

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 31(89)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

4.08.2003

LARA CROFT TOMB RAIDER

the angel of darkness

CALL of CTHULHU

HULK

FREELANCER



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

По вопросам стоимости продаж и сотрудничества обращайтесь по тел.
(044) 755-08-65, e-mail: odissey@odissey.com, www.odissey.com.ua



Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

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

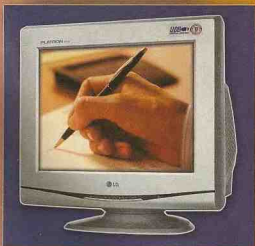
Киев	Житомир	Николаев
Саммит* 254-5050, KSS* 464-0220,	Горизонт (0412) 36-0582,	Нау-хау (0512) 47-2003
Бизнес-пресса* 220-1608,	Запорожье	Одесса
Блиц-информ* 518-6682	Пресс-сервис (0612) 62-5151	Мим (0482) 37-5264
(* филиалы по всем областным	Кременчуг	Севастополь
центрам Украины)	Приватна доставка	Истар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

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

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ АВГУСТА"

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

- Дмитрий АМПИЛГОВ.
WCG 2003, стр. 8-9.
- DAVERT.
Call of Cthulhu, стр. 10-11.
- ZLOY.
Tomb Raider, стр. 12-14.
- Алексей ТУР aka Ieprekon.
Hulk, стр. 15-17.
- Дмитрий АМПИЛГОВ.
Радиомодели: Вертолеты, стр. 18-19.
- ЯСКР.
Ski Park Manager, стр. 20-21.
- ПОЛУЭЛЬФ.
Freelancer, стр. 22-23.
- AKELLA.
Семь дней внедрения, стр. 24-25.
- Дмитрий СВИРЕПЧУК.
HTML: вдоль и поперек 6, стр. 26-27.
- Антон ТОКАРЕВСКИЙ.
Хороводы дисководов, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оценки статьи по десятибалльной системе и участия в конкурсе

Вы читаете этот номер, а мы отдыхаем в разных уголках нашей планеты. Например, BondD отправлен на живописные болота к северу от Вечных Топей. Другие же агенты Департамента разбежались кто куда.

Сфера пересечения интересов

Компании **1C** и **«Никита»** объявили о начале второго этапа тестирования первой российской онлайн-ролевой игры **«Сфера»**. Для того, чтобы принять участие в тестировании, нужно заполнить анкету на сайте 1C (<http://www.1c.ru/games/PUB/anketa.txt>) и выслать ее по адресу: game-test@1c.ru. Дата окончания срока приема заявок по неизвестной причине не сообщается. Но не исключен вариант, что на тот момент, когда вы будете читать этот номер, анкет



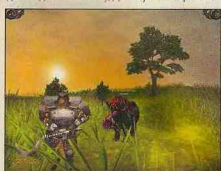
кеты приниматься уже не будут ☹. Но все равно, загляните на сайт 1C, — а вдруг повезет. Проект **«Сфера»**, как уже говорилось, является первой глобальной российской MMORPG. По своему размаху он практически ничем не уступает суперпопулярному на Западе **EverQuest**. Действие игры перенесет вас в параллельный мир, именуемый **«Сферой»**. В нем действуют магия и волшебство, а жители будут иметь возможность избрать любой путь развития. Вы можете стать могучим магом или воином, изучать черное искусство некромантии или оттачивать мастерство стрельбы из лука. А может, вам больше по душе мирные профессии? Кузнецы и рыбаковы, купцы и крестьяне — без них не проживет ни один мир. Трудясь на шахте или у горно, вы можете заработать почет и уважение и при этом скопить немалый капитал, возможно, даже быстрее, чем сражаясь с драконами.

В **«Сфере»**, в отличие от многих онлайн-выходящих игр, есть сверхзадача. Каждый игрок, теоретически, может стать королем этого мира. В одиночку это, естественно, сделать не удастся. Для того, чтобы захватить престол, нужно создать сильный клан, выстоять в кровопро-

литных боях с другими претендентами и в конце концов взобраться на вершину власти. Но ничто не вечно в мире **«Сферы»**. Всегда найдется кто-нибудь, кому не понравится ваше правление, и он попытается сместить вас с трона. Ведь как известно из истории, захватить власть зачастую бывает намного легче, чем удержать ее в руках. Также в игре присутствует некий принцип, сходный с AD&D шным элиджиментом. **«Сфера»**, подобно иным мирам, держится на равновесии сил. Потому, в зависимости от ваших действий, вам будет присваиваться склонность к Доб-

ваше правление, и он попытается сместить вас с трона. Ведь как известно из истории, захватить власть зачастую бывает намного легче, чем удержать ее в руках. Также в игре присутствует некий принцип, сходный с AD&D шным элиджиментом. **«Сфера»**, подобно иным мирам, держится на равновесии сил. Потому, в зависимости от ваших действий, вам будет присваиваться склонность к Доб-

ваше правление, и он попытается сместить вас с трона. Ведь как известно из истории, захватить власть зачастую бывает намного легче, чем удержать ее в руках. Также в игре присутствует некий принцип, сходный с AD&D шным элиджиментом. **«Сфера»**, подобно иным мирам, держится на равновесии сил. Потому, в зависимости от ваших действий, вам будет присваиваться склонность к Доб-



ваше правление, и он попытается сместить вас с трона. Ведь как известно из истории, захватить власть зачастую бывает намного легче, чем удержать ее в руках. Также в игре присутствует некий принцип, сходный с AD&D шным элиджиментом. **«Сфера»**, подобно иным мирам, держится на равновесии сил. Потому, в зависимости от ваших действий, вам будет присваиваться склонность к Доб-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

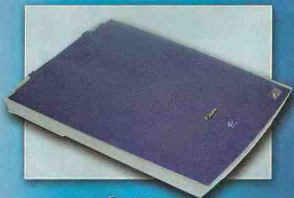
г. Киев-57, а/я 61, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР»,
конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" В АВГУСТЕ 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

мышька AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

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

(телефон)

Почтовый адрес

Ф.И.О.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

ру или Злу, Порядку или Хаосу. Можете себе представить, во что превратится прекрасный цветущий мир, если к власти придет злобный некромаг? А может, кому-нибудь из вас понравится именно такая, мрачная «Сфера»? Все в ваших руках. Короче говоря, создатели «Сферы» попытались воплотить в своей игре все самое лучшее, что было в зарубежных онлайн-проектах, привнес в множество своих собственных интересных находок. Разработчики планируют закончить работу уже до конца этого года.

Король на свободе

Компания **Vivendi Universal Games** и **Interplay Entertainment Corp** объявили об уходе на золотой игры **Lionheart: Legacy of the Crusader**. Как большинство из вас, наверно, помнит, эту игру создала компания **Reflexive Entertainment** под чутким присмотром сотрудников **Black Isle Studios**, хорошо знакомой поклонникам компьютерных RPG всего мира. Действие **Lionheart** бу-

Lionheart создан на основе ролевой системы **S.P.E.C.I.A.L.**, столь успешно зарекомендовавшей себя в «**Фоллауте**». Правда, на этот раз разработчикам пришлось приспособить ее к «магическому» миру, что вызвало бурю недовольства среди фанатов. Вообще же, **Lionheart** обещает быть выполнен в лучших традициях игр от **Black Isle**: нас ждет изометрическая проекция, огромный игровой мир, множество NPC, среди которых будут встречаться и известные исторические личности, такие как **Леонардо да Винчи**, **Рафаэль**, **Васко да Гама** и многие другие. Не обойдется и без гигантского количества побочных квестов, множество предметов, оружия, нескольких школ магии. Под нашим непосредственным управлением будет только один герой, но разработчики предоставят нам возможность прихватывать с собой различных персонажей, если те согласятся разделить с нами все тяготы трудного путешествия. Наличие нескольких рас, каждая из которых будет обладать своими достоинствами и недостатками, должно дать еще больше простора для выбора разнообразных путей прохождения игры. **Lionheart: Legacy of the Crusader** должна появиться в продаже уже в августе этого года. Ждем с нетерпением.

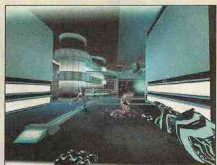
Тили-тили-тесты

16 июля этого года компания **Nival Interactive** объявила о начале открытого бета-тестирования своего потенциального хита «**Деммури 2**». А это значит, что разработкой этой многообещающей игры вышла на финишную прямую, что определенно не может не радовать. Те из вас, кто следит за новостями игрового мира, должны помнить, что вторая часть приключений в мире Эфира бу-

дет развиваться в корне изменило баланс игры. Выход финальной версии «**Деммури 2**» намечен на третий квартал 2003 года.

Трон киберпанка

Компания **Buena Vista Games** и **Monolith Production** объявили об откровении на золотом мастер-диске игры **TRON 2.0**. Этот экшен был создан «отцами» **Калеба** и **Кейт Арчер** по мотивам старого одноименного фильма, некогда сильно потрясавшего умы поклонников стиля киберпанк. В игре нам придется выступить в роли сына главного героя фильма — парня по имени **Jet**, ввязавшегося в войну с корпорацией **ICOM**, чтобы отомстить за смерть своего отца. Но так как перед нами алтарь киберпанка, а герой — сын одного из лучших программистов этого



мира, то идти на приступ здания корпорации, вооружившись **BFG** и снайперской винтовкой, нам не придется. Вместо этого **Jet** при помощи уникальной технологии, созданной героическим родителем, создаст цифровую копию самого себя и отправляется в путешествие по Сети, дабы разрушить зловредный **ICOM** изнутри. Сеть на то время, по-видимому, будет представлять собой не менее оживленное место, чем реальный мир. По мере прохождения игры нам придется столкнуться с огромным количеством NPC-программ, живущих своей собственной жизнью. **ICOM**, надо признать, тоже не лыком шит. Он напомнит Сеть множеством цифровых призраков, которые будут изо всех сил стараться помешать нашему герою в выполнении его благородной миссии. Будучи коренными жителями цифровых пространств, призраки умело изменяют Матрицу под себя © и в случае нужды могут пройти сквозь стены, создать из ничего непреодолимое препятствие и т.д., и т.п. В процессе игры нам придется взламывать и вы-



водить из строя серверы противника, защищаться от вирусных атак, похищать и портить файлы и, конечно, сражаться —



дет разворачиваться в столь популярной в современной фантастической литературе альтернативной реальности. Предыстория игры перенесет нас во времена второго крестового похода. Именно тогда, вследствие неосторожных действий противоборствующих сторон, был открыт портал, пустивший в нашу реальность магию. **Ричард Львиное Сердце** и слуган **Саладин**, забыв на время о войне, объединили свои усилия и попытались воспрепятствовать проникновению инородной энергии. Но сил и знаний людей оказалось недостаточно для того, чтобы предотвратить последствия. Ход истории был изменен раз и навсегда. Вскоре люди перестали быть единственной разумной расой на планете. Рядом с ними на Земле заняли свое место демоны — выходцы из других миров. Под воздействием ма-



гии некоторые народы настолько изменились, что называть их людьми стало уже невозможно. Да и сама история потекла по несколько иному руслу.



дет коренным образом отличаться от своей предшественницы. Если первые «**Деммури**» представляли из себя пошаговую стратегию с элементами RPG, то вторые станут полноценной ролевой игрой с захватывающим нelineйным сюжетом, множеством NPC, побочными квестами и единственным героем, который пройдет с вами всю игру от начала до конца. Игровой мир также претерпел значительные изменения. Теперь у вас появится возможность нанимать корабли, исследовать отдаленные острова, путешествовать по подземельям. Кроме этого появится и множество других возможностей, которых не было ранее. Уникальная боевая система, основанная на принципах настольных карточных игр, осталась неизменной, однако разработчики добавили множество новых заклинаний, которыми могут пользоваться представители лю-

это ведь все-таки экшен. Несмотря на то, что все оружие в игре представляет собой программы, те из вас, кто когда-либо играл в 3D-шутеры, быстро поймут, что с ними делать. У нас в руках окажутся те же самые шоттаны и лауннеры, только называться они будут по-другому. Правда, разработчики обещают множество хакерских девайсов, без которых пройти игру будет практически невозможно. Так же следует заметить, что Monolith не растерял свой юмор, столь поразивший игроков в двух частях сериала *No One Lives Forever*. Яростные перестрелки будут то и дело перемежаться смешными ситуациями, в которые попадет наш герой. Короче говоря, ждем новой игры от Monolith — думаю, она нас не разочарует. Релиз TRON 2.0 намечен на 26 августа этого года.

Апгрейд на Судный день

В последнее время в англоязычной части Интернета утихли обсуждения системных требований таких ожидаемых проектов, как *Half Life 2* и *Doom 3*. Графика обеих игр просто-таки сама намекает на то, что подходит время апгрейда, и всем, кто хочет приобщиться к миру этих потенциальных хитов, придется выложить немалую сумму на новейшие разработки компаний Intel или AMD, NVIDIA или ATI. И вот недавно журналисты крупного портала *3D Action Planet* (<http://www.3dactionplanet.com>) взяли интервью у самого «котца» всего Doom'ов — Джона Кармака. Который, как не он, сможет наиболее авторитетно



ответить на мучающий всех вопрос: — что за машину потребует его детище? По словам Кармака, третий Doom можно будет запускать на машине с гигагерцовым процессором, 265 Мб оперативки и видеокарточкой класса GeForce. Это так называемая минимальная конфигурация, на которой игра го-



рантировано запускаться. Правда, играть на подобной машине в третий Doom сам Кармак никому не советует ☹

Возвращение на Дикий Запад

Известный западный игровой сайт *Worthplaying* опубликовал на своих страницах сообщение о том, что немецкая студия *Spellbound* начала работать над игрой *Desperados 2*. Никаких подробностей о новом проекте немецких разработчиков пока что нет, собственно, как и официального анонса, но если сообщение *Worthplaying* не окажется очередной «уткой», то у поклонников *Spellbound* появится очередной повод для напряженных ожиданий и яростного интернет-серфинга в поисках новостей и подробностей. Напомним, что в данный момент в разработке у этой команды находится игра *AI Carpele*, в которой нам, по желанию, предложат выступить в роли подручного известного гангстера или, наоборот, попытаться избавиться Чикаго от его влияния. Ну что ж, будем ждать официального анонса и, естественно, новых приключений Джона Купера и его друзей. По данным *Worthplaying*, релиз игры намечен на осень 2004 года.

По направлению к Берлину

В Сети появилось сообщение о дате выхода третьей серии суперхита от *Pyro Studios* — *Commandos III: Destination Berlin*. Игра должна появиться в продаже 26 сентября этого года. В третьей части этой бесометной эпопеи нам предложат принять участие в трех кампаниях, которые развернутся на улицах Сталинграда, в Центральной Европе и в Нормандии. Как обычно, под нашим руководством будет группа бравых диверсантов, силами которой нам и придется бороться с войсками Третьего Рейха. Как уже сообщалось ранее, геймплей третьих *Commandos* довольно сильно будет отличаться от предыдущих частей игры. По неизвестным причинам разработчики решили добавить в игру больше экшена, и теперь цель некоторых миссий заключается исключительно в уничтожении живой



силы противника, причем нашим героям придется действовать в составе крупных воинских подразделений, управляемых компьютером.

Так, уже сегодня известно, что нам выпадет честь принять участие в знаменитой высадке в Нормандии. Однако тактические миссии тоже никуда не делись. У вас будет возможность активно воздействовать серое вещество, спасая заключенных из застенков Гестапо, спасая «языков» и т.д., и т.п. Кроме того, *Commandos 3* станет первой игрой серии, содержащей многопользовательский режим. Мультиплеер сможет поддерживать до двенадцати игроков одновре-

менно. Короче говоря, ждем сентября и готовимся к новым подвигам.

То, чего мы так долго ждали

Компания *Eidos Interactive* анонсировала даты выхода наиболее ожидаемых проектов. Помимо *Commandos III: Destination Berlin*, о которой мы прочли в предыдущей заметке, стало известно, что потенциальные хиты от *Ion Storm* — *Deus Ex 2: Invisible War* и *Thief 3* доберутся до наших мониторов зимой 2003 года. Думаю, что эти игры в рекламе не нуждаются. Продолжение мрач-



ного киберпанка от Уоррена Спектора ожидают миллионы фанатов во всем мире. То же самое можно сказать и о новых приключениях вора Горрита. Так что зима обещает быть насыщенной событиями ☺. Любителям разрывать острыми зубами вены и артерии своих ближних, возможно, будет интересно узнать, что продолжение популярного валкирского экшена *Legacy of Kain: Defiance*, разрабатываемого студией *Crystal Dynamics*, должно выйти в ноябре этого года. Все три игры выпускаются одновременно для платформы PC и X-box. Ждем с нетерпением.

Своя революция

Правление компании *Elixir Studios* на днях сообщило об уходе в печать мастер-диска ожидаемой многими политической стратегии *Republic: The Revolution*. В этой игре нам придется выступить в роли лидера политической партии, впоследствии заняв пост президента некоего государства под названием *Novistrana*. Причем путь к вершинам власти вы волны выбирать по своему усмотрению. Можете связать свою политическую карьеру с профсоюзными или с криминальными группировками, можете попытаться привлечь на свою сторону военных или попытаться стать во главе религиозной секты. От того, каким именно путем вы придете к власти, будет зависеть и то, в каком направлении будет развиваться страна под вашим руководством.

Но путь к вершине выстан отнюдь не розданным. Вам будет противостоять шестнадцать других кандидатов, которые, как и вы, хотят занять президентское кресло. Для того, чтобы выиграть в предвыборной борьбе, вам придется прибегать к таким грязным методам, как шантаж, сбор компромата на соперников, подкуп и, возможно, даже убийства.

Несмотря на то, что игра уже полностью готова, вряд ли оно выйдет раньше сентября. Лето — не самое лучшее время для релиза. Ну что ж, подождем.

WCG2003

WORLD CYBER GAMES

Чемпионат мира по компьютерным играм 2003 Кубок Украины

Организатор – компания Samsung Electronics
www.wcg.com.ua
www.samsung.ua

С 23 июня по 6 июля – региональные туры.
С 29 по 30 августа – финальный турнир.

Заявки на участие принимаются на сайте www.wcg.com.ua с 5 мая по 16 июня.
Победители Кубка Украины по всем четырем видам игр принимают личное участие в Финале Третьего Чемпионата Мира в Сеуле, Южная Корея.

