

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 15(73)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

14.04.2003

MASTER OF ORION

КНЯЗЬ

НОВЫЙ МИРОВОЙ

ПОРЯДОК

DAS IST PHANTASTISCH!

ЗАО "АСТАТ"

Киев, ул. Урицкого 45, оф. 805
Тел. 244-0000, 244-0927,
244-0928, 244-0929
www.astat.kiev.ua



Компьютер *Asteros Elite*

ЛУЧШАЯ ПЛОЩАДКА ДЛЯ ИГР!

Компьютер *Asteros Elite*

на базе процессора
Intel® Pentium® 4

Самые удачные
конфигурации!
Самые разумные
цены!
Купи и выиграй!



Intel®, Intel Pentium® и Pentium® являются товарными знаками
их владельцев и используются с их разрешения. Право на
использование на территории США и других стран
принадлежит их владельцам или их дочерним предприятиям.



опасайтесь
пиратских копий

**ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ
ВЫДЕЛЕНКИ**



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

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

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

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

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

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

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ АПРЕЛЯ»
ФИРМА

корисні

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

комплект
звуковая карта
CREATIVE SB Audigy 5.1 +
акустические системы
CREATIVE Inspire 5.1 5300, 5x6 Вт + 18 Вт

высококачественная звуковая карта
оптимальные каналы (5+1) 5.1
высококачественные динамики формата 5.1
процессорный ДЦ



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

Список статей

1. Андрей М. aka SCRATCH.
Black&White II, стр. 7.
2. Кирилл ПОЛЯКОВ.
UFO Aftermath, стр. 8-9.
3. Александр ФИЛИППЕНКО.
Князь 2, стр. 10-11.
4. Вирджин КЕМПЕР.
Новый Мировой Порядок, стр. 12-13.
5. Алексей КУТЕПОВ.
Knight Rider, стр. 14-15.
6. Дмитрий ЧИТАЛОВ.
Beach Life, стр. 16-17.
7. ЯСКР.
Master of Orion 3, стр. 18-20.
8. Ефим БЕРКОВИЧ.
Das ist Phantastisch! Стр. 21-23
9. Том/Док/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Nival представляет, стр. 24.
10. Том/Док/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Самый Маленький Сабж, стр. 25
11. Том/Док/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 26-27.
12. Сергей ОМЕЛЬЧУК.
Слово о полку мониторов, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оцените статью по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

В Игроград пришла весна. И пробираясь, сквозь пургу и сугробы, почтальон Печкин спешит доставить вам очередной выпуск «Игроградского вестника».

Наш паровоз вперед летит

Компания **Pop Top Software** анонсирует третью часть экономической стратегии **Railroad Tycoon**, в которой любой желающий сможет почувствовать себя нас-



тоящим «железнодорожным магнатом». **Railroad Tycoon 3** даст вам возможность проследить (да что там проследить — самому принять участие) в развитии железнодорожного транспорта на территории США. Вы начинаете свою карьеру с небольшой суммой денег во времена первых паровозов,

работавших на угле, и заканчиваете строительство суперсовременных электропоездов, несущихся по скоростным магистралям. **Railroad Tycoon 3** порадует нас трехмерной графикой и моделями поездов, один в один срисованных со своих реальных аналогов. Разработчики обещают нам двадцать пять сценариев, в которых перед нашими глазами пройдут все этапы становления железнодорожной промышленности. К сожалению, о дате релиза **Railroad Tycoon 3** пока что ничего не известно. Будем ждать новых откровений разработчиков.

На это еще не все. Компания **JoWood** также решила порадовать любителей поездов и локомотивов, начав работу над симулятором железной дороги **Railroad Giant**. В этой игре вам опять-таки придется налаживать работу железной дороги на американском континенте. События игры будут разворачиваться во времена активной колонизации Дикого Запада. Для того, чтобы обеспечивать переселенцев всем необходимым, вам придется протянуть железную дорогу от побережья Атлантического океана до самых Кордильер, преодолевая сопротивление воинственных индейских пле-

мен и налаживая строительство магистралей в засушливых прериях. **Railroad Giant**



должен появиться в продаже уже в сентябре этого года.

Пособие для диверсантов

Интересная новость для всех поклонников игр компании **Nival Interactive** опубликована на сайте этой уважаемой компании. Приводим цитату:

«Вниманию всех, кто проходит подготовку к участию в **Операции Silent Storm!** В разделе **Файлы** опубликовано Краткое видеопособие по проведению секретных опе-

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 АПРЕЛЕ 2003**



1-й приз:

сканер Canon CanoScan N 640P, 42bit



2-е призы:

тюнер Fly Video2000 TV+FM PCI

3-и призы:

диктофон Olympus S 725 Silver

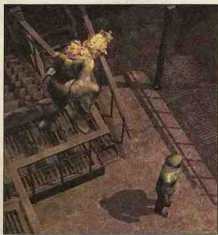
колонки CREANIVE SBS 35

мышка AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

**пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua**

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

раций в тылу врага. Оно наглядно демонстрирует разнообразие и реалистичность тактических приемов, используемых бойцами ди-



версионных отрядов: подрыв несущих конструкций зданий, стрельба через стены, засады, стремительные атаки, коварные удары в спину, бесцельное устранение часовых и многое другое. Ролик также показывает богатство игрового арсенала: для достижения победы можно использовать любое оружие — от металлических ножей, пистолетов и гранат до снайперских винтовок, станковых пулеметов и даже персональных бронекостюмов.

Скачать пособие можно здесь http://www.nival.com/rus/s2_files.html. Так что, если вы хотите своими глазами увидеть «самый амбициозный проект Nival'a», заходите и посмотрите.

Дело рук наших

Не успели мы еще осмыслить и описать все разработки молодых компаний, увиденных нами на КРИ (отчет о поездке наших агентов на Первую российскую конференцию разработчиков компьютерных игр вы могли читать в тринадцатом номере «МикКа» за этот год), как на горизонте всплывают новые интересные проекты. Одним из таких является ролевая игра **Армагеддон**, разрабатываемая нашими земляками из компании **Crow Interactive**. Сюжет игры, хотя и не блещет оригинальностью, все же дает нам возможность взглянуть на привычные уже вещи под несколько иным углом. Итак, близится Армагеддон — последняя битва, которая подведет последнюю черту в истории мира. Но не Дьявол стонет инициатором этого грандиозного шоу. Нет, согласно древнему пророчеству, на землю придет Последний Грешник, по сравнению с которым даже владыка Приселюдной покажется не более чем мелким пакостником. Для того, чтобы развернуться во всей своей красе и утопить мир в потоках крови, Последнему Грешнику понадобятся Книга Жадущих, самый ужасный по своей разрушительной силе артефакт, когда-либо появившийся в этом мире. Кто сможет противостоять Последнему Грешнику? Кто сможет спасти мир от гибели? Чем имя записано рядом с именем величайшего из злодеев? Не догадываетесь? Да,

ваше ☹. Такова предыстория игры. А что же мы увидим на экране?

Итак, нас ожидает путешествие в фэнтезийный мир, состоящий из двух великих материков — Северного и Южного Ветра. Разработчики обещают нам возможность погулять по лесам, горам и долинам. Совершить путешествие на лодках по широким рекам. Исследовать загадочные болотные массивы. В игре пять тысяч видов оружия и доспехов, так что можно быть уверенным, что каждый найдет себе снаряжение по вкусу. Также обещается огромное количество монстров, среди которых будут как «обычные» чудовища, так и приспешники Последнего Грешника, которые будут на порядок круче всех остальных противников.

Довольно интересна торговая часть игры. Помимо стягивания национальной валюты, нам придется озаботиться добычей таких ресурсов, как дерево, железо и алмазы, которые понадобятся нам для создания неких уникальных предметов. Сама игра будет двухмерной, но при этом разработчики обещают красивые трехмерные эффекты и детальную проработку персонажей. В общем, ребята из Crow Interactive решили поразить нас органичным сочетанием 2D и 3D. Будем надеяться, что у них все получится. О ролевой и боевой системах известно пока что немногого. Но разработчики клянутся, что снабдят нашего аватара полным джентльменским набором скилов и статов, которые дадут вам возможность создать именно такого героя, который вам придется по душе. Что же касается боев, то именно они займут большую часть нашего игрового времени. Разработчики считают, что длительные диалоги с NPC нагоняют на геймеров скуку. Спорный вопрос. Но последнее слово в данном случае останется за создателями игры. И девиз «меньше слов — больше дела» тоже имеет право на существование. Ну а теперь самое интересное. Уже к концу апреля Crow Interactive планирует выпустить демо-версию «Армагеддона». Как только это случится, мы снова вернемся к этой теме.

Киевская Elite

Всем вам хорошо известно, что онлайн-ные RPG буквально с каждым днем приобретают все большую популярность в нашей стране. Идейственно, никакой искусственный интеллект, насколько бы продвинутым он не был, не заменит вам общения с живым человеком. Тем более, если этот человек вошел единомышленником, с которым можно в свое удовольствие погулять по сказочным равнинам виртуальных миров, сразиться с противниками и заслужить честь и славу. Сегодня у нас имеется радостная новость для всех поклонников онлайн-ных RPG. Итак:

«В Киеве обнаружен новый кластер параллельных on-line миров вселенной фэнтези — шард **Elite**. Что интересного можно найти на новом игровом шарде? Красивый 3D-клиент. Романтика новых неизведанных миров. Великолепная команда опытных мастеров игры, которые знают, что такое квестмейкство, отыгрыш и уважение к игрокам. Мощнейший сервер и канал, а так-

же, что весьма существенно, отсутствие чата. В мире **Elite** уже присутствуют последние новшества: некроманты и паладины, четы-



ре новых мира, новейшее оружие, монстры, артефакты.

Шард создан при сотрудничестве известного киевского провайдера компании **UCT** и фирмы **Актив-Актив**. Подробности о шарде **Elite** читайте в следующем выпуске нашего журнала.

Чему учат яйца?

Большинство из нас хорошо знакомы с таким направлением анимационного искусства, как флэш-мультипликация, самым известным представителем которого является по уши ушедшая в народ «Масяня». Вряд



ли найдется хоть один из наших читателей, который никогда бы не набивал в командной строке адрес <http://www.mult.ru>, чтобы взглянуть на очередные похождения этой «кристины народной героини». Но «Масяня», как известно, — российский продукт. И до сегодняшнего дня полномасштабных аналогов подобного мультсериала в Украине не существовало. Но как известно, святое место пусто не бывает. 1 апреля 2003 года состоялся запуск первого в Украине мультипликационного интернет-проекта **Лево и Право**. Разработка и запуск проекта осуществлены **Дизайн-Бутик Студия7** и продюсерским центром **Шой Ме-**

режа. Итак, главными героями мультсериала являются... братья-яйца Лево и Право, которые не смогли вовремя выплутиться из своей шкарлупы и, плонув на все, заявили: «И так сойдет!» Лево (оранжевое яйцо) — это образ весельчака и балагура, брызжущего энергией и ведущего разгульный об-



раз жизни. Герой может запросто нахаживать, обидеть и подражать, но в тоже время является душой компании. Право (серое яйцо) — это образ серьезного, доверчивого и ночитанного типа. В отличие от Лево, его энергия направлена в созидательное русло. В нужные моменты он может остановить своего зарвавшегося брата и изменить развитие ситуации в совершенно неожиданном для зрителя направлении. Герои мультсериала — даром, что яйца — ведут абсолютное человеческий образ жизни в собственном виртуальном мире. Среда обитания героев разносторонне отображает повседневный быт и реальные ситуации, хорошо знакомые украинской и российской аудитории. В общем, если есть желание познакомиться, то стоит заглянуть в Инкубаторск, родной город Лево и Право. А адрес такой: <http://www.200.com.ua>.

Карты на стол!

А пока мы с вами сидим за монитором, не затрачивая жизнь и в параллельном, точнее, перпендикулярном им пласте виртуальной реальности — в мире настольных RPG. А именно, в мире **Magic The Gathering** Маги-настольники, как и прежде, продолжают выяснять отношения в жестоких поединках.

«19-20 апреля 2003 в Киеве состоится III Ежегодный национальный чемпионат по настольной интеллектуальной игре «Magic: The Gathering». Национальный чемпионат по «Magic: The Gathering» — это самое главное и ожидаемое событие среди игроков и поклонников этой стратегической игры. В этом году на турнир съедутся игроки со всей Украины (более 100 человек); судить турнир будут профессиональные судьи международного уровня из Украины, России, Дании».

По всем вопросам, касающимся чемпионата, обращайтесь в киевский офис компании **Саргона**.

Модная война

Ни для кого не секрет, что многие разработчики компьютерных игр, стараясь придать своим продуктам больше

реалистичности и оригинальности, пытаются воссоздать на экранах события, имевшие место в мировой истории. Или даже не имевшие, а имеющиеся. Именно так решила поступить компания **Pivotal Games**, на днях анонсировавшая игру **Pivotal Conflict: Desert Storm II**. Действие игры напрямую перекладывается с событиями, происходившими в данный момент на территории Ирака. Однако, как легко можно понять из названия, на самом деле знакомый многим **Desert Storm** просто сменил декорации. Итак, нас ждут новые миссии, новые карты, новые задания и т.д., и т.п. Так как проект только-только анонсирован, то нет никаких удивительного в том, что никаких конкретных сведений относительно новой разработки **Pivotal Games** пока что нет. Подождем-с.

Виртуальный дом Чейзера

Компания **JoWood Production** открыла официальный сайт 3D-шутера **Chaser**, разрабатываемой словачской компанией **Cauldron**. С игры, к сожалению, не порождает новизны и новаторскими находками. На этот раз нам предстоит перевоплотиться в закоренелого преступника **Джона Чейзера**, довольно долгое время выполнявшего особо delicate задания для всех «теневых» боссов. Характер задан



был таким деликатным, что для того, чтобы выжить в процессе выполнения оных, **Джону** пришлось в совершенстве овладеть всеми известными способами убийства, начиная от приемов рукопашного боя и заканчивая новейшими видами оружия. Но даже самая серьезная подготовка не спасла нашего героя от... амнезии. Игра начинается в тот самый момент, когда наш супербокс приходит в себя на борту космического корабля **HMS Majestic**, захваченного ордой злобных иржидельцев. Отстреливая негодяев, вам придется восстановить свою память, разобраться со множеством проблем, побывать на различных планетах и, в конце концов, спасти Землю от порабощения.

Игра создается на движке **ClockNT**, поддерживающем все современные эффекты. Нас ждут большие высокодетализированные уровни, действие на которых происходит как в открытых, так и закрытых пространствах, огромное количество потрясающих спецэффектов: скелетная анимация, реалистичные световые эффекты, динамическое изменение скинов. Также обещается продвинутой AI, позволяющий противникам совершать хитроумные передвижения, гра-

мотно взаимодействуя друг с другом и пред-метами на уровнях, а также большое количество видеовставок, знакомящих вас с историей главного персонажа. Если вы хотите подробнее узнать о проекте словачских разработчиков, обязательно загляните на официальный сайт игры (<http://www.chasergame.com>). Ну а нам остается только добавить, что релиз **Chaser** намечен на конец текущего квартала. Официальным издателем игрушки на территории стран СНГ выступит компания **Руссобит-М**.

Совет старейшин

И еще одна новость об открытии официального сайта, мимо которой мы просто не могли пройти. Ибо открылся сайт продолжения одного из самых известных стратегических сериалов. Речь идет о **Warlords IV: Heroes of Etheria**, разработкой которого занимается студия **SSG**. О том, что такое «Варлоорды» и какова их роль в развитии пошаговых стратегий, я думаю, рассказывать не нужно. Ведь еще задолго до появления легендарных **Heroes of Might and Magic** тысячи стратегов вели крошечные войны в мире **Warlords**. Так что тем, кто помнит те времена, и тем, кто не помнит, но хочет приобщиться к миру ветеранов пошаговых стратегий, следует срочно отправляться на <http://warlords4.ubi.com:4321/features.php> и ознакомиться с таинственным миром **Этерия**. Ну а потом останется только ждать релиза, который намечен на конец этого года.

На скейте в компьютер

Компания **Aspyr Media** объявила о своем намерении портировать на PC очередную часть своего «экстремального симулятора» — **Tony Hawk's Pro Skater 4**. Эта игра, как, впрочем, и ее предшественники, произвела очень сильное впечатление на владельцев PlayStation 2 и X-box, принеся издателю проекта, компании **Activision**, громадную прибыль. Так что у нас с вами в будущем тоже появится возможность перевоплотиться в одного из двенадцати извест-



ных скейтбордистов-экстремалов и выполнять головокружительные трюки на улицах крупнейших городов Америки. Помимо одиночной игры обещается мультиплеер с множеством различных режимов. О датах выхода **Tony Hawk's Pro Skater 4** на PC еще ничего не известно, однако разработчики обещают, что релизу будет предшествовать демо-версия. Будем ждать.

Разработчик: Lionhead
Издатель: не объявлен
Жанр: симулятор бога
Дата выхода: конец 2003 года

Людам нужна вера. Людам нужно во что-то верить. Вера дает им цель и смысл жизни, духовную опору, формирует моральные устои... С верой приходит молитва, с молитвой боги... Добрые и злые, создающие и разрушающие, решающие судьбы тысяч людей... Но и боги не вечны, и с уходом последнего верующего умирают и они...

Не так давно появилась игра, которая не оставила равнодушным буквально никого: одни ее полюбили, другие возненавидели. Именовался этот шедевр **Black&White** — довольно незарядный симулятор бога, с ошеломляющим успехом завоевавший весь мир. Последовавший за ним add-on **Creature Isle** укрепил репутацию B&W как игры редкого совершенства, обреченной на продолжение.

Black&White 2 начинается с момента окончания первой части. Все злые боги побеждены, мир стал таким, как вы хотели. Короче говоря, ваше присутствие вовсе не обязательно, и вы с почетом отбываете на заслуженный (но, как всегда, недогий) отдых. Во время вашего отсутствия люди успели довольно сильно продвинуться в своем развитии и открыли для себя нечто новое — войну... И вновь Эдем стал безопасным местом, где без вашего участия явно не обойтись.

Вот такой на сегодняшний день предстоит перед нами сюжетная завязка B&W2. И как из нее ясно, немалый акцент делается на военных действиях, что и отличает новую игру от предыдущей. Отныне ваши подопечные отнюдь не беззащитные овечки, годные лишь для жертвоприношения, добычи ресурсов и молитвы. Теперь это искушенные люди, готовые встать на

в вас люди будут сами, по собственной инициативе, нападать на вражеские селения и на иноверцев, дабы доказать что их бог, то есть вы, является истинным все-

тересно, чем гонять армии, будучи злым повелителем вселенной.

Теперь о других приготовленных для нас акукностях. В первую очередь, следует отметить, что магическая система претерпела ряд мелких, но существенных изменений. По словам разработчиков, она стала немного проще и легче, и в отличие от своей предшественницы, она не должна вызвать трудностей в освоении. Естественно, были добавлены некоторые новые заклинания.

