тем же смешанным чувством надежды, радости и гордости, что и люди, дошедшие нам возможность прикоснуться к миру компьютера?

Для многих он становится повседневным предметом домашнего обихода, воспринимаемым как телевизор или холодильник. В то же время, случись что-то с любимым «атлончиком» или «пенком», мы начинаем паниковать и потеть от одной мысли, что при-

дется жить без него. Мы часто не ценим то, к чему уже привыкли, и осознаем это только при потере. Делайте выводы...

У компьютерщика — фаната или профессионала своего дела — совершенно особый тип мышления, в этом он подобен мастерам некомпьютерных профессий. Геймер, добравшись до школы, думает, из какого оружия он застрелил бы недоделанного контроллера; серфер вычитывает электронный адрес на рекламных объявлениях, параллельно пытаясь по внешнему виду сидящей напротив девушки определить ее ник; линуксоид пытается все получить «на шару» и не терпит укрытия «системного кода» (правды) ни в каких жизненных ситуациях. Человека, по-настоящему чем-то увлеченного, нетрудно «вычислить» в толпе. Но эта увлеченность не должна замыкаться в 15, 17 или 21 дюйм вашего монитора. Ну дайте хотя бы на пару часов остыть вашему процессору и мозгу, а может, и близким!

По-моему, нереально или, как минимум, сложно изучить компьютер без дополнительной литературы. Вспомните протертые учебники, перечитанные миллионы раз. Почему они так дороги нам, почему жалко их кому-то отдать или сдать в макулатуру? Конечно, многие приходится использовать практически ежедневно, но все-таки... Мы привязываемся к вещам из-за тех моментов жизни, с которыми они у нас ассоциируются. Так же дороги детские книги со сказками, которые до сих пор пылятся где-то в шкафу. По той же причине многие бесцельно хранят пятидюймовые диски с давно не нужными программами и играми. Вон из коробки в кладовой торчит первая клавиатура с потертыми клавишами, как трудно было к ней привыкать... Вспомните то время, когда глаза постоянно останавливались то на ней, то на мониторчике со смешной диагональю, и очень трудно было одновременно нажимать клавиши и смотреть, как переворачиваются фигурки на экроне.

Но компьютерные технологии не стоят на месте, и крылатая фраза БГ «440 KB ought to be enough» вызывает лишь улы-

ху. А чтобы быть в курсе того, что происходит в мире ПК, мы читаем компьютерную периодику. Почему у вас, равно как и у меня, в руках именно «МК» или «МиК»? Наверняка потому, что это домашние журналы, такие себе «свои». В свое время «МК» изменил мой взгляд на мир информационных технологий, решил многие вопросы. Нередко случалось, что интересовавшаяся в определенный момент тема в ближайшем выпуске раскрывалась на его страницах. Пока все разрабатывалось и самосовершенствовалось изданиям будет под силу сохранить подобную самобытность, актуальность и вечную непредсказуемость, от них не уйдут постоянные читатели, к которым я отношу и себя. Постоянное чтение «МК» может привести к неожиданному поумению заворочной-капительной части населения ☺ нашей самой большой страны в Европе. До, поначалу будет трудно читать статьи из разделов «Железо» и «Программирование», не говоря уже про «Имеем-уши», но со временем, а точнее, с каждым новым номером, вы начнете понимать все больше и больше... Думаю, ясно, что вышеказанное адресуете прежде всего начинающим читателям. Я же стараюсь читать все рубрики, кроме некоторых узкоспециализированных статей. Не замыкайте себя в кольцо одной области компьютерных знаний, почитайте о чем-то неизвестном, вдруг понравится.

Вы владелец компьютера? Значит, в ваших руках все, не оставяйтесь до конца жизни «козером». Получайте удовольствие от того, чем занимаетесь за экраном ПК. Будет совсем не душно, если это принесет удовольствие другим. Не отвергайте зов о помощи начинающих козеров. Пусть вы гордитесь тем, что изучили ПК своими силами, без сторонней помощи, но если новичок по-настоящему «верит» в компьютер, почему бы не очертнить в «Беседку» пару строчек, которые могут открыть читателям глаза. Уважайте и цените аргумент на вашем столе не только за то, сколько уе. пришлось за него выложить, а за то, сколько мегобайт знаний, счастья и общения он вам доставил.