- Half-Life Counter-Strike
- Unreal Tournament 2003
- StarCraft: Broodwar
- WarCraft III

Технический
спонсор:



В рамках Чемпионата проводится акция от компании МКС.
О подробностях акции читайте на сайтах:
www.wcg.com.ua, www.mks.ua



Медиа-спонсоры:

Дмитрий АМПИЛГОВ

WCG2003
WORLD CYBER GAMESЧемпионат мира
по компьютерным играм 2003
Кубок Украины

Новости чемпионата

Итак, 120 лучших определены. Днепрпетровский SCBW финал решили не переигрывать. На финал едет **k7.Topick**. Поедет на финал и львовская команда **-git-**, которую я незаслуженно «оставил за бортом» в прошлом номере. Опомился лишь после присланного ребятами e-mail'a. Ребята, честное пионерское, я не со зла ☹. Рука, злодейка, дрогнула.

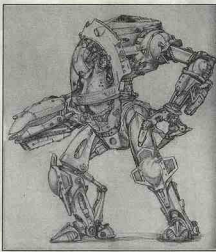
Закончилась и киевская эпопея. Причем, в Днепрпетровске. На Первом открытом всеукраинском чемпионате по UT2003, проводимом progameur.dp.ua, **vp'snAke** занял третье место. Таким образом, по личной договоренности, ему и за Кубок Украины бороться. А первое место на этих соревнованиях занял **pbjexz1**. Впрочем, в свете последних событий это совершенно неудивительно. Киевский финал, по всей видимости, придол ехз1 дополнительные силы. На крупном чешском ивенте **PGChallenge** в Карловых Варах киевлянин взял третье место. А там уже, на моральном подъеме, ему практически не составило труда выиграть днепрпетровский турнир. Причем по ходу соревнований были повержены не только несколько участников грядущего Кубка Украины, но и один из лучших мировых игроков, лидер **M19*Askold-34s**. В целом, турнир действительно выдался открытым Всукраинским. Итоговый расклад высматривайте в таблице. Сплошь и рядом — знакомые все лица, финалисты Кубка. Генеральная репетиция пока за Киевом. Посмотрим, какими будут расклады на финале. Времени до него еще предостаточно.

Не отдавали и кассеры. Восемь лучших киевских команд боролись за звание чемпиона Киевской лиги киберспорта. Результат выдался достаточно непредсказуемым. Первое место киевских отборочных, **TreeZz** — седьмые **Virtual Portal** — пятые. Хитрецы. Наверное, специально перед WCG решили карты не раскрывать ☹. А вот **eXtremely Bad** — «неудачниками» киевских отборочных, терять уже было нечего. Свой невыход в финал они подсластили первым местом в **KCL**. Больше подробно читайте на www.gameinside.com.

С «крафтами» сложнее. Крупных соревнований ни было и особо не предвидится. Тренируются они большей частью на различных палдерах.

WCG Europe

Несколько дней назад сначала на **electronic-sports.com**, а затем и других ресурсах появилась очень интересная информация. В соответствии с ней в одном из интервью Lisa Jeong, работающая в ICM по линии связи с общественностью, сообщила о турнире, который будет проводиться под эгидой ICM, **WCG Europe**. В свете предыдущих событий все достаточно логично. Как вы помните, перед самым началом отборочного цикла отборочных соревнований проведение финала в Корее было под угрозой по причине эпидемии атипичной пневмонии. О том, что будет, затянись эта на-



пасть, организаторы думали уже тогда. Финал в этом случае предполагалось проводить частично в Европе, а частично — в Азии. Насколько я понимаю, угрозы срыва обычного хода гранд-финала больше нет. Возможно, таким образом организаторы хотят задействовать ресурсы, которые сначала предполагались как резервные. Важно, что турниру — быть!

Информации на данный момент чрезвычайно мало. Более того, складывается впечатление, что о самом турнире заговорили после утечки информации. Пока нет ни пресс-релиза, ни официального сайта соревнований. Мы связались с **Sam Hassanine**, продюсменом WCG Europe. Он сообщил, что в конце сентября, между европейскими региональными отборочными и севильским гранд-финалом состоится отдельный, европейский,

ивент. Называться он будет **WCG Europe**. Пригласят на эти соревнования европейских «призеров» и немного прессы ☹. Намекают на то, что этот турнир будет последним шансом «неудачников» — «непроходных» вторых и третьих мест — попасть на гранд-финал в Севил. Есть, правда, одно «но». Участие как российских, так и украинских игроков пока под вопросом. Их судьба будет решаться на этой неделе. К этому же времени обещают подсушить и пресс-релиз. Надеемся, скоро все решится (было бы замечательно, если еще и «в нашу пользу». — Прим. автора), и мы сможем дать более подробную информацию.

DOOM III и Quake 4

Напоследок — маленький сюрприз. Совсем недавно в Сеть, уж не знаю, какими путями или неправдами, просочился комплект артворков из четвертого квейка. На фейк вроде не похоже. Но скринах вы можете увидеть некоторые из них. Ну а для тех, кто не хочет ждать четвертого «квейка», публикуем системные требования третьего **DOOM**. Минимальные требования, насколько я понял, это те, при которых игра просто запустится. Из серии поСДМм, поDOOMам. А будет ведь еще **Stalker**, **Kreed** и **Half-Life 2**. Копите деньги, ищите богатых тетушек и готовьтесь расправляться со свиньями-копилками, господа ☹.

Ну а на «сладкое» предлагаем интервью с двумя участниками финала Кубка Украины.

Интервью с Алексеем kpd.Partizan
Дядюном, скрывающимся в WCG RP 2003 под ником K-Part.

«Мик». Привет, поздравляю с выходом в финал ☹. Тяжело пришлось?

kpd.Partizan. Тяжело в учении — легко в бою ☹. Если честно, я ожидал немного большего сопротивления.

«Мик». В итоге получилось, что серьезно играть пришлось лишь против тиммэйта?

kpd.Partizan. Выходит, что да.

«Мик». Финал серьезно играли?

kpd.Partizan. Стараясь как можно серьезно, но мотивации было мало.

«Мик». Ну, задачку минимум ты выполнил — это главное. Почему в Донецк уехал? В поиске лучшей жизни?

kpd.Partizan. На самом деле, хотел взять реванш за прошлый год. Плюс, очная конфигурация колов была сложней с той, на которой я тренировался.

«Мик». Значит, реванш удался? ☹

kpd.Partizan. Не совсем как хотелось бы, но что поделаешь.

«Мик». Легко ли тебе дался переход с q3 на ut?

kpd.Partizan. Довольно стандартная процедура ☹. Правда, первое время совершенно не чувствовал игры и не мог научиться делать бусты.

«Мик». Каковы, по-твоему, существенные различия между играми?

kpd.Partizan. Самое существенное, пожалуй, физика и графика. Остальное, в общем, похоже. Ах, да. Еще нет такой гибкости настроек, как в квейке. «Кривыми» руками все сделано.

«Мик». Как тебе место проведения?

kpd.Partizan. С местом проведения организаторы постарались на славу. Финал про-



ходил в отдельном здании, пресс-центре выставки ЭкспоДоббос. Зрителей было мало, если сравнить с Киевом. Правда, на КС народ, говорят, подтянулся. Особенно порадовался секторский зал о-ля кинотеатр.

«Мик», Игры на киноэкране — яркое зрелище?

kpd.Part1zan. Конечно! Я с большим интересом наблюдал за «Стариком» и «Баркратом», хоть и не играю в них.

«Мик», Как оцениваешь организацию? **kpd.Part1zan.** Единственное нарекание — большие замки, в остальном все было на уровне.

«Мик», Как считашь, разрешать проходить отборочные в любом городе — это правильно, или нужно было изменить квоты для разных городов?

kpd.Part1zan. Я считаю, что надо давать разные квоты по городам, исходя из сил игроков по итогам прошедших турниров по той или иной игре. Разрешать в этом случае переводы только в пределах области.

«Мик», Твои прогнозы на финал.

kpd.Part1zan. Думаю, доминировать будет Киев. Но и Джо с Каном и Чилом могут заехать.

«Мик», Понятно. Спасибо за интервью, и удачи тебе на финале!

Интервью с TreeZ/Myers:

«Мик», Привет!

TreeZ/Myers. Привет!

«Мик», Представься, пожалуйста! **Фю,** возраст, род занятий?

TreeZ/Myers. Красноокий Максим Станиславич, 21 год. Студент, если это можно так назвать.

«Мик», Во-первых, поздравляю с победой. Обскажи powered by и «хб» — это нужно уметь. Что чувствовал после победы?

TreeZ/Myers. Спасибо. После победы над «хб» — облегчение, потому что это была самая важная игра отборочных. С powered by играли уже больше для формальности, ведь можно было попасть в тройку, а место не имело особого значения. Играли расслабленно и не напрягались, поэтому без нервов, что немаловажно.

«Мик», Сложно было играть с фаворитами?

TreeZ/Myers. С powered by играть всегда тяжело, потому как стиль игры у них слишком «красивый» — ослепить и ждать, пока ты на них выйдешь. Иногда выводит из себя. Зато с «хб» игра оказалась неожиданно легкой.

«Мик», Как проходила подготовка? На что упор делал, на стрельбу или тактику?

TreeZ/Myers. Если честно — подготовка не проходила

вообще. Несколько раз пытались что-то вместе сделать, в итоге нафигировали одну дефолтную тактику защиты на карте de_inferno, которая на чемпионате с треском провалилась. Рассчитывали только на личный опыт и чувство игры.

«Мик», Прокачалось?

TreeZ/Myers. Риторический вопрос. Скажем так — пока успешно. На финал Украины будет жесткие тренировки, это я обещаю.

«Мик», Хорошо, даже в ответ ничего говорить не буду, чтоб не спазить. Скажи, а не было искушения уехать на отборочные в другой город?

TreeZ/Myers. Честно — нет. Все-таки 3 места проходных из Киева, не попасть в тройку — это надо было или очень постараться, или должен был произойти какой-то глобальный нефарт.

«Мик», Уверенность в себе — уже половина дела.

TreeZ/Myers. Это я давно понял. Главное — не перейти черту между уверенностью и звездной болезнью — последствия губительны.

«Мик», Рискнешь на финал прогнозы?

TreeZ/Myers. Рискну. **TreeZ/Myers.** Powered by — 1-3 место; HR, Maverick(c4) — 2-4. Дальше тяжело, потому как из 16-ти команд есть много таких, о которых я мало что слышал, плюс за последний год регионы могли научиться играть.

«Мик», Думаю, первое место по Киеву должно придать дополнительную мотива-

Киевская лига киберспорта

1 место — eXtremely Bad — \$500
2 место — cz.powered by — \$300
3 место — tms — \$225
4 место — atom1c jump3r — \$125
5-6 места — U571 / VP — по \$75
7-8 места — TreeZ / sb — по \$50

Открытый всеукраинский чемпионат по UnrealTournament 2003, Днепродзержинск

1 место — pwbjezk1 (Киев)
2 место — allgames.Xan (Одесса)
3 место — vp*SnAke (Киев)
4 место — allgames.Chip (Одесса)
5-6 места — /duf/MADlamer (Днепропетровск), 4got10 (Днепропетровск)
7-8 места — M19*Askold-34s (Санкт-Петербург), vp*Newbie (Киев)

цию. А как тебе вообще нынешний Кубок Украины?

TreeZ/Myers. Гораздо лучше по организации, чем в прошлом году (на WCG 2002 из каждого региона выходила только одна команда), на гораздо беднее по финансам, чем WCG 2001 (в первую очередь, призы).

«Мик», Спасибо за интервью, и удачи в финале.

TreeZ/Myers. Спасибо, она нам понадобится.

P.S. С отзывами, конструктивными предложениями и обоснованной критикой — милости прошу на killer@zhadum.alfacom.net.

Unreal 2003

vp*SnAke (Киев)
xb-ezk (Киев)
K-Lem (Киев)
K-morph (Киев)
K-Lestat (Киев)
K-flx0 (Киев)
K-port (Киев)
allgames.xan (Одесса)
allgames.Chip.msk (Одесса)
/duf/MADlamer (Днепропетровск)
4got10 (Днепропетровск)
zd.blDe (Днепропетровск)
4V*ROSS (Симферополь)
Junior-shalun (Симферополь)
pro100-leo (Харьков)
allgames.cyb (Львов)

StarCraft: Broadwar

Patologanatom (Киев)
FT_Land (Киев)
Stels[MAC] (Кривой Рог)
k7.Torick (Кривой Рог)
White-Ra (Одесса)
eN.Nat1 bvi (Запорожье)
Winerman (Россия/Гражданин Украины)
Px.Leon (Донецк)

WarCraft III

C2'Grunt (Симферополь)
C14'Malay (Симферополь)
3V.W1nn3R.Vogg (Симферополь)
C17'Android (Симферополь)
DS.FuDeS-3.Sp (Кривой Рог)
FuDes Doberman (Кривой Рог)
Tresh (Кривой Рог)
FuDES zvalbp (Львов)
Arctico-Shock (Львов)
Lao_Nazzul (Львов)
BR.RaZor (Киев)
BR.Hot (Киев)
p.s.GOD (Одесса)
Cocs_N (Одесса)
Timoty (Колумбия)
VooDoo Nirvana (Горьковск)

Half-Life: Counter Strike

TreeZ (Киев)
cz.powered by (Киев)
Virtual Portal (Киев)
maverick1c4 (Одесса)
ibiza (Одесса)
Union of Five (Одесса)
pro100 (Харьков)
Jam (Харьков)
HR (Днепропетровск)
CW (Днепропетровск)
BestOne Nazzul (Львов) -git- (Львов)
Moralezz (Донецк)
Ncr (Донецк)
Fac.CS (Симферополь)
2die4 (Ровно)

	Минимальные требования	Чтобы бегало	Оптимум
Процессор, GHz	0.8 - 1	1,7 - 2	2,5 - 2.8
Видео	GeForce, Radeon 7***	GeForce 4 Ti, Radeon 9700 Pro	GeForce 5*** Fx, Radeon 9800 Pro
Оперативная память, Mb	256	512	1024

CALL of CTHULHU

DAVERT dabog@ukr.net

На темной-темной планете, на темном-темном континенте, в темном-темном городе, на темной-темной улице, в темном-темном доме... Страшно? Как нет? И



то верно, на самом деле все намного страшнее, правда, тогда и история начинаться будет немного не так. Планета та звалась Землей, материк Северной Америкой, город Бостоном, а дом... Дом был самым обыкновенным, как и его обитатели, бедная семья Волтерсов. В 1890 году аист обродовал супружескую пару тревиль ребенком, которому выбрали имя Джек. Детство юного Волтерса оказалось вовсе не радужным, ну конечно, тогда ведь компов не было! Хотя нет, имелись и другие причины: картежник отец-алкоголик и мать, которая должна была работать изо всех сил, чтобы обеспечить семью, что и свело ее в могилу, когда Джеку исполнилось 11 лет. Трудноватую жизнь начиналась, но идти по стопам отца парень явно не хотел, и вскоре прибивав себе несколько лет в анкете, он попадает в ряды полиции. Его корьера в американской полиции складывалась очень успешно, на однажды в его квартире звонил телефон...

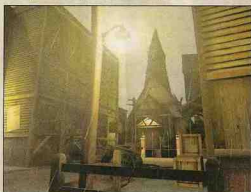
На темной-темной планете, на темном-темном континенте, в темном-темном городе, на темной-темной улице, в темном-темном доме... Страшно? Как нет? Ах, ну да, вы ведь это уже читали. Пропустим вступление и остановимся на аисте. Трудноватый выдался для аистов 1890 год, ибо именно тогда в их контору поступил заказ еще на одного мальчика, Говарда Филиппа Лавкрафта. С оценок ему повезло меньше, чем Джеку, Лавкрафт-старший очень рано умер, оставив ребенка на шее у деда. А мальчик уже в раннем возрасте начал интересо-

ваться литературой, много читал и написал свой первый рассказ еще в шестилетнем возрасте. Все бы хорошо, но вот беда: дедушки имеют плохое свойство умирать, что и произошло с Лавкрафтом-самым-старшим в 1904 году. И начался тяжелый период в жизни юного Лавкрафта.

Трудности жизни, с которыми столкнулся юноша, оказались настолько серьезными, что отразились на его психическом здоровье. Срывы начались в 18 лет. После этого молодой человек долго жил в одиночестве, продолжая писать рассказы, которые начали издаваться в различных журналах. Они повествовали о странных созданиях и древних богах, о всемогущей силе зла, о великом и ужасном Cthulhu, который ждет под землей, чтоб возродиться для опустошения нашего мира...

...Умер Говард Филипп Лавкрафт в 1937 году, а его произведения так и не были опубликованы отдельной книгой. И что же в этой истории интересного? А что, если я скажу, что Лавкрафта считают одним из самых значительных хоррор-авторов XX столетия? Вот так-то. И именно по мотивам его произведений создается эта игра. Но она уже повествует о Джеке, у которого в одну темную-темную ночь, когда за окном раздавались раскаты грома, и молния разрежала бурлящее море туч, зазвонил телефон...

До сих пор не страшно? А если я скажу, что, подняв трубку, Джек услышал страшный хрипловатый загробный голос,



который произнес: «Волтерс, ты чего это дома рассиделся, когда все работают? А ну-ка быстро поезжай, здесь для тебя тоже работенка есть! Да потораливайся, к

Разработчик: Headfirst Productions

Издатель: Bethesda Softworks

Жанр: horror action-adventure

Минимальные системные требования:

Pentium 500 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео и поддержка Direct3D, стальные нервы

Дата релиза: первый квартал 2004 года

утру жду отчет!» И что было делать Волтерсу? Сказать: «Да, сэр!» и выехать на место преступления... Моги ли он знать, что этот звонок будет иметь роковые последствия? Моги ли он знать, как круто изменится его жизнь?

Довольно, я все о сюжете и о сюжете, а о самой игре почти ничего не сказал. Лавкрафтовская вселенная очень популярна на Западе, да и у нас становится все более известной. На основе этой концепции было создано много настольных ролевых игр. И Headfirst выкупила у создателей настольных РПГ права на компьютеризацию этой вселенной. Но популярная вселенная — еще не залог успеха, вспомним хотя бы Lord Of The Rings... В нашем случае разработчики не спешат



выдавать на-гора некачественный продукт, а тянут время, чтобы получить отсрочку для создания полноценной игры. И уже готовы поделиться с нами информацией о некоторых особенностях геймплея... Кроме того, что эта игра — хоррор, так она еще и экшен. А что нужно для экшена? Правильно, оружие. Много оружия! Что нам и обещают разработчики. Из анонсированных стволов пока фигурирует только револьвер «Кольт», «Маузер» и Springfield, модель 1903г. Кроме упомянутых моделей реального оружия 1920-х годов, в игре нам обещают массу магического вооружения, но пока не разглашается какого именно ☹.