Также подвергся доработке искусственный интеллект существ и богов. Впрочем, AI и в первой части игры были на высоте, теперь же он должен просто блистать гениальностью. Это изменение коснулось и местного населения, и оно ощутит на себе прирост интеллекта.

Переработана система влияния на население — теперь произвести на кого-то впечатление станет намного труднее. Так что порой файерболы вы не отделаетесь, и, чтобы завоевать расположение одного поселения, придется потратить довольно много времени. Но и здесь есть свои плюсы — обращение в вашу веру города станет предом вам, и перемонить его на другую сторону очень проблематично.

Добавлены новые постройки, среди которых следует отметить такое нововведение, как **фортификации вокруг поселения**. С их помощью жители города смогут обороняться от вражеских армий. А если угрожающим окажутся достаточно высокими, то им даже под силу будет сдерживать существо.

Движок игры также модифицирован. Существо обрели шерсть и прочими атрибутами. Теперь мы сможем лицезреть, как

BLACK & WHITE II

держителем. Кстати, ваша крича теперь сможет попробовать себя в качестве полководца, возглавив многочисленную армию [разработчики обещают, что можно будет довести количество воинов до трех тысяч человек] в священных битвах. Представляете себе: навстречу друг другу движутся две армии, причем перед каждой вышагивают два гигантских существа, периодически отдавая кому-то приказы и распоряжения. Затем они сходятся в смертельной схватке, без разбора сметая вражеских и своих солдат, вырывая деревья, бросая друг в друга огромные валуны, которые, падая на землю, уничтожают сражающихся под их ногами воинов. Красота!!! И все это в сопровождении ошеломляющих по силе эффектов ваших заклинаний, сжигающих леса и поля, разрушающих города, сметающих в одно мгновение десятки воинов.

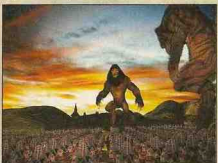
Как и ваше существо, воюя с боями набираются опыта, становясь все сильнее и сильнее. Единственное, что пока неизвестно, так это насколько будет разнообразна армия.

Но несмотря на введение массовых побоев, как и прежде, останется возможность разрешения конфликтов мирным путем. Вы можете предстать в облике доброго и щедрого божества, одаривающего всех и вся, демонстрирующего невиданные чудеса. Кстати, разработчики утверждают, что отыгрывать доброго бога не менее ин-

поблескивая доспехи и оружие воинов, как стрелы вливаются в шкуру существа, извлекая брызги крови etc.

Ну и, конечно же, нас ожидают новые нации, постройки и существа.

В остальном же никаких глобальных перемен не произошло, Впрочем, думаю, мы удовлетворимся и обещанным, жаль только, что прямо сейчас попробовать нельзя. Придется ждать. Ждать, ибо другого варианта в данном случае быть не может.



защиту своего дома или пойти войной на вражеский город. Из них мы будем формировать наше священное воинство и огнем и мечом обращать в веру всех иноверцев или просто скрыть их с лица земли — решать вам. Более того, верующие

Я увидел НЛО, и меня как понесло...
Гуманоид в небе мчится и кричит: «Давай лечиться!»

Кирилл ПОЛЯКОВ aka Qarr

Ufo aftermath

Я вошел в темное помещение, наполненное дымом благовоний и мерцающим заревом многочисленных свечей. Я оказался здесь впервые. Однако меня вынудили обстоятельства. А точнее — требование ДЗБР обстоятельно поведать все

— Что твоя заблудшая душа хочет узнать с помощью моих чар?

— Я хочу узнать будущее. Поведай мне об игре Ufo: Aftermath.

— Говори конкретней, о клиент. Что именно тебя волнует в этом Мате-Пере-мате?

— Соизволь поведать мне о сюжете.

— Хорошо. Где же мой всевидящий прозрачный и полный тайн шарик-от-мышки? Ага, вот и он. Возьми меня за руку, отрок. Мы вместе призовем на помощь силу Упса.

Вдруг подул ветер, некоторые свечи погасли, и, простите за откровенность, мы начали колбасить. Так что я на своей шкуре почувствовал силу Упса.

— Я вижу. ВИЖУ! Слушай же. Нехорошие времена настали на

Земле. Диалог-карточки стали дороже, игр стало меньше. И в этот нелегкий час ко всем проблемам прибавилась еще одна — инопланетяне. Возмнив себя сего-

днятелями разумного и вечного, они принесли на нашу матушку-Землю споры из атмосферы. Эти споры стали уничтожать все живое — людей, животных и растения, причем очень быстро. Спаслись немногие — буквально пару десятков людей. Остальные мутировали и стали зомби, послушными пришельцам... И Землю стало захлестывать биологическая жижа, способная ползати: если она покроев всю поверхность, то хепизнду не бывать. Как и вашему существованию. Дальше туман, отрок. Надобно что еще?

— Конечно. Поведай же о бое, его особенностях. Ох...

— Прозрела Игра делится на две части — стратегическую и тактическую. Первая

Разработчик/издатель: ALTAR Interactive

Жанр: стратегия&тактика

Системные требования (min): P3-500, 64 Мб ОЗУ, GeForce 16 Мб

Сайт: <http://www.ufo-aftermath.com>

Дата выхода: ждем...

включает в себя развитие и обстрелку собственной базы, их мало осталось после инопланетной навалы. Пользоваться попавшими в руки благами человечества придется с умом. Иначе ничтошеньки тутного у вас не выйдет, и закончите жизнь свою, прозябая от недостатка ресурсов и собственных мозгов. В оном режиме наши зрительные нервы порадуев красивая трехмерная Земля, крутящаяся, аки юла. На ней вы сможете наглядно убедиться в существовании своей родной базы, а также всяческих инопланетных объектов в лице (а точнее, морде) захватчиков-мутантов. База же наша будет не просто несколькими неказистыми точками на глобальной карте, но и исследовательской базой — нашим оплотом, точкой отправки самолетов — перехватчиков НЛО и отрядов смельчаков-безумцев, желающих добить пришельцев, заодно помордерствовав маленькую. Для профилактики.

Но ваша база — лишь одна из 40-80 баз, сумевших выжить. Кстати, для своей базы можно выбрать специализацию — военная, сторожевая (направлена на борьбу с биожизней) или исследовательская. Для защиты от атаки тарелок следует возвести систему ПВО. Давайте я на наглядном примере объясню схему действия. Ваши радари (надеюсь, вами построенные) засеки НЛО. В таком-то месте, с такой-то скоростью и такого-то размера. Парозмыслив, компьютер высылает перехватчик, также предусмотрительно произведенный. На начальном этапе это будет F-15 Strike Eagle. Кстати, управление штурвалом самолета нам не предоставляет. Отоку за инопланетянами возьмет на себя комп. Так что



известные факты будущего (скрестите пальцы!) хита. Коротко расскажу о разработчике. ALTAR Interactive — это часть компании ALTAR. Она появилась в 1997 году в городе Брно, Чехия. За время своей работы создала игру-головоломку Fish Fillets и реалтаймовую стратегию Original War, а теперь разрабатывает почти беспроборный проект.

Так как мое не очень крупное и мускулистое тело не смогло пробиться сквозь ряды охраны здания Ufo: Aftermath (кстати, имевшего ранее название Freedom Ridge), мне пришлось прибегнуть к нетрадиционным методам. К походу с оракулом, или, попросту говоря, гадалке. После кропотливого наведения справок о благонадёжности немногочисленных представителей этой профессии (во загнул!), я наконец-то здесь. Из соображений конспирации я не называю имени и майла госпожи Ф.

— Привет тебе, о могущественнейшая из великих оракулов!



можно расслабиться за созерцанием битвы в воздухе с последующим для транспортного средства летальным исходом. Надеюсь, противника. Дело уже наполовину в штыле. А окончательно мы «запишем в



нашу шляпу» дело, лишь высов на другом самолете [опять же, заранее купленном] наш золотой отряд. Кстати, это не простой эпитет. Действительно, все бои будут абсолютно уникальными, и потеря любого из них ощутимо скажется на дальней-



шем развитии событий (не берем в расчет расходы на похороны).

Каждый «камикадзе» имеет особую специализацию. Один хорошо стреляет из гранатомета, другой — из снайперки. И так далее. В начале под управление нашей чужой руки попадут 7 солдат, кто могут пополниться еще 7-ю, итого 14 (но даже это не предел). Каждый солдат имеет следующие характеристики: *Сила, Ловкость, Подвижность, Восприимчивость, Интеллект и Сила воли*. Характеристики пригодны для прокачки при получении следующего уровня. Специализация юнитов не будет. Все зависит от характеристик и навыков. Пример разработчиков: аптечку может использовать не только медик, но и профан в медицине. Однако медик юзнет гораздо эффективней чайника.

Ах да, такая модная сейчас фишка, как *опыт*. Все ваши биологические подопечные смогут его накапливать, становясь военными более высокого ранга. При получении следующего уровня игрок самостоятельно распределяет одно (и) очко на какой-то параметр, тем самым влияя на навыки. Так что каждый будет лепить кого захочет. Некоторых индивидуумов, правда, не любят РПГшники. Ну да это их проблемы ☹. Интересный навык: ведение огня с двух конечностей, конечно, верхний. Но стрелять и бегать одновременно, увы, нельзя. Зато радует сохранение в любой момент. Так что потеря хотя бы одного подопечного будет весьма болезненным событием.

На поле битвы многие объекты можно разрушить. Уже слышу радостные вопли. Представьте, один урод-мутант засел в сарае. Засел и не хочет вылезать. Что делаем? Х-СОМовцы? Потихоньку абстакуют сарайчик и забегает в него. При таком раскладе возможна потеря ценного мяса, в смысле, бойцов. В «Афтермате» можно запросить накрыть ч черту ракетой весь сарай с потрохами. Хотя интерактивность и не полная. Возмутительно, не дают порезвиться.

Подобное о поле битвы. Оно будет соответствовать месту приземления сбитого неопознанного объекта. Будет бывший населенный пункт, непролазные джунгли, снега Сибири/Атлантиды или просто пусты-

ни (чуть ли не самая сложная для боя местность). Каждая тактическая миссия генерируется, так что не будет ни одной одинаковой карты, что полностью исключает появление стандартного алгоритма действий на каком-то виде карты. А сами миссии также генерируются: отбить вражеское вторжение, подобрать сбитый корабль, проникнуть на вражескую территорию или защищать свой оплот. Линейность в данном случае отменяется, наличие возможности почти бесконечного переигрывания. Что точно добавит игре поклонников, и диск не запылится среди собратьев по несчастью. Информации по солдатам будет не так много, хотя и этого предостаточно. Мы увидим тип передвижения (идти/бежать/ждать), марку ствола в руках подопечного, линию жизни и сигнал тревоги, определяющий, есть враг в поле зрения или нет.

Умные люди, прочитав это все, могут задаться вопросом: «А какого я в аде должен сбивать НЛО, потом еще воевать, а?». Ответую. Наши враги весьма продвинуты в вооружении и технологиях. И оружие, и техника у них гораздо лучше нашей (позеры, огнеметы, пси-оружие и т.д.). Правда, уже поначалу в нашем арсенале находится около 40-ка видов родного, земного оружия, но оно намного слабее. Так что приходится продвигать всю вышеперечисленную муру ради захвата иноземного оружия и всяких приборчиков. Нелишним в списке будут убиенные мутанты, а некоторых полезно брать живьем (для их содержания существует тюрьма) для более плодотворного исследования. Разобрав все на винтики, люди приобщатся к новым способам убийств. Как прикинули в ALTAR, торговля нас не должно особенно заботить в такое-то время. И практически отменили деньги. Так что проблема одна — раздобыть иноземную вещицу, исследовать и пустить в производство. Оные исследования проводятся только (!) на соответствующих базах. Чем больше баз, тем быстрее изучение. Чем быстрее изучение, тем быстрее будет создан продукт. И тем сильнее будет наш отпор захватчикам. Насущное оружие инопланетян можно только взять, но нельзя сделать копию для распространения. Как говорится, авторские права ☹.

Боевая система вмещает в себе смесь пошаговости и реалтайм-овости (simultaneous turn-based system). Вы спросите, а это как? А я возьму и отвечу. Вначале вы раздаете приказы каждому своему юниту — естественно, это происходит во время паузы. А затем, при отпущенной паузе, юниты действуют, причем одновременно с противником. Если, по вашему мнению, что-то не так, останавливаем время и корректируем приказ. Также для удобства геймера автоматически включается пауза при важном событии, дабы приспособиться к изменившимся условиям.

Пришельцы не промах, они сильны и даже способны отступать с поля боя. Смогут ли мутанты приобретать опыт, мы не знаем, и вполне возможно, что вы встретите мутанта, когда-то бывшего вашим солдатом, безвозвратно потерянным в одной из миссий.

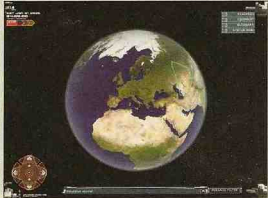
— А графика, милейшая госпожа? Ух...

— Графика попала под современные веяния и стала трехмерной. Не потеряет ли игра от этого изменения? Разработчики утверждают, что нет. Они думают, что 3D-графика даст больше простора тактическим возможностям, так как камера станет подвижной. Тем более, что 3D «хрешиве [ну, это спорный вопрос]. Графический движок самодельный, но отменного качества. Немного жрет, но для прекрасных графических эффектов потребуются не GeForce 2, а более новороченный GeForce 3. Минимальное разрешение 1024x768 (то радуется), поддерживаются гиганты 1152x864 и 1280x1024.

Еще стоит отметить отсутствие тумана войны (fog of war). То есть карта будет открыта изначально. Но есть одно «фи» — видимость ограничена линией обзора. Солдат видит только то, что действительно может видеть. Если злобный мутант-пришелец находится за домом, перед которым стоит солдат, то нельзя и думать, что солдат непостижимым образом узреет врага. В принципе, для «Уфо» это достаточно неплохо.

Вот и заканчивается страница. О чем мы в таком случае говорим? Нет, не заключение, это в самом конце. Сетевая игра — самое оное! Но здесь плохая новость. Ее нет. Команда из 35-ти человек решила не гнаться за двумя зайцами сразу. А по отдельности и в разное время ☹. При чем тут зайцы? Да притом, что сначала нас захватит классный сингл, а затем будет готово сетевое дополнение. Кстати, отзывы об игре с выставки Е3 весьма хороши. «Афтермат» официально не имеет ничего общего с серией UFO. Тем более, что права на UFO принадлежат небезызвестной Interplay. Хотя будет явно продолжением.

Заключение. Всем фанатам-охотникам на инопланетян обязательно! Если пропустите, то вы уже не фанат (клянками прошу не забрасывать). Тактикам — желательна



поиграть, вы ведь считаете себя тактиками. А всем остальным — ждать ради удовольствия, которое доставит действительно классная игра.

Ой, ты гой еси, добрый молодец! По кварталу RPG похаживает, булатным мечом помахивает, копылкой кованой позыкивает... Короче, старому князю голова с плеч долой.

Александр ФИЛИППЕНКО



Разработчик: 1C

Издатель: 1C

Системные требования: Pentium 2 400 МГц; 64 Мб (рекомендуется 128 Мб); видеокарта с поддержкой режима 1024х768х16 бит; звуковая плата: DirectX-совместимая; 16х CD-ROM; мышь

Браслет «Владыка» полностью подчинил себе волю и разум своего владельца. Самый могущественный магический



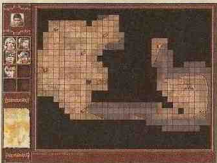
артефакт решил стать Абсолютным Владыкой Страны Поющих вещей. Он начинает методично уничтожать другие магические предметы. Вместе с артефактами гибнут и их владельцы. Резко сокращается число волхвов, теряют свою силу знахари и магические свитки.

Наверно многие из вас еще помнят первый «Князь. Легенды Лесной страны». К примеру, я ее прошел дважды (за Волка и Вачеслава), и таких как я, думаю, довольно много. Это была одна из первых качественных российских ролевых, выпущенная фирмой 1C, к тому же довольно-таки интересная. Те, кто прошел ее, несомненно, ожидали продолжения. И они его дождались — недавно было объявлено, что это самое продолжение находится в продаже, причем не просто находится, но и успешно продается. Я уже купил, чего и вам желаю, ведь наши друзья-девелоперы прекрасно справились с лавиной долей тех задач, которые они перед собой ставили. В принципе, они не сделали ничего ну очень уж нового, просто качественно улучшили старое, не особо

затрагивая патриархальный уклад Лесной страны. Примерно так же был улучшен, но не изменен, Fallout 2 по сравнению с первым «Фолом», что, согласитесь, немало поспособствовало успеху этой части среди геймеров. Ладно, я немного отвлекся от виновника торжества. Но давайте расскажем обо всем по порядку.

Положение Лесной страны осложнено тем, что ее правитель, вернув себе бессмертие, перестал заботиться о своих подданных, простых смертных. Ему безразличны мольбы и просьбы о защите деревень от нападений чудовищ и появившихся банд разбойников. Наоборот, по приказу безжалостного браслета стражники правителя сами уничтожают древние капища, а заодно и деревни, которые заподозрены в том, что укрывают Поющие вещи.

Итак, рассмотрим подробнее, что же нового нам преподнесли разработчики. И начнем с... Представьте, начнем с начала, то есть с героев. Их всего шесть. Но теперь среди героев присутствуют и представительницы слабого и, как водится, прекрасного пола. Первый из героев — Ратибор, князь деревни Борье. Доблестный воин и честный правитель (это, между прочим, сказка все-таки), который в былые времена водил крепкую дружину. Вторая — княгиня Велислава из Чер-



ного Бора. Истинная воительница, отдает предпочтение настоящим воинам в своем отряде (в том смысле, что принимает в свой отряд преимущественно таких — а вы что подумали?). Следом за ними сту-

пает викинг Эйнар. Охранник торгового скандинавского корабля, будучи впервые в Лесной Стране и не зная местных обычаев, очень быстро оказывается в тюрь-



ме повелителя, которая, по-видимому, служит отравной точкой его путешествий. Дальше — Хельга. Девушка, носящая раны так же искусно, как и лечащая их. Бесстрашная в бою и умелая во врачевании, она снискала себе прекрасную славу. Вдобавок, она настолько обаятельна, что самые лучшие воины всегда готовы следовать за ней. Следом ступает византиец Александр. Самый молодой и неопытный. Однако он обладает просто божественной интуицией, что будет не раз спасать его жизнь. Будучи очень способным учеником, он так же не по годам быстро и хорошо обучился военным навыкам, став искусным фехтовальщиком (предпочитает двуручный меч). И наконец, замыкает цепочку византийки Анастасия. Благодаря мастерству владения луком и арбалетом, по праву считается одной из самых лучших воительниц Лесной страны.

Ну что ж, с героями мы познакомимся, выбор и впрямь довольно сбалансирован, поэтому проходить игру за любого из них будет интересно. Теперь разберемся, появились ли изменения в ролевой системе. Воистину, как сказал поэт, — вы хотите песен — их есть у меня. Хотя основные параметры остались в принципе те же.