Антон ТОКАРЕВСКИЙ antonio_2003@ukr.net

Хороводы дисководов для драйвового народа

Мало кто из современных пользователей ПК еще помнит те времена, когда CD-ROM-приводов (да и самих CD) не существовало в природе и приходилось довольствоваться флоппиками 5.25 или 3.5 дюйма. А ведь в свое время флоппики, пришедшие на смену громоздким магнитным носителям, казались настоящим чудом технической мысли! Но увы, со вре-

менами **GigaRec** позволяет хранить порядка 1.2 Гб данных на стандартном 99-минутном CD-диске и около 1 Гб информации на 80-минутном. Для копирования оригиналов и хранения особо ценных данных предназначена новая технология **SecuRec**, защищающая данные на аппаратном уровне. Кроме этого, для повышения надежности работы и снижения уровня шума предназначен режим **Silent Mode**, который устанавливает время доступа, скорость чтения и записи, время выброса диска. Весьма полезная во всех отношениях «примочка» **Q-Check** обеспечи-

AOpen CRW4048 — один из первых приводов, который начал поддерживать запись на 40х. Что, конечно, ниже, чем у



Рис. 1

ваً менем приложения ПК становились все прожорливее. И с их точки зрения диски вместили слишком маленький объем информации. Поэтому на рынок ПК последовало триумфальное восшествие компакт-дисков, вслед за которым массово распространились и устройства, считывающие информацию с компактв. Теперь CD-приводы стали неотъемлемой частью компьютера. При этом из года в год они неизменно совершенствуются. Предлагаем вашему вниманию краткий обзор нескольких кандидатов на место в 5.25-дюймовом отсеке вашего ПК.

Пишите, Шура

PlexWriter Premium — рекордер CD-RW одной из самых популярных торговых марок на рынке. Читает и записывает диски со скоростью 52х, а перезаписывает RW с самой высокой на сегодняшний день скоростью 32х. Время доступа для данного привода составляет менее 65 мс. Рекордер оборудован увеличенным 8-Mb буфером и оснащен технологией **BURN-Proof**, которая предотвращает порчу дисков из-за переполнения буфера.

Следующая информация не может не порадовать меломанов: новейшей тех-

нология **GigaRec** позволяет хранить порядка 1.2 Гб данных на стандартном 99-минутном CD-диске и около 1 Гб информации на 80-минутном. Для копирования оригиналов и хранения особо ценных данных предназначена новая технология **SecuRec**, защищающая данные на аппаратном уровне. Кроме этого, для повышения надежности работы и снижения уровня шума предназначен режим **Silent Mode**, который устанавливает время доступа, скорость чтения и записи, время выброса диска. Весьма полезная во всех отношениях «примочка» **Q-Check** обеспечивает проверку ошибок перед процессом записи и после него, а также предоставляет информацию о качестве используемого носителя.

Дизайн рекордера отвечает современным нормам. Существует внутренняя версия с интерфейсом **ATAPI** и внешняя версия с **USB 2.0** (рис. 1). В комплект поставки входят программы **PlexTools**, **Nero** и **InCD**, руководство по эксплуатации и, что приятно, CD-R и CD-RW диски. В продаже данную «писалку» можно найти с мая 2003 года.



Рис. 3



Рис. 2

предыдущей модели, но все же достаточно высокий показатель для того, чтобы обратить на девайс внимание. У этого аппарата также имеется защита буфера от опустошения, применяющая технологию **Just Link** и **Just Speed**. Именно благодаря применению последней, количество ошибок при записи сведено до минимума, так как скорость работы выбирается индивидуально для каждого конкретного диска. **Just Speed** окажет неоценимую услугу в том случае, если качество диска оставляет желать лучшего. Передняя панель драйва не балует изысками — там всего две кнопки: управление лотком и **Play** (рис. 2).

Асса, асса...

ASUS CRW-5224A-U (рис. 3) — внешний записывающий привод ASUS с интерфейсом **USB 2.0**, скорости — 52х/24х/52х. По заявлению производителя, гарантирована стабильно высокая скорость и абсолютная надежность в эксплуатации. Думаю, что фирма ASUS уже заслужила хорошую репутацию, поэтому поверю ей на слово. В этой модели используются многие новейшие технологии. В соответствии с последними веяниями времени снижены до минимума шум и вибрации, а следовательно, можно навсегда забыть рев взлетающего самолета при включении сидка.