Враги будут умными. И хоть эту фразу мы привыкли воспринимать с иронией, тем не менее, разработчики конкретизируют, каковы же интеллектуальные возможности их питомцев. Они будут слышать ваши шаги, смогут прятаться в темных углах, укрываться от ваших пуль за ящиками, в зависимости от местности выбирать лучшие позиции для атаки и защиты. А некоторые, самые одаренные особи, смогут искать лучшие снайперские точки. Но что-то я поспешил рассказывать об игре. Вы ведь сюжет еще до конца не

знаете. Так что запасайтесь валидолом и читайте дальше...

Из отчета Доктора о пациенте Джеке Волтерсе:



«Вот не повезло порню, что сказать... Где, говорите, его нашли? В окрестностях Бостона возле покинутого дома? Все они такие, сначала пьют водку, потом пиво, затем коньяк, а после отравляются осыным лечением. Вот и приходится таких из загордных канав выкопывать. А этот еще с пьяни какие-то слова странные бормотал, выдать, бредил. И виденья у него какие-то... Нет, ему надо с погода в больнице отлежаться, вылечиться от алкоголизма, и уже тогда вернуться на службу отечества».

Что произошло там, в заброшенном доме на окраине Бостона, вряд ли может знать доктор и вряд ли сможет узнать кто-то из живых... Но мы попытаемся прояснить ситуацию. Ожидается, что поместье на окраине и станет первой миссией игры. Итак, Джек с напарником преследуют преступников, но тут пуля нашего героя угодила в старое странного вида устройство, после чего открывается портал, из которого нечто открылось вылезло...

Даже отлежавшись под чутким надзором Доктора в больнице, Волтерс не смог забыть пережитое той ночью, его преследуют видения, ночные кошмары... Он бросает полицию и производит несколько расследований, чтобы хоть как-то объяснить события той ночи. Однажды у него снова звонит телефон. Но на этот раз это был не зарубежный голос шефа, а родители некоего парня из Новой Англии, который отправился порыбачить в окрестностях города Insmouth. Джек слышал много странных слухов об этом месте, и поэтому сразу же начал копать чехлоданы. Кроме спасения порня, Джек надеялся найти ответы на многие свои вопросы...

Вот, собственно, и сюжет. Еще осталась валидолом? Не выбрасывайте, он вам обязательно пригодится после выхода игры. А пока о некоторых ее особенностях.

Начну с графики. Она весьма добротно сделана. Движок может выдавать очень даже реалистичную картинку, например, при-

лично смотреться капли дождя. Вас ожидают детализированные текстуры, впечатляющие световые эффекты и огромные уровни, полностью смоделированные в 3D MAX. О величине одного уровня можно судить по следующим данным: чтобы пробраться от одной границы уровня к другой, вам потребуется 20 минут реального времени! А всего уровней 16, начиная от странного заброшенного дома и заканчивая Insmouth.

Интересным будет интерфейс пользователя (HUD), а точнее, его полное отсутствие. Да, разработчики хотят сделать игру более реалистичной, и потому на экране отобразится только то, что видит Волтерс, никаких счетчиков патронов и никаких показателей единиц жизни! Единственное, оставая доступ к инвентарю, который будет появляться в от-

дельном окне.

От графики плавно перейдем к другим новшествам игры. А именно системам здоровья и психики. Итак, что особенного нас ожидает в системе здоровья персонажа? Все повреждения Джека мы, так или иначе, прочувствуем. Если он упадет, то сломает ногу и будет хромотать, если станет холодно, он начнет дрожать. Лечиться можно будет не магическими аптечками, раскиданными где ни попадя, а по-простому, то есть наложением шины и уколам морфия, который должен остановить боль.

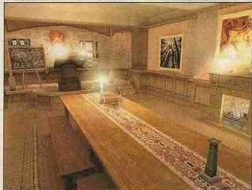
Но у Джека может пострадать не только тело, но и поведенье психика. Не исключено, что случатся галлюцинации, он начнет слышать странные голоса, да мало ли еще что. Лечиться от этого можно в святых местах, вроде церкви, или в шестой палате Клиники им.Кертиса. Последнее рассматривается как грубое чихерство. Но если вашего персонажа вовремя не подлечить, то не исключено, что он просто сойдет с ума.

Стелз является одной из основных составляющих игры, то есть от многих манов нам придется скрываться, не имея возможности их уничтожить. Весьма интересны комментарии очевидцев, побывавших на E3: «На одном уровне Джек скрывался от погони и, проникнув в дом, заблокировал двери шкафом, часами и другими передаваемыми предметами».

Также на уровнях вы найдете огромное количество паззлов. Для их решения нужно будет разговаривать с NPC, находить вещи, добавляя их в инвентарь, использовать их разными способами. Кроме паззлов, на уровнях вам повстречается множество загадок. Например, камин, который на первый взгляд кажется заброшенным, при более внимательном рассмотрении преподносит массу сюрпризов. Не исключено, что за одним из кирпичей спрятан набор медикаментов.

В течение игры Джек ведет свое расследование, собирает факты, пытается осознать, что же с ним все-таки произошло. Вся информация он фиксирует в своем журнале.

У вас не возникло некоего чувства deja-vu при прочтении данной статьи? Нет, я не о статье Глюка, посвященной Call of Chulhu, которая появилась два года назад, а о самой игре. Мне она чем-то напомнила Clive Barker's Undying. Также 20-е годы прошлого века, тоже человек, которому мерещатся призраки, на него нападают странные существа, а его арсенал составляет разное оружие — от обычного до магического. В Clive Barker's Undying разработчикам удалось создать просто прекрасные уровни, великолепные комнаты замка, кельи монастыря, подвала, в общем, целый параллельный мир. К дизайнером практически не было претензий, но... Несмотря на все это великолепие, игра оказалась какой-то не страшной. Почему? Трудно сказать, может,



монстры вышли не такие жуткие, может, их поведение не впечатляло, но хоррор получился посредственным.

Чем же должна удивить нас грядущая Call of Chulhu? Конечно же, кроме мистического лавкрафтовского антуража, в игре должно быть еще нечто, что действительно сможет сделать игру страшной. И я надеюсь, у разработчиков это получится, ведь они трудятся над проектом уже около трех лет. А за это время можно было ого-го, каких высот ужаса достичь! В игре множество оригинальных идей и огромный потенциал, благодаря чему оно действительно претендует на лавры хита.

Что интересно, разработчики уже анонсировали продолжение. И судя по всему, оно должно появиться немногим позже оригинальной игры.

В поле ее зрения попала какая-то старинная книга, наверное, это была книга, принадлежавшая еще ее дедушке. Она не спеша подняла фолгионт и дула с него пыль — на обложке красовалась надпись «Дневник Джека Волтерса». Она вздрогнула, увидев капли крови, залившие корешок, но нашла в себе силы перевернуть страницу и заглянуть вовнутрь. Страницы были исписаны мелким неразборчивым почерком так, как будто бы это писал человек в спешке. Иногда чернила смешивались с кровью, некоторые страницы оказались вырванными, но в глаза постоянно бросалось одно слово — Chulhu. Но это уже другая история.

LARA CROFT TOMB RAIDER

the angel of darkness

ZLOY

*Ladies and gentlemen! Introducing
You! New and improved! You know
whol*

Eminem, Square Dance

Разработчик: Core Design

Издатель: Eidos Interactive

Жанр: Tomb Raider

Системные требования:

✓ **минимальные:** 500 Мб, 128 Мб ОЗУ,
16 Мб (Т&Д), DX-9;

✓ **рекомендуемые:** 1.5 Гб, 256 Мб
ОЗУ, 64 Мб (Т&Д), DX-9

Расхитительница гробниц

Как бы ни злословили критики, что бы ни говорили злые языки, как бы не разлагались на форумах считающие себя опыт-

разработчики провели соцопрос не тему «Какой бы вы хотели видеть Лару» и тщательнейшим образом проанализировали все поколения. И хотя, конечно, мнению «черной» части населения нашей планеты пришлось пожертвовать, результат все равно впечатляет. Новая Лара сохранила все прелести, которыми она обладала в предыдущих сериях, плюс обзавелась кучей новых. Теперь она стала гораздо больше похожа на идеал женской красоты. Бесчисленное количество полигонов позволило дизайнерам сотворить просто девушку мечты. Хотя, естественно, всего лишь сделать модель мало, необходимо привнести в нее то, что заставит игрока поверить, будто перед ним не просто кучка полигонов, а исследовательница гробниц с огромным опытом за спиной.

Как и Анджелине Джоли в одноименном фильме, разработчикам это удалось на славу. Сразу после включения игры мы видим, что управлять придется не очередным макетом с силиконовой грудью, а настоящей героиней. В самом хорошем смысле этого слова. Наша Лара Крофт изменилась. Она уже давно выросла из мультяшного персонажа и теперь, помимо новых полигонов, обрела нечто более важное. Она стала человеком. Более того, знаменитым человеком, и, соответственно, ведет себя как знаменитость. Ей уже не нужно робко стучаться и спрашивать разреше-

И каждый раз, когда мы включаем новую часть и вновь видим ЕЕ, мы перестаем считать полигоны или изучать дизайн уровней. Мы начинаем играть. И перед нами проносятся не уровни с более или менее хоро-



шим дизайном, перед нами проносятся части жизни Лары Крофт.

Хотя все же, качество подачи устраивает не всех... Некоторым чем-то не нравится управление. Не представляю, какой именно реализации хотят люди, если даже полный контроль над персонажем их не удовлетворяет. Однажды я услышал сравнение: «Управление Ларой очень схоже с разрыванием сонаты на фортепиано». Навероятно емкое определение. Вначале непривычно, потом следует медленный процесс адаптации, ну а под конец вы становитесь виртуозом.

Лара подходит к краю платформы. Недалеко виднеется уступ, но прыгнуть до него затруднительно. **Shift+Down**. Лара грациозно отходит на расстояние, необходимое для разгона. **Shift+Up**. Она срывается с места и бежит к краю пропасти. За долю секунды до потери точки опоры вы судорожно давите **Alt**. Лара взмывает в воздух и летит к заветному уступу, на ускорения явно не хватает для удачного приземления на ноги. Она не долетит. Вы отпускаете **Up**. Мизинец врезаются в клавишу **Ctrl**. Лара цепляется за уступ руками, едва не сорвавшись. Можно отпустить **Ctrl**. Снова **Up**. Она подтягивается и забирается на злославленный уступ. **Beel!** Можете вытерпеть со лба пот и понаблюдать дрожь в коленках. Приключения продолжаются.

Заметьте, что все вышеописанное заняло у вас около секунды. Хотя задержитесь еще немного на управлении и его удоб-



ными геймеры, мы с вами знаем, что негласным секс-символом всей эпохи компьютерных игр является стоящая известной еще в далеком 1996 году Лара Крофт. За свою жизнь она пережила много напастей. Видела и особо дотошных геймеров, которые не могли понять прелести игрового процесса, и непонятливых девелоперов, до которых не доходило, КУДА именно нужно вкладывать большую часть полигонов, и странноватых издателей, не отдающих себе отчет, что Лара нужна народу постоянно, а не с перерывами в пять лет. Как бы там ни было, все улеглось. Кейт Арчер, Джулия Стрейн и Блэдрейн, заменявшие королеву во время ее отсутствия, могут отправляться на заслуженный отдых. Ибо Лара Крофт вернулась. «Томб Райдер» жив.

Многолетний перерыв явно пошел на пользу графике. Движок научился работать с огромным числом полигонов, ну а сам объект наблюдения стал просто идеальным. Я не удивлюсь, если узнаю, что



ния для того, чтобы войти. Теперь она просто срывает дверь с петель, врывается и занимает ваше время. И что самое приятное, у вас нет никакой возможности отказаться.

стве. Поиграв некоторое время, я и сам поймал себя на том, что не ощущаю того контроля, что был в предыдущих частях. Очень скоро мне удалось найти при-



чину. Мышка. По экшен-привычке правой рукой я взялся за нее, а левую положил на клавиатуру. При медленных движениях Лара была чересчур медлительна, ну а при быстрых, наоборот, излишне резка. Действительно, очень неудобно — клавиш слишком много, чтобы контролировать их одной рукой, поэтому я попробовал поиграть по-старому. Получилось. Все так же, как и раньше. Удобно, функционально и не напрягающее. В общем, хорошо реализовать мышку не удалось, но за стремление демократизировать управление разработчиков можно только похвалить. Нелзя не признать, что привыкнуть к мышине-му гораздо тяжелее, чем просто вспомнить старое доброе keyboard only. Все-таки изначально Лара слушалась только клавиатуру.

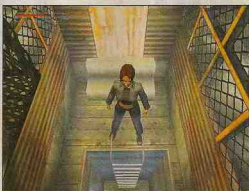
Статьи, вы уже заметили, что мы в основном рассуждаем все не о графике или музыкальном сопровождении? Вы уже догадались, ЧТО главное в этой игре? Еще нет? Продолжим. Стиль выдержан разработчиками на «хлятерку». За время игры вы не раз испытаете нечто похожее на ностальгию. Причем видно, что этого добавлялись сознательно. Я не думаю, что Core не хватило денег на нормальные заставки. Тем не менее, просмотрев фильмы с компьютерной Ларой, многоугольными очками и упловатыми персонажами, мы гораздо более проникнемся атмосферой серии, чем если бы наблюдали за специально снятыми роликами с Джили в главной роли. Нет, я ничего не имею против актрисы, и сам считаю необходимым посмотреть фильм с ее участием (приуроченный, кстати, к выходу «Ангела Тьмы»; маркетологи могут порадовать собой — их расчеты оказались верны). Но за ней гораздо приятнее наблюдать на большом экране, поливая пиво, чем в игре. Ну а на мониторе больше впечатляет наша, прежняя Лара.

В геймплее также встречается достаточно моментов, которые заставят вас, отключившись на стуле и устремив взгляд вдаль, вспомнить старые времена, когда семиполногизная мисс Крофт лопала по кубикам, символизирующим ландшафт. Кубики, впрочем, в новой игре тоже хватает, и головолмки с их использованием по-прежнему прекрасны.

Продолжая вспоминать, хочется упомянуть один примечательный момент игры — перед вами, повернувшись спиной, стоит спецназовец. Вы, подкрювшись, оглушаете его и убиваете. Далее идет следующий визуальный ряд: труп, помогав некоторое время, просто исчезает. Совсем. Выглядит просто дико! Но. Это сделано явно намеренно. Я не думаю, что мощности современных компьютеров и PS2 (релизы состоялись одновременно) не хватит, чтобы просчитать расположение нескольких мертвых тел. Нет, разработчики просто придерживались стилю старых частей и пошли на такой крайне рискованный шаг. Я уже представляю себе форумы и плюющиеся изверги: «А почему у меня трупы исчезают сразу? Это глюк [Word настойчиво рекомендует заменить данное слово на «злюк», очень символически] или что? А тстой!!!» Дети...

Меня всегда удивляла нелюбовь к Ларе большинства печатных и интернет-изданий. Как только выходила новая часть, авторы начинали соревноваться — кто найдет к чему посылнее придраться. Что самое главное, все эти распри ни на что не влияли:

геймеры оставались довольны, а игры куда продолвались (откуда бы, по-вашему, у Core взяли деньги на такой дорогой проект? Благотворительностью в игровой индустрии не занимается никто). Откуда же такая нелюбовь к столь прекрас-



ному персонажу? Да, как выясняется, особо и нигде! Кого-то когда-то сказал глупо, его поддержал другой и глупо поехало — ругать «Томб Райдер» стало просто модно.

Что-то подсказывает мне, что и эту часть не минет чаща сия. Придерутся к кривой камере, неудобному управлению, отсутствию новаций. Ну а когда аргументы иссякнут, вообще прибегнут к бредовым обвинениям вроде «однотипного игрового процесса» или еще хуже — «отсутствию души». Как бы там ни было, в 90% случаев мнения окажутся предвзятыми. Человек не может нормально описать что-либо, не любя это. Не верьте подобным обзорам. Они только испортят вам удовольствие от замечательной игры. Она вам надо? Не обращайтесь внимания на людей, орущих: «Томб Райдер — отстой!» Они просто не понимают, что эта игра не может быть отстой-

Следите за знаками: Лара вернулась, и она еще лучше, чем прежде. Вот мы и подошли к обнародованию истинной цели игры. Основное занятие, которым мы будем заниматься, — вовсе не лазанье по корнизам. И не плавание по коммуникациям. И даже не прыжки по крышам. Основную часть игры мы будем смотреть. Смотреть на Лару Крофт. Наблюдать, как грациозно она движется. Как изящно выхватывает оружие. Как красиво, просто на грани фантастики, плавают. Лара стоит. Лара начинает идти. Лара медленно переходит на бег. Лара бежит. Лара прыгает. Лара приседает. Все происходит



без всяких дерганий и скачков анимации. Вы вообще не думаете об анимации. Перед вами живой человек. Торжество грациозности. Как и во всех предыдущих частях, Лара очень эротична. Вспомните, из-за кого именно вы ходили смотреть двадцатую часть агента 007? Какой персонаж привлек наибольшее внимание в «Восьмой миле»? На кого вы любовались при просмотре «Пятого Элемента»? А теперь еще раз подумайте, почему «Томб Райдер» понравился вам больше остальных экшенов? Я надеюсь, кривые руки озобоченных подростков никогда не испортят все ее очарование пошлым nude-патчем. Лара достаточно изящна, чтобы заставить вас неравномерно дышать даже во время простой пробежки по уровню. Неудивительно. Из всех людей, создававших эту игру, меньше всего я завидую Джиму Дел-Йонгу — несчастной модели, которая стала прообразом Лары и, следовательно, выполняла акробатические трюки для motion capture. Представляю, в каких количествах ей пришлось прыгать, ползать, карабкаться, плавать, бегать, стрелять, приседать и «умирать». О да! Умирать! Казалось бы, самый неприятный момент, и тот проработан до мелочей! Может, это и звучит дико, но одним из наиболее впечатливающих эпизодов в игре был момент смерти от нехватки воздуха в воде. Лара хватается за шею, пытается вдохнуть, вода попадает в легкие, Лара бьется в конвульсиях, потом медленно оседает и всплывает. Лично я пересматривал это десятка раз и никак не мог налюбоваться. Как такого можно добиться, для меня до сих пор загадка... Но ведь это только один эпизод, а их в игре сотни. И каждый уникален по-своему.