Харизма — параметр, определяющий максимальное количество народа в вашей партии. Хотя для героинь могли бы

INCOSOFTELECOMMUNICATIONS

**ИНТЕРНЕТ
ДЛЯ И ВАШЕГО**

СКОРОСТЬ 100 КБ/С
24 ЧАСА В СУТОК

ДЛЯ НАЧАЛА РАБОТЫ С ИНТЕРНЕТом (СДП) = 40 ТЫС. РУБ.
30 МЕСЯЦЕВ РАБОТЫ (СДП) = 50 ТЫС. РУБ.
(ВЫПУСК = 4230-59-100 = ВОЗМОЖНО НЕОГРАНИЧЕННО)

ВХОДЯЩИЕ ЗВОНКИ (ТРАФИК) = 40 КБ/С. 100

КОЛОКАЦИЯ = 50 КБ/С.

ВЫШЕ КОСТЫН (РЕКЛАМА, ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ТРАФИК) = 5 КБ/С.

ПО ЛУЧШИМ ЦЕНАМ !!!

401042434-58-58. 220-25
10-17 ТРАФИКАМИ 20-14-58
<http://www.incosoft.ru>

incosoft

Новый Мировой Порядок

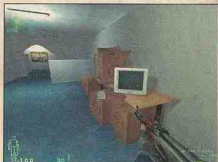
Вирджин КЕМПЕР

jaguar@torba.com

Нет, ну откуда берется столько террористов, а? Куда не плюнь, одни террористы. В «Дельте» террористы, в Secret Service тоже террористы, в «Кемперстрайке» тем более. Так ведь можно дожить и до того, что в «Кваку» террористов начнут захпывать. Итак, сегодня речь пойдет о еще одном симуляторе убийств террористов (ну и убийств «Кемперстрайку», конечно ☺).

1998 год

Криминальным авторитетом всего мира удалось обосноваться в 16-ти государствах по всему земному шару. Усиленные тренировки позволили превратить неорганизованные бан-



ды в настоящую армию, а централизация руководства способствовала высокой эффективности новоспеченных солдат при выполнении заданий. Вся эта тусовка была названа устрашающим именем «Синдикат». Во главе ее стояли самые что ни на есть настоящие злодеи — бывшие сотрудники спецназа, коррумпированные работники ЦРУ, отставные агенты КГБ, брошенные своим правительством бойцы спецподразделений, в общем, наемники всех мастей. Все эти люди объединились под одним флагом, чтобы заниматься тем, что они умеют делать лучше всего, и зарабатывать на этом хорошие деньги, естественно.

2000 год

Террористическая группа, известная как Синдикат, совершает все больше и больше терактов. В их рядах хорошо обученные наемники, специализирующиеся на саботаже, похищении людей, организации взрывов и шпionaже. Остановить эту силу невозможно.

2001 год

Ценой потери осознан, что ни одна страна в мире не способна в одиночку спро-

виться с элитной командой разрушителей, лидеры ведущих государств начали формировать секретных антитеррористических отрядов под названием *Global Assault Team*. Им дано право на поиск и уничтожение террористов любым способом в любой точке земного шара...

Белый снег

Итак, малоизвестная компания *Termite Games* решила преподнести нам нового молодого убийцу старого доброго «Кемперстрайку». Да-да, именно такое заявление было сделано одним из программистов компании. Как вы понимаете, основной изюминкой игры будет именно многопользовательский режим, хотя и синглам миссиям внимание уделено. О новом крутом, но требовательном к ресурсам движке в промолчу, хоть его рекламировали с особым упорством — движок, как и друг, проверяется в деле. Система вооружения, по словам разработчиков, должна нас просто поразить своей реалистичностью. Не обобщо и без утверждения о продвинутом AI и прочих мелочах. Как видите, обещаний много, и они разные. Что и сказать, с одной стороны, мы неоднократно убеждались, что чем громче реклама, тем сильнее разочарование, но с другой, хиты ведь нередко создаются молодыми и неизвестными компаниями.

Серый лед

Обещая обещаниями, но давайте перейдем к реальным фактам. Скажу сразу, игра мне понравилась, особенно мультиплеер; правда, иногда попадались моменты, от которых просто бросает в дрожь, но о них потом.

После довольно невыразительной заставки перед нами открывается красочная менюшка. Советую сразу зайти в разделы **Видео** и **Управление**. Вот с ЭТОГО момента поручу читать повнимательнее. Роскладка на клавиатуре стоит стандартная, то есть ходите клавишами **W, S, D, A**, прыгаете **Space** и т.д. Весь прикол в том, что вся буквенная клавиатура у вас, скорее всего, просто откажется работать, поэтому либо покупайте новую клавиатуру, либо же привыкайте к управлению с помощью скролов [стрелочек]. Если кто-то из вас найдет способ избавиться от этого глюка, то мой

Разработчик: Termite Games

Издатель: Мультитрейд

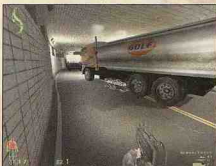
Жанр: симулятор убийств террористов ☺

Системные требования:

✓ **минимальные:** — P3-600, 128 МБ ОЗУ, 32 МБ видео, DirectX 8.2, 1.5 Гб HDD;
✓ **рекомендуемые:** — P3-1 ГГц, 512 МБ ОЗУ, 64 МБ видео, DirectX 8.2 и выше

мелй всегда открыт для ваших писем. Ну а если у вас все пошло путем (как у меня, например ☺), то вы просто везунчик.

С управлением разобрались, теперь можно и об игре поговорить. Так в чью же шкуру вам предстоит влезть на этот раз? Вы — агент *Джон Доббс* (зачастую что-то разработчики называют главных героев именами из вестернов). Благодаря множеству наград, полученных за время службы в Морских Котиках, вы стали одним из оперативников *Global Assault Team*. Вас избрала, потому что вы — один из лучших военных агентов в мире. Но не думайте, что



вам сразу дадут в распоряжение громадный арсенал и отравят спасти мир, ведь в ГАТ вы пока всего лишь молодой курсант, а значит, должны начать свою подготовку в тренировочном. И не думайте, что вы так легко ее пройдете, это вам не «Халф», где вас просто учат ходить и прыгать, тут будет все гораздо серьезней. Пожалуй, тренировка в NOW — самая классная из всех, что я видел когда-либо.

Помимо тренинга, в нашем распоряжении имеется 12 миссий. Проходя их, мы сможем побывать в разных местах, начиная с родной Америки и заканчивая не менее родной Россией. По мере прохождения миссий повышается воинское звание (всего их 5) рядовой, сержант, лейтенант, майор, полковник. Задания в большинстве миссий формулируются примерно одинаково: замочи, мори, всех людей парней. Еще попадаются квесты типа списания заложников или обезвреживания бомбы. Некоторые задания (в основном — нейтрализация бомбы) ограничены по времени, поэтому порой вам придется поторопиться. Сохраняться в игре нельзя, так что если вас убили, будьте любезны, начинайте заново ☺. Чем чаще вы проигрываете, тем слабее оружие террористов. Например, если вас убил террорист с калашом, то в следующий раз у него будет не автомат, а дробовик, а еще чаще один «узики». Вот и представьте себе такую картину: вы с пулеметом, а ваши оппоненты носятся с какими-то хилыми узишками. Впрочем, если их будет больше трех, они отпугивают вас на тот свет раньше, чем вы успеете нажать на курок. И дело не только в

меткости противника, а еще и в том, что для вашей смерти хватит одной короткой очереди из Узи или другого автомата. Это вам не «Кемперстройкой», где для того, чтобы убить противника, нужно выпустить в него чуть ли не весь магазин из M&P-5. Конечно же, если стрелять в голову, то хватит и одной пули.



Что касается AI, то тут, как всегда, недочеты. Я, конечно, могу многое простить, но почему, скажите мне, профессиональный террорист, стоя на краю крыши, заметив меня, делает фатальный шаг вперед, почему заложники застряют в дверях, почему многие враги пытаются пройти сквозь стену, а? Ну неужели так тяжело прописать лишний алгоритм в программном коде, тем более что подобные проблемы уже давно знакомы?

I need guns. More guns

Система покупки оружия в NOW подобна кемперстройковской — перед нами появляется меню, в котором все вооружение разделено на несколько категорий: пистолеты, пистолеты-пулеметы, винтовки и автоматы, помповые ружья, патроны и гранаты. Как видите, здесь все по-старому. Нововведения касаются другого. В игре нет такого понятия, как деньги: оружие вы берете якобы бесплатно, но чем круче пушку вы хотите взять, тем выше должен быть ваш ранг. Если вы рядовой, то не надейтесь на что-нибудь особо убойное и крутовое. Поночало подобная фишка мне показалась прикольной и



реалистичной, но по ходу игры у меня возникли вопросы. Оказывается, крутое оружие можно подобрать. Интересно, если мне не дают пулемет только потому, что я еще не опытен и не умею из него стрелять, то почему же тогда я могу забрать тот же пулемет у врага и без всяких проблем использовать его? Возможно, это недоработка, а может, так и было задумано.

Следующая новость меня ждала во время покупки боеприпасов. Оказывается, что в NOW на семнадцать видов оружия у нас припасено только три вида патронов — 9-мм, 5.56-мм и 12-ый калибр для дробовиков. Вот это мне откровенно не понравилось. Ну во-первых, это не совсем реально, так как «калаш» не рассчитан на патрон 5.56 мм, а Desert Eagle — на 9-миллиметровку. Во-вторых, все мини-автоматы стреляют теми же патронами, что и пистолеты, поэтому в первых миссиях меня убивали только из-за того, что у меня попросту заканчивались патроны. Мелочь, а неприятно.

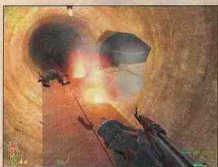
Теперь о том, без чего игру нам не прожить.

Оружие под патрон 9 мм.

Glock — именно с этим стволом мы будем начинать миссию. Имеет хорошую скорострельность и точность, убойность не очень, но сойдет.

USP — пистолет с глушителем. Пользовался им редко, поскольку стелс-задание как таковых нет. Хорошая точность, но слабая убойность, годится только для хэндшотов.

Desert Eagle — один из моих любимых стволов. Хоть патрон и тот же, убойность у него куда лучше предыдущих.



Mos 10, Mini Uzi, Tmp — три мини-автомата. Отличаются друг от друга лишь количеством патронов в магазине. Объединяет их суперскорострельность и очень плохая кучность.

AK-5 — автомат как автомат, ничего особенного. Имеет неплохую убойность и точность.

MP-5 — очень хороший ствол, скорострельность и точность на высоте. Этим автоматом я пользовался чаще всего, что и вам советую.

UMP — аналог предыдущего, правда, параметров немного занижены.

Оружие под патрон 5.56

M-16 SD — неплохая винтовка с глушителем, годится для тихого обезвреживания противника.

AK-47 — «калаш», он и в Африке «калаш», и в Китае тоже. Комментарий излишний.

G-36 — покучнее, чем «калаш». Убойность побольше, но скорострельность поменьше.

PSG1 — единственная снайперка в игре. Ну что тут сказать, «един выстрел — один труп».

Minigun — ну, это уже совсем не к месту. Здравствуй, дядя Сэм. Спецназу предлагают использовать авиационку а-ля шес-

тистволка для выполнения задания. Это что-то новенькое. Как ни странно, использует патрон 5.56 мм.



Оружие 12-го калибра и гранаты

Benelli — обыкновенный дробовик, стрелять советую с небольшого расстояния.

Spas — дробовик для спецназа, в отличие от предыдущего, имеет большую скорострельность.

Гранаты — их всего два вида: осколочная и светозомная.

Зато вот к графике в New World Order я не имею претензий вообще. Она красива. Движок представляет нам самый полный спектр визуальных эффектов, средств обработки изображения в реальном времени, трехмерного моделирования и анимации. Практически все операции выполняются «на лету» и по самым точным алгоритмам. Объекты становятся детализированными только тогда, когда вы подходите к ним очень близко. Прорисовано все очень красиво и реалистично. Если мы зашли в куртку, то на полу будут валяться «бычки», в домах наркоманов часто встречаются картины, подобные тем, что я видел на дисках с украинской живописью. Одним словом, все о'кей (да, кстати, кнопка **Print Screen** не работает, скриншот вы можете снять, нажав клавишу **F12**). Озвучка тоже не вызвала нареканий.

Мультплеер в NOW имеет 5 режимов. **Team Deathmatch**: две команды дерутся до последней капли крови. **Team Escape**: одна из команд должна дойти до точки победы, задоча другой — не дать им это сделать. **Plant the Bomb**: террористы должны заложить взрывчатку на одной из точек, задоча другой команды — помешать им. **Fallout**: на карте где-то лежит бомба, одни должны активировать ее, другие стараются этого не допустить. Выигрывает та команда, у которой остался в живых хотя бы один боец. Наконец, **Hostage** — обыкновенное спасение заложников.

Вывод

Давайте же подведем итоги. Компания Termite Games предоставила нам хорошую игру, с хорошей графикой и реализмом. Но как это ни прискорбно, на убийство «Контер-Стройкой» она никак не тянет. Возможно, причина тому — высокие системные требования или что-то другое, решать вам...

Как всегда, редакция благодарит компанию **Мультирейд** за предоставленный диск с игрой.

Очередной этап непрекращающихся автогонкок проходит через квартал Квестов. Для того, чтобы преодолеть этот участок придется не только крепко держаться за руль и жать на педали, но и выполнять различные задания.

Алексей КУТЕПОВ aka Alex

KNIGHT RIDER

Разработчик: Davilex

Жанр: гонка с элементами квеста

Системные требования:

✓ **минимальные:** P2-333 МГц, 64 МБ RAM, 8 МБ видео;

✓ **оптимальные:** P3-500 МГц, 128 МБ RAM, 16 МБ видео;

✓ **рекомендуемые:** P3-633 МГц, 256 МБ RAM, 32 МБ видео

Киноигры 2

В последнее время стало очень модным создавать компьютерные игры по сюжетам раскрученных фильмов и сериалов. Но, к сожалению, ничего путного из этого пока не вышло. Вспомните тот же «Крепкий орешек» — игра получилась никакая. Очень грустно, что девелоперы не в состоянии нормально перенести любимых киногероев на дисплей монитора и дать нам возможность сполна насладиться их жизнью, полной погонь, перестрелок и смертельных опасностей (это при условии, что любимым Вами сериал — не «Санта-Барбара»).

Очередную попытку «переноса» предприняли девелоперы из компании Davilex, а называется проект **Knight rider**. Давайте поближе познакомимся с игрой и посмотрим, смогли ли разработчики передать неповторимую атмосферу легендарного фильма Knight rider.

Старые, добрые воспоминания...

Новорное. Вы помните старый добрый сериал под названием Knight rider. Тогда мы зачарованно сидели перед телевизором и, открыв рот, наблюдали как K.I.T.T. совершает очередной сногшибательный при-

мулы 1х. А помните, как он активизировал режим лыж и на двух колесах проезжал в узкие пространства. Да, хорошие были времена, и я готов поспорить, что большинство из нас многое бы отдали за то, чтобы их вернуть (и ваш покорный слуга в том числе). Уж больно мы соскучились по любимым героям: неутомимому Майклу Найту и его верному помощнику K.I.T.T. И вот наконец-то они вернулись. Нет, не на экраны телевизоров, а гораздо лучше — на экраны мониторов. Следовательно, теперь мы не просто можем наблюдать за нашими любимыми героями, но и принять непосредственное участие в их приключениях.

KARR — жив!!!

Теперь после немного затянувшегося вступления пришло время рассказать Вам об этой замечательной игре. Не буду воспроизводить историю — как и откуда взя-



лись наши главные герои; скажу лишь, что игра является продолжением фильма. Учитывая, что это первый громкий проект Davilex, получилось очень даже ничего. А самое главное: выдавая нам сюжет порциями, девелоперы смогли сохранить интригу до конца. Кроме того, разработчикам удалось увлечь игрока, заставив его проходить миссию за миссией в поисках ответа, а чем же это все завершится (вот чего не хватало многим современным играм). Забегая чуть-чуть вперед, скажу, что прототип Кида выжил, и вам придется испробовать досадную ошибку! И не только ее...

Игра

Ну а теперь перейдем к игровой миссии. Тут предлагается на выбор всего два типа игры. Первый — это «Компания», а второй — «Миссия», которые вы уже прошли в «Компании», но все-таки хотите повторить. Прежде всего, направимся в «Ком-

панию», где после некоторого вступления нам предоставляют возможность протестировать системы K.I.T.T., починенные Бони



(механик, причем даже очень симпатичный).

Изначально мне не очень понравилось это затаив с тренировки, ведь мы выросли на гонках NFS и не нуждаемся в каких-то там тренажерах. Но через пару минут я понял, насколько был не прав, ведь тренировка предоставляет неоценимый опыт, без которого вы не сможете пройти даже вторую миссию. Кстати, передаю привет тем, кто никак не может додуматься, как на тренировке проехать по узкой дорожке. Чтобы это сделать, надо с помощью клавиш (на английском) **X** и **C** включить режим лыж (я до этого додумался после того, как просидел два часа за клавиатурой, нажимая все подряд, а надо было просто зайти в опции).

Ладно, будем считать тренировку пройденной. Первая наша миссия — догнать машину, в которой хотят скрыться громилы, ограбившие банк. Это сделать совсем не сложно, особенно на легком уровне. Но не этот момент привлек мое внимание, а то, что, несмотря на огромное обилие миссий (их



целых 15), за это время игры (а я ее прошел до конца) мне не встретилось одинаковых или скучных миссий. Задания хорошо



жох. Или как он включает режим суперпреследования, и машина становится похожа на болид Михаэля Шумахера из «Фор-

продуманы и очень разнообразны. Каждая миссия чем-то выделяется, благодаря чему игра не надоедает.

Графика

Графика в игре заслуживает, пожалуй, отдельной похвалы. И начну я ее описание с



внешнего вида K.I.T.T. Он настолько красив, что создается впечатление, будто мы смотрим сериал по телевизору. Все чрезвычайно проработано, заметны даже такие мельчайшие детали, как ручка двери! Очень симпатично отражаются солнечные лучи от зеркала заднего вида K.I.T.T. Честно говоря, я не ожидал, что разработчики смогут воссоздать настолько реалистичную модель. Изначально нам дается вид от третьего лица, но его можно изменить на какой угодно.

Если судить о графике в общем, то у нее практически отсутствуют минусы, все очень классно проработано, включая вторые планы. Вот так едешь по дороге, смотришь по сторонам и замечаешь, что существуешь не только ты, дорога и снующие рядом автомобили, но и такие объекты, как заправки, етс. Причем все, как в жизни: возле дороги стоят большие стелы, где написаны цены на бензин (жаль вот заправиться нельзя). Так что, если подводить итог по графике, то тут я ставлю пять с плюсом.