Кроме того, модель привлекает следующими особенностями: режим записи **CAV**, обеспечивающий постоянную угловую скорость; технология **FlextraLink**,



Рис. 4

предотвращающая ошибки, связанные с недозагрузкой буфера; технология выбора оптимальной скорости записи. Система стабилизации второго поколения DDSS II (Double Dynamic Suspension System) гарантирует высокую стабильность работы, а высокая скорость записи позволяет «исписать» диск объемом 650 Мб за 2,5 минуты. Помимо этого, существует софт для разных операционных систем, который позволяет приводу производить ускоренное декодирование музыкальных и видеокомпакт-дисков различных форматов.

ний, а следовательно, его цена существенно ниже. Соответственно, в комплект поставки входит набор для подключения (1 шлейф IDE, 4 болта, 1 звуковой кабель), руководство пользователя (догадаться на каких языках) и все, как и в предыдущем случае, включая шпильку с инструкцией.

CDравствуйте, мы ваши сидючки

Еще одно «детиче» ASUS — модель **ASUS CD-5520**



Рис. 6

В комплект поставки входят подставка для привода, компакт-диск с ПО, мануал пользователя (почему-то только на английском и китайском языках), руководство по быстрой установке на 12-ти языках (не исключено наличие языка суккулит и отсутствие русского ☹). А также чистые записываемые и перезаписываемые диски ASUS, кабели и очаровательная мелочь — шпилька с инструкцией для аварийного извлечения

диска! Скажу честно, что эта самая шпилька навела меня на некоторые размышления по поводу рекламируемой надежности рекордера ☹.

ASUS CRW-5224 A — по техническим характеристикам практически брат-близнец вышеописанному девайсу (рис. 4). Основное различие заключается лишь в том, что этот привод — внутрен-

ний, а следовательно, его цена существенно ниже. Соответственно, в комплект поставки входит набор для подключения (1 шлейф IDE, 4 болта, 1 звуковой кабель), руководство пользователя (догадаться на каких языках) и все, как и в предыдущем случае, включая шпильку с инструкцией.

Еще одно «детиче» ASUS — модель **ASUS CD-5520** (рис. 5), обычный привод CD-ROM со скоростью чтения 52x. В отличие от многих других аналогичных устройств, привод способен обеспечивать высокую надежность работы и передачу данных на больших скоростях. Здесь также не обошлось без антивибрационных и шумопоглощающих технологий нового поколения, а также забота о наших ушах и всем остальном ☹.



Рис. 7

Конечно, этот девайс не отличается особыми изысками, но зато доступен по цене. На передней панели устройства расположены кнопки воспроизведения/перехода к следующей композиции, что весьма удобно при проигрывании музыкальных компакт-дисков. ASUS CD-5520 — один из относительно новых приводов, обеспечивающих высокую скорость чтения. Для иллюстрации его рабочих качеств можно привести характеристику британского компьютерного журнала PC PRO, который утверждает, что привод компакт-дисков ASUS «не только способен обеспечивать высокую скорость передачи данных, но и отличается выдающейся стабильностью, производительностью и простотой использования». Ну-ну. Невольно вспоминается старый мультфильм, где главный персонаж говорит: «Кто похвалит меня лучше всех, тот получит сладкую конфетку» ☹.

Комбинация

Нельзя обойти вниманием и такое «достижение» ASUS, как ком-

бинированный двухинтерфейсный тонкий внешний привод **ASUS SCB-2408-D** (рис. 6). Что это такое? А вот что: внешний комбинированный привод «четыре в одном», способный осуществлять запись CD-R на скоростях 24x, перезаписи CD-RW на скоростях до 10x, чтение CD-ROM — на 24x и DVD-ROM — на 8x. Девайс имеет легкую, удобную конструкцию и высокоскоростные интерфейсы (USB 2.0 и IEEE 1394). Одним из преимуществ этой модели является эргономичность и компактность — устройство запросто уместится на ладони



Рис. 5

и весит 250 г. Как и в некоторых вышеописанных приводах, используются технологии предотвращения ошибок и выбора оптимальной скорости записи. Поддерживается довольно широкий спектр ОС, среди которых Windows XP/2000/ME/98SE и Mac OS. В комплект поставки входит чехол для привода, компакт-диск с ПО (программы для записи дисков, проигрывания DVD и драйверы USB 2.0 для Mac OS и Win 98SE), руководство пользователя (как всегда, на английском и китайском), мануал по быстрой установке, чистый записываемый диск, чистый перезаписываемый диск, адаптер источника питания, переходник и кабели.