Озвучивала Лару, надо понимать, также Джилл, и здесь ей вообще можно ставить памятник. Еще никогда звуковое сопровождение нашей любимой не было настолько чувственным. Иногда реакция



Лары на наше управление действительно поражает: когда вы прыгаете и цепляетесь за что-либо, раздается настолько жалобный возглас, что вам становится действительно жаль руки героини. Ну а озвучка падения с большой высоты вообще заставляет задуматься о том, жива ли сейчас мисс Йонг? Озвучка остальных персонажей и событий также довольно хороша, хотя, честно говоря, обращать на нее внимания у вас не будет времени, вы ведь не забыли ради чего садитесь играть в Tomb Raider? Тем более, что теперь для этого созданы все условия.

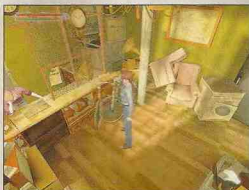
Комера, которая в предыдущих версиях была, скажем прямо, не на самом высоком уровне, теперь выглядит довольно прилично. Она не пугается, не норовит улететь в самый неподходящий момент и абсолютно не мешает. Наоборот, в процессе передвижения она спокойно парит за спиной нашей героини, во время боев и ползаний по всяческим лестницам или канатам старается показывать ее с наиболее выгодной (а также красивой) точки. Ну а когда мы попадаем в маленькие помещения, ведет себя самым пристойным образом — находит самый удобный уголочек и оттуда контролирует ситуацию. Естественно, без глюков камеры не обошлось, но они случаются не настолько часто, чтобы говорить о них как о серьезном недостатке.

Чего не скажешь о глюках игрового процесса, которых в релизе было достаточно, а некоторые оказались фатальными и не позволяли загрузить новый уровень. К счастью, Соге отреагировала довольно быстро и выпустила патч, успешно все вылечивший. Ну а так как быстро поднятое упавшим не считается, на этом о глюках можно забыть. И вспомнить об игровом процессе.

В принципе, ничего нового геймплей сиквела нести не должен — наборот предыдущих частей хватает с головой. Обычно разработчики так и делают, и игроки на это не жалуются — зачем изобретать что-то новое, если и старое неплохо? Но не в этом случае. Соге не стали обманывать геймеров и в очередной раз продавать то же самое. Игровой процесс содержит множество обновлений и приятных доработок. Одна из самых интересных — физическое развитие Лары на протяжении игры. Вначале она устает быстрее, прыгает недостаточно далеко, ну а о выбивании дверей речи вообще не идет. Вы начинаете играть. Постоянные перебежки и прыжки не пропадают даром, и вот, пропав, ранее казавшаяся Великим каньоном, становится простой расщелиной, которую Лара чуть ли не переступает. Хотя развитие и происходит само собой, наблюдать за ним все равно интересно. Это как бы еще одна часть сценария, история в истории.

Кстати, об истории. Теперь сюжет будет подаваться вам не только с помощью видеороликов или вставок на движке. В игру введена система разветвленных диалогов. На игровой процесс их разветвленность, естественно, влияет не сильно (хороший сюжет редко бывает нелинейным), но разнообразие вносит. Нам ведь иногда хотелось, чтобы Лара вела себя с собеседником немного резче? Теперь все в ваших руках! Впрочем, полный контроль над сюжетом вам отдавать никто не собирался — не в РПГ играем. Хотя, надо заметить, определение «ролевая игра» вполне подходит для описания процесса. Ладно, не будем обсуждать эту тему — у современного игрока термин «ролевая» слишком прочно ассоциируется с опшотом, уравниками, перками и параметрами. А не с ролью в процессе. Ролью в фильме. Ролью в театре. Чтобы вы поверили в происходящее, авторы наполнили действие рассыпью великолепных скриптов вставок на движке, некоторые из которых срежиссированы настолько хорошо, что вполне подошли бы хорошему фильму. Работу камеры в таких вставках комментировать какими-либо словами, кроме «гениальная», совершенно не получается. Что стоит только погнать на первых уровнях. С прыжками по крышам, слезоточивым газом и непрерывным для зрелища обстреливающим вас вертолетом... Все это великолепие заставит вас не просто пройти игру, не просто проследить за сюжетом, не просто посмотреть интерактивный фильм. Вместе с Ларой вы переживите все, что переживает она. Теперь сюжет, и раньше не блиставший корректностью (см. первую часть названия), стал и вовсе мрачным (см. вторую часть названия). Заставка не вносит абсолютно никакой ясности. Скорее, наоборот, — только множит сомнения. Лара вроде бы спорит со своим учителем, вроде как убивает его, и теперь ее руки как бы в крови. Но

мы не уверены. Теперь вам, помимо разгадывания загадок, придется вместе с героиней пережить психологическую проблему. Лара сама не помнит, как произошло убийство, но она последняя, кого видели на месте преступления, и следовательно, она — убийца. Но в тюрьму, понятное дело, садиться она не собирается, и поэтому вам придется вместе с ней пройти через все страдания, сомнения и гонения, чтобы под конец выяснить, действительно ли теперь она Темный Ангел.



Сценариста игры можно только поздравить с отлично выполненной работой: сюжет не отпускает вас ни на минуту, интервью сменяются один за другим, эффектные кадры с неудержимой скоростью пробегают перед вашими сужеными зрочками, а в центре всего этого стоит Лара, не только пытающаяся разгадать тайну очередного артефакта, но и на протяжении всей игры мучительно стремящаяся понять саму себя.

Впрочем, кое в чем авторы явно ошиблись. На определенном этапе игры у нас отбирают нашу любимую героиню, подсылая вместо нее некий мужской персонаж. Для чего это сделано, я искренне не понимаю. Неужели чтобы привлечь к сериалу женскую часть играющего населения? Если так, то явно вышел просчет — у половины человечества уже давно есть миллионы супергероев на любой вкус и цвет. А у нас героиня не так уж много, если быть точными, вообще одна. Но раз уж разработчики решили пойти на такое, значит, это было действительно необходимо для сюжета и продолжения игры: «Ангел Тьмы» — только первая часть трилогии, которая, несомненно, окажется грандиозной.

Так что, как вы видите, новый «Томб Райдер» ни в чем не отстал от своих предшественников, и даже в чем-то превзошел их. Все, оставшиеся эту игру, могут со спокойным сердцем покупать ее и наслаждаться — нас не обманули. Ну а тем, кто при этом только упоминали Лару картинно морщась и пытались изобразить из себя эдакого видящего виды человека, которого не удивились переживаниям одной и той же идеи, хочется сказать, что одного лучшего в этом жанре они не найдут. Да и зачем искать, если все уже давно здесь. Как же все-таки приятно увидеть новую, похорошевшую Лару Крофт. И что бы кто ни говорил по этому поводу, я знаю — через некоторое время мы снова с ней встретимся. Потому что «Томб Райдер» НИКОГДА не умрет.

КОМТЕХСЕРВИС
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

Алексей ТУР aka Ieprecon Ieprecon@nuvse.com



Зверь внутри тебя

Брюс Баннер медленно шел по коридору лаборатории. Вокруг сновали люди, шумела аппаратура, но Брюс этого не замечал. Его мысли были сейчас очень далеко. Всю неделю с Баннером творились странные вещи. Сначала он думал, что это сон, что ему все примерещилось, но мало-помалу смирился с реальностью. Он не знал, что послужило причиной, как это произошло и какие физиологические механизмы трансформируют в случае опасности или злости его тело, заставляя его из обычного среднего человека превращаться в ужасного огромного монстра. Самое страшное было то, что он не мог себя



контролировать. Баннер не знал, что делать, и обратился к своему другу — профессору Крофорду. Выслушав историю Брюса, профессор заинтересовался и обещал помочь. Именно к нему брел сейчас Баннер.

Свернув за угол, он замер как вкопанный. Поперек коридора цепочкой выстроились солдаты и целились из автоматов прямо в его грудь. Сзади раздался гудящий прохот многочисленных военных ботинок, и Баннер понял, что окружен. Из-за спин солдат, перегородивших коридор, вышел высокий, атлетически сложенный генерал, с квадратной челюстью и безжалостными глазами.

— Генерал Рукер, — сказал генерал, обжигая Баннера ледяным взглядом. — А вы мистер Брюс Баннер, верно?

— Да, верно, — Брюс все еще ничего не понимал. — Что вам нужно, генерал?

— Неужели вы не догадываетесь, мистер Баннер? — деланно удивился Рукер, а затем, сжав зубы, резко выкрикнул, — или, мистер Халк!?

Халк. Это имя словно кнутом ударило Брюса, заставив его упсть на колени и скрючиться от неожиданности и страха. В теле Баннера начался процесс, который он не в силах был контролировать. Страх оменялся злостью, злость яростью.

— Взять его, — отрывисто скомандовал генерал. — Доставить в военную лабораторию.

— Нет! — голос Брюса звучал грубо. Когда меняла свой белый цвет на ярко-зеленый. Одежда трещала и попалося из-за стремительно увеличивающихся мышц, ярость превратилась в бешенство. — Никто не сможет поймать меня! Никто не победит меня!

— Сэр, — командир солдат, в смелости обратился к генералу, — он меняется.

— Вижу, болван. — генерал Рукер вскинул пистолет. — Уничтожить его!

— Я непобедим! — голос Брюса Баннера изменился до неузнаваемости, он стремительно увеличился в размерах, человеческой речи уже не было слышно, из горла рвался наружу только ужасный рев. — Я ХАЛК!!!

Немного истории

В последнее время за океаном вошло в моду транслировать различные серии комиксов. После успеха «Человека-паука» и «Людей Х», кинематографисты задумались — кто следующий? И их выбор пал на Халка — зеленого человека — героя популярных комиксов и мультсериала.

Фильм получился прекрасный — хорошая актерская игра, прекрасные спецэффекты. После этого успеха было решено увековечить зеленого человека и на экранах мониторов. В июне 2003 года мир увидел игру под названием **The Hulk**, сделан-



ную на основе кинофильма. О ней я и буду говорить.

Брюс Баннер — обычный человек

Не хочу говорить как, но я все-таки добрался до профессора Крофорда. Этот милый старик усадил меня в кресло какого-то аппарата и сказал, что сейчас все про-

Разработчик: Marvel
Издатель: Universal Interactive
Жанр: TPS
Системные требования: P3-800, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео
Дата выхода: июнь 2003

леми решаться. Я хотел что-то сказать, но тут меня ударило током и я потерял сознание. Очнувшись, я увидел, как профессор увлеченно рассматривает какую-то зеленую сферу. Я услышал его слова.

— Теперь сила Халка моя! Мой!

Не может быть. Неужели и Крофорд обманул меня! Вдруг зеленая пелена окутала профессора. Он начал меняться. Из ма-



ленького, хлипкого старика он превратился в огромного темно-зеленого монстра.

— Зови меня Разрушение! — издевательски прорчал монстр. — Теперь весь мир будет моим!

Мое тело наполнила злость. Я не стал ее удерживать.

Халк — зеленый человек

Я вскочил с кресла и рванул к «Разрушению». Я был ужасно зол. ХАЛК!!!

Это трусливое создание, увидев мою мощь, бросилось бежать. Я побежал за ним. Он хотел уйти от меня, прыгая, по крышам домов. Но ведь я ХАЛК! Я не отставал ни на шаг. Тогда он бросился к небоскребу военной корпорации, забрасывая все на своем пути. Я почти настигал его. Разрушение прыгнуло на пятый этаж, разбив стекло. Через мгновение я уже был там. Точнее пули застучали, ударяясь о мое тело, — отряд автоматчиков уже ждал нас. Халкие людюшки, они хотят остановить ХАЛКА! Секунды потребовались мне, чтобы разорвать солдат, но Разрушение уже было далеко. Он пробежал этаж и прыгнул во двор, потом в канализацию. Я равнунул за ним. Моя злость переросла в ярость. Когда я настигну этого монстра, я сделаю из него двадцать маленьких Разрушений. Я ХАЛК!!!

Трезвый взгляд №1

По сути, в лице The Hulk мы имеем не одну игру, а две. Скрытые, незаметные передвижения, диверсии — это дело Брюса Баннера, а драки, разрушения и злость — работа Халка. Так и построены уровни. Сначала мы в лице Брюса Баннера предстоит пробраться в лабораторию, затем, в образе Халка, все там сокрушить. Далее игра переходит в том же ключе. Брюс проникнет

в здание, все там отключает, взламывает компьютерные коды, короче, зоворивает кашу, а Халк расклеивает ☺. И это, как по мне, довольно неплохая идея — стелс-миссия от лица Брюса Баннера вперемешку с драками и большим беспределом, чинимым в образе Халка. Вообще, геймплей очаровывает. Несмотря на то, что игра переделана

пешно проник в контрольную комнату лаборатории. Взглянув в монитор, я был ошеломлен. Профессор, вооружившись сферой с частью силы Халка, изменил своих помощников, сделав из них суперсолдат. Но тут мое сердце запылало. Я увидел, как мою девушку Бэтти несет к профессору огромный монстр с оранжевой кожей по кличке Сумасшедший. Я знал его. До мутации он был помощником профессора. Мои мышцы начали стремительно расти...

Трезвый взгляд №2

Сразу скажу, что мне в игре не понравилось (кроме камеры ☺). Во-первых — взлом электронных замков Брюсом Баннером. Происходит это так. При входе в компьютерную систему на экране появляются две строчки с цифрами и буквами: первая строка — это код, вторая — тот же самый код,

только набранный неправильно. Вам нужно, переставляя цифры, добиться полной идентичности в первой и второй строчке. Делается это по принципу «пятнашек». Вроде бы ничего сложного, но есть одно «но». Сделать это надо за 20 секунд. А цифр — от 8-ми до 12-ти. Вот тут и возникает проблема.

Но оно решаемо, только надо запастись терпением. Компьютер генерирует код случайным образом, поэтому нужно только

ник прекратил преследование, остановился, осмотрелся по сторонам и пошел в другую сторону (устал, наверное ☺). Но зато в миссиях за Халка солдаты просто блещут интеллектом. Автоматчики по одному стараются не нападать и все время зовут подкрепление, гранатометчики стреляют издали и т.д. Нормально, в общем ☺.

В принципе, это и все мисусы.

Халк — зеленый человек

Разбрасывая солдат, как тряпичных кукол, я прорывался в главную лабораторию. Там была заточена Бэтти и там был Разру-



с приставки (а кто сомневался ☺), соответственно, сейв происходит после каждого уровня и никак не роньше, играть довольно приятно, как за Халка, так и за Брюса.

Неплохой сюжет (очень близкий к фильму) плюс отличное, на мой взгляд, графическое оформление и хороший звук, а также способность Халка разрушать почти все в пределах видимости — это однозначные достоинства игры. Но камера — это ее ужасный минус. Болезнь всех портированных с приставок игр не обошла стороной эту. Иногда рокурс берется такой, что хочется бросить в монитор чем-то тяжелым ☺.

Халк — зеленый человек

Я следом за Разрушением прыгнул в канализацию и продолжил преследование врага. Но тут меня ждал сюрприз — десятки автоматчиков с огромными собаками-убийцами, жертвами геной инженерии. В свою ярость я сорвал на них. Ведь я ХАЛК! Им не остановить меня. Очевидно, Разрушение думал так же. Пробуждая по канализации полгорода, он вдруг выпрыгнул поверх. Я прыгнул за ним. Едва я появился на поверхности, что-то ударило меня в грудь и отбросило в сторону. ХАЛК! Я вскочил и взглянул на своего нового противника. Я узнал его. Энергетический волнир Полуживой — целый пек Крофорда. Каждое его прикосновение отнимает жизненную силу. Но я ХАЛК!!! Я выдрал водопроводную трубу из стены и бил ею Полуживого, пока тот не потерял сознание. Тогда я выкинул его в реку, протекающую рядом. Разрушение, я иду за тобой! Я ХАЛК!!!

Брюс Баннер — обычный человек

Профессор Крофорд в облике монстра скрылся в своей лаборатории, пока Халк бился с Полуживым. Мне предстояло пробраться туда и остановить профессора. Все входы в здание лаборатории тщательно охранялись, как людьми, так и компьютерными системами. Но я ведь не зря учился в колледже.

Взломов пару электронных замков и подбросов шифр к камерам слежения, я ус-



ждать, пока выпадет оптимальный вариант. Мой личный рекорд — на 28-ой генерации я собрал код из 12-ти цифр за 13 секунд ☺.

Во-вторых, это постоянно возникающие препятствия. Например, забегаете вы в комнату, там пять автоматчиков — только вы их убили, сверху сразу десантируются еще пять, потом еще, и так далее. Поэтому мой совет — если вам нужно пробраться комнату, чтобы попасть в двери, то не отвлекайтесь на солдат, просто пробегайте, иначе они вас «мясом» задавят ☺. К счастью, такое наблюдается не везде, иначе игра оказалась бы просто непроходимой.

В-третьих, интеллект противника — если, конечно, такое слово тут применимо. Он довольно своеобразен. В стелс-миссиях противники — откровенно безмозглые ребята. Посудите сами: идут два охранника, я сади прыгнул на одного, задушил его. Второй погнался за мной. Так мы с ним бежали, бежали, и кругами бежали, и по прямой. Минут пять бежали. Затем мой против-



шение. Выбив стальную дверь, я ворвался туда, куда стремился. Все было, как представлялось — огромный стеклянный стакан, в котором сидела Бэтти, куча проводов, консолей и...Нет, не Разрушение. Трус, он опять убежал от Халка! Но ничего, я всю свою злость вымешу на этом оранжевом уроде Сумасшедшем, который хочет сразиться со мной вместо своего слабачка-юзина. Но сначала нужно разрушить пульт управления электричеством, иначе оно убьет Бэтти. Сделать это было легко, несмотря на то, что Сумасшедший постоянно бил меня и хотел добраться до пульта. Я не отвечал ему, не время. Только ярость заполнила меня до краев. ХАЛК!!! Ну вот, Бэтти уже ничего не угрожает, теперь я займусь тобой, оранжевокожий! Какой удар! Этот оранжевый влил мне кулаком так, что я врезался головой в противоположную стену. Похоже, он хочет увидеть бешеного Халка! Мощный удар «эзком» по полу — и Сумасшедший упал на спину. Едва он поднялся, я обработал его своими кулаками. Я ХАЛК! Однако он не упал, как другие, а продолжал стоять и сам врезал мне в челюсть. Но Халка уже не останавливали! Я схватил Сумасшедшего за голову и со всей силы ударил его коленом, а затем мощным броском впечатал в землю. Этого оранжевый монстр не выдержал и отдал концы. Я ХАЛК!!!