Звук

На протяжении всей игры Вас будет сопровождать одна и та же мелодия, причем всякая непосредственно из фильма и звучащая даже очень nicely. Но со временем она приходится и начинает сильно раздражать. А вот звуки в самой игре — это что-то потрясающее. Они составляют человека



вздрагивать, когда раздается очередной взрыв. Кстати, хочу вас обрадовать, озвучен голос K.I.T.T.-а, причем сделано это было настолько профессионально, что отличить игру от фильма практически невозможно. Мне одно непонятно: если озвучили K.I.T.T.-а, поче-

му бы не заставить говорить Майкла? Видимо, у разработчиков имелись на то веские причины. Но несмотря на все, можно сказать, что озвучена игра классно и вполне заслуживает оценки четыре с плюсом.

Что мы умеем

K.I.T.T. унаследовал все навороты фильма. Мы умеем прыгать на 10 метров, считать данные с камер слежения (чем Вам и придется заняться во второй миссии, чтобы разобраться, кто же ограбил банк), подключаться к чужим компьютерам, воровать оттуда необходимую нам информацию (то есть всю). Плюс еще несколько примочек.

Физическая модель

Физическая модель для подобных игр — очень необходимая деталь. Кому, спрашивается, захочется разрезать на машине, отдаленно напоминающей существующую в действительности (наверное, только мне). Так вот, физика здесь просто супер: все столкновения, полеты (после этого столкновения) почти как настоящие (проверено!!!). Кроме того, мне очень понравилась организация управления машиной. Она четко подчиняется командам. Радует, что нет такого рода приколов: нажимаешь один раз



вправо, и машина вообще съезжает с трассы, причем очень далеко (знакомое чувство)?

Теперь немного о физической модели прыжков. В одном из уровней Вы будете ехать по подземному туннелю, и вам, соответственно, придется прыгать — так вот тут движок предстает во всей красе! Признаться, таких реалистичных движений я еще не встречал, причем во время этого прыжка камера приближается к автомобилю и дает потрясающий ракурс! Так что за физику я ставлю пять с плюсом.

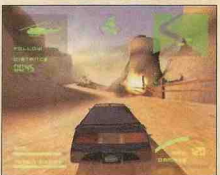
Особенности

Теперь пришло время поговорить о том, чем отличается Knight rider от проектов подобного жанра. Ну, во-первых, таких игр не так уж и много. Почему? Да потому что это не просто гонки, где наша главная задача — жать на газ и обогнать всех. Цель этой игры — не просто догнать и побить... Тут, как ни странно, присутствуют элементы квеста! Да-да, вы не ослышались, игра требует от нас умственных усилий, иначе вы ее не пройдете. Например, придется мгновенно сообразать, как подняться на крышу одного из зданий и не дать Гарту Найту взлететь на вертолете. Однозначно — люби-

тели подумать найдут в игре что-то для себя. Вот такая универсальная игра.

AI бывает разным: синий, белый, красный

Наверное, ни для кого не секрет, что AI (компьютерный интеллект) является одной из



важных частей игры. Ведь если его не будет, или он окажется тупым, то даже самая лучшая графика ситуацию не спасет.

Искусственный интеллект тут все-таки на высоте, но и у него есть глюки. Допустим, вы боретесь с Галифом: его слабое место — это бок. Но вместо того, чтобы его прикрывать, это чудовище врывается в стену, и пока он буксует, вы преспокойно можете нанести ему большой декедж. Несмотря на такие глюки, скучать вам все-таки не придется.

Следующий и последний павор — это KARR, прототип K.I.T.T.-а. Его девиз — выжить любой ценой! Здесь уже нет ни одного глюка, противник ведет себя настолько умно, что складывается впечатление, будто ты играешь против человека. За что хочется сказать большое человеческое спасибо разработчикам.

Вывод

Это одна из немногих игр, разработчики которой не спекулировали на популярном названии. Сразу видно, что они отнеслись к делу с большой любовью и создавали ее не просто ради денег (что не редкость на сегодняшний день). Это игра действительно заслуживает того, чтобы похвалиться на вичестерах многих геймеров. Так что, как только дочитаете статью, смело отправляйтесь за диском.



Подводя итог, можно сказать, что Knight rider стала достойным продолжением некогда легендарного сериала. И играть в нее могут разные слои геймерского социума, ведь не так уж и часто нас балуют такими классными проектами.

Игрогодский Горкоммухоз готовится к открытию летнего пляжного сезона. Но так как с погодой не сложилось, на пляж выезжают снегоуборочные машины.



Дмитрий ЧИТАЛОВ
alonegamer@ukr.net

Память среднего класса...
В.Пелевин. «Поколение П»

Депрессивная зима все никак не хотела рожимать свои холодные сколькие обьятия, давя малейшие проблески долгожданной весны невоистинным морозом, и все сыпала и сыпала на землю омерзительно бе-



лый снег. Бедные люди, как подневольные жертвы погодных экспериментов, загибались от постоянной простуды, нобивали множестве синяков, проклиная опротивевший гололед, и с нетерпением ждали прихода весенних денчиков. Зима во главе с обозленным Дедом Морозом до последнего сопротивлялась, брызгая в окружающую сыплютю и напоминая о себе ночными заморозками. Коварная преемница принесла с собой не менее впечатляющие побочные эффекты потепления: хронический авитаминоз, бурные неконтролируемые гормональные всплески и злоупотребление слабобезвеселящими напитками. В скором времени это все перерастет в солнечные удары, нестерпимую жару и острое отравление мороженым.

А пока подобную перспективу от нас отделяет множество дней и ночей, неотвратимо сменяющих друг друга. Самое время насладиться аномально романтичными спусками «Последнего Героя» или засесть возле компьюте-

ра и, уткнувшись в монитор, провести пару часов, играя в **Spring Break (Beach Life)**. Последний вариант наиболее предпочтителен, так как, кроме массы полезной информации обо всех тонкостях заграничного отдыха, можно попытаться досконально разобраться во всех деталях нелепой работы курортного менеджера. Кстати, **Spring Break** — это неофициальный, но весьма почитаемый буржуйми-тинейджерами праздник, который знаменует собой приход теплого времени года и сопровождается песнями, плясками, поджогом колледжей и школ ☹.

Жанр экономической стратегии на сегодняшний день уже исследован вдоль и поперек. Историческая линейка цезареподобных стратегий от **Impression Games**, слашовразвлекательные «Тиконы» и всеобъемлющий **Simcity**, создали нерушимую, но первый взгляд, олигополию, проникнуть в которую новичку не представляется возможным. **Beach Life** аккумулировала в себе все лучшее из работки и избежала неприятных повторений, избрав не занятую никем нишу пляжного бизнеса. Оценят ли экономисты от клавиатуры новоиспеченного конкурента или останутся верны старожилам жанра?

Перед запуском игры стоит изгнать прочь желание разрушать, испепелять и уничтожать, и полностью отодаться загнанным в темные глубины души созидательным инстинктам. Творить придется много, но в меру. Уверенности Создателей **Цивилизаций** и **Вселенских Владык** выдаются в другом месте. Если разыравшееся самолюбие позволяет вам начать со скромного управляющего небольшим курортным островком, — милости просим. Единственная просьба: весьма желательно, чтобы райский уголок под неумелым руководством не превратился в братскую могилу.

Сразу после вступления в обязанности на ваше попечение прибывает горстка крик-

Разработчик: Deep Red Game

Издатель: Eidos Interactive

Жанр: экономическая стратегия

Системные требования:

✓ **минимальные:** P2-400, 64 Мб ОЗУ, 2 Мб видео, DirectX 8.1;

✓ **рекомендуемые:** P3-800, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, DirectX 8.1

ливых отдыхающих, которые моментально начинают капризничать, выказывая свое недовольство имеющимися условиями и выдвигать необоснованные требования. Ублажать их надо любыми подручными средствами, на которые разработчики явно не поскупились. Скучный стартовый капитал вряд ли способен прикрыть все дырки в бюджете, поэтому начинать рекомендуется с необходимого минимума, без которого на ваш курорт не сунется ни один отморозок. Первым делом необходимо соорудить достаточное количество **генераторов**, тем самым обеспечить нормальное функционирование других зданий. После того, как электроснабжение налажено и работает бесперебойно, самое время подумать о санитарных условиях. Если нет особого желания наблюдать загибающихся от отравления дожджанных посетителей, то весьма полезно иметь **станцию очистки воды**. Естественно, все эти здания нужно помещать подальше от гостиницы и прилегающих увеселительных заведений, дабы они своим неброским видом и шумной работой не влияли на общую респектабельность курорта.

После этого, засучив рукава, со спокойной душой можно приступать к благоустройству доверенной вам территории. Здесь понадобится немного фантазии и здравого смысла. Ваши клиенты, в отличие от лодыжек, мерно прогуливающихся по улочкам египетского городка в «Фараоне» или по зоопарку Тиконовского зоопарка, вооружены неестественной разродржательностью, требовательностью и меркантильностью. Если поставить рядом два киоска, продающих соки и газированную воду, и установить це-



ны с разницей в один цент, возле ларька с дешевой пепси-колой выстроится километровая очередь, а возле более дорогого не будет ни души. Если поднять стоимость прохладительных напитков, ваши пляжи заполнят толпы умирающих от обезвоживания людей, но не один не переплатит лишний

доллар за стакан воды. Кликнув на любом отдающем, можно увидеть, чем он занимается сейчас, что является пределом его мечтаний, сколько наличных денег он при-



вез с собой и каково его настроение. Не знаю, отнести это к техническому багу игры или такова задумка разработчиков, но на первых порах единственным и непреодолимым желанием ваших гостей будет посещение туалетов — коллективное, индивидуальное и по парам. Создается впечатление, что люди бежали от городского смога, крикливого босса, давки в метро лишь для того, чтобы посетить маленькое здание неизвестного архитектора. Причем их желание удовлетворить свои естественные потребности напрямую не зависит от количества расположенных недалеко общественных туалетов. Даже когда количество последних будет приближаться к критическому и на земле не останется буквально ни одного квадратного метра, не занятого ими, найдутся немало недовольных, покидающих взлепанную вами грездышко только из-за недостатка первичных удобств.

Следующий этап — расставить как можно больше палаток по продаже теплых прохладительных напитков, тающего мороженого и черствых гамбургеров. Изнеженные туристы моментально начнут жаловаться на некачественную пищу, узнавать количество калорий в потребляемых продуктах и звонить своему личному диетологу в надежде получить консультацию. Выход из подобной ситуации прост — соорудите парочку пляжных борбего, немного поднимите в них цены, и за один вечер они принесут вам столько денег, сколько весь за-



худалый курорт не принесет за целую неделю. Поев пару дней сухомятку, даже самые жадные расстанутся с крутельной суммой ради порции горячей еды. А какой ожогач начнется, когда вы все-таки скажите и раскошлитесь на целый ресторан!

Как и любому порядочному тамагочи, вашим насытившимся подопечным понадобятся

масса разноплановых развлечений. Кто сказал построить библиотеку и театр? Молодой человек, продолжайте освоение «Звеса», BL не для вас. У загорелых корпозов нет потребности в интеллектуальном развитии, они полностью поднимаются первобытным животным инстинктам. Поэтому наиболее сильнодействующее лекарство от скуки днем — это различные аттракционы, прокат водных велосипедов, катеров и тракторов. А после наступления темноты — это залы игровых автоматов, пляжные дискотеки, джакузи и прочие места бешабоного отдыха. Не стоит также забывать об универмагах и сувенирных лавках. Хотя их ассортимент и ограничивается двумя-тремя наименованиями солнцезащитных принадлежностей, прибыль они могут приносить немалую.

Чтобы вся эта инфраструктура нормально функционировала, необходимо нанять большое количество хорошо подготовленного обслуживающего персонала. Уборщики будут наводить чистоту в местах большого скопления народа, механики выполнять всевозможные ремонтные работы, массовики с удовольствием станут ключевыми фигурами на любой вечеринке, спасатели героически достанут из воды утопающих и, наконец, охрана будет следить за



порядком и штрафовать не на шутку расхулиганившихся гостей. Все эти военные работы, получая зарплату, установленную по умолчанию, свои прямые обязанности выполняют весьма неохотно. Тут есть два безотказных метода влияния на производительность труда: либо немедленно повысить оклады, либо устроить показательное увольнение одного из непокорных.

Игровой процесс в BL состоит из строго последовательного ряда миссий, но несмотря на консервативную линейность, разработчики решили побаловать нас разнообразием и оригинальностью заданий. Для выполнения каждого из них необходимо выбрать соответствующую тактику и неукоснительно ей следовать. Если в текущей миссии поставлена цель «не допустить случаев нападения акул на людей», то можно смело забыть о поддержании бытовых условий в рамках приличия и вплотную заняться исключительно наблюдением за нердовыми пловцами. Если же необходимо довести рейтинг курорта до зоболанного уровня в «пять звездочек», то непременно следует прислушиваться к каждому недовольному и не медля ни секунды реагировать на любой негативный отзыв. В принципе все эти алгоритмы богатства и успеха слегка тривиальны и

давно известны частым посетителям квартала экономических стратегий, а новичкам освоиться в непривычных условиях помогут довольно подробные обучающие миссии.

Симпатичное, яркое и носщенное графическое исполнение BL значительно облегчает безрадостную ношу пляжного менеджера. Девелоперы выжали буквально все возможное из морально устаревшей изометрии. Двумерный, но все еще презен-



табельный движок радует нас сменой дня и ночи, превосходной анимацией псевдотрехмерных персонажей и детальной прорисовкой любых объектов. Ну и что из этого, что отсутствует качественный зум, динамические тени и возможность манипуляций с камерой? Визуальный ряд от этого нисколько не пострадал, а с успехом может дать фору некоторым уютным 3D-стратегиям.

BL пронеслась мимо меня, оставив акус соленых брызг на губах, пару солнечных ожогов и двойное впечатление о себе. На первый взгляд, есть риск, что игра через некоторое время наскучит и превратится в несведобный двухдневный давности бутерброд, схожий с теми, что вы продавали гостям санатория. Но с другой стороны, оскорбительно короткая кампания вызовет массу ярких и незабываемых эмоций. По аттерности игры, несмотря на кажущуюся сухость жанра, без труда переплюнет многие шутеры и RPG. Сколько морально-го удовольствия доставляет наблюдать за проживающими жизнь миниатюрными человечками! И какая вдруг появляется тоскосты и желание поскорее поменять свое пространственное месторасположение и вместо душной квартиры очутиться на океанском берегу! Да, давно меня так за живое не цепляли! Музыкальное сопровождение на редкость органично подобрано, складывается впечатление, что создание подобающей атмосферы — по большей части его заслуга.

В качестве вывода: у малоизвестной компании Deep Red Game получился качественный неординарный продукт с неплохим геймплеем. Кстати, BL вышла несколько раньше на консольной платформе, и лишь недавно была портирована на РС. А это явное свидетельство о появлении приставочных игр качественно нового уровня. Теперь, кроме убогих аркад и фантингов, РС-геймеры наконец-то получат что-то настолько достойное внимания.

P.S. По вопросам приобретения солнцезащитного коврика для мышки и жаростойкой клавиатуры обращайтесь на сайт разработчика ☺.

MASTER OF ORION

Яскр faye@i.com.ua

Немного истории

Никому не известно как называлась та далекая система, было ли у нее имя вообще. Современные историки называют ее «Централиона» (Center One) — система, где зародились цивилизации Ориона и Антареса.

За 45 Галактических циклов до начала истории ученые Центральной системы обнаружили нестабильность их звезды — приближалась вспышка новой. Немногие поверили в близящийся конец света и избегали страшной участи, постигшей скептиков.

От вспышки *Новы (The Nova)* начался отсчет времени истории племен — тех, кто успел уйти, и в чьих руках находилось будущее...



Племена разделились: несколько «карманных» империй заселили планеты вокруг Ориона, их жители стали называться *оринаниями* (Orionians), другие колонизировали миры Антареса, получив имя *антарионцев* (Antareans).

Пока Орион посвящал себя науке, Антарес накапливал военную мощь. Примерно к 2000 ГЦ обе цивилизации стали всерьез подумывать о выживании, хотя бы ценой гибели своего галактического соседа. В 2093 ГЦ началось первая война Ориона и Антареса, вспыхнувшая на границе.

400 циклов длилось невероятно разрушительное противостояние. Ученые Ориона нашли решение, названное впоследствии «оринским» — запечатать Антарес в пространственном кармане (pocket dimension). Сказано — сделано. Голотипы полетели «Долгая Ночь» (The Long Night) — побочный эффект, разорвавший сверхсветовые связи между системами.

Несколько звездных систем Антареса избежали участи пленников в пространственном тюрьме, известной под именем *Темной Зоны* (Dark Zone). Отрезанные друг от друга и от Центральной Командующей Антареса (Antaran Central Command), они всецели стремились воссоединиться. Со временем объединение систем вокруг Темной Зоны стало называться *Федерацией Антареса*.

Около 10000 ГЦ стены темницы ослабли. Антарионцы, замкнувшие технологию, предприняли попытку прорыва, и она удалась. Воссоединение с Федерацией прошло ус-

пешно — так появилась *Гегемония Антареса* (Antaran Hegemony). Но вместо того, чтобы разрушить тюрьму, Гегемония вознамерилась превратить ее в крепость — ведь близилась война. О которой еще не знали ее другие участники — орионяне.

Для усиления своей позиции антарионцы занялись генетикой, в чем им помогли *силконы* (Psilons). Вместе они создали *рыбообразные* (Ichthyofishian) расы на планете *Трипар* (Tripar), а также способствовали возникновению свободных эфирных (Etherean) рас.

В это время Орион, слегка податоченный гражданской войной, культурно развивался. До 17733 ГЦ сектором Орион правили люди — и не было никаких войн. Орион росл художников и писателей.

17733 ГЦ стал последним для человеческого правительств. Среди рас Ориона началась «космическая гонка», из-за которой рухнула империя и началась вторая гражданская война Ориона. На 17863 ГЦ дали о себе знать антарионцы, нанеся ряд массовых ударов.

Цикл 17914 — силконы нашли решение пространственной проблемы. Их ученые разработали *Межпланетный Портал* (Trans-Dimensional Portal, TDP). Произошло это совершенно случайно, по воле рока. Как иначе можно объяснить обнаружение хранилища древних орионян в котловане, вырытом под фундамент для новой научной лаборатории? Хранилище содержало множество древних ортефактов и чертежей. И теперь уже антарионцы ждал неприятный сюрприз.

Силконы, будучи умной расой, приняли, что собственными силами им не одолеть врага. Только объединенная мощь всего Ориона могла сокрушить Антарес. В залог дружбы, технология TDP была подарена полнорасам всем расам Ориона.

Наиболее агрессивные расы не стали дожидаться совместного удара. Как только было обнаружено брешь в крепости Антареса, эти нетерпеливые воители немедленно снарядили свои флотилии и ринулись в атаку. Антарес, без особого труда разбив их отряды, продолжал заниматься своими военными делами.

Мощь союза, объединенного технологией Портала, оказалось недостаточной. В военной машине не хватало какой-то важной детали.