Завершая наш рассказ об ASUS, рассмотрим еще одну модель этого производителя **ASUS DRW-0402P** (рис. 7) — привод DVD-R/RW, с интерфейсом ATAPI. Этот девайс предназначен для записи DVD-R (4x) и DVD-RW (2x), компакт-дисков (16x), перезаписываемых компакт-дисков (8x), а также чтения DVD-ROM (12x) и компакт-дисков (32x). Имеется технология предотвращения ошибок, связанных с перезагрузкой буфера при записи CD и DVD.

Продолжение следует

INCOSOFT-TELECOMMUNICATIONS

КОМПЬЮТЕР

Фирменная футболка в подарок!!!

1645 грн - DUKON800 с МОНИТОРОМ 43" SAMSUNG

1498 грн - DUKON800 с МОНИТОРОМ 45" SCOTT

ПОПЕЛН CD-RW, DVD-RW от 56 грн ПЕРИТЕРН от 428 грн

CD-RW, DVD-RW от 60 грн ПЕРИТЕРН от 265 грн

12

0441224 4768 246 44 29 255 25 33

044 5 770000000 20-й. 04.12

http://www.incosoft.com.ua

e-mail: info@incosoft.com.ua

incosoft

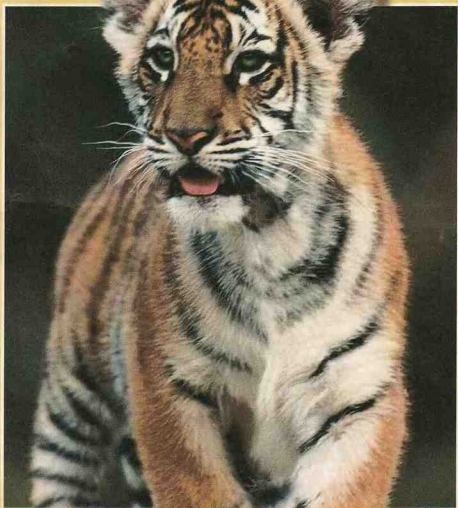
[illegible][illegible]