Трезвый взгляд №3

Пришла пора рассказать вам о боевой системе игры. А точнее, о способности Брюса-Халка и их оппонентов. Брюс умеет ходить, бегать, прыгать, совершать кувырки, а также бить кулаком и производить удивительный захват (он так охранников убирает — подкрадывается сзади и как схватит за горло ☺). Самый главный его параметр — линия спокойствия. Когда противники бьют

Брюса, она стремительно ползет вниз, и когда спокойствия совсем не остается, приходит Халк... перезагрузка уровня. В миссиях за Боннера превращаться в зеленого человека строго запрещено.



У Халка же все намного интереснее (а кто бы сомневался?). Во-первых у него два показателя — «линия жизни» и «линия гнева». Чем больше по Халку стреляют или бьют, тем выше «линия гнева», тем сильнее он бьет и быстрее двигается. А когда линия гнева заполняется на 100% наступает бешенство. Удары Халка усиливаются, ни много ни мало, в десять раз.

Теперь о самих ударах. К сожалению, их очень мало. Халк может бить кулаком либо совершать захват и производить четыре разных броска. Что касается кулака, то у него их только два. Кроме того, у зеленого человека есть способность метать энергию в противника, сбивая того с ног, и бить в прыжке. Еще Халк может бить с разбега — надо нажать два раза вперед и удар. Кстати, у него есть один спецудар. При нажатии клавиши «удар» и «пуск энергии», Халк бьет об землю кулаками а-ля Джексон Бриз из Мортал Комбата. Кроме того, зеленый человек ломать окружающие предметы и бросать или бить ими.

Для пополнения здоровья и гнева служат зеленые и оранжевые шарик соответственно. Они появляются на месте убитых противников, а иногда и вместо разбитых предметов.

Брюс Баннер — обычный человек

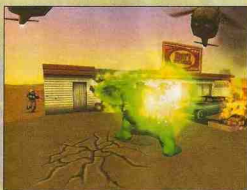
Когда я освободил Батти, она повела меня, то, чем уже начал подозревать сам — генерал Рукер и профессор Крофорд объединились. Они вместе разрабатывают и создают суперсолдат на тайной военной базе. Я должен был пробраться туда и остановить их. Однако было уже поздно. За спиной раздался шаг, я услышал злобный крик Батти, а затем меня отпустили, ударила по затылку. Очнулся я, привязанный, к креслу, в какой-то закрытой комнате. На меня смотрел солдат с автоматом. Но вдруг он вздрогнул и свалился на пол. За его спиной стояла Батти с опущенным телом.

Теперь у меня есть военная форма и шанс незаметно пробраться в секретную лабораторию, чтобы остановить этих двух сумасшедших. Сказано — сделано. Без труда, но я все же проник в святая свя-

тых генерала Рукера. Однако тут меня уже ждали. Удар дубинкой по голове бросил меня на пол, но сознание я не потерял — наоборот, этот удар разбудил во мне давнюю сдерживаемую ярость...

Халк — зеленый человек

Эти глупые людишки! Они хотят своими пулями остановить Халка! Я растопчу их! Генерал Рукер, я иду! Я уже близко! Вот я уже на лифте, поднимаюсь вверх. Что? Вы натравили на меня какие-то консервные банки с электрошоками! Это вы называете боевыми андроидами? ХАЛК!! Я мну железо их корпусов, как бумагу, их выстрелы и удары для меня ничто! Я ХАЛК!! Я уничтожил их всех и вышел на поверхность. Чем ты встретишь меня, Рукер?! Танки? Я разорву их голыми руками! Они ни разу не попали по мне! Ты слаб, Рукер. Я проник в бункер, и сейчас придет твой конец. Что, генератор силового поля защищает тебя и твою базу? Тогда я взорву генератор! Что, кто-то охраняет генератор? Ты хитер, Рукер, но я ХАЛК! Я сомну любого, кто встанет на моем пути! Что такое? Мутировавший солдат? Нет, сержант. Сержант Флакс. Хотя какая разница — ему все равно смерть. Что? У него гранаты? ХАЛК!!!



Не уйдешь, верткий червяк, я растопчу тебя! Я ХАЛК!! Твои удары сильны, но я сильнее. Захват, бросок, и тело Флакса задержалось на электрической дуге генератора. Я иду, Рукер!!

Трезвый взгляд №4

А кто, собственно, противостоял Халку и Брюсу Баннеру на пути к миссии? Противников много. Охарактеризую основных. Автоматчики — слабы, берут только числом.

Гранатометчики — посредственный противник, слабы, как и автоматчики, но если попадут, мало не покажется.

Собаки-мутанты — слабый юнит, единственное достоинство — никогда не падают.

Электрошокары (парни с электрошоками) — слабейший юнит. Не могу назвать ни одного достоинств.

Шитонысы — солдаты с энергетическими щитами, которые бьются сильным разрядом тока при прикосновении, поэтому кулаки этих ребят не берут. Достойный противник.

Гамма-солдаты — мутировавшие солдаты, грубая копия Халка. Средние-средние. Андройды — хорошие, мощные юниты,



вооружены электропущей, но, как ни странно, проблем у меня с ними не было.

Танки, вертолеты и прочая техника — хорошо стреляет, но так же хорошо уничтожается.

Вот, в принципе, и все основные оппоненты Халка и Брюса в игре. Я еще раз подчеркну, что это ОСНОВНЫЕ типы противников. В конце игры появляется еще несколько видов воинов, но о них я не хочу говорить — сами увидите, если, конечно, пройдете.

Ну, вот вроде и все об игре. Теперь время выводов.

Халк — зеленый человек

Ну что Рукер, ты спрятаешь от меня в своем бункере? Тебя спасли твои солдаты? А ведь ты хотел поймать меня и изучать в своей лаборатории. Ну что, поймай!! Я ХАЛК!!

А ты, Разрушение ничтожное? Думал, если украд часть моей силы, стал сильнее меня? Нет! Никто не может быть сильнее ХАЛКА!! И поэтому все твои помощники и ты — вы все проиграли! А я выиграл! Я ХАЛК!!

И всем остальным халким людям я тоже хочу кое-что сказать. ХАЛК НЕПОБЕДИМ!!

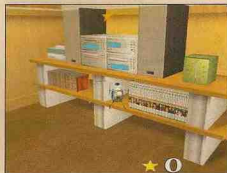
Брюс Баннер — обычный человек

Неужели это конец? Неужели я победил? Я не верю в это. Но Батти смотрит на меня и улыбается, значит, я выиграл. Хотя может, это был не я? Ладно, кому это интересно! Главное, что победа моя.

Трезвый вывод

Игр подобного жанра вышло довольно много. Вспомним тот же Blood Omen 2 либо свежее MEN-X 2 Wolverine's Revenge. Чем-то эти игры были хороши, чем-то нет. И хотя многие не согласны с моими словами, я скажу так: The Hulk хорош всем. Несмотря на ужасные рендеры камеры, глупую и нудную систему вскрытия электронных замков и прочие недостатки, игра про зеленого человека сделана довольно качественно. Да, согласен, ударов и бросков у Халка мало, но ведь с этим, в принципе, можно смириться. А потому мой вывод прост: однозначно играть ХАЛК!!

прикосновения к клавиатуре, но еще и вращается непрестанно. Лично мне эта ситуация живо напомнила сдачу экзаменов в буржуйском телесериале «Скорая помощь»: главному герою предстояло манитом выудить из консервной банки какую-то мелочь. А экза-



менаторы при этом еще и вопросы, знай, задают. Фишка состояла в том, что задание выполнить было невозможно в принципе — манит непрестанно «целлялся» за стеной. Задача же состояла в том, чтобы не нервничать и спокойно отвечать на поставленные вопросы. В нашем случае так нельзя, ведь цель — именно подхватить звезду.

На утро следующего дня задумался упростить управление, и даже на стандартном, а тем более, на «легком» управлении, жить стало гораздо проще. «Вперед», «назад», «стрейф влево», «стрейф вправо», «вверх», «вниз», «центрирование вертолета» и «действие» — вот все нужные кнопки. Как в автомобиле не рекомендуется пнуть газ с тормозом и сцеплением, так в «Вертолетах» нельзя ставить знак равенства между «вверх» и «вниз» и «центрирование». Поначалу тяжело. Путаетесь, постоянно падаете, нервничаете. Затем припрорабатываетесь, учитесь разгадывать загадки. Через несколько часов вообще такие вирюжи закладываете мастерские — жуть просто.

«Радиомодели: Вертолеты» — одна из тех игр, в которые гораздо сложнее играть на первых порах. Главное — научиться управлению. Врагов нет, время не ограничено. Знай себе лети, звезды ищи да силу воли тренируй. И если уж заговорили о вертолетах, в игре присутствуют следующие модели: Oh-1, Oh-11, Oh-112, R-44, Y-22, A-109, Bk-117, K-107, Mb-53e. Однако особенно хотелось бы отметить две из них: McDonnell-Douglas Md520n, который даётся в самом начале, и Ah-64 Apache.

Часть 3. А игрушка-то, оказывается, ничего!

Вертолет запускали уже два часа подряд. О, это были два самых счастливых часа в жизни Пепела. Даже с учетом того, что своим вертолетом он управлял от силы минут пять. Вот и сейчас Маньяк рулил атрегатом и лишь небрежно отмахивался от вялых попыток хозяина вернуть игрушку:

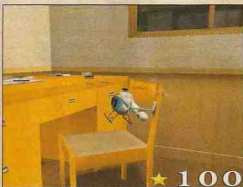
— Не, ты прикинь, какие перед нами перспективы открываются! Вот научусь на бачок унитазов приземляться — прикрутим к вертолету фотоаппарат и будем девушек в ванной фотографировать. Фотки — в Интернет. Или на покмонов менять.

— Да ну тебя! Первым делом поломает вертолет! Я летать научиться хочу!

— Держи карман шире. У тебя плоскостопие и хронический недосып. Таким в космонавты путь заказан.

— Хороший ты, Пепел, человек. Вот только злой, как собака.

Графика — не ахти. Точнее говоря, после красот недавних хитов копируется она лишь потому, что ничего сверхъестественного от игры и не ждешь. Более-менее смотрятся комнаты. Они неплохо спроектированы, присутствует все, что и должно присутствовать в каждом доме, и даже больше. Правда, один телевизор на всю квартиру. Зато практически в каждой жилой комнате — по кондиционеру. Отдельная прочная и подвал со здоровенной грушей — мне б такую. Там же «на всякий пожарный» висит огромный топор. Хит сезона — унитаз с брызжащим из нутрей фонтанчиком. Хитрые японцы бумагу экономят. Ах, да. Забыл о комнате девочки младшего школьного возраста. Ручки и тетради на ее столе мирно соседствуют с ежегодным каталогом продукции японских вертолетостроителей и учебником по предполетному контролю вертолетных двигателей. Издательство — американское. Занимательные кни-



женщи. Девочка, должно быть, «у захватыв». В общем, все хорошо в этом гнездышке.

Правда, после постбакалаврского гармидера моей «детской» домик этот лично мне видится безжизненным, как Сахара. Нигде ничего не раскидано, за редким исключением, все стоит на своих местах. Слишком мало деталей. Вокруг — тишина и запустение. Можно подумать, аскеты какие-то живут. Или эстыты. Особенным образом убивает унылого вида холл с картинками ужасного качества. Когда пролетаешь через эту бескрайнюю бело-желтизну, начинает кружиться голова, появляются непреодолимые позывы. Тень и видеоэффекты таковыми можно назвать разве что в кавычках. Первая представляет собой непонятный черный спрайт. Видеоэффекты, хоть и декларируются, на деле находятся в зачаточном состоянии. Зато и системные требования соответствующие: P300, 64 мб мозгов и 8-метровая видео. Фанаты антиквариата не нарадуются прямо ©.

А вот вертолеты сработаны достаточно неплохо. Даже фотоаппарат. Как летная, так и поврежденный. С летной все понятно: на самом сложном уровне управле-

ния машину постоянно ведет в сторону — эффект действия главного винта. Не помню, как он по-научному называется. Это и есть наименятнейший момент управления. Столкновение с каким-либо препятствием мгновенно лишает коптера основного или поворотного винта. Также машина умеет цепляться шасси за предметы, падать вниз, обламывать рули высоты и взаимодействовать с окружающим миром.



Музыка очень своеобразная: трекки какие-то странные. Когда ты раз за разом пытаешься достать ту чертову звездочку из шкафа, причем непрерывно обрубая винт о дверцы, трек повторяется снова и снова. Да и надоедает быстро. Меня хватило ненадолго. Под любимым плейлистом летать гораздо сподручнее.

С родительского собрания мама возмущалась в приподнятом настроении: Ранд не него, как обычно, не явился. Задания, видимо, раздавал. Или в командировку убыл. Тем сильнее было удивление матери, увидевшей свой дом. Разбитый фарфор, сорванная с ремней груша, да «мяска» расцарапанная мебель, развороченный унитаз и вся квартира в бензиновом выхлопе. Назревало летная погода.

На самом деле, все не так уж плохо. Valve — id software напряженно трудятся над своими проектами, все остальные — в отпусках. Вот увидишь, в следующие полтора месяца на свет полезет такое, что вы даже в страшном сне не видели. «Радиомодели: Вертолеты»? Поверьте, это еще не самое страшное из того, что нам предстоит увидеть нынешним летом. После соответ-



ствующей подготовки играть в них даже интересно. В общем, что я вам могу сказать? Холодный лимонад, горячие девушки и НИКАКИХ игрушек!

3.61. При написании статьи ни одного Пепела или Маньяка не пострадало ©.



ЯСКР faye@yandex.ru

Горнолыжный курорт Val d'Isère — один из самых известных в мире, он даже поступил сценария развязки событий в фильме «Такси 3». И вот он, а вернее, его аналог доступен всем, кто может позволить себе купить лицензионный диск.

Ну и...?

...Перед вами — снежная пустыня, совершенно голая, совершенно безжизненная. Иногда в ней встречаются лыжники...

Так вот, чтобы они там встречались чаще, в эту снежную пустыню направляются менеджеры горнолыжных курортов.



Игра, простая и суровая в своем исполнении, как все реалистичные симуляторы, предлагает стратегию-экономисту или просто большому любителю горных лыж на выбор длинный список курортов, разбросанных по всему миру. Все названия настоящие, но, к сожалению и удивлению, среди них почему-то отсутствует собственный Val d'Isère. Количество звездочек у названия означает сложность экономического задания — ландшафт от этого не меняется.

Графика игры — околоторехмерная (местами векторная, местами спрайтовая), чуть похуже, чем в SimCity 4. Но пусть вас это не огорчает.

Оформление экрана можно назвать изысканно-классическим: узенькая строка сообщений сверху, панель управления внизу. На последней расположены: индикатор популярности, финансов и даты/времени, окно статуса, описывающее выделенное здание или человека, а также панель управления картой — повороты, приближения, опции отображения объектов, таких как здания или деревья.

Звуками игра не изобилует, голосов у людей нет, здания молчат. Музыка тихая, приятная, ненавязчивая.

Все управление Ski Park Manager собрано в удобное игровое меню, спрятанное в межэкранном пространстве, откуда с легкостью извлекается правым щелчком мыши в любой момент игры, кроме паузы. Пауза неактивная, поэтому строить придется только в реальном времени.

Вот оно, общее представление об Ski Park Manager. Углубимся же в подробности.

Азы строительства

Здания курорта делятся на следующие категории: жилье, служебные помещения, заведения сферы услуг, развлекательные сооружения и декоративные постройки. Идеальный курорт включает в себе все лучшее из каждой категории, так что можете сразу запомнить первую цель игры: построить по возможности все, чтобы привлечь как можно больше туристов.

Служебные помещения — основа инфраструктуры лыжного курорта. К ним относятся следующие здания:

- ✓ туристическое бюро — продажа пропусков, оформление проживания;
- ✓ домик смотрителей лыжных трасс — в нем живут смотрители, наблюдающие за состоянием снежного покрова;
- ✓ домик первой помощи — для двоих медиков и их мотосаней;
- ✓ операторский центр — здесь отдыхают после работы операторы подъемников;
- ✓ ремонтный центр — для механиков, приводящих в порядок подъемники;
- ✓ школа горнолыжников — для обучения новичков;
- ✓ метеобюро — предоставляет информацию о погоде, толщине снежного покрова и предупреждает о ближайших лавинах;
- ✓ лаборатория — учреждение, занимающееся разработкой новых зданий (в дан-

ной игре выглядит, как седло на корове, но разве можно обойтись без лаборатории в современном экономическом симуляторе? и улучшениями себя любимой;

- ✓ школа персонала — повышает квалификацию сотрудников;
- ✓ станция смотрителей — оснащена гаражом для ротораков — машин-трамбовщиков снега для восстановления снежного покрытия и предупреждения лавин;
- ✓ станция первой помощи — медики, работающие на ней, вместо мотосаней имеют в распоряжении быстрые снегоходы;
- ✓ база смотрителей — самое большое сооружение подобного типа, вмещает 8 смотрителей и ротораков;
- ✓ база первой помощи — штаб-квартира самой эффективной медицинской команды, оснащена вертолетом для доставки пострадавших в больницу;
- ✓ школа чемпионов — кузница лыжников высокого класса, здесь готовят инструкторов, способных зажечь звезды на снежных склонах.

Жилье на горнолыжном курорте предусмотрено, в основном, шале (альпийские коттеджи) и всего двумя типами гостиниц. Шале различаются по вместительности (4, 8, 16 мест) и по классу (2, 3, 4 звезды). Более вместительные выигрывают в площади, но проигрывают в цене постройки и привлекательности. А за количеством звезд можно не гнаться, ведь каждый класс найдет своего потребителя. Гостиницы отличаются от шале тем, что при постройке заделаны их этажность. На выбор менеджера представлены двух- и трехзвездочный отели.

Сфера услуг включает три направления: питание, лыжное снаряжение, одежда. Здесь также чувствуется классовый подход — от самых простых закусок, лыж и спортивных костюмов до VIP-товаров.

Развлекательные сооружения нельзя обобщить по сути, но можно разделить по уровням доступа. Каждое из них рассчитано на свою сферу интересов и возрастную категорию клиентов. Итак:

- ✓ детская площадка — для маленьких детей;
- ✓ каток — для семейного отдыха;
- ✓ аквапарк — для детей и школьников;
- ✓ кегельбан — для взрослых маленьких мальчиков с недетскими доходами;



- ✓ кинотеатр — для любителей спокойно отдохнуть и желающих переждать непогоду;
- ✓ дискотека — для подростков.