И тут на помощь пришли люди. Командующий Межзвездным флотом (Commander-in-Chief of Interstellar Navy), адмирал *Эстрелита де Варга*, «Дамочка с планами», получив твердую поддержку Сената Ориона, объединил расы, втянутые в гражданскую войну, примирив их ради войны с внешним врагом, Антаресом.

Но даже вся мощь союзного флота не могла гарантировать победы над Антаресом.

Да Варга решила сыграть ва-банк: флот из 85-ти кораблей разных рас атаковал Стража Ориона (Guardian of Orion) — корабль, хранящий в себе тайны Древних Орионян. А значит, и их ужасающее оружие.

Опасная сила Стража превзошла все ожидания — он без труда уничтожил больше половины флота прежде, чем были пробиты его щиты. Но прочная броня из неизвестных материалов была, казалось, непробиваема. Огонь орудий Стража не утихал, флагманы гибли один за другим — даже адмиралский корабль «Воздаяние» получил несколько критических повреждений. Тогда да Варга активизировала механизм саморазрушения «Воздаяния» и направила его на корпус Стража. Ослепительная вспышка — и мертвое тело Стража застыло, ожидая проникновения Людей в сокровенные тайны.

Но брат Стража высиделись только люди, выступив гарантами единства союза. В числе прочего ими были обнаружены *Лучи Смерти* (Death Rays) — оружие, забытое на многие тысячелетия. С этим можно было атаковать Антарес.

Силконы создали портал, достаточно мощный для массованного проникновения в измерение Антареса. На 18012 ГЦ проникновение состоялось — флот под командованием *Адмирала Худа*, первого помощника Эстрелиты да Варга, унаследовавшего пост, атаковал главный мир Антареса — *Конженн*. Люди, применив древние технологии, развели портал Антареса и вернулись в Орион с победой.

18041 ГЦ принес начало третьей войны. Озверевшие антарионцы силой сопротивления Ориона, применив химическое, биологическое и ядерное оружие. На 18066 ГЦ захватив Землю, антарионцы воцарились в Секторе Ориона.

Так началась *Темная Эра Ориона* (Orion's Dark Age). Антарионцы сменяли мечи на орапы, вернее, бластеры на охладители — и принялись заниматься генетикой. Свободные расы Ориона, ныне подневольные, теперь делились на две категории: годные для экспериментов и негодные. Первые (по большей час-



ти *рыбообразные* и *эфирные*) попали в лабораторию, вторые — на отдаленные миры, чтобы умереть на тяжелых каторжных работах. Тысячелетие этих зверств вошло в историю под именем «Новый Порядок Ориона».

Цикл 19098 — созыв *Сената Ориона*, впервые за тысяч циклов. Антарионцы решили прикрыть уродливое лицо тирании кровавой маской предостательской системы правления. Не всем расам предоставляли право участия в Сенате, почти полностью состоявшем из антарионцев, включая Президента.

На том же цикле в Сенате Ориона свершился новый поворот колеса истории. Президент Сената объявил об окончании власти Антареса в Секторе Орион. Его граждане с этого момента именовались новыми орионянами. Они не стали уничтожать остатки Гегемонии Антареса, рассыпающейся в прах с каждым приходящим в негодность Порталом.



Вместо этого они собрали все знания, полученные от Антареса, на одном корабле-Страже. Охраняемый Алым Флотом, он был новой властью новых орионян.

1909-19110 ПС можно назвать циклами побед Белого Флота. Собранный из кораблей антарсианской конструкции, он уничтожил несколько малых рас Ориона. Занимался заря власти новых орионян, а Антарес ушел в легенду...

Галактический цикл 19112. Множество тайн возбуждает любопытство новых орионян: кем были загадочные антарсианцы и что с ними произошло на самом деле? Как удалось им так долго править Сектором? Какое наследие оставили они на поверхности далеких планет? И что скрыто в архивах Стража Ориона?

Ответы на все эти вопросы предстоит найти вам...

Создание игры

Перед началом игры нам предлагают создать Галактику. Наиболее важными параметрами являются ее размер и количество завитков, длина и количество звездных трасс (star lanes) — все это влияет на навигацию и скорость заселения (цитой: обхотом).

Настраив Галактику, возвращаемся к расам.

Шестнадцать рас, из них семь перешло из Master of Orion 2. Любители играть по классическим правилам, естественно, сделают свой выбор, вычитываясь в справки о прошлом и готовые характеристики рас, индивидуалистам же советуем потратить некоторое время на конструирование своей расы на базе имеющейся. Наход на нужную кнопку (какую, не скажу — свои удачи и так), попадаем на экран генерации. Балас очков должен быть меньше или равен нулю — это единственное ограничение творческой фантазии.

Когда ваш мир будет полностью готов, и вы увидите, что это хорошо, нажимаем еще одну кнопку — и ныряем в черный-черный космос.

На звук и цвет...

Первое, что мы оцениваем, играя, в первую очередь — графическое оформление. Скорость света все-таки больше, чем скорость звука. Поэтому графика начинает раздражать сразу, а

уже потом — музыка и звук. (Шучу. Экран оформлен в строгим стиле операционной системы будущего: серо-синего оттенка кнопки и панели, рубленый шрифт — все по канонам, но почему-то сохраняется ощущение незавершенности, оно-то все и портит).

Кнопки внизу, статус сверху, космос посередине. Увлекает и возмущает один прикормый факт — плоская карта Галактики. Это в наше время, после Ascendancy с ее трехмерным движком навигации, вышедшей несколько лет назад. Системы тоже плоские — ни красоты, ни элегантности.

Удобство управления, впрочем, слегка развешивает тоску-печаль. Все имперские дела собраны на нескольких панелях. Находясь на любой из них, щелкнув на нужную вкладку внизу экрана, легко перескочить на другую панель.

Чтобы изловить игрока от необходимости постоянно перелистывать экраны, разработчики игры сделали Sitrep (Situation Report) — информационную сводку. Все произошедшее в Империи на ночном ходе собирается воедино: застройка планет, производство кораблей, новые технологии, шпионаж, случайные события и еще некоторые мелочи — то, что отбирало бы уйма времени при обработке вручную.

Планеты, их колонизация и развитие

Каждая звезда на карте — символ звездной системы. Между собой звезды соединяют звездные трассы, ускоряющими передвижение кораблей. Через космос тоже можно летать, иногда приходится — но на это уходит гораздо больше времени.

Вокруг звезды может вращаться до восьми планет, а может и вовсе не быть ни одной. Звезды, не имеющие планет, зачастую имеют вид святающегося газового облака, а не сконцентрированного космического тела.

Планету определяют следующие факторы: размер, рельеф, почва, гравитация, климат — в зависимости от этого определяется желательность планеты для той или иной расы. Понятно, хороших планет мало. По пригодности планеты делятся на четыре класса: красный, желтый, зеленый, Райский Уголок (Sweet Spot) — планеты, идеально подходящие расе.

Зеленая звездочка в рамке свидетельствует о каких-либо особых свойствах планеты. Это могут быть, например, залежи редких самоцветов или действующие вулканы. Иногда — маленькие местные цивилизации диких или свободных рас, затерянные колонии вашего народа, пиратские клады и археологические руины. В Master of Orion 2 этот список был гораздо меньше, а в Ascendancy вообще сводился только к руинам.

Начинают все расы в одинаковых условиях — система с одной заселенной планетой класса «Райский уголок». Она видна на главной карте.

Двойной щелчок по звезде вызывает карту системы. На ней вы можете манипулировать планетами и кораблями, находящимися в системе: создавать колонии и аванпосты или отправлять выбранные корабли в перепробку. Выделяя планеты, тем самым вы ак-

тивизируете окно статуса производства и развития планет. Двойной щелчок на планете — и перед нами полный набор ее характеристик.

Ведущим аспектом управления планетой является инфраструктура (Planetary Infrastructure). Она состоит из зданий преобладающей экономической деятельности (Dominant Economic Activity, DEA). Каждая планета разделена на регионы. На каждой планете положено максимум два здания ПЭД, выбираемых игроком. У каждого — свой рельеф и плодородность почвы, что влияет на производительность тех или иных ПЭД. Фермы лучше планировать в плодородных низинах, шахты — в горах, индустрия — где придется. Изменение рельефа (terraforming), будучи профинансировано должным образом, может улучшить совместимость планеты с вашей расой.



Строительство и дальнейшее развитие ПЭД стимулируется развитием технологий. А регулируется финансовыми вливаниями в развитие инфраструктуры: установив их на ноль, застройку планеты мы тем самым прекращаем. Ответ о каждом новом здании ПЭД неовязчиво заносится в сводку Sitrep. То же касается строительных очередей (build queues) — военной и планетарной. Каждая состоит из трех последовательных ячеек, заполняющихся автоматически на усмотрение правления планеты. Планетарная очередь почти всегда пуста, военная — почти никогда. Направляя денежный поток в нужное русло, вы тем самым можете ускорить продолжение очереди, что бывает весьма полезно при постройке больших кораблей.

Колонизация и заселение новых планет происходит в несколько этапов. Первый — колонизация новой системы. Колониальный звездолет, получив задание отправляется на выбранную планету, по прибытии создает наземную команду. Наземная команда занимается заселением планеты в течение нескольких циклов — это зависит от плодородности расы и размера планеты. Пока наземная команда работает, планета считается условно вашей, но не находится под контролем. Только когда в Sitrep появится сообщение о завершении колонизации, наступает время закатывать рукова и начинать править.

Второй этап — колонизация системы с хотая бы одной подконтрольной планетой. Колониальные звездолеты вполне применимы для этой цели, но лучше использовать внутрисистемные корабли. В остальном все то же.



Третий этап — миграция. Открыв планету, вы стимулируете заселение планеты эмигрантами. Миграция помогает ускорить процесс создания новой колонии, если наземная команда уже работает на планете. Кроме того, непоседливые граждане империи могут сами основать колонию, не дожидаясь вашего повеления. И вам останется лишь удивляться, откуда это в империи появилась новая планета.

Экономика достаточно проста. Шахты производят минералы, минералы поступают на заводы, а их излишки обращаются в Ан-



тарийские кредиты (Antaran Units), суммируются с налогами во выплатами. Кредиты идут на содержание и развитие планет, науки и армии. Индустрия (заводы) обеспечивает не только производство кораблей, призванных так или иначе расширить границы Империи, но и развивает существующие планеты.

Исследования

Уровень развития науки как минимум двадцать восемь — мне не хватило терпения и времени развивать технологию дальше. Количество и выбор технологий на каждом уровне не различны для каждой расы, в отличие от той же Ascendancy, предоставлявшей всем одинаковый набор. В смысле технологических перспектив особо выделяются *шпионы*. Планировать исследования невозможно. Только распределение финансирования между шестью научными школами, игрок влияет на процесс. *Школа физических наук* занимается преимущественно созданием новой брони. Развивая *школу энергетики*, получим новые щиты и лучевое оружие. *Школа математических наук* сулит возможность миниатюризации оружия, *экономическая* и *социальная школы* работают на развитие общества, управление им и новые пути обогащения (например, строительство космопортов). *Биологические науки* полезны для рас-земледельцев.

Исследование некоторых технологий может потребовать усилий двух школ одновременно. Это хорошо видно на диаграмме технологий, приведенной в статье. Также она показывает, на какие факультеты разделена каждая школа и каких достижений следует ожидать.

Обмен технологиями — путь к быстрому и эффективному научному развитию. Заимствуя в себе цивилизации, как бы не старались, смогут сносно развить три-четыре школы, либо хорошо развить две. К сожалению, перспективы любых мирных исследований не сопоставимы

с пользой от военных и экономических технологий, ибо деньги и сила правят Сектором Орион. Поэтому со временем важность обмена перестает ощущаться.

Дипломатия

Дипломатические отношения устанавливаются спонтанно и всегда предлагаются компьютерными расами. Набор дипломатических предложений знаком всем: мирные договоры и пакты, торговые, научные всеяны, обмен технологиями и планетами. Все. Деньги в обсуждении не участвуют.

Немаловажно то, с какой интонацией (*emphasis*) делаются предложения. Она определяется способностью расы к дипломатическим переговорам.

Теневая, но более активная сторона дипломатии — *шпионаж*. В вашей власти лишь определить область деятельности шпиона (наука, армия, политика и т.д.) и отправить его на задание в нужную империю. Остальное — дело случая и удачи агента. Контрразведка предусмотрена, но игрок лишь получает отчеты о ее успехах, бессильный контролировать ее деятельность. Но почти каждый ход сопровождается поимкой очередного шпиона.

Естественно, вам не следует расслабляться, останавливая конвейер секретных агентов, а продолжать нанимать и засылать их во все империи. Но при этом рекомендую все же не терять достоинства, реагируя на поимку шпионов дружественных рас засылкой к ним своим. Пусть даже они пытаются подорвать устои вашего общества своей грязной игрой — не опускайтесь до их уровня.

Лучше введите в их материнскую систему флот большого размера.

Железный кулак

Войны в Секторе Орион были, есть и будут всегда. Те, кому скучно защищать свою Галактику постоянно разрастающимися войсками, обязательно начнут войну. Поэтому советуем планировать флот и для атаки, и для защиты сразу.

Империальная Верфь — одна из самых интересных построек в игре. Комбинируя размер, область действия, назначение и оборудование, вы можете создать любую нужную вам модель.

Самые распространенные корабли принадлежат к классу *звездолетов* (*starships*) — они способны передвигаться по Галактике, имея на борту либо колонистов, либо орудия. Систему оберегают *внутренние корабли* (*system ships*) и *орбитальные базы* (*orbital bases*). Первые отличаются от звездолетов только отсутствием гиперпространственных двигателей, а вторые спроектированы таким образом, чтобы вписать в себя как можно больше орудий, ракетно-пусковых установок и ангаров для истребителей, но в то же время у них маломощные маневренные двигатели.

С самых ранних этапов игры лучшей концепцией кораблестроения будет *планирование целевого отряда* (*Task Force*) — все корабли затачиваются под его состав, какой определяется назначением и размером. Отряды разведки и боевые отряды будут небольшими — один-два корабля. Но с развитием империи размер боево-

го отряда лучше довести до армады и впрямь продолжать наращивать его численность.

Поговорим о *целях отрядов*. Заметим, смешанных отрядов не бывает — ядро формации должно быть заполнено кораблями основного задания, а корабли поддержки выбираются из наиболее сообразных цели действий. Конечно, если позволяет время и ресурсы, лучше строить две прикрывающие друг друга формации разного назначения и перераспределять их вместе.

Дальность ведения огня зависит от радиуса действия пушек и подвесок. Располагая какой-либо оружейной технологией, можно построить корабли дальнего и ближнего огня, а также лишь меняя подвеску.

Столкновение целевых отрядов друг с другом или с планетами происходит, как только все они окажутся в одной системе. В конце хода компьютер просматривает все прецеденты и выводит на экран те, в которых задействованы ваши корабли или планеты. За вами выбор: *провести бой автоматически* (*Cede Control*), *пронаблюдать за ним* (*Watch Combat*) или *проконтролировать* (*Control Combat*). Если вы решили на непосредственное участие в бою, готовьтесь к продумыванию маневров... в реальном времени на неудобной карте. Враг ищетя вручную, корабли едва различимы, команды, отдаваемые формациям, самые простые. Маневры, о которых я говорил, весьма условны и сводятся в основном к наблюдению за тем, чтобы корабли не попадали в радиус действия планетарных оружейных баз.

Наземная битва следует за космической, если в системе находится ваш транспортный флот с готовыми к бою войсками на борту. Процедура высадки, отображаемая в табличках и на схематической карте планеты, мягко говоря, не впечатляет. Выбираем тактику нападения, нажимаем кнопку в атаку... Беспорядочные взрывы, крики по всей планете. Результат — как сложится.

Планета захвачена, войска оседают на ее почву, войска размещаются на новых базах, а транспорты уходят в отсек задержки. Все это как-то быстро и неинтересно.

Послесловие

В нем — о победе. Есть два пути: предельно ясный и туманный: захват Галактики и ис-



следование Антареса. С первым все ясно без слов, а вот второй предполагает отправку экспедиции к Антаресу с целью разгадать его тайны, о которых говорилось в начале статьи.

А в общем, несмотря на многие недостатки, игра все же яркая и привлекательная.

Ефим БЕРКОВИЧ rand@univ.kiev.ua

DAS IST PHANTASTISCH!

Прежде чем вы начнете читать эту статью, хочу сразу предупредить — она не претендует на всеобъемлемость. История клубов любителей фантастики (КЛФ) весьма обширна и описать ее в одной (или даже двух-трех) статьях нереально. Предлагаемый вашему вниманию материал — не есть попытка охватить не-



Патриарх украинской фантастики Олесь Бердник

объемное, а только описание того, что я видел своими глазами или слышал своими ушами.

И еще пару слов относительно того, почему мы решили напечатать подобный материал. Дело в том, что, по моему мнению, компьютерные игры очень тесно связаны с таким направлением в литературе, как фантастика. Судите сами, в основе не менее 70% игровых проектов лежат именно фантастические или фантазийные сюжеты. Кроме того, мы уверены, что большинство наших читателей читают не только «МиК», но и хорошие фантастические книги. А так как сейчас на отечественном книгоиздательском рынке правит бал именно русскоязычная фантастика, то мы думаем, что практически любому из вас будет интересно узнать, как именно происходило становление этой литературы в СССР.

Итак, начнем. Фантастику в СССР, если и не любили, то по крайней мере, боялись. Ну скажите, зачем советскому человеку читать о том, что может случиться в будущем? Все и так написано в планах партии. В конце 30-х годов (я намеренно не хочу трогать «Аэлиту» и «Гиперболоид инженера Гарина» А. Толстого) разрешено было только так называемая «фантастика ближнего прицела». Краткое содержание подобного произведения таково. В СССР делается некоторое изобретение. Злобные враги из капиталистического мира непременно хотят его украсть, чтобы использовать в своих целях. Но благодаря действиям сотрудников НКВД крожу удается предотвратить, и изобретение ставится на службу идеалов добра (в смысле, коммунизма). Иногда сюжет меняется. Изобретение делается genuinely научной-академичной, но в капиталистической стране. Он, естественно, хотел его использовать в мирных целях, чему злые капиталисты воспевают в этом препятствовали. Тогда он обращался к представителям СССР, и доблестные разведчики помогли ему перебраться в соци-

алистический рай вместе со своим изобретением. Яркими образцами такого вида литературы были издаваемые и поныне «Пылающий Остров» А. Казанцева и «Тайна Двух Океанов» Г. Адамова. Конечно, этими двумя произведениями все не исчерпывалось, и в качестве примера я выбрал их по двум причинам. Во-первых, они действительно чистобельны, а во-вторых, их и по сей день не проблема найти, если и не в книжном магазине, то хотя бы в библиотеке или Сети так уж точно. Впрочем, основная ценность произведения Г. Адамова заключалась не в сюжете, а описании чудес подводного мира, выполненных им в духе бессмертного романа Жюль Верна «20 000 лье под водой».