Наименование	гггг	г.г.	код
Jet Locust / Kestrel / Acrop 346	47	9	3
Microbus 54 K Acrop 346496 Locust int.	77	14	3
Microbus 54 K Acrop 346496 Locust int.	177	22	3
GHC 381 V90 K1 332 and Vector	111	33	2
Microbus 54 K Acrop 346496 and V92	228	41	3
Microbus 54 K Acrop 346496 and Vector	423	42	3
Yacht, OHN 54 V90 Vector	248	46	2
Microbus 54 K / Y 92 V90 Vector	276	56	3
Microbus 54 K V90 / 134 101 Vector	208	58	3
Microbus 54 K 32nd Class int. Vector	338	63	3
Системы обслуживания			
KOPOR & acc. int.	3	6,4	3
Acrop K1 ACAP 150 150 Hips JRC	20	6	3
Acrop K1 ACAP int. Cy	274	55	3
Катера			
Ванна плавания 330-330W ATX / AT	65	12	2
Катер, 30м, 330-330 W ATX	14	17	2
COZGEM 30m Cat 330 330 W ATX	338	19	2
Компьютерные системы			
Стационарные системы			
Isacore 224 AT	337	43	3
HP Deskjet 3220 USB	343	44	3
HP Color LaserJet 3200 (network)	397	35	2
Brother Laser C435 315	315	37	2
Броузер Stylus C430	315	37	2
HP LaserJet 3420 AIO	233	44	3
Canon BJC-33000 AIO	339	45	3
CANON BJC 3320	279	32	2
Canon BJC-3200 AIO AIO	392	71	3
HP LaserJet 3420 AIO	315	34	2
HP LaserJet 3500 AIO	392	72	3
Броузер Print 315	332	245	3
Портативные системы			
Isacore HP-3300 1040HP	1058	182	3
Canon HP 1100 AIO AIO	1049	195	3
HP LaserJet 1200 AIO	1729	315	3
HP LaserJet 1200 AIO AIO (PrintJet)	1233	325	2
Сканеры			
Модель ScanImage 13000 AIO	215	39	3
Принтер/Модель HP/1006/12000/315	337	42	3
Модель HP/1000 C	335	45	3
Модель HP/1000 AIO	331	40	3
Модель HP/1000 Scan 24000 AIO	349	45	3
Модель HP/1000 AIO 24000 AIO	403	72	3
Модель HP/1000 2000/315/42	754	140	2
Изображения беззеркальные системы			
APOLLO 300-1000VA	216	40	2
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
К. оригинальные картриджи ч/б и цв	22	4	2
К. оригинальные картриджи ч/б и цв	270	50	2
УПАКОВ			
Магнитные и жесткие б/б упаковки	27	5	2
Диски и материалы по выделенной стоимости			
Ванна (разм. 22-30-30-30) и др.	1	0,15	1
Канал (разм. 22-30-30-30) и др.	3	0,48	1
Водостойкий лист из ГВ	189	33	2
4848	403	116	1
3120x	544	108	1
Диски и материалы по фиксированной стоимости, в евро			
Модель Unlimited (1020-50-60)	16	3	1
Модель Unlimited (1020-50-60)	24	4,5	2
Модель Unlimited (1020-50-60)	49	9	2
Модель Unlimited (1020-50-60)	40	11	1
Модель Unlimited (1020-50-60)	100	22	1
ВНИМАНИЕ!			
Недостаточно номера «Мик»			
вы всегда можете приобрести в магази-			
не «Сунасики» пр. Победы, 29			
(метро «КПИ») тел. 274-32-29			
Код	Название фирмы	Стр.	Стр.
1	И. П. Т. (044-66-48-257, 46-47-185)	29	29
2	И. П. Т. (044-66-48-239, 23-45-335)	29	29
3	И. П. Т. (044-66-48-239, 23-45-335)	29	29
4	И. П. Т. (044-66-48-239, 23-45-335)	29	29
5	И. П. Т. (044-66-48-239, 23-45-335)	29	29
6	И. П. Т. (044-66-48-239, 23-45-335)	29	29
7	И. П. Т. (044-66-48-239, 23-45-335)	29	29
8	И. П. Т. (044-66-48-239, 23-45-335)	29	29
9	И. П. Т. (044-66-48-239, 23-45-335)	29	29
10	И. П. Т. (044-66-48-239, 23-45-335)	29	29
11	И. П. Т. (044-66-48-239, 23-45-335)	29	29
12	И. П. Т. (044-66-48-239, 23-45-335)	29	29</

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР
ИГРОВОЙ» №29-30 (87-88). 21.07.2003.

Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидательство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
03057 г. Киев-57, а/я 61
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных
материалов несет рекламодатель.
Перепечатка материалов только
с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2003.
Издатель: ООО «МДМ-Медиа Компьютеры»

ЭКЗО



Подписной индекс – 23967

Фирменный календарь для оформивших годовую подписку

Журнал для настоящих любителей дикой природы

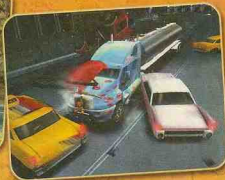
BIG MUTHA TRUCKERS

МАЗА ТРАКЕРЫ!

ТАЧКА МОЕЙ
МАМОЧКИ.

pc cdrom

eutechnyx



Жила-была одна добрая мама Джексон, президент транспортной компании. И было у мамы три сына (старший, средний и младший) и одна дочка. И не знала она, как же между детьми компанию свою поделить. Потому решила: кто за шестьдесят денюшек больше возов денег заработает, тот и получит фирму транспортную. Сказано - сделано. Видела мама всем детям по грузу многогоному, наказ свой материнский дала и отпустила их на все четыре стороны...

- Трое братишек-охламонов и стержневая сестричка, каждый со своим уникальным стилем вождения.
- Байкеры, дорожные бандиты и продажные полицейские - все хотят заграбастать ваши деньги.
- Разбейте артефакты свою тачку, чужие тачки, вообще все тачки, загремите в тюрьму и получите за все это деньги!
- Крутые компании в пяти мегаполисах только и ждут, чтобы вы заработали (или потеряли) на них свой первый миллион. Или три.



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