Декоративные постройки — мелочи, завершающие обустройство вашего ку-

порта, такие как карта или панорама курорта, снеговики, лавочки, туалеты.

Конечно же, лыжный курорт не мог бы считаться таковым без лыжных трасс. Разметка горных лыжных трасс — достаточно трудоемкий процесс. Необходимо учитывать, что трасса не должна быть слишком пологой, иначе людям на ней будет скучно, но она также не

разделом о служебных зданиях, но я их все же перекину.

✓ **Медики** — специалисты, обученные оказывать первую помощь людям, упавшим с крутого склона, попавшим в лавину или ухитрившимся заболеть.

✓ **Смотрители** следят за состоянием трасс, в меру своих сил или умения управляют ратраком, восстанавливают снежные покровы и предупреждают лавины.

✓ **Инструкторы** занимаются профессиональной подготовкой лыжников, от обучения новичков до тренировки чемпионов-экстремалов.

✓ **Операторы** управляют подъемниками, но каждый подъемник нужен как минимум один оператор.

✓ **Механики** следят за исправностью подъемников, убогая те от простояания в лыжный сезон.

Отдыхающие делятся по интересам в зависимости от следующих факторов: возраст, пол, фигура, материальное

положение. Например, дети выбирают игры в снегу, подростки предпочитают сноуборд, взрослые — лыжи, а школьники и пенсионеры — неактивные виды отдыха. Пол сказывается на выборе развлечений вне лыжной трассы: мужчин привлекают кательбаны, а женщин — бутики спортивной одежды. Фигура тоже является немаловажным фактором: стройные люди предпочтут лыжи гамбургером, а полные, вместо того, чтобы покорять вершину холма, отправляются в ближайшую закусочную. И естественно, платежеспособность определяет желания и возможности человека в наибольшей мере. Богатые смогут и будут селиться в четырехзвездочных шале и ходить в дорогие рестораны, в то время как люди со средним доходом, скорее, приедут на один день и со своим снаряжением.

Менеджмент и развитие базы

Вот мы и добрались до сути игры. Основная задача менеджмента — выделить целевую категорию отдыхающих на некотором этапе развития курорта, а также в целом, и создать место отдыха, наиболее отвечающего поставленной цели.

B Ski Park Manager в управление курортом входят:

✓ рациональное размещение зданий;

✓ наем и распределение персонала;

✓ исследования и реклама курорта.

В каждом из этих пунктов, естественно, угадывается ссылка еще на один важный момент — поддержание положительного баланса.

Развитие базы лучше всего планировать на несколько шагов вперед. Пока будет строиться курорт, рекомендуем начать исследования, поставив лабораторию там, где она не будет мешать застройке курорта — пусть даже на вершине высокой горы, это не существенно. Затем тщательно размечаем трассы — их нельзя удалить после утверждения. Вслед за трассами устанавливаем

подъемники. Здесь присутствует важный психологический момент: от конца трассы до подъемника должно быть недалеко, иначе клиент будет подниматься наверх в плохом настроении, и эйфория от крутого спуска у него развеется. А то он вообще захочет уйти и не вернется. В крайнем случае, стоит поместить между трассой и подъемником асфальтовую дорожку.

Когда на карте появятся такие громоздкие объекты, как трассы и подъемники, самое время размещать служебные здания и жилые дома. Шале и гостиницы наиболее эффективны, когда находятся рядом со входом и туристическим бюро. Из основных помещений для обслуживающего персонала стоит сформировать небольшой поселок в долине у подъемников, добавив наблюдательные посты вдоль трасс.

Исследование новых зданий важно для развития курорта и привлечения людей состоятельных, чьи требования не ограничиваются только хорошей трассой. Изначально ведутся по всем категориям зданий — вы выбираете, какое количество евро в день следует потратить на исследования в той или иной категории зданий (общая сумма затрат в день составляет 10 000 евро). На ранних этапах развития курорта очень важно быстро разобраться с трехзвездочными шале (чтобы он притягивал не только фанатов горных лыж, которым все равно где жить, но и обычных людей) и станциями служб для более эффективной охраны от несчастных случаев.

Рекламные кампании позволяют создать имидж курорта, что позволит привлечь внимание к вашему проекту определенной возрастной или социальной категории: экстремалов, пенсионеров, семей с детьми, уставших миллионеров, обремененных весом денег.

Конечно же, большая часть работы заканчивается с постройкой первого городка,



должна быть слишком крутой, чтобы не пугать лыжников стремительными спусками. При разметке задается начальная и конечная ширина каждого участка и его длина, специальный индикатор показывает уклон участка в процентах. Последние штрихи по созданию трассы — это выравнивание последнего построенного участка и выравнивание всей трассы в целом. После этого остается только оценить сложность трассы в зависимости от протяженности и извилистости и назначить ей цвет.

Красивые трассы проходят по относительно ровной и плоской местности, основное их отличие — это протяженность.

Подъемники — самый эффективный способ перемещения по лыжному парку, а на курортах с крутыми склонами еще и единственно доступный. Их пять:

✓ **бугельный** (держась за длинные канаты, лыжники, стоя на лыжах, поднимаются на вершину);

✓ **кресельный** (медленный, но достаточно комфортный);

✓ **накопительный** (двое более вместительнее кресельного);

✓ **подъемник с гондолами** (перевозит группы лыжников с большим удобством);

✓ **канатная дорога** (позволяет перемещать большое количество людей по всему курорту).

Самым важным и, более того, мистическим зданием является **главный вход**. Он присутствует на карте автоматически, его нельзя снести или передвинуть. По умолчанию он закрыт, но стоит лишь его открыть, как магическим образом через него просачиваются клиенты и начинают рыскать по базе в поисках развлечений. Наличие такого чудесного планового входа исключает достаточно интересную часть игры, такую как внешний транспорт и доставка отдыхающих на курорт. Но и без этого игра не скучна и отнюдь не проста.

Персонал и отдыхающие

Несколько слов о людях, которых мы будем видеть на карте, их нравах и привычках.

О специализациях служащих курорта можно было догадаться после ознакомления с



далее следует спокойное наблюдение за людьми, выполнение их желаний и периодическое обновление курорта. Управление финансами в основном сводится к осмотру доходности здания и изменению цены за предоставляемые им услуги (и регулировке качества предоставляемых услуг).

Заключение

Тихая, спокойная игра для любителей мирного строительства в условиях практически полной безопасности.

Благодарим компанию «Мультитрейд» за предоставленный диск!

ПОЛУЭЛЬФ call_of_ctulu@mail.ru

FREELANCER

Разработчик: Digital Anvil**Издатель:** Microsoft**Жанр:** космическая аркада**Системные требования:**✓ **минимальные:** P3-600, 128 M6, GF2;✓ **рекомендуемые:** P3-1300, 256 M6, GF4

Посвящается не ждавшим игру...

Считаете ли вы себя хардкорным геймером? То есть человеком, для которого сложность — главное достоинство в компьютер-



ных играх? В таком случае не читайте этот опус, ибо он посвящен тупой до мозга и костей аркаде. Игре, в которой управление сводится к судорожному возне мыши по коврыку. Это развлечение, где сотни врагов — отнюдь не грозные противники, а такие себе картонные болванчики, считающие своим священным долгом и почетной обязанностью умереть от бластеров и ракет вошего, не побоясь этого слова, всемогущества. Кто сказал, «Диаблал в космосе? Два шага назад. Вы почти правы... Или совсем не правы. Если вы не манчкин. Отплекитесь, наконец, от ярких вспышек бортовых орудий, перемежающихся взрывами разлетающегося вдрызг линкора, и сфокусируйте свое внимание... ну хотя бы на сюжете.

Очень нехорошая девочка

Невероятно, как же все-таки жестока и непредсказуема Судьба. Вот она мирно и безмятежно спит где-то в глубоких пещерах, даря нам ничем не примечательные, бесконечно повторяющиеся дни и ночи жизни. Иزدредка Судьба в полудреме приоткрывает веки, и тогда с нами происходит какое-то особенные события — мы совершаем путешествие в экзотические страны, знакомимся с красивыми девушками, выигрываем крупные суммы наличных. Но в один, далеко не прекрасный, день, по какому-то невероятному стечению обстоятельств Судьбу словно прошибает током, она в бешенстве вскакивает со своего мяг-

кого ложа, рвет и мечет и, разумеется, хочет на ком-то отыграться за резко прерванные сладкие грезы. Громоотводом для срыва злости может стать кто или что угодно. Не дай вам Боже, оказаться в той самой точке Вселенной, на которой в этот момент случайно остановится пивный взгляд Судьбы. Если это случится, вы можете пережить самые неприятные минуты своей жизни и даже безвозвратно покинуть этот мир.

Герой нашего повествования Эдисон Трент нежданно-негаданно попал под горячую руку Злодейки. А ведь как удачно все складывалось. Миллион хрустящих космодолларов уже практически обосновалось в его кармане. Но тут случился жуткое.

Орбитальную торговую станцию «Фрипорт 7» (Freerport 7), на борту которой он проворачивал свою грандиозную сделку, атаковал неизвестный, взявшийся буквально из ниоткуда противник. Несколько синих плазменных ступков, взрыв, осколки, тысячи людей отправлены к праотцам. Практически все, кроме горстки чудом спасенных, в число которых посчастливилось попасть и нашему протагонисту. Злой и нищий, он выходит из спасательной шлюпки на планете-мегаполисе-столице Манкхеттен.

Планетарное государство Liberty все-се не собирается возмещать ему вожделенный миллион. А ведь такому гордому парню, как Трент, непременно требуется много денег. Сотрудник государственной службы, а по совместительству очень красивая девушка Джунко Зейн, предлагает ему заработать. Стать финансером — возмем без страха и упрека, попросту говоря, наемником. А заод-

является сильнейшей составляющей игры. Грандиозный вступительный ролик ясно дает нам понять, что действие происходит во вселенной космосимулятора *Starlancer*, разработанного несколько лет назад конторой Digital Anvil. К сожалению, «Интро», пожалуй, единственная нить, которая связывает нас с давним противостоянием Коалиции и Альянса. Но эта параллель очень важна. Без нее, например, вы так и не сможете понять, почему население четырех межзвездных государств **Liberty, Bretonia, Kusari, Reinland** имеет четко выраженные национальные особенности вполне земных американцев, англичан, японцев и немцев. Впрочем, хватит о сюжете, к нему мы еще вер-



немся. Давайте сейчас поговорим о насущном, о графике.

Хотелось бы для начала похвалить умных разработчиков за отличные скриптовые сценки. Лицевая анимация, motion capture, движения пальцев, количество полигонов, текстуры — все великолепно и очень помогает проникнуться атмосферой игры. Если мне не изменяют зрительные нервы, для скриптовых фильмов был написан отдельный движок. Кстати, приготовьтесь услышать много диалогов, ибо сюжет... Все, молчу ☹

Каким вы представляете себе космос? Ну да, если смотреть с позиции астрономов, высидевшего на Луне, космос — не более чем унылое зрелище, черная дыра с россыпью светящихся точек и единственной вещью, радующей глаз, — бело-голубым шариком посередине. Забудьте это безобразие и узнайте, каким должен был стать космос, если бы главный дизайнер Digital Anvil в свое время устроился работать вселенским Разумом. Безвоздушное пространство «Фрипортсера» просто дьявольски притягательно. Дальние галактики окрашены в приятный цвет королевских оттенков. Яркий свет солнца той или иной Галактики развивается на тысячи лучиков и слепит глаза. Астероидные поля. Ледяные туманности, полбежжающие кру-



но и приоткрыть таинственную завесу пибели столицы. Какой идиот упустит такой шанс? «Сопаснали ли вы на сделку, — услужливо спрашивает игра, — да или нет?». Конечно же, да!

32-битные галлюцинации

Я не зря так заострил внимание на сюжете, ибо он, по моему скромному мнению,

пинками замерзшей воды. Нагромождения космического мусора, оставшегося после давно отгремевшей битвы. Фабрика по добыче руды, дымящая в каком-то отрезке вселенной уже много десятилетий, из-за че-



го близлежащие места приобрели ядовито-коричневый цвет. Примеры можно продолжать приводить до бесконечности. Иногда увиденное настолько захватывает, что просто выключаешь двигатели и рассматриваешь все эти красоты, любуясь каждой мелкой деталью.

И наконец, схватки с противником. Короткие и длинные очереди разноцветной энергии прорезают пространство. Трассеры лучей хаотично мелькают перед глазами игрока. И вы как сумасшедший носитесь за врагом, с безумным усилием давите гашетку и наблюдаете за иллюминацией, которую извергает ваш корабль. Не увлекайтесь особо. Скажу по секрету — можно еще запустить ракеты и торпеды. А для большего погружения в игру есть возможность врубить режим от первого лица. Станет сложнее. Вы будете на нервах. Слишком яркие залпы ваших же орудий начнут закрывать обзор и мешать вести слежку за врагом. А вы как хотели? Даже аркадный «типа реализм» требует жертв.

Переход временно запрещен

Ладно, на отсутствие симуляции еще можно закрыть глаза. Занять, что скоростные характеристики у кораблей с разным весом должны отличаться даже при развитии одинакового объема (проще говоря, ВСЕ звездолеты в игре имеют абсолютно равные возможности в плане скорости маневрирования). Запоминать, что в вакууме не распространяется звук. Выбросить из головы такое слово, как «инерция» — обязательная вещь, которая должна проявиться при регулировке тяги двигателя, особенно в космосе. Зачем бороться и напрягаться? Нужно расслабиться и, получая удовольствие, утонуть в этом море аркадности.

Но все было бы слишком просто, если бы наша душа желала только тупого, пусть и красивого, экшена. В нем прелесть жизни вопиющего космического разнорабочего? Естественно, свобода!

С прискоблем объявляю, что префикс free (с англ. для тех, кто в танке, значит свободный) в названии игры можно спокойно выбросить за ненужностью. Свобода тут — лишь лживая галочка в feature-списке.

Вы действительно можете летать, где заблагорассудится. Но какой смысл? Можно торговать. Неинтересно — цены в магазинах фиксированные. Нет того торгашеского азарта из «Космических Рейнджеров», когда еще вчера сделка по вашим подсчетам была прибыльной, а завтра вы с позором прогораете из-за резкого скачка цен.

Есть возможность выполнять задания около тридцати межпланетных организаций. Роботы (людьми назвать, язык не поворачивается) на планетах будут их выдавать. Чудо, а не задания, — ликвидировать, аннигилировать, взорвать, и прочие синонимы слова «уничтожить», — вот их суть. Нет даже банальных почтовых квестов по доставке какого-то мегараритетного артефакта на другую планету. Да и потом, изменение индикатора отношения этих организаций к вам все равно будет меняться только в зависимости от поворотов сюжета.

И сколько бы вы ни изничтожали пиратов, вам придется с ним присоединиться в середине игры, и что самое удивительное — вам никто не вспомнит эскадрилью уничто-



женных собратей. Воистину, КР в этом плане превосходит Freelancer по всем статьям!

Красивейшая вселенная игры не предполагает такого понятия, как свобода, и крутится вокруг вас. А вы в свою очередь крутитесь вокруг сюжета. Те убогие задания, которые я описал, вы будете выполнять в промежутке между сюжетными миссиями. Вот очередной виток заплоченный Джунко и Трента завершен. Прослушаны захватывающие диалоги главных героев со второстепенными персонажами. Отрешели лазерные канонады. Джунко сообщает, что еще свяжется с вами, и улетает в далекие дали. А вы остаетесь один на один со скукой. Нужно опять выполнять эти отвратительно однообразные квесты, без намека на свободу, с одной простой целью — накопить немного денег, купить новое оружие и корабль помощ-

нее. Корабли, кстати, отличаются только броней, цитатами, количеством слотов под оружие, ну и внешним видом, естественно (в принципе, меня интересовал по большей части последний пункт, благо, здесь фантазия проявилась). После десяти минут самостязания кто-то вернется за вами и освободит от этой «свободы». Вы опять окажетесь в центре событий. Жизнь прекрасна!

Единственное, что действительно крепко держит и не отпускает, — детективный и закрученный сюжет. Вы пройдете игру ради него. Пройдете один раз. Будете просто ошарашены АБСОЛЮТНО нелогичной концовкой. И аккуратненько поставите ко-



робку с диском на полку. Кто сказал, что можно летать после развлекательных? Можно, но смысл теряется. Сюжет обрывается, свободы нет. Остается пустота. Хотя господам манкином подобная перспектива может прийти по душе, не отрицаю.

Грезы наяву

Признаюсь честно, я не ждал эту игру. Не вычитывал тонны пресс-релизов и горы спащивших интервью с разработчиками. Я просто банально пришел, увидел, купил... и пропал. Первый сеанс игры, незаметно начавшийся в 8 часов вечера, закончился, когда за окном светало, и мой мозг неожиданно произвел страшную мысль: «Завтра в институт, спать осталось два с половиной часа». На следующий день (точнее, ночь) история повторилась. На третий день/ночь мысль о кардинально укороченном сне уже так не пугала. На форуме моего любимого игрового сайта до сих пор в ветке «Freelancer — бесконечная бездна» является отморозочное сообщение: «Еще одну миссию и спать». Оставил же пользователь Популэф в 4.15 утра по киевскому времени. Как удачно вырвался один товарищ на том же форуме: «Freelancer и сон — две несовместимые вещи».

Возьму на себя ответственность и вам посоветовать принять дозу своего геймерско-



го ЛСД, только учтите одну немаловажную деталь — принцип действия у него односторонний, и привыкания не наблюдается...

P.S. Скажите на милость, дорогие разработчики, почему я так и не увидел долгожданную сцену слезно-солнечного поцелуя Трента и Джунко в лучших традициях американского кино. Вою игру ждал Малдер и Скалли хреновы ☹.

СЕМЬ ДНЕЙ ВНЕДРЕНИЯ

ИСТОРИЯ ОДНОГО ТРУДОУСТРОЙСТВА

Продолжение, начало см.:
«Мик», № 28 (86), № 29-30 (87-88)

Попытка №3

Странно, но на этот раз Имл проснулся не столько от пения, сколько от запаха крепкого черного кофе. Но пение все-таки было. Из-под двери доносилось:

За дверь я выгнать в ночь, но выйти
вон и сам не прочь,

Ты бей меня — хоть застрелись, все
решат, что это — твой каприз, повтори
его на бис.