Все изменилось со смертью И.В. Сталина и приходом к власти Никиты Хрущева. Впрочем, называемые теперь «оттепелью», дали мощнейший импульс развитию фантастики как одного из направлений литературы. Именно в 60-х годах прошлого века стало возможно говорить о советской фантастике как о вполне сформировавшемся явлении. Хотя первый толчок был дан неким раньше. В 1958 году в Москве состоялось **Всероссийское совещание по научно-фантастической и приключенческой литературе**. Заметьте, именно по научно-фантастической и приключенческой одновременно. То есть изначально подразумевалось, что фантастика в стране победившего социализма бывает только научной. Ну а причем тут приключенческая литература, вообще не понятно.

Но 60-е годы все-таки изменили многое. Во-первых, появились целые серии, включающие различные произведения фантастической литературы. Во-вторых, именно тогда были опубликованы первые вещи таких мэтров, как **Игорь Ефремов**, **Аркадий Борис Стругацкий**, **Генрих Альтов**, **Владислав Крапивин** и других. Начали печататься и произведения западных мастеров. Конечно, их сразу разделили на «враждебные» совет-



Покойный Аркадий Стругацкий (слева), ныне здравствующий Борис Стругацкий (справа)

кому строю и, наоборот, «социально близки», но и это уже был большой толчок свободы. Ведь раньше, кроме Жюль Верна и Герберта Уэллса, практически никто не издавался на отечественных просторах.

С приходом к власти Л.И. Брежнева период «оттепели» закончился, ему на смену пришел

так называемый «застой». В начале 70-х годов сменились редакторы «Библиотеки советской фантастики», и популярная до сих пор серия стала медленно умирать. Последним толчком свободы можно считать 25-томную «Библиотеку современной фантастики» (на самом деле эта серия насчитывает 27 томов, дело в том, что 2 тома нумерации не имели, хотя и появились в серийном оформлении). Единственной отдушиной для читателей стали периодические издания. К при-



«Герои» статьи «Меню фантастику на детектив» — Ираклий Ватониашвили и Михаил Якубович (с сыном)

меру, журнал «Вокруг света» регулярно печатал то или иное произведение западных фантастов. Время от времени фантастика появлялась и в журнале «Техника — Молодежи». Произведения, рассчитанные на детскую аудиторию, публиковались в таком издании, как «Огонек». Совершенно особый случай — журнал «Химия и Жизнь». Уникально, но факт, — вроде бы, научно-популярный журнал, причем достаточно узкоспециализированный, но например, именно он дал путевку в жизнь **Борису Штерну**.

Параллельно в стране начали появляться и так называемые **клубы любителей фантастики**. В них люди собирались, обсуждали новые произведения, менялись книгами, читали рукописи друг друга. Работали подобные клубы обычно под крыльцом библиотек и Дворцов культуры. Впрочем, несмотря на то, что в уставе любого подобного клуба одним из первых абзацев стояло «Воспитание подрастающего поколения в коммунистическом духе» или что-либо подобное, такая конспиратория их не спасла. В 1984 году газета «Комсомольская Правда» (не забывайте, орган ЦК ВЛКСМ) опубликовала статью «Меню фантастику на детектив», где деятельность подобных клубов весьма и весьма критиковалась. Естественно, на местах это утверждение восприняли как указание к действию, и большинство клубов были разогнаны. Причем на многих председателей или активных функционеров власти завели уголовные дела.

Впрочем, начало 80-х было ознаменовано не только этими печальными событиями. В 1981 году при содействии журнала «Уральский Следопыт» в Свердловске (ныне г. Екатеринбург) состоялось первое вручение премии «Аэлита». Собственно, именно этот праздник фантастики достаточно быст-

ро стал тем ядром, вокруг которого и начали концентрироваться новые КЛФ.

С приходом к власти М. Горбачева ситуация начала потихоньку исправляться. Были открыто признаны так называемые «неформальные объединения молодежи». Наряду со всякими хиппи и панками, а также «Народным Рухом Украины за перестройку» туда же были отнесены и любители фантастики. А так как сверху был дан указ взять эти самые неформальные движения под контроль, то ВЛКСМ ответил «есть». И вот в марте 1988 года под эгидой все того же ЦК ВЛКСМ в Киеве прошло **Первое всеукраинское совещание КЛФ**. Можно, конечно, спорить, насколько оно было первым. К примеру, почти за полгода до него в поселке Новомихайловка, что в Краснодарском крае, также имело место большое собрание любителей фантастики. Но статуса всеукраинского это мероприятие все-таки не получило.

Что же касается Киева, то тут действительно все сложилось как нельзя лучше. Комсомол подошел к поставленной задаче со всем своим задором. Председателям клубов были выписаны командировки. Причем приходили они в пакетах с грозным грифом «правительственный». Не обобщено и без накладок. Впрочем, что наш комсомол делал без них? К примеру, одной из предсудейниц клубов долго не могли подтвердить командировку. Дело в том, что сама она была из Бобруйска, а командировку выписал Могилевский обком комсомола. Так вот, на проверку того, что Бобруйск действительно находится в Могилевской области, ушло больше суток. Хотя лично все было просто открыть географическую карту.

Но все-таки при всех своих недостатках Первое всеукраинское совещание КЛФ было очень много. Прежде всего, многие из членов клубов впервые просто увидели друг друга, вторых, был создан координирующий орган всех КЛФ СССР. И самое главное, — получив, как сейчас говорят, «крышу» в лице ЦК ВЛКСМ, клубы перестали прятаться по углам. Почувствовав свободу, как грибы после дождя, начали появляться фанзины (любительские журналы). Да и конвентов (сборищ любителей фантастики) стало гораздо больше. К «Азалите» добавилось «Комарина плеш» (под Керчью на острове Тузла), раз в два года начало проводиться «Новомихайловка». А в Украине была учреждена премия «Чумацкий Шлях» и, естественно, появились одноименные сборища.

В 1989 году в СССР состоялся первый и в принципе последний **Международный конвент любителей фантастики социалистических стран «СоцКон»**. Надо отметить, что в местах, где одновременно появля-

лось больше 10-ти фанов (именно так называют себя члены КЛФ), наблюдались различные полумистические события. Обычно пропадал свет или вода. Некоторые утверждали, что видели смерчи и ураганы, которые до тех пор в этих местах никогда не было. Впрочем, «СоцКон» по небылицам переплюнул все это. Представьте себе такую картину: отстроенную базу ЦК ЛКСМУ. Новенькие красивые корпуса, аккуратные асфальтовые дорожки. И вот на второй день пребывания там любителей фантастики ночью разразилась гроза. Причем, молния бьет четко в подстанцию этой самой базы. Почему не помогли громоотводы, до сих пор неизвестно. Но разом пропал и свет, и вода.

Дорожки на утро были занесены льдом, с лежащих салонов, как не попыли в сторону моря сами корпуса, до сих пор неизвестно. Но все-таки, радость от общения с иностранными фанатами перевесила все остальное. Наконец, хоть полнотка свободы. Вы будите смеяться, но лично я именно там в первый раз в жизни увидел обычные пластиковые бутылки. Это сейчас они обычные, а тогда смотрелись как некое диво.

Ну а потом Союз нерушимый оказался вполне даже и рушимым. Произошел известный путч 1991 года. И каждая республика пошла своим путем. Правда, практически сразу после этого самого путча в Волгограде состоялся «ВолгаКон». Первая (а в СССР последняя) действительно **МЕЖДУНАРОДНАЯ конференция любителей фантастики**. Организованная благодаря неиссякаемой энергии «фана номер 1» **Бориса Загородного**, она собрала любителей фантастики со всего ССР (такое название тогда имела переходная формация от СССР к СНГ), социалистических и капиталистических стран. Из известных западных писателей на ней присутствовал **Кристофер Штайн**. На него смотрели, как на живую легенду. Настоящий западный писатель все-таки.

Вот и наступил, наконец, момент, когда Украина ощутила последствия этого собрания одними из первых. Тот же Свердловск, куда раньше билет на самолет стоил 50 рублей (точнее, 49 рублей и 50 копеек), отдавался все дальше и дальше. Конечно, города остались на своих местах, вот только билеты по отношению к зарплате среднего служащего Украины становились все дороже и дороже. Впрочем, в России ситуация, хотя и была в этом смысле полегче, но не намного. К примеру, если раньше из Южно-Сахалинска на конвенты приезжало по 2-3 человека, то к середине 90-х годов они перестали появляться вовсе.

Впрочем, все плохое имеет свойство заканчиваться. Постепенно фандом опрыскан

раньше билет на самолет стоил 50 рублей (точнее, 49 рублей и 50 копеек), отдавался все дальше и дальше. Конечно, города остались на своих местах, вот только билеты по отношению к зарплате среднего служащего Украины становились все дороже и дороже. Впрочем, в России ситуация, хотя и была в этом смысле полегче, но не намного. К примеру, если раньше из Южно-Сахалинска на конвенты приезжало по 2-3 человека, то к середине 90-х годов они перестали появляться вовсе.

Впрочем, все плохое имеет свойство заканчиваться. Постепенно фандом опрыскан



Соавтор Василиева по книге «Идущие в ночь», Анна Клие



Писатель и большой любитель фантастики, Владимир Василиев (Вова)



Громовица Бердик вручает приз Олегу Колесникову

от кризиса. И начали люди думать, что же случилось. Ситуация оказалась далеко неутешительной. Практически прекратил свое существование «Уральский Следопыт». Журнал, выходящий в начале 90-х тиражом более миллиона экземпляров, не смог просториться и с трудом набирал 3 тыс. читателей. Вместе с ним ушла в небытие и «Азалита». Впрочем, к концу 90-х она, как феникс, возродилась из пепла. Но былого размаха (к примеру в 1990 году на ней побывало около тысячи человек) она уже не приобрела.

Вместо нее основным конвентом стал «Интерпресскон», проходивший под Санкт-Петербургом. Задуманный изначально как конференция редакторов и издателей именно фанзинов (отсюда и слово «пресс» в названии), он стал самым большим сборищем писателей и читателей фантастики. Уже не знаю, почему так произошло. Может, сыграло свою роль авторитет ее организатора **Александра Сидорича**, но факт, как говорится, солидный.

К сожалению, не справился с финансовыми кризисом и Совет КЛФ Украины, вместе с ним почила в Бозе и премия «Чумацкий Шлях», и одноименный конвент. Впрочем, в этом году в Украине, а точнее в Киеве, состоялась радостное событие — «КиевКон-2003». Организован он был благодаря энергии, пробивной силе и настойчивости дочери известного украинского писателя-фантаста **Олеса Бердику**, **Громовицы Бердик**. Несмотря на то, что оно до сих пор не имело большого опыта в организации подобного рода мероприятий, ей удалось собрать не только известных писателей, но и многих членов фандома. Почему у акцентирован на этом внимание? Все просто: писателей еще можно найти, связавшись с ними по мейлу, а вот любителей... Их

Ну а потом, потом Союз рухнул. И фаны Украины ощутили последствия этого собрания одними из первых. Тот же Свердловск, куда

привлечь все-таки сложнее. Конечно, многие из них уже давно стали профессионалами и работают в кинологических фирмах или специализированных журналах, но все-таки...

И вот 3 апреля в Киев начали съезжаться гости. Приезжали они из самых разных мест СНГ. К примеру, **Юлий Буркин** (соавтор С. Лукьяненко по трилогии «Остров Русь») прибыл из далекого Томска. В большом количестве присутствовали москвичи, были гости из Ростова-на-Дону, Санкт-Петербурга (точнее, области) и других мест России и Украины. Приехала и «могучая кучка» писателей. Ну, в первую очередь упомянутый выше культовый писатель **Сергей Лукьяненко** (г. Москва), **Владимир Васильев** (Москва-Николаев), **Василий Головачев** (г. Москва), творческий дуэт **Г.Л. Олди** (г. Харьков), **Андрей Валентинов** (г. Харьков), киевские супруги и соавторы **Марина** и **Сергей Даченко**. Конечно, раньше гостей в Киев приезжало побольше, но все-таки надо учитывать, что у организаторов это был первый опыт подобного мероприятия.

Надо признать, в остальном «КиевКон-2003» прошло на очень высоком уровне. Все инородцы были поселены в гостиницу «Украина» (в прошлом знаменитую Москву), служащую пристанищем многим нашим депутатам Верховной Рады. В результате не обошлось без некоторых неудобств. Например, охрана после 23.00 начинала выгонять всех гос-

тей, а ведь многие из участников не видели своих друзей уже по 5 и более лет. На фанам не привыкать к борьбе с охраной. Поэтому вместо того, чтобы покинуть гостиницу, они просто плавно перетекали в другие номера и продолжали общаться дальше.



Василий Головачев учит Сергея Лукьяненко и Владимира Васильева писать книги

Официальная часть конвента происходила в конференц-зале Дома ученых. Действительно вполне подходящее помещение для подобных мероприятий. Именно так состоялось открытие конвента, прошло несколько семинаров, и естественно, проходило вручение призов и собственно закрытие. Причем, призы были не только от самого конвента «КиевКон-2003», в Киеве также состоялось вручение Томской премии «Урания». Фигурку «Урания» получил самый именитый из присутствующих писателей Сергей Лукьяненко за роман

«Спектр». А призы «КиевКона» достались Борису Штерну (посмертно) и Олеся Бердичу (к сожалению, тоже посмертно).

Не остались без внимания и читатели фантастики. Благодаря усилиям фирмы «Орфей» здесь были организованы встречи с любимыми писателями. Именно эта фирма взяла на себя покрытие расходов на проезд и пребывание в Киеве Лукьяненко, Васильева и Головачева. Писатели с радостью ответили на вопросы поклонников и, естественно, раздали кучу автографов. Также в рамках конвента, вернее, его неформальной части, состоялась презентация первой книги одного из авторов «МиКа» **Валерия Гриши aka ЯСКРА**. Конечно, вышла она небольшим тиражом, в 1000 экземпляров, но первая книга — это всегда приятно. Хочется пожелать ему дальнейших творческих успехов и множества книг. Многие из прибывших авторов дали интервью вашему покорному слуге, которые будут опубликованы в следующих номерах «МиКа». Вас ждут встречи с такими гражданами, как С. Лукьяненко, Г.Л. Олди, Марина и Сергей Даченко.

В общем, мне остается только пожелать тем, кому не удалось побывать на этом увлекательном действе, «КиевКон-2003», и пожелать им не пропустить его в следующем году. Впрочем, если вы любитель фантастики и хотите куда-нибудь поехать, то в этом году вас ждет еще и «Интерпресскон».



Еженедельник "Мой компьютер Игровой" совместно с Интернет-провайдером ViewNet объявляет о начале НОВОЙ АКЦИИ для наших читателей "ViewNet - новый взгляд на Интернет"



Условия участия:

в еженедельнике "Мой компьютер игровой", с №15 по №18, будут размещаться отрезные купоны, предоставляющие право на доступ в Интернет в течение 2 часов. Вам нужно вырезать купон, принести его в компанию ViewNet и обменять на логин и пароль доступа или прислать до 31 мая (по почтовому штемпелю), обязательно указав свои Ф.И.О., адрес и телефон для получения логина и пароля.

Акция продлится с 14 апреля по 31 мая!

Данное объявление - это первый отрезной купон.

Купоны, присланные после 31 мая, участия в акции не принимают!

ViewNet:
01034 Киев, ул. Рейтарская, 7,
тел.: 235-8920, 459-0406.

Компания ViewNet предоставляет качественный dial-up доступ по 5, 10 и 20-квитковым интернет-картам (100 центов = 1 юнит). Спонижущие карты Вы открываете счет в компании ViewNet, который можете использовать по своему усмотрению, вывешивая любой тарифный план. Подробнее о тарифах и услугах, предоставляемых компанией, вы можете узнать на сайте www.view.net.ua.

Помимо «обычных» тарифных планов, компания ViewNet предлагает уникальный подход в тарификации dial-up доступа к Сети Интернет — тарифный пакет «ПОЧАСОВОЙ & АУКЦИОН».

Минимальный допустимый тариф для АУКЦИОНА — 20 центов за час, максимальный — 99 центов за час. Преимущество АУКЦИО-

НА — это возможность сэкономить до 60% стандартного тарифа почасового доступа.

Условия АУКЦИОНА следующие. После полной загрузки модемного пула система начинает отпущать пользователей пакета «ПОЧАСОВОЙ & АУКЦИОН» с самым низким тарифом. Если тарифы одинаковые, отключается тот абонент, который находится в онлайн дольше. Такая система позволяет пользователям экономить время нахождения в Сети и выбирать самим время подключения. Более того, подобный подход обеспечивает свободу для дзвона линии. Принимать участие в АУКЦИОНЕ или нет — выбирать Вам. По желанию вы можете подключиться к Интернету, используя классический тариф (0.50/0.25). Подробнее об условиях пакета — на сайте.

Компания ViewNet первой в Украине предоставляет доступ к Интернету по выделенной линии по стандарту ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line). Технология ADSL, позволяющая передавать информацию в обе стороны со скоростью 8 Мбит/с, предназначена для высокоскоростного доступа к интерактивным видеослужбам (видео по запросу, видеогри и т.п.) и не менее быстрой передачи данных. Линия ADSL может обеспечить, например, одновременную высокоскоростную передачу данных, видеосигнала и факса, не прерывая обычную телефонную связь, для которой используется та же телефонная линия.

Среди других услуг от ViewNet — хостинг со множеством опций, разработка и сопровождение сайтов любой сложности.

Том/Doc/KEPTIS kertis@torba.com Александр GLUKK

NIVAL
INTERACTIVE

ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

Продолжение, начало см.: Мик 14/72

Ю.М. А теперь о третьей разрабатываемой нами игре, едва ли не самом амбициозном нашем проекте, по крайней мере с психологической точки зрения. Называется она **Операция Silent Storm**. Это пошаговая тактика с ролевыми элементами. Как вы, наверное, заметили, у нас все игры с ролевыми элементами или просто RPG. Но я считаю, что это правильно, ведь игроку необходимо с кем-то себя ассоциировать, как-то развиваться.

У «Операции Silent Storm» есть очень большое достоинство. В этой игре можно раз-



рушить все что ни попадя, лишь бы хватило мощности оружия. В общем, вы увидите полностью разрушаемый игровой мир.

Мик. Ну, когда речь заходит о полностью разрушаемом мире, невольно вспоминается Red Faction. Также ведь обещали, что можно будет разрушить все что угодно, но так и не сдержали слово.

Ю.М. Ну, в Red Faction все это было не совсем честно. У нас будет куда больше свободы. Например, вы приходите в игровую зону, там находится, скажем, барак, в котором сидит немецкий отряд. Вам не хочется долго разбираться с ними, отстреливая по одному, — просто носите выстрелами из гранатомета несущие конструкции. Здание, естественно, обрушится, и весь отряд останется под обломками дома. Но этим, конечно же, свобода не ограничивается. Можно будет использовать массу возможностей, например, стрельбу через двери и стены. При этом обязательно учитываются абсолютно достоверные параметры оружия. При разработке «Операции Silent Storm» мы плотно сотрудничали с военно-историческими консультантами. Кроме того, учитываются и свойства материалов. И если из винтовки можно пробить кирпичную стену, то из пистолета это сделать не получится.