Да, я уйду, и мне петь, ты знаешь,
где меня искать,

«И как она не устает? Уверен, она или
всю ночь сидела в Инете и искала себе
сумасшедшего вредного друга, или бегала
по музыкальным сайтам, или опять пы-
талась ломать сервер Пентагона. Зато у
меня есть новая идея. Посмотрим, как ей
понравится».

Акелла сидела у Имла под дверью, пи-
ла и пела, ожидая, когда он наконец-то
проснется. Но вот открылась дверь, и из
комнаты Имла вышла шикорная женщина
в деловом костюме. Что бы могла такая
красовица делать в комнате у Имла? Встре-
силась Акелла поняла что — по дурацкой улыб-
ке дамочки.

— Ты к ним на работу устроиться хо-
чешь или соблазнить кого-то?

— Это часть моего плана. Сначала я
устроюсь к ним секретаршей? — у них они
долго не живут. А потом потихоньку и по-
печатавать начну исподтишка. Так что и
штатная ставка, и статьи писать буду, за
них ведь тоже платят. Круто, а? Я-то ведь
смогу выжить.

— Ага, особенно когда у кабинета Рэн-
да разбухнет какой-нибудь монстр с ре-
ал-БФД. Только и памяти о тебе будет, что
большое красное пятно на стене да моз-
ги на дверной ручке.

— Ничего ты не понимаешь. Моя про-
тотипия таких монстров заваливала...

— Ага! Даже боюсь спрашивать, из ка-
кой такой игры или журнала взял образ... —
Акелла строит надменную рожу, при этом
завистливо косясь на пышный бюст Имла.

— А че, завидно, да? Сиди дома, отря-
щайся, а мне пора на работу устроиться.

Акелла отвернулась, явно обидевшись,
и сменила пластинку.

Ты хотела быть всех круче, красотой
своей замучить

И заставить самых лучших дружно
платить тебе дань.

Ты решила в свет пробиться, и нашла
себе двух принцев:

И банкира, и убийцу, Ты — просто
ХИТРАЯ ДРЯНЬ!!!

Имла это мало задало. Он чувство-
вал, что придумал очень хорошую страте-

гию, и это подстегивало его желание по-
скорее отправиться в ДЗБР. Как-то непра-
вильно прочитал он свое заклинание. Что-
то сломалось, а реальности начали на-
кладываться одна на другую. Имл, вместо
того чтобы очутиться, как обычно, у само-
го здания ДЗБР, оказался в совершенно
незнакомом квартале. Прямо к нему бе-
жал симпатичный небритый мужик в цве-
тастой рубашке а-ля «Гавайи живы». В ру-
ке он держал бейсбольную битку...

Все произошло слишком быстро. Нез-
накомый мужик подбежал и замахнулся о-
равованной бейсбольной битой над его
модной прической. Имл беспочвенно за-
радовал по самому больному месту агрес-
сор своей сумочкой. Мужик скрючился от
боли и тут же получил сумочкой по лбу —
это чтобы выпрямился (спину держать на-
до). Потом последовал мощный удар но-
гой в туфле в живот. Мужик отлетел на па-
ру метров и так и остался лежать. Имл с
удивлением обнаружил в своей сумочке
мешочек арсенала косметики: один здо-
ровенный кирпич, а его обладателя, в свою
очередь, обнаружил полицейский, который па-
трируровал улицу. Объяснять, что он избил
мужика исключительно в целях самообор-
оны и с той же целью носит кирпич в су-
мочке, у Имла времени не было, поэтому
он бегом кинулся к автострате. Тормознул
первую же машину, выкинул водителя, сел
за руль и дал газу.

Еще не хватало только погони на ма-
шинах! Имл завернул в первый попавшийся
переулок и вышел из машины. Надо по-
пасть в ДЗБР, а не знакомиться с местной
полицией. На этот раз он очень аккур-
тно прочитал заклинание телепортации.

И, естественно, очутился у давно уже
знакомой лестницы, по которой то и дело
кто-то поднимался и спускался вниз. Двери
приветливо открылись. В холле стояла все
та же дежурная. И сегодня ее взгляд был
полон маленьких ледяных иголок. «Конку-
ренция», — подумал Имл. Что поделовать,
у всех есть враги.

А главные он считал не встретить слу-
чайно того самого страшного хирурга-са-
мочуку, который явно недолюбливал сек-
ретарш. А Кертис, кстати сказать, в тот
день совсем не интересовался секретарша-
ми — он ловил на болоте вухухольей,
чтобы производить над ними свои садист-
ские эксперименты. Мало кто знал о том,
что подвал ДЗБР уже кишел вухухольями-
мутантами.

Имл, даже не спросив, куда ему идти,
сразу направился к кабинету Рэнда. Сек-
ретарша большого босса встретила его
сжатым зубом.

— Рэнда пока нет. Подождите тут.

Имл сел напротив нее. Тут же стоял и
ждал своей очереди какой-то агент. Рэнда

ва секретарша неотрывно смотрела на Им-
ла. Потом они встретились взглядами.
Секретарша почему-то взглянула что-то не-
приятное, залилась слезами и выбежала из по-
мещения. «Видно, понимает, что недога-
ды ей осталось быть на этом теплом месте».

Тут Имл заметил, что и агент, который
стоял здесь же, смотрел на него каким-то
недобрым взглядом. Он был в черном, чем-
то напоминал героя «Матрицы». Тут же, в по-
мещении, курил. Причем, курил сигаре-
ты марки «Bond», на его портфеле-палке
красовалась надпись «Bond», на грудном
кармашке было удостоверение с надписью
«Bond»... «Да это же Бонд! — моменталь-
но догадался Имл. — Только что это он
так нехорошо смотрит на меня? Ладно там
телки, а вуно-то? Верный защитник всех
ушмеленных женщин?»

Бонд тем временем, неотрывно глядя на
него, спокойно потупил бычок о собствен-
ную ладонь, будто совершенно не чувство-
вал боли. Стекло полупрозрачных очков на-
чали плавиться от его взгляда, стекла бес-
форменной массой по щекам агента, но
тот, казалось, даже не замечал этого. Рас-
плавленная масса падала на пол и прожи-
гала паркет. Глаза Бонда горели красным.

Почему-то Имлу вдруг захотелось пос-
мотреть, где в ДЗБР отжигает места. Вдур-
во время работы пристичит, так чтоб уж
не трогать драгоценное время на поиски...
Спокойно и без поники он пошел к двери,
чувствуя на спине горячий взгляд Бонда.
Опять, проходя мимо открытой двери, ре-
шил заглянуть и поболтать с местными. Имл
постучал и юркнул внутрь. На него смо-
трел Тулой Файтер. Имл постарался как
можно эротичнее опереться о косяк де-
вери и сказать:

— Вы не подскажите мне, где нитка ту-
алет? Мне нужно прилупить носик.

Файтер скучающе устоялся на Имла.

— Идите от этой двери направо, на
следующем перекрестке заверните налево,
потом вниз и прямо по коридору. Вы не
можете бы стать вот у той стенки, по-
жалуйста?

Конечно, Имл и не спешил выходить из
этой комнаты, так как в коридоре его ждал
Бонд, странно переменявшийся в лице.
Он встал там, где ему указали. Один за
одним в стенку впились ножки, точно повто-
ряя Имлов силуэт. А Тулой Файтер со-
всем неловко, оказавшись, метал ножи.
— Смотри-ка, еще не разучились. Спа-
сибо.

— Я могу идти? — Имл ощущал расту-
щую потребность посетить Брата Белое
Ухо.

— Иди.

Оказалось, не все убежища безопас-
ны. Маленький чертенок опять вышел в ко-
ридор. За противоположным углом кто-то

стоял. «Тоже мне, блин, конспиратор!» Но что-то вдруг изменилось. Пол почему-то вдруг разделился на количество шагов и зачем-то затикал счетчик действий, которые можно было совершить в этот промежуток времени. Имп решил произвести действие, которого не было в списке возможных, поэтому у него не отнялось ни одного очка: он прокричал куда-то вверх: «Magic Trainer Creator!!!»

Ахелла услышала призыв о помощи. Что делать, она знала — в два счета взломала очки действия для Импа, хотя никогда не одобряла чуждое. Пришлось...

В этот день Бонд был вовсе не злой. Он просто был. У кабинета Ронда он увидел новенькую, которая, скорее всего, пришла наниматься секретаршей, еще не дождавшись смерти старой. Что-то с этой секретаршей было не так: выглядела она умной, а если к Ронду приходила умная секретарша, ничего хорошего это ДЗВР не сулило. Скорее всего, у нее были хорошие планы, может, в эти планы даже входила ликвидация самого Бонда или, что еще невероятнее, — Ранда! Бонд настолько уважал своего начальника, что просто не мог допустить, чтобы ему что-то угрожало. Поэтому он начал слезку за ней.

Видимо, смекнув, что проникливый Бонд заподозрил неладное, дамочка решила на время исчезнуть с его поля зрения. Да не тут-то было. От зоркого глаза Бонда еще никто не уходил. Почему-то подозрительная дамочка зашла к Глюку. «Глук-то Глук готовит против нас заговор? Нет, такого быть не может. Он воин. Честь и все такое...» И действительно, о чем-то поговорив с калегой Бонда, шпionка опять вышла. Тут начало твориться что-то неладное. Бонд носками учуял, что на его реальность наложился какая-то другая, а в пересечении находилось подозрительная дамочка. «Нет, это явный враг. Надо ликвидировать!»

Не первый было Бонду воевать. Неоднократно им всем ДЗВРом защищались от нашествия злобных критиков, от зергов, как-то выбравшихся из квартала «Старкоф», даже раз от нашествия конкурентов отбились... Но на этот раз почему-то у его оппонента оказалось намного больше очков действия, чем позволается, поэтому дамоч-

ке удалось скрыться. «Ага, так ей еще из центра помогут! Надо будет предупредить всех, чтобы были осторожнее».

Имп теперь очень радовался, что Ахелла не отправилась домой в Руины. Ему наконец-то удалось оторваться от преследования Бонда, хотя он и понятия не имел, где оказался. Похоже, на заднем дворе. Здесь же стояли какие-то ящики. На одном из ящиков сидела радовая секретарша и

разлилась секретарша: она скалилась, сверкала глазами, царапала воздух и шипела, как змея: «Я тебя убью». Имп понял, что тетка чуть-чуть обезумела и, вполне возможно, действительно собиралась воплотить свои угрозы в жизнь. Поэтому он решил ее пригнупнуть: достал из сумочки струну и сказал:

— Смотри, какой подарок сделал мне один красивый лысый дядька. С помощью этого ленто добываются шоры для боулинга.

— А ты посмотри, какой у меня знакомый ест!

Из-за ящиков вышел квадратный громил. Имп вспомнил, что у него дома убежало молоко. Он снова поднял глаза к небесам и крикнул: «Ахелла!!!» А с небес доносились:

Step aside from the way of a
better man than thou
So you fall at his feet he's the
one who betrays you
It's the servants devotion for
the decay
Stand up

«Дуп!!! Я прошу не музыкальную подкачку! Вытащи меня отсюда!!!» Качок неумолимо приближался, довольно почесывая руки. «Ну прости, прости! Я тебе отдам кассеты с концертами, если вытащишь меня отсюда. Ахилл!» Огромный, размером с принтер, кулак уже опускался на голову Импа, когда тот потерял сознание. Перед глазами запылали цветные клэски и звездочки. «Скринсейвер», — было последней мыслью Импа.

Голова раскалывалась, а кто-то рядом умолял не умирать. Имп открыл глаза. Над ним склонилась она. Ее рыжие волосы почти касались Импа, а глаза слезились.

— Рейн! Я знал, что ты меня спасешь! Я тебя так долго искал! Имп взял Рейну за руки и потянул к себе. Рейна высвободилась и дала ему крепкую оплеуху, сказав:

— Ах ты ж симулянт хренов! Знаешь, что я тебе скажу? Keep your hands away, it's mine, all mine! Где мои обещанные кассеты?

В глазах у Импа развиднелось, и он увидел, что перед ним никакая не Рейна, а Ахелла. А волосы у нее приобрели рыжий оттенок из-за лавовой лампы. Разочарованию Импа не было границ.

— Не получишь ты кассет. Что, не могла меня вытащить отсюда ДО удара по голове?

— А откуда ты знаешь, что он успел тебя по голове огреть?

Имп скривился и посмотрел прямо в глаза Ахелле.

— А, ну понятно, понятно. Ладно. Требуется не бондо. Тебе и так фигово.

— Но я не самсд! Будет еще завтра.

— А как же!



Внимание — конкурс!

«Кто первый — тот и слушает»

Тебе знакомы слова песни, отрывки из которой приведены в этой части рассказа?

Пришли название песни, фамилии автора и исполнителя. Сделай это первым и получи в подарок компьютерные наушники **Sven CD-880!** 6 частей — 6 пар наушников.

Продолжение следует... ☺

HTML: ВДОЛЬ И ПОПЕРЕК 6

Дмитрий СВИРЕПЧУК dima_sdi@i.com

В очередной раз приветствую читателей на страницах «МиКа». Сегодня мы разберемся с такой штукой, как фреймы.

Продолжение, начало см.: «МиКа» №20(78), 22(80), 24(82), 25(83), 28(86)

Отображение документа в фреймах

Для начала я просто объясню, что такое фреймы (frame — отсек, отделение, кадр). Иногда бывает целесообразно разбить окно браузера на несколько частей (каждая из таких частей и называется фреймом) и загружать в них отдельные web-страницы. Это может быть, например, панель навигации, которая остается одинаковой для всех страниц сайта. Зачем создавать ее копию на каждой странице? Намного выгоднее сделать так, чтобы навигационная панель отображалась постоянно. В точности то же можно сказать и о прочих элементах страницы, например, о логотипе сверху страницы, подписи внизу. Для этого и предназначены фреймы.

Структура документа, содержащего фреймы

Структура документа, содержащего фреймы (подокно, панели) немного отличается от привычной. Основное отличие состоит в том, что отсутствует тэг `<body>` — вместо него используется парный тэг `<frameset>`. При помощи его атрибутов указывается тип разбиения и его пропорции. Для разбиения на горизонтальные части применяется атрибут `rows=`, а на вертикальные — `cols=`. Значение этих атрибутов — ширина (высота) фреймов в пикселях или в процентах. Например:

```
<frameset cols="75,25">
```

Это значит, что окно браузера разобьется на два вертикальных фрейма. Первый из них будет шириной в 75 пикселей. Все остальное пространство выделяется второму фрейму [об этом свидетельствует символ *]. Если же нужно, чтобы окно было разделено ровно пополам, независимо от его размера, тогда пишем так:

```
<frameset cols="50%,50%">
```

Комментарии излишни? Думаю да.

Тэг `<frameset>` определяет способ и пропорции разбиения, но не определяет свойства самих фреймов. Это обязательство лежит на одиночном тэге `<frame>`, который вкладывается в `<frameset>`. У тэга `<frame>` могут быть определены такие атрибуты:

- ✓ `src=` — самый обязательный атрибут. Он определяет имя документа, который будет загружен в данный файл;

- ✓ `marginheight=`, `marginwidth=` — определяют, соответственно, вертикальные и горизонтальные поля между границами фрейма и документа, в него загруженного;

- ✓ `noresize` — атрибут, определяющий будет ли возможно изменить размеры фрейма. Он не требует указания какого-либо значения [как `noshade` у `<hr>`]. По

умолчанию размеры фреймов могут изменяться пользователем;

- ✓ `scrolling=` — атрибут, определяющий, будут ли отображаться полосы прокрутки фреймов. Возможные значения: `auto` (по умолчанию). Если содержимое документа выходит за пределы фрейма, полосы прокрутки появляются автоматически. Следующее значение: `NO` — полосы прокрутки не появляются ни при каком условии. Правда, это вовсе не значит, что документ нельзя будет прокрутить. Мышка со скроллингом легко исправит положение. `YES` — полосы прокрутки видно всегда;

- ✓ `name=` — атрибут, определяющий имя фрейма. У всех фреймов страницы должны быть разные имена. Дело в том, что имя присваивается не для красоты. По нему производится адресация к фрейму.

Теперь пришло время показать полнофункциональный пример:

```
<frameset cols="30%,**">
  <frame
    src="navigation_bar.html"
    noresize scrolling=no
    name="navigate">
  <frame src="main.html"
    name="main">
</frameset>
```

Эта схема, наверное, встречается в Интернете чаще всего. Слева полоска с загруженной тудой странички навигации. В правом фрейме — основное наполнение сайта.

Кстати, обратите внимание: если при описании панели навигации был использован атрибут `noresize`, то во втором фрейме указывать его уже не требуется.

Я думаю, нетерпеливые читатели обратили внимание на то, что таким образом было создано всего два фрейма. Иногда же есть потребность создать на одной странице более двух фреймов, причем чтобы располагались они не попарно. Допустим, нам нужно разделить основное окно на две вертикальные части, а левую часть поделить горизонтально еще на две. Для этого нужно будет заменить второй тэг `<frame>` на тэг `<frameset>`:

```
<html>
<head>
<title>Документ с использованием фреймов</title>
</head>
<frameset cols="50%,**">
  <frame src=1.html>
  <frameset rows="50%,**">
    <frame src=2.html>
    <frame src=3.html>
  </frameset>
</frameset>
</html>
```

Получившийся результат можно увидеть на рисунке. Теперь разберемся со способами создания ссылок во фреймах. Как и прежде, для этого используется тэг `<a>`. Изменяется специфика его использования. Единственная проблема в том, что при щелчке на ссылку в одном из фреймов новый документ загружается в него же (в тот же фрейм). Исправить это безобразия можно, используя в тэге `<a>` атрибут `target=`. Его значение — это имя фрейма, в котором нужно будет открыть новый документ. Как я уже говорил, имя определяется при помощи атрибута `name=` тэга `<frame>`. Рассмотрим как типичную навигационную панель. Если нужно будет «прикрутить» ее к фреймам из первого примера, просто сохраните ее в файле `navigation_bar.html`.

```
<html>
<body>
  Ссылки:
  <a href="me.html">
target=main>Обо мне</a><br>
  <a href="pets.html" target=
  "main"> О моих домашних
  животных<br>
  ...
</body>
</html>
```

Теперь все должно прекрасно работать. Как видите, здесь мы не создавали секцию `<head>`/`<head>`, так как в этом просто не было необходимости. Содержимое блока `<title>`/`<title>` тоже никто не увидел бы, так как заголовок берется из документа с `<frameset>`.