Ролевая система игры может похвастаться своей классикой персонажей: *медик, снайпер, разведчик, автоматчик, грандир и инженер*. На самом деле все умейте делать все, по крайней мере так говорят наши гейм-дизайнеры, но кто-то хуже, кто-то лучше. При этом все они полностью находятся под вашим контролем, и вы можете развивать их так, как вам хочется.

В итоге из медика вполне можно сделать снайпера, правда, на первых порах он будет намного менее эффективен. Еще одна важная особенность — сюжет игры детективный и абсолютно нелинейный.

Мик. Кстати, по поводу сюжета. Во время «круглого стола» сказали, что сценарий пишет человек, который работал над Jagged Alliance.

Ю.М. Ну, не совсем так. Я бы даже сказал: отчасти так. Дело в том, что Шон Янг, так его зовут, пишет реплики персонажей и занимается описанием некоторых игровых «улик». А собственно сюжет мы придумали сами. Он у нас особенный, развивается совсем не так, как кажется поначалу. Сейчас это уже не тайна, я думаю, что можно об этом сказать. Игра начинается как симулятор диверсионного отряда, орудовавшего во времена второй мировой войны. Но на определенном этапе появляются некие механизированные бронекосты, в которых игрок проходит последнюю часть игры. То есть будет присутствовать некий SF-элемент.

Мик. Да, все сильно удивились, когда эта информация появилось в Инете. Вроде, ждали вполне реалистичную игру в антураже второй мировой войны, а тут какие-то костюмы...

Ю.М. Причина проста. Дело в том, что наши гейм-дизайнеры, создав полностью разрушаемый мир и посмотрев на характеристики оружия, подумали: да, с помощью автомата и гранат можно сравнять с землей практически все, но разрушение некоторых объектов грозит стать очень долгим и даже скучным процессом. А это, согласитесь, неправильно. А вот реально мощные образцы оружия, которые легко справляются с разрушением всего и вся (а именно этого, я думаю, в особенности будет радовать большинство игроков), обычный человек поднять не в состоянии. Так вот, для этого оружия был придуман универсальный носитель — эти самые панцеркляйны, так называемые наши бронекосты. Они бронированные, персонажа будет сложнее убить, а сам он превращается в настоящую машину смерти. В общем, я думаю, это будет интересно. По крайней мере пока, судя по отзывам игроков и прессе, всем нравится. И что еще очень важно, можно не опасаться того, чем страдает Jagged Alliance, да и множество других игр, — когда в твои руки попадает самая мощная пушка и самая лучшая броня, а это может случиться далеко не на последнем этапе игры, то в том, что касается вооружения, персонаж уже не развивается. А панцеркляйны — это как раз ступенька развития, которая находится за самой лучшей пушкой. Ну и, разумеется, ваши враги тоже валяются в панцеркляйнах.

В игре будет две компании: немецкая и союзническая; для того чтобы понять, в чем же, собственно, все дело, вам придется пройти их

обе. Но даже при этом очень многое покажется недосказанным и незаключенным. А уж для того, чтобы отловить все нюансы сюжета, игру нужно будет пройти не менее семи раз. Это потому что каждый раз игрок идет по разным сюжетным веткам. Если хотите, я могу более подробно описать алгоритм.

Суть, в общем, такая. У нас имеется 23 игровых зоны и 80 «улик», каждая из которых является ключом к дальнейшему развитию сюжета. Вначале, когда вы нажимаете New Game, игра раскидывает эти 80 улик по 23-м зонам в произвольном порядке. Естественно, некоторые «улики» привязаны к определенным зонам, но отнюдь не жестко. После этого начинается игра, и игроку выдается «стартовый улик». Всего имеется семь вариантов начала игры, и кто его знает, какой из них попадется вам в этот раз. В зависимости от того, какой улик достался, открывается доступ к нескольким другим зонам. Выбрав одну из них, игрок теряет доступ к другой, но приобретает новые выходы. То есть, сюжет все время ветвится, и как минимум семь раз пройти игру будет несучно.

Мик. Да, действительно, после вашего рассказа такой принцип кажется не таким уж сложным. Но почему-то никто до сих пор до этого не додумался.

Ю.М. Да, это находка — гордость наших гейм-дизайнеров. Они гордятся ею чуть ли не больше, чем полностью разрушаемым миром. Но, согласитесь сами, ведь высокий replay ability — огромное достоинство игры.



Мик. Действительно, немногие игры могут похвастаться тем, что их интересно проходить более двух раз. И среди продуктов известных западных компаний можно по пальцам пересчитать игры, которые интересно проходить более одного раза. А если «Операцию Silent Storm» будет интересно проходить семь раз, то это просто замечательно.

Ю.М. Семь раз — это минимум. А вообще, вариантов гораздо больше. Все зависит от того, как игра разберется «улики».

Мик. А когда вы планируете релиз?

Ю.М. Игра появится в третьем квартале этого года, но скорее всего, немного позже «Демингров».

Мик. Что же мы будем с нетерпением ждать игры от «Nival».

Вот только интервью мы взяли у ниваловцев. Как только проекты увидят свет, наши агенты будут отправлены на их исследование, так что ждите отчетов. На этой оптимистической ноте, пожалуй, мы закончим сегодняшнюю экскурсию... чтобы продолжить ее в следующем номере.

Будет интересно!



Том/Дос/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua Александр GLUKK

САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ САБЖ

Одним из самых необычных проектов, увиденных нами на КРИ, были SMS-игры, представленные московской компанией «Никита». Любителям компьютерных игр хорошо знакомы такие продукты этой фирмы, как «Паркан. Хроники Империи», «Паркан. Железная стратегия», «Шестое измерение» и некоторые другие. Однако сегодня «Никита» более известна в России как разработчик игр для мобильных телефонов. Причем некоторые ее проекты не имеют аналогов не только в странах бывшего СНГ, но и на Западе. Об одной из таких разработок мы и хотим вам рассказать.

Итак, перед нами игра «Лабиринты удачи», которую, пользуясь геймерской терминологией, можно отнести к жанру action/adventure. Для того, чтобы начать играть, вам нужно всего лишь приобрести комплект мобильных карт (это не специальные карты типа Сим, а обычные картонные карточки, иллюстрирующие процесс игры), который, кстати, стоит дешевле журнала «Страна игр» ©, и зарегистрировать на сервере свой ник. И все — вперед, навстречу приключениям.

Всего в комплекте имеется пять карт, за каждой стоит собственная, почти детективная история, в которой вам надлежит принять участие и в случае победы получить заслуженную награду. Так, к примеру, в приложении под названием «Амулет фараона» вам предстоит посетить гробницу фараона Джосера и завладеть амулетом, который был привезен в Египет из-под развалин древнего города Хут. А в «Охотниках за террористами» вы в роли полковника суперсекретного спецподразделения (такое начало вам ничего не напоминает ©?) должны будете проникнуть на захвачен-

гором и долином американского континента, сделав шаг, вы вполне можете угодить в болото или в логово крокодила. В «Тайнах Атлантиды» при передвижении по затопленному городу на подводной лодке не исключена возможность встречи с гигантским кракеном. А в уже упоминавшихся здесь «Охотниках за террористами» можно столкнуться лицом к лицу со злобным арабом, вооруженным АК-47.

После встречи с противником у вас есть выбор — вступить в схватку или попытаться спастись бегством. Процесс боя в «Ла-

биринты удачи» представляет собой мини-комплект входит пять карт различной сложности. Четыре из них вы можете проходить в любом порядке, но для того, чтобы перейти на пятую (суперигру), вам нужно иметь в своем активе четыре победы. Пятая карта, а она называется «Звездный па-руль», перенесет вас в 2207 год, на базу агрессивных инопланетных пришельцев. Спаси родную планету — чем не задочка для супергероя ©.

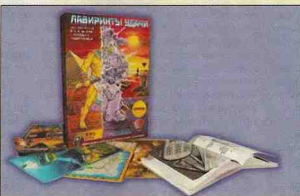
Но и это еще не все. Помимо жестоких врагов и коварных ловушек, нельзя забывать, пожалуй, о самом важном препятствии — вашем главном противнике в игре. Ведь «Лабиринты удачи» — это, по сути, мультиплеерная игра. Подключившись к серверу, вы увидите список игроков, из числа которых на состязание можно вызвать любого. Если вы этого не сделаете, то вам придется играть против компьютера, но кто же будет сражаться с AI, когда есть возможность испытать свои силы в схватке с живым соперником.

Да, зобили сказать: каждый из зарегистрированных игроков имеет свой рейтинг, который повышается с каждой победой и, соответственно, понижается с каждым поражением. Естественно, чем более сложную карту вы прошли, тем выше будет ваш рейтинг. Чем же он так важен для игры? Все очень просто — чем выше рейтинг, тем круче герой, и тем с большей легкостью вы будете преодолевать препятствия, возникающие на вашем пути в следующих играх.

Осталось добавить, что каждый победитель получает ценные призы от компании «Никита». Причем их цена намного превышает стоимость игры с учетом оплаты SMS-ок.

Из недостатков игры следует отметить только следующее: пока что она распространяется исключительно на территории России. Но разработчики не собираются останавливаться на достигнутом и в ближайшем будущем намерены познакомиться с SMS-игроками жителей других стран, в том числе и Украины.

Впрочем, в Украине тоже имеются свои игры для мобильных, и даже компании (как минимум одна), которые их разрабатывают, — в одном из ближайших номеров мы расскажем вам о положении дел в нашей стране. Как знать, может, встретимся на просторах телефонной сети, ведь таскать с собой мобилку чуть-чуть легче, чем компьютер ©.



биринтах удачи» довольно незамысловатый. Побеждает тот, у кого больше хит-поинтов. Ни оружие, ни ваше местоположение не имеет никакого значения. Просто вади хиты и хиты вашего противника взаимно уничтожаются. Следовательно, если у вас есть пять очков жизни, а у вашего противник — три, то вы станете победителем, сохранив два хита. В случае, если вы решили спастись бегством, то придется отклониться от выбранного курса, что уменьшит ваши шансы первым добраться до возжеланного сокровища.

Кроме врагов и всяких прочих неприятностей, в игре имеются и полезные девайсы. К ним относятся в основном алетки с «жизнями» различного достоинства (один предмет добавит вам два хита-паинта, а другой — сразу пять). Причем, следует заметить, что препятствия и «алетки» расставляются случайным образом с началом каждой игры. Так что, в «Лабиринтах удачи», как, собственно, и в жизни, очень многое зависит от вашего везения.

После того, как задание выполнено, вы автоматически получаете доступ к следующей карте. Как уже говорилось выше, в

Сам процесс игры выглядит следующим образом. У вас имеется карта, разделенная на квадраты по принципу «Морской боя». Каждый из квадратов имеет свои координаты, обозначенные буквой и цифрой (A1, B5 и т.д.). В начале игры вы получаете от сервера сообщение о своем местонахождении и начинаете двигаться по карте. Для этого вы отсылаете SMS-сообщения о том, куда именно вы хотите направиться. Естественно, за один ход вы можете перейти на одну из ближайших клеток. Ваш противник в это время делает то же самое. Но это еще далеко не все. После того, как вы переместитесь на следующую клетку, сервер сообщит вам, куда вы, собственно, попались. Так, в игре «Сокровища Эльфодора», где вам придется путешествовать по

ЗА ПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Корзина подснежников

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Утренние мысли...

Утром стоял на балконе. Курил. Рассматривал сугробы за окном и думал. Думать по утрам — для меня занятие тяжелое, поэтому так и не понял математики, которая шла первым уроком ☹. Так вот, что я не мог понять, — то ли это сон такой, реалистичный, то ли лето в этом году короткое было, то ли спал я очень долго. Выходя с балкона, ударились плечом о стену. Было больно. Значит, не сон. Значит, наступила зима.

С одной стороны, жалко, отпуск пропустил. С другой стороны, хорошо, жоры я не люблю. С третьей... Вот что меня беспокоит — сейчас декабрь или январь? Если январь, то плохо, а как же новогодние подарки?

Вот какие странные мысли приходят в голову по утрам... Сейчас, пожалуй, напишу очередной «Автоответчик» и пойду в бухгалтерию. Требовать зарплату за прошедшие времена года. Может, там мне объяснят, какой сейчас месяц ☹.

А сегодняшний наш выпуск, как и было обещано, всецело посвящен вашим предложениям. И нашим ответам на них.

Приступим...

Сразу хочу отметить, что не все предложения и замечания влезут в этот «Автоответчик». Я постараюсь осветить наиболее частые идеи-вопросы, а остальное... Остальное будет позже, тем более, думаю, у вас появятся еще идеи. Сразу извиняюсь: над предложением стоит имя одного из авторов, а не всех, — а то может хватить только на перечисление имен ☹.

Итак, слово командру **Константину Цареградскому**.

✓ «Почему бы не вести рубрику, которая будет рассказывать о различных гейм-комьюнити (не только «Контри» и «Кваки», а других игр)? Предлагаю начать с Heroesportal.net».

К данной просьбе также присоединился командру **Дмитрий Хомутов**:

✓ «Умоляю вас, прошу, сделайте рубрику, посвященную deathmatch'у (хотя бы основным новостям deathmatch'а). Я сам фанат, и как-то же было мое удивление, когда я увидел, что у вас ничего нет про тему Quake 3 на WCG 2003».

Что я могу сказать? О WCG, как обычно, писать мы будем. Насчет отдельной рубрики — мы абсолютно не против этого. Но поймите нас правильно, чтобы влезало на себя еще и такую работу, нам нужен ведущий данной рубрики. Кто-то хорошо разбирается в гейм-комьюнити, следит за интересными событиями и чемпионатами. Может делать о них репорта-

жи, причем интересные. У нас, увы, свободного человека сейчас нет. Но... Может, он есть у вас? Мы готовы сотрудничать и рассмотреть ваши предложения. Кто возьмется за ведение такой рубрики один-два раза в месяц? Теперь судьба всего украинского гейм-комьюнити в ваших руках — родина ждет своих героев (только не четвертых ☹)!

И опять предложения командру **Константина**:

✓ «Можно также рассказывать об известных РПГ-системах (до, прецеденты с ГУРПС уже были, а сколько еще существует классных систем, например, Cyberpunk 2020, Fusion, AD&D)».

Мы время от времени рассказываем о настолках, но стараемся не перекармливать людей одной темой. Впрочем, скоро лето, хороших игр станет меньше ☹, значит, появится место, которое можно с толком потратить. Но... Такие статьи интересны, если их пишет специалист, который не только играл, но и водил партии. Просто переписать свод правил не приключено. Так что, если среди вас есть ДМы, — пишите. Если материал окажется интересным и понятным, то почему бы и не опубликовать?

А вот предложение командру **Cepres**:

✓ «Кстати, вы не думали о выпуске тематических номеров по отдельным играм? Чтоб про одну игрушку на все 30 страниц, и Гидралиска на всю обложку, BO!»

Думали. Но боимся, что такой тематический номер будет интересен одному читателю из десяти. В результате продадим в десять раз меньше журналов и прогорим. Мы же не хотим, чтобы мы разорились? Впрочем, устройте сбор денег, вышлите на мой мейл, и я за ваш счет номер хоть с гидралиском, хоть с Рандом на обложке сделаю ☹.

Продолжим? Давайте. Микрофон командру **Partizan**'у, у него имеется два предложения:

✓ «Первое предложение состоит в том, чтобы создать рубрику «Советы разработчикам». И аргументировать эту идею одним следующим образом.

1. Может быть, кто-нибудь из разработчиков когда-нибудь открывал или открывал бы МК.

2. Мы постоянно жалуемся на качество игр, но посидите сами, разработчики не знают, что нам надо, то ли шоколада, то ли мармелада... А мы им напишем, что нас интересуют больше всего. Мы со странички Мика будем давать им дельные советы по созданию игр. И даже может (я говорю — может), кто-нибудь из нас попадет в ряды тестеров».

Вчера ходил к дантисту... Он мне промывал зуб и удалял нерв. Было больно. Наверное, потому что он не послушался моих дельных советов. Следующий раз пойду к дантисту, который меня будет слушаться. Шутка ☹.

Но на самом деле, кто мы, чтобы учить разработчиков делать игры? Предлагаем другой вариант — давайте устроим небольшую дискуссию на тему «RPG моей мечты», «Шутер моей мечты» и т.д. Вы высказываете свои мнения о том, какими должны быть игры вашего любимого жанра, а мы потом или в «Автоответчике», или в отдельной рубрике ваши письма опубликуем. Естественно, с моими душевными комментариями ☹. Пишите!

✓ «А второе предложение состоит в том, чтобы мы напечатали фотки всех тех, кто создает для нас такой классный журнал. Это можно аргументировать тем, что, увы, не все были на днях МК и Мика (как это ни прискорбно). А своих героев страна должна знать в лицо».

Прочел письмо, пошел к зеркалу. Долго смотрел. На Мела Гибсона не похож. На Брюса Виллиса, вроде, тоже. Даже на Памелу Андерсен не похож! Тут ведь какое дело, «Мик» посвящен игре, а не нам, любимым, зачем вам наши фотки? Чтобы знать, кого камнями забрасывать ☹? И скажите, что же это за агент, если его в лицо каждый знает? Как мы маскироваться будем? Тем более, с тем количеством пластических операций, которые многие из нас перенесли, мы уже и сами не помним, как выглядели раньше ☹. Впрочем, кто вам мешает норисоваться на нас шаржи? А самые удачные мы, возможно, опубликуем.

И еще одно предложение от **Дмитрия Хомутова**:

✓ «Если это технически возможно — создайте рубрику, посвященную анекдотам и приколам. Поверьте, она только добавит вам популярность».

Да у нас ведь журнал такая рубрика — куда дальше? Честно говоря, не совсем представляю, что туда писать, более того, как сделать подобную рубрику более-менее постоянной и смешной. Впрочем, если вы пришлете нам какую-то смешную (действительно смешную) статью на тему компов и игр, мы ее вполне даже опубликуем. А если вы нас такими статьями завалите, как «Музеими», то...
Теперь дадим слово начинающему транспортного отдела, пардон, командру **Usser**, он озвучит целых три предложения:

✓ «Я — ветеран вашего издания. У меня есть номера МК, когда он был еще

газетой, и первый выпуск **Мика** (МК, полностью посвященный играм). Так вот, в ранних номерах были статьи о ролевых играх. Почему бы не возродить эту давнюю традицию? Ведь это очень интересно, а в последнее время ролевое движение в Украине набирает силу.

Мы уже думали над этим вопросом. В принципе, мы не против: если это интересно людям, то почему бы и нет. Остается открытый вопрос — угадаете, какой? Правильно. Кто возьмется вести эту рубрику? Ждем идей и предложений.

✓ «Еще. Я недавно заинтересовался веб-дизайном и понял, что не легкое это дело — ваять сайты. Мне кажется, что любой геймер хочет, чтобы о нем узнали. В этом может помочь свой сайт. Там можно рассказать о любимой(ых) игре(ах). Раскрыть какие-нибудь фенечки, найденные самостоятельно. Вообще, свой хомик — это очень классно. Поэтому предлагаю завести рубрику о создании собственного сайта».