Конечно, такой способ задания «целей» ссылок работает, но не всегда удобен. В нашей навигационной панели, например, все ссылки должны указывать на фрейм `main` (кроме редких исключений). Для исправления такого положения вещей можно прибегнуть к одиночному тэгу `<base>`. Я уже когда-то рассказывал, что он применяется для задания некоторых параметров, которые будут действовать для всей страницы. Тэг `<base>` должен быть помещен в раздел `<body>`/`</body>`. Теперь наш предыдущий пример выглядит так:

```
<html>
<head>
<base target=main>
<body>
  Ссылки:
  <a href="me.html">Обо
  мне</a><br>
  <a href="pets.html"> О
  моих домашних животных<br>
  ...
</body>
</html>
```


Мы просто указали атрибут **target** в тэге **<base>**, и все неудобства пропали сами собой. Если атрибут **target** был указан в тэге **<base>**, но есть необходимость перепреопределить его для одной ссылки, пишем просто:

```
<a href="http://www.kudato-tam.com" target="main2">
```

Теперь ссылка будет работать как положено.

Кроме имени фрейма, атрибут **target** может быть выставлен в одно из предопределенных значений, которые также весьма полезны при использовании фреймов:

- ✓ **target=blank** — в этом случае откроется новое окно браузером, в которое и будет загружена страница;

- ✓ **target=top** — убеждает браузер в том, что нужно отказаться от фреймов и загрузить новую страницу вместо них. Такой подход следует использовать, если ссылка ведет на другой сайт. Иначе главная страница будет загружена в ваш набор фреймов, что создаст неудобства для пользователей;

- ✓ **target=self** — это значит, что документ должен быть загружен в тот фрейм, где находится ссылка. Например, для загрузки второй панели навигации;

- ✓ **target=parent** — требование открыть новый документ в текущем наборе фреймов. Как правило, это применяется в том случае, если в пределах данного документа нужно открыть еще один **frameset**-документ.

Вот мы и разобрались с тэгами, предназначенными для создания фреймов. Теперь я хотел бы сказать пару слов о целесообразности их использования. В первую очередь хотелось бы указать на такой недостаток фреймов как неудобство сохранения документов, загруженных в них. Дело в том, что если посетитель решит «Сохранить как...» документ **FRAMESET**, то сохранится именно документ **FRAMESET**, а не страницы, загруженные в него. В это время фреймы экономят трафик, так как не приходится загружать некоторые элементы по несколько раз. Еще одно преимущество фреймов состоит в том, что они позволяют начинающему дизайнеру сверстать страницу несколько быстрее, чем если бы он прибегнул к таблицам. Еще один минус состоит в том, что не все используют новые браузеры, а в старых поддержка фреймов либо отсутствует, либо очень кривая. Да что говорить о старых браузерах — даже в относительно новом Internet Explorer 6 документы **FRAMESET** часто глючат. Особенно это касается размеров панелей. Также старейшие всегда принимали меры для уведомления тех пользователей, чей браузер не поддерживает фреймы. Дело в том, что если браузер не понимает какого-либо тэга, он его просто игнорирует. Так что старайтесь использовать такую конструкцию:

```
<frameset cols="50%,">  
  <frame src="1.html">  
  <frame src="2.html">
```

Если вы видите этот текст, значит ваш браузер

не поддерживает фреймы. Используйте другой браузер
</frameset>

Теперь все будет в порядке. С фреймами мы закончили. Перейдем к встроенным фреймам. Честно сказать, я ни разу не пользовался ими на практике и не видел, чтобы они были где-то использованы (может, просто не заметил). Но, раз уж такая вещь существует, расскажем и о ней.

Встроенный фрейм представляет собой окно, в которое будет помещен другой документ. Создается встроенный фрейм при помощи парного тэга **<iframe>** и **</iframe>**.

Атрибуты для этого тэга те же, что и для **<frame>**, плюс **width**, **height** и **align**. Они применяются для задания ширины фрейма, его высоты и способа выравнивания соответственно. Вот вам пример:

```
<html>  
<head><title>Пример использования  
встроенных фреймов</title>  
</head>  
<body>
```

Мой первый встроенный фрейм:<p>

```
<iframe src=file.html  
width="800" align="center">
```

```
Если вы не видите докумен-  
та, значит, ваш браузер не  
поддерживает встроенные  
фреймы <a  
href="file.html">откройте  
этот файл в новом окне</a>  
</iframe>  
</body>  
</html>
```

То, что получилось, увидите на рисунке. А теперь приступим к следующей теме.

Вставка мультимедийных элементов

Возможность вставлять в страницу иллюстрации или даже gif-анимацию, конечно, весьма привлекательна. Правда, на одних иллюстрациях далеко не уедешь. Иногда нужно вставить на страницу более сложный элемент. Например, видеоролик из **.avi**-файла, flash-презентацию, MIDI-файл или еще что-нибудь. Для этого в HTML предусмотрены парный тэг **<OBJECT>** и **</OBJECT>**. У этого тэга всегда должен быть задан атрибут **DATASRC**. Его значение — адрес файла, который должен быть помещен на страницу. Также должен быть задан атрибут **TYPE**. Он определяет MIME-тип вставляемого элемента. Например, нам нужно сделать фоновый звук для страницы. Делаем это так:

```
<html>  
<head><title>Пример использо-  
вания встроенных фрей-  
мов</title>  
</head>  
<body>  
<object data=ozyzy_train.mid  
align=left border=5 type="au-  
dio/midi">  
</object>
```

```
</body>  
</html>
```

Иногда возникает необходимость сделать так, чтобы файл проигрывался, но при этом были отображены кнопки управления плеером. Для этого можно использовать тэг **<embed>**:

```
<html>  
<head><title>Пример использо-  
вания встроенных фрей-  
мов</title>  
</head>  
<body>  
<embed src="ozyzy_train.mid">  
</embed>  
</body>  
</html>
```

Что получилось — можно увидеть на рисунке.

Вот некоторые полезные имена MIME-типов:

- ✓ **video/x-msvideo** — **.avi**-файлы;
- ✓ **text/html** — **.html**-файлы;
- ✓ **text/css** — **.css**-файлы (каскадные таблицы стилей);
- ✓ **image/tiff** — **.tiff**-рисунки;
- ✓ **image/png** — **.png**-рисунки (аналогично и для **.gif**, **.jpeg**, **.bmp**, **.etc.**);
- ✓ **audio/mpeg** — файлы **.mp1**, **.mp2**, **.mp3**;
- ✓ **application/zip** — **.zip**-архивы;
- ✓ **application/x-tar** — **.tar**-архивы;
- ✓ **application/rtf** — текст в формате RTF (rich text format);
- ✓ **application/pdf** — **.pdf**-файлы;
- ✓ **application/msword** — файлы MS-Word;
- ✓ **application/vnd.ms-excel** — файлы MS Excel;
- ✓ **audio/midi** — как говорилось выше, **.midi**-файлы.

Для начала хватит. Если недостаточно, обращайтесь ко мне — вышлю вам файл с огромным количеством нужных и ненужных MIME-типов.

Использование тэгов **<object>** и **<embed>** предполагает, что на компьютере пользователя установлено соответствующее средство для просмотра или прослушивания (**mid**-плеер, **avi**-плеер, **pdf**-читалка, **MS Word** и т.д.).

Если же такового нет, браузер «обломается» и ничего не покажет. Однако есть выход. Можно вложить один в другой несколько элементов **<object>** и **</object>**. Если браузер не сможет воспроизвести наружный элемент, тогда попробует внутренний, и так до самого дна. Например, когда нет возможности проиграть Flash-анимацию, играем **avi**-файл. Нет? Играем **gif**-ролик. Или же просто выводим текст, мол, компьютер у пользователя какой-то инновационный.

Надеясь, что любознательный читатель удовлетворил свое любопытство и гищи для размышлений ему хватит до следующей части «HTML'а». И уверен, что сегодняшняя наша встреча помогла начинающему веб-дизайнеру сделать свой сайт еще более красивым и привлекательным.

Продолжение следует

Снабжать будущий майдачки строительными материалами вовремя — задача нашей Кузницы. Сегодня самые опытные кузнецы поделятся с вами секретами своего мастерства.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ antonio_2003@ukr.net

Хороводы дисководов для драйвового народа 2

Продолжение, начало см.:
«Мик», № 29-30 (87-80)

ASUS DRW-0402P может удовлетворить самых взыскательных пользователей, потому как обеспечивает высокое качество сохранения информации, равно как и

рой установке, чистый записываемый компакт-диск и шпилька с инструкцией.

Сонные приводы

На этом можно попороться с ASUS и одним взглядом посмотреть, что творится в закромах фирмы SONY. Посчитав, видно, что всякие CD — уже вчерашний день, японский промышленный гигант нацелился на DVD-приводы, представив сравнительно недавно на суд потребителя новый внешний девайс **DRX500UL (рис. 1)** с интерфейсом iLINK (IEEE 1394 и USB 2.0) и внутренний **DRU500A (рис. 2)** с интерфейсом IDE/ATAPI.

Что касается внешнего привода, оба его интерфейса подключения обеспечива-

ют возможность высокоскоростной передачи данных. Кроме того, концепция двойного интерфейса обеспечивает простоту соединения со стационарным компьютером и ноутбуком.

Вострите лыжи

Будет несправедливо обойти вниманием известного электронного монстра — южнокорейскую компанию LG. Думаю, немногие знают, что первый в мире DVD-дисковод, поддерживающий DVD-R, DVD-RAM и DVD-RW, был выпущен в марте 2002 года совместным предприятием LG и Hitachi — **Hitachi-LG Data Storage Korea**. Весной этого года, вновь в содружестве с Hitachi, LG

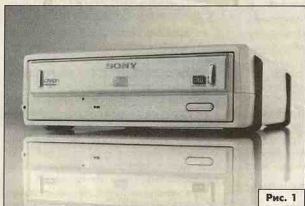


Рис. 1

производительность при чтении. Осуществляется поддержка самых разнообразных форматов дисков: DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD-Video, CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-ROM Mode 1, CD-ROM/XA Mode 2, Photo CD, CD-I, CD-Extra, CD-Text. То есть этот привод позволяет записывать и сохранять практически любую информацию, будь то видео, фото, музыка и т.д. Модель оснащена охлаждающим вентилятором и бесплатным ПО для записи компакт-дисков и DVD. В комплект поставки входит набор для подключения привода, компакт-диск с ПО, мануал для пользователя, руководство по быст-

ют возможность высокоскоростной передачи данных. Кроме того, концепция двойного интерфейса обеспечивает простоту соединения со стационарным компьютером и ноутбуком.

Оба привода можно рассмотреть как многофункциональные записывающие устройства «все в одном». Они обладают следующими возможностями: работа с дисками DVD-R на скорости 4x, скорость записи DVD+R/RW 24x и скорость чтения DVD-ROM 8x. Скоростная формула работы с дисками CD-R/CD-RW/CD-ROM — 24x/10x/32x. Впечатляет и емкость запоминающего устройства DVD — 4.7 Гб.

В комплект поставки входит пакет программного обеспечения, где среди многих других по-

присутствует программа для моделирования дисководов «все в одном» **GMA-4040B (рис. 3)**. Разумеется, этот девайс обладает всеми необходимыми на сегодняшний день функциями и поддерживает распространенные форматы записываемых и перезаписываемых дисков.

Еще одна новинка от LG — **GCC-4520B**. Модель представляет собой новый привод DVD CD-R/RW с 52-скоростной записью CD-R и 24x CD-RW.

Самостоятельные девайсы

Компания Samsung, естественно, тоже не стоит в стороне в борьбе за кошелек пользователей, а потому предлагает поль-



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4

завателям пишущий привод **SW-248** (рис. 4). Девайс внутренний и имеет 48-скоростей записи, 16x — перезаписи, 48x — чтения. По большому счету, ничем особенным от остальных моделей подобного класса не отличается. Емкость носителя у CD-RW составляет максимум 700 Мб, а у CD-R — 800 Мб. DVD в комплект не входит.

Тем же, кто хочет быть во всеоружии, предлагается модель комбодрайва **SM-348B** (рис. 5), которая сочетает в себе возможности записи на CD-RW и DVD-ROM. Девайс имеет защиту буфера от опустошения. Разработчики не забыли и об уже стоявшей традиционной технологии уменьшении

шум и вибрации. Устройство приспособлено к чтению CD (48x) и DVD (16x), а также к их записи (48x) и перезаписи (24x).

Одним из вариантов приобретения может стать модель **CD-552E** (рис. 6). Сидук с интерфейсом IDE/ATAPI предназначен исключительно для чтения, но зато и читает диски всех форматов на скоростях до 52x, причем в рамках приличного. Особенно хорошо, что привод сам выбирает скорость, оптимальную для протекания каждого конкретного диска. Расположить девайс в ПК можно как горизонтально, так и вертикально.

На передней панели устройства находится вход для наушников, регулятор звука, кнопки **Play** и загрузки/выгрузки CD, а также индикатор чтения диска, то есть все довольно традиционно. Стоимость аппарата равняется приблизительно 30 у.е.

Внешний девайс **CDWE552** (рис. 7) гораздо более многофункционален. Он предназначен не только для чтения (52x любых форматов), но и для записи (52x CD-R), и перезаписи (24x CD-RW) CD-дисков. Этот привод, как и

остальные его внешние собратья, подключается через порт **USB 2.0**. К его преимуществам можно отнести и то, что он не потребует дополнительного места в и без того переполненном корпусе вашего компа. Естественно, модель (как и многие предыдущие) имеет в своем комплекте полный набор необходимого софта и совместима со всеми Windows, начиная с 98-ой. Относительно цены можно с уверенностью сказать, что она на порядок выше, чем у внутреннего привода.

«Филиппок»

Компания **Philips**, пожалуй, единственный европейский производитель, который попал в наш обзор. **Philips PCRW4012** (рис. 8) привлекает, в первую очередь, своим оригинальным и стильным дизайном. Но красота,

как известно, не многого стоит без внутреннего содержания. А потому основным достоинством этого привода является все-таки довольно приличная скорость записи CD-RW — 12x. Правда, работа с CD-R, несмотря на скорость 40x, у этого привода протекает не столь благополучно, так что не все в порядке в голландском королевстве. Встроенный буфер накопителя имеет внушительный объем — 4 Мб, и, естественно, присутствует технология **Seamless Link**, призванная бороться с его опустошением. Антишумовые и антивибрационные технологии производителем, вероятно,

не использовались вовсе, так что берегите свои уши. Наушники в комплект не входят.

Итоги

Попробуя подытожить наш обзор. Безусловно, охватить все сидюки, которые «тусуются» на нашем рынке в последнее время, просто не представляется возможным — их действительно очень много. Я просто попытался коротко рассказать о некоторых моделях, которые вы можете вполне реально приобрести.

Напоследок хочу дать небесполезный совет. Мне кажется, что без необходимости не стоит покупать слишком уж «навороченный» девайс, включающий в себя «все». В нашей стране DVD-диски из-за своей дороговизны не столь широко распространены, как за рубежом. А потому без них пока вполне можно обходиться и не чувствовать себя при этом



Рис. 5



Рис. 6

шума и вибрации. Устройство приспособлено к чтению CD (48x) и DVD (16x), а также к их записи (48x) и перезаписи (24x).

Только TEAC

Пожалуй, излишне говорить о том, что рассмотренные нами выше модели приводов имеют довольно существенную стоимость, измеряемую в вечнозеленых единицах. С одной стороны, такая покупка может быть оправдана своей многофункциональностью, с другой... Другая сторона известна абсолютно всем — удар по бюджету, ведь цена некоторых из описанных де-

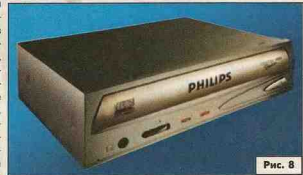


Рис. 8

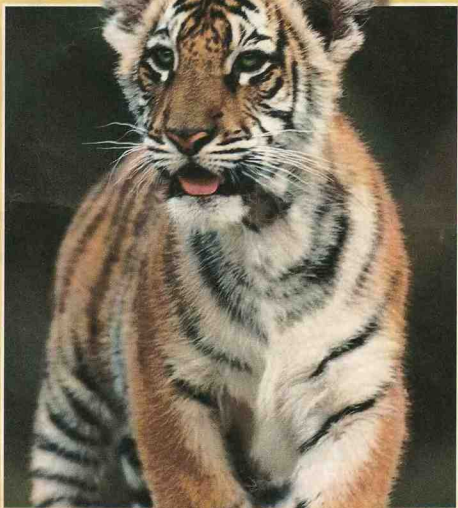
обделенным. Функции записи CD-R и CD-RW, безусловно, полезны, но понаблюдая за повседневным использованием далеко не всем. И этот момент тоже стоит учитывать при выборе привода.

Еще один немаловажный нюанс — место покупки понравившегося вам устройства. Лучше заплатить немного дороже и отправиться за приводом в известную фирму. Так вы будете спокойны относительно работоспособности покупки, по крайней мере, в течение гарантийного срока. Напоминание уже в который раз: скупой платит дважды. А в целом — выбор, как всегда, за вами.



Рис. 7

ЭКЗО



Подписной индекс – 23967

Фирменный календарь для оформивших годовую подписку

Журнал для настоящих любителей дикой природы

GHOST MASTER

ПОВЕЛИТЕЛЬ
УЖАСА

pc cdrom



Профессиональным киберсадам, всегда мечтавшим об ужасной участи для болванчиков из The Sims, посвящается! Отныне вы - не добрый пастырь идиотов, вы - грозный Повелитель Ужаса. Прибыв с архиважной миссией в тихий городок Грейвениппл, вы должны запугать его жителей по самое небалуясь! С такой сложной задачей вам поможет справиться целый сонм призрачных существ - используйте их с толком, и побелевшие от ужаса жители будут бежать до тех пор, пока не упрутся носом в нулевой меридиан...

- ⊗ Море спецэффектов, насилия, ужаса - и в то же время ни одного убийства! В эту игру могут играть все!
- ⊗ Узнаваемые пародии на некоторые весьма известные "ужастики".
- ⊗ Абсолютно интуитивный интерфейс - забудьте о нудном чтении руководства пользователя!
- ⊗ Камера обзора, проникающая повсюду - вы сможете наблюдать происходящее из глаз каждого отдельно взятого призрака!

© 2003 "MultiTrade", © 2003 "Akella"
 © 2003 "Empire Interactive", © 2003 "Sick Puppies"
 Издатель на территории Украины - компания "Мультитрейд"
 По вопросам оптовой закупки обращайтесь по тел.: (044) 237 5186,
 495 1018, sale@multitrade.com.ua, www.multitrade.com.ua