Идея, в принципе, интересная. Более того, мы уже и сами над ней думали. Подумали — и заказали одному из авторов МК цикл статей на эту тему. Подождав альтернативному порыву, этот добрый человек откликнулся и предлагает на обсуждение план статей (рассчитанный на шесть публикаций):

1. Основные положения веб-мастеринга, HTML и т.д. Создание начальной базы знаний.
2. Форматирование текста, гиперссылки.
3. Таблицы.
4. Фреймы, формы.
5. Отправка страничек на сервер.
6. Заключительная. О том, как зарегистрировать свой сайт на поисковиках, повысить его рейтинг.

Устраивает? Или вы считаете, что что-то упущено? Присылайте свои пожелания — что вы хотите узнать из этого цикла, а за нами не зоркавет. Да! Не забудьте в поле «Тема» указать «Рубрика — веб-дизайн».

✓ «Я уверен, что вы тесно сотрудничаете с «Мультитрейдом». Я очень хотел бы, чтобы Ваш журнал выходил с диском. Хотя бы как тираж».

Это пожелание переключается с мечтаниями камрада **Alex**:

✓ «И/или нам не хватает только одного — Платка. Пусть даже журнал станет дороже, мы все равно могли бы ставить один листочек».

Платок и диск... Извежена головная боль. Что тут сказать, мы и сами за, но цену поднимать не хотим, поэтому на данный момент занимаемся поисками спонсоров, которые позволят нам вставить в Мик Платок или выпускать его с диском, без особого повышения цены. Выйдет — сделаем.

А еще пожелание камрада **Morfeя**, я, даже два:

✓ «Ма-а-аленькое пожелание — извещайте, пожалуйста, почаще в рубрике «Новости» о свежих выпусках патчей! И еще неплохо было бы видеть в конце жур-

нала ма-аленькую табличку о датах выхода игр. Раз в месяц, например».

По первому пункту Мария проголосовала и поручила нашему начальнику новостей отдела уделять больше внимания патчам. Нет проблем — сделаем. По второму номер два... Мы ведь не сетевое издание, и у нас не то оперативность. Такими вещами лучше заниматься на базе сайта, тем более, сами знаете, как часто эти даты меняются — не уследишь просто. Кстати, тем, кто интересуется, когда и что выйдет, вот очень полезная ссылка: <http://www.gonegold.com>. Заходите, читайте и будьте в курсе! Это, кстати, самый крутой ресурс, посвященный данному вопросу. Да и по адресу <http://www.7wolf.net> есть рубрика с датами, правда, верить им стоит не всегда ☹.

А вот еще одно интересное предложение камрада **Usver**:

✓ «Есть предложение. Почему бы не создать какой-нибудь вид голосования? Аналог референдума. Например, в каком-нибудь номере вы выносите вопрос на голосование и предоставляете координаты двух почтовых ящиков: один для голосов «за», другой — «против». Или еще как-нибудь. Не знаю. Хотя, может быть, это слишком уж сложно или проблематично».

Собственно, когда вы высказываете свои мнения и предложения, это и есть голосование. Если нам потребуется выяснить, что вы думаете по тому или иному вопросу, мы его зададим, а вы просто отправите письмо с указанием темы. Кстати, не забывайте, мы объявили опрос по поводу рубрики, посвященной созданию сайтов!

И еще, помните, — мы затевали опрос относительно рубрики «Архив». Что ж. Результаты показали — рубрике быть! Дерзайте, в смысле — пишите!

А вот такая просьба возникла у камрада **Breakfast**:

✓ «Почаще пишите что-то вроде: «...на моем не самом современном компьютере PIII-700, 128 ОЗУ, 32 вид. видео игра отлично шла в 800х600х32 bit». Ведь, согласитесь, за минимальными и рекомендуемыми требованиями, вынесенными в начало статьи, часто может скрываться как приятный, так и неприятный сюрприз. Две игры с идентичными требованиями на деле, возможно, разнятся, как день и ночь. Отзыв же автора сразу говорит читателю, к чему надо готовиться».

Пишу. Но мое не самом современно компьютеру Athlon 2200 XP+, 512 DDR, 128 Mb GF 4200 игры идут без тормозов практически в любой конфигурации. В мое куплю более современную машину и поделюсь наблюдениями ☹. Нет, я серьезно, мало у кого из авторов имеется несколько копий дома, что то тестировать игру немного сложно. Впрочем, мы попросим авторов по возможности (не у всех же конфигурация компа, как у меня) делать свои замечания. И кстати, иногда они в статьях появляются, когда есть о чем поговорить.

Теперь, слово камраду **Daddy**:

✓ «Еще я хочу предложить новую рубрику под названием «Музей восковых фигур», в которой бы рассказывались не об играх или компаниях, которые их делают, а о людях, делающих эти игры. Например, мне хочется побольше узнать о такой личности, как Сид Мейер, Джон Кармак, Американ МкГи и др.»

Думая, делать такую рубрику постоянного смысла нет — знаменитостей в мире геймдева не настолько много, а вот статьи на подобную тему — это да, интересно. Так что, если кто поможет себе голову, а чем бы написать статью, — берите на заметку идею и ныряйте в недра Вселенной Паутины, пока вас не опередили...

✓ «Мое второе предложение — а почему бы Вам не организовать украинское КРИ. То есть такую же конференцию, как и в Москве, только в Киеве и с украинскими разработчиками и издателями компьютерных игр».

Благо, такových достаточно. Знаю, что осуществить такую задумку тяжело, а кто сказал, что жизнь, — легкая штука? Так что дерзайте — Радина с Вами!

Хай! Сделали! Читайте рекламу на третьей странице обложки! Только это не конференция, а ярмарка, но, думаю, получится интересно. Официальная страничка ярмарки находится по этому адресу: <http://www.igrograd.com.ua/expo>.

Ну и напоследок предложение от **Жеки** aka **САНТЕХНИК**:

✓ «Хотелось бы также, чтобы в вашем журнале хоть разок вышла статья со ссылками на хорошие ресурсы, посвященные патчам и крикам для разного рода игр».

Если такая тема интересна, то нет проблем. Сейчас найдем, кто из авторов зо нее возьмется, и сделаем. Ждите!

✓ «И, кстати, название издания можно было давно поменять на «Игроград».

Все, увы, не так просто. Сейчас мы ждем регистрации торговой марки. Этими вопросами занимается Украинский Институт Прав Промышленной Собственности. А принцип госструктур — нигде не спешить, так что ждем уже давно. За такое время можно было пару новых изданий сделать ☹. Впрочем, это в порядке вещей: «Государственные дела должны вестись с повальной нетерпеливостью...» Вот когда нас зарегистрируют, мы и поставим данный вопрос на голосование, а то... Вдруг кто-то не поймет шмора и будет месяц безуспешно разыскивать новый номер безумного Мика, не найдя, страшнo испугается и... «инфаркт микорда» ☹.

Заключение — анонс и домашнее задание

Фух, буду заканчивать. Остальное — позже. И напоследок анонсирую одну из ближайших тем ответственно — наш сайт. Что вам нравится, а что нет? Что стоит изменить? Каким должен быть форум и т.д. Присылайте письма с идеями и предложениями: вместе мы сделаем жизнь в нашем городе лучше и интересней! (Авторская стилистика писем сохранена. — Прим. ред.)



В кустах с утра поют чижи,
А в Кузнице куют LG...

СЛОВО О ПОЛКУ МОНИТОРОВЕ

Сергей ОМЕЛЬЧУК aka Shaman Shamanik@rambler.ru

Каждый, кто работает за компьютером, рано или поздно замечает перед собой нечто, отдаленно напоминающее телевизор или аквариум. Как впоследствии оказывается, это монитор. Глядеть в него в большинстве случаев приходится довольно долго, а сидеть к нему — довольно близко. Этого не избежать ни секретарям, ни сисопам вместе с сисадминами, ни рядовым геймерам. Именно последние добровольно (в отличие от первых) портят свои глаза, не отрываясь от экрана по несколько часов подряд. А плохой монитор влияет не только на остроту зрения, но и на состояние здоровья юзера в целом.

Пользователя часто тревожат вопросы следующего рода: откуда пошла боль и плохое самочувствие? Только подумать — опасности подстерегают нас всюду, как оказывается, угроза исходит даже от задней стенки монитора! Из этих девайсов выходят газы и излучения, не ощущаемые обонянием, но именно они представляют наибольшую угрозу для здоровья.

Вспоминаются былые времена, когда перед приходом санстанции тильную часть дисплея (на то время в основном четырехцветные CGA «Электрониксы», а до них «корветовские» и «ямаховские» зеленолазки, не поддающиеся классификации) обматывали фольгой. Некоторая часть излучений «оставалась» в алюминии, благодаря чему с горем пополам можно было про-

назад. А это для электронных технологий — срок слишком большой. Но даже сейчас попадаются экземпляры мониторов, не отвечающие этим нормам. Более того, есть и такие, что едва вписываются в TCO 92!

точной теневой маской). В основу идеи положен принцип щелевой маски (Slot mask), которая выпадает как кирпичная кладка, повернутая вертикально (рис. 2).

Иза-за того что ширина отверстий в «решетке» намного больше, чем в теневой мас-



LG FLATRON™

Рис. 1

Впрочем, не будем слишком паниковать. На сегодняшний день TCO 99 соответствуют практически все приличные мониторы (к которым относится продукция известных фирм-производителей) с электронно-лучевыми трубками (ЭЛТ или CRT (Cathode Ray Tube)). И все же, одни устройства поддерживают стандарт «впрытки», другие это делают «с запасом», обеспечивая некоторый потенциал дополнительной защиты пользователя (по крайней мере, по выводам некоторых отечественных офтальмологов). К категории этих «других» можно смело отнести все выпускаемые сейчас мониторы серии **LG FLATRON** (рис. 1) корейской компании **LG Electronics**. Серия мониторов FLATRON «стартовала» в прошлом веке, в 1999 году. С тех пор продукция, сходящую с производственного конвейера под этой торговой маркой, можно назвать одной из лучших (если не лучшей) в своем классе. В этой статье мы как раз и поведем речь о 17-дюймовых дисплеях LG FLATRON.

ке, поток попадающих на люминофор экранов при данной конструкции ЭЛТ увеличивается. Соответственно, данная технология позволяет понизить муравьиный эффект,



Другой монитор с плоским экраном



FLATRON

Рис. 2

Дело — труба

Все мониторы FLATRON используют фирменную технологию Flat Tension Mask (FTM), что переводится как «плоская маска натяжения». Приведенный перевод, хоть и официальный, но немного неточный: tension (с англ.) — напряжение. Данная технология — логическое продолжение концепции компании NEC, ее системы Chroma Clear (то-то среднее между апертурной решеткой и

делать цвета более насыщенными и яркими. Кроме того, она избавляет от необходимости натягивать горизонтальные струны для стабилизации изображения и избежания колебаний тонких вертикальных нитей, как в случае мониторов с апертурной решеткой (рис. 2).

В кинескопах LG FLATRON (рис. 3), обладающих улучшенными показателями, такими как большая яркость и контрастность, двойной динамический фокус, используется лучевая пушка Hi-LB-MQ. В отличие от других дисплеев с «псевдоплоским» экраном (у которых наблюдаются искривления картинки в основном по вертикали), эта серия обладает действительно плоской поверхностью, под каким углом на нее ни посмотришь. Впрочем, справедливости ради отмечу, что сама картинка на экране ЭЛТ-монитора FLATRON визуально воспринимается как имеющая некоторую горизонтальную выпуклость (хоть производитель и утверждает обратное). Но выпуклость эта настолько мала, что практически незаметна, если на ней спе-

ти серию тестов и избавиться от надоедливых инспекторов. Можно себе представить, какое самочувствие было у человека, проработавшего за таким агрегатом хотя бы часа два подряд.

На ее вышеописанное безобразие свои строгие нормативы накладывает общепринятый европейский стандарт TCO 99. Но он был разработан по меркам IT-мира довольно давно, около четырех лет

циально не акцентировать внимание. У других мониторов дело с подобными вещами

Кстати, тут есть одно важное «но»: все мы знаем, как долго и мучительно вытира-

ство 20 кг и при нормальной работе потребляет до 74 Вт энергии. В режиме ожидания монитору требуется менее 15 Вт, и до 3 Вт — в выключенном состоянии. Все



Рис. 4

зачастую обходятся гораздо хуже (рис. 4). Тем более, что для дисплеев FLATRON кривизна — это лишь иллюзия, иногда вызванная «привыканием» нашего зрения к старомодным устройствам с выпуклыми экранами. Ведь техпроцесс производства электронно-лучевых трубок FLATRON предусмат-

ри кто-нибудь начинает тянуть свои ручки к монитору... словом, линейки не жалеть!

Но вернемся к характеристикам антистатического покрытия. Как было сказано, оно состоит из трех слоев и выполняет роль первоклассного защитного экрана. Что делает просто ненужным использование такого предмета, как (анти-) компьютерные очки.



Рис. 6

ривает абсолютно плоскую внешнюю и внутреннюю сторону экрана у кинескопа такой конструкции (рис. 3, 5).

Мониторы прелести

Одна из главных прелесть всей серии 17" мониторов от LG — их уникальное антистатическое покрытие W-ARAS (Wide An-

раз к рассмотрению приниматься не будут. [В принципе, сейчас по цене они тоже подойдут очень многим, так что, может быть, о девятнашках — в другой раз.] Наш же 17-дюймовый класс предназначен для самых разнообразных применений — от профессиональной разработки, проектирования 3D-графики, САПР и т.д. до любимых широкими народными массами игр.

Первый у нас на очереди — монитор 774FT (рис. 8). Он имеет очень современный дизайн, выполненный в духе портала, обладает цветными вставками и исполнен в приятных для глаза синих серых тонах. Устройство ориентировано больше на молодежь, просто стильных людей и активного домашнее использование. Кнопки управления дисплеем вынесены в центр передней панели и располагаются на ней так себе «нимбам» вокруг кнопки **Power**. OSD-меню устройства (On-Screen Display) — удобное и интуитивно понятное. Однако нестандартное размещение функциональных клавиш понемногу сбивает с толку, хотя привыкаешь к этому довольно быстро. В роли подставки под монитор выступает что-то отдаленно напоминающее лыжу ☺. Это слегка затрудняет вращение дисплея по сторонам. Да, красота требует жертв! Но техническая часть, как и во всей серии FLATRON, реализована на «пятую с плюсом». Размер пикселя — 0,24 мм, видимая область — 16,01 дюйма по диагонали (326x244 мм). Максимальное разрешение — 1280x1024x60 Гц, рекомендованное — 1024x768x85 Гц. Весит устрой-

му экземпляру. Но эта модель имеет строгий и консервативный дизайн без излишеств, ориентированный на применение в офисах и учреждениях, где в первую очередь ценится солидность. Впрочем, и для дома дисплей очень хорош. Корпус модели белый, а к подставке на этот раз у меня никаких претензий нет. Кнопки работы в OSD распо-

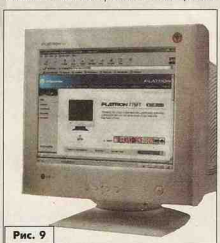


Рис. 9

лагаются намного удобнее — крестовинкой на панели под экраном. Само управление дисплеем не претерпело изменений.

(Окончание следует)



Рис. 5

дисплеи LG совместимы с платформами MAC, SPARC (от SUN) и др. при наличии переходника, к сожалению, не входящего в комплект поставки. Вывод — стандартный пятнадцатидюймовый D-Sub.

Второй наш герой — LG FLATRON

775FT (рис. 9). По своим техническим характеристикам и по применяемому комплектованию он совершенно идентичен первому. Так что все сказанное ранее в отношении 774FT можно смело отнести и к данно-

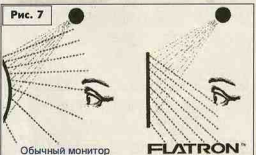


Рис. 7

Обычный монитор

FLATRON™



Рис. 8

ti-Reflective Anti-Static coating], которое содержит три слоя (рис. 4, 6). Первый слой — это внутренняя поверхность экрана, на втором — формируется изображение. А о третьем (внешнем) слое следует сказать отдельно. Он изготовлен с применением инвара и выполняет очень важную роль антибликового покрытия. С чем справляется ну просто очень хорошо, так что зеркальное отражение себя любимого на экране вы вряд ли увидите (рис. 7).

Наименование	Грн	в.д	МОД
Комплекты для ПК			
Процессоры			
Celeron T235 / 1.0GHz / F0GSA / Celeron	195	35	3
CPU Celeron 1 GHz 254 MHz Core 2	209	28	3
CPU Celeron 1 GHz 258 MHz Core 2	209	47	4
CPU Celeron 1.7GHz Socket 478 Box	319	58	4
AMD K7-3500s ATHON PALMIRON	446	80	3
Pentium III 1000 / 133/256 / P0GSA	435	112	3
CPU Pentium 4 1.7GHz Socket 478	704	138	4
CPU Pentium 4 2GHz 512 Kb Cache	919	167	4
CPU Pentium 4 2.4GHz 512 KB Cache	946	170	4
Материнские платы			
DDR SDRAM 1GB MB PC1300	88	16	4
Intel 259 MB PCI33 Hyundai	99	18	4
717/2546MB SDRAM, AMD, DDR	190	18	4
SDRAM 1GB MB PCI3300	154	20	4
SDRAM 1GB MB PCI3300	174	22	4
512/1024MB SDRAM, AMD, DDR	312	56	3
Материнские платы			
MB K7cpu AA41 / 5PFI-1 / 1.05P 500	353	55	4
MB Pstate III/SE 32x K7A / Video	350	60	4
MB Albatron K6452L1 A870 Socket	263	66	4
MB Almaton P3A625P / 64SE Socket	407	74	4
MB Elgroup LUPAL2 / 64SE Socket	451	82	4
Материнские платы			
HEO W2020 0.8 5400 core	325	59	4
20-40G4040 / 7200Mainstr Win.Sep	325	60	4
MB W5-40.2 0.8 5400 core	385	70	4
40-100G4040 / 7200Mainstr Win.FD	432	81	3
HEO W5-80.0 0.8 7200 core 8 MB Cache	492	94	4
HEO W5-80.0 0.8 7200 core	504	92	4
HEO MM 40.0 7200 core	550	100	4
HEO W5-80.0 0.8 7200 core	561	102	4
HEO W5-80.0 0.8 7200 core 8 MB Cache	607	114	4
HEO WB 120.0 7200 core 8 MB Cache	765	126	4
Сетевые карты			
CD-ROM 32x Sony/ATAPI	165	19	4
CD-ROM 32x LD ATAPI	110	20	4
CD-ROM 32x SAMSUNG/ATAPI	112	20	3
CD-ROM 32x Sony IDE	122	24	4
CD-ROM 52x TEAC ATAPI	160	29	4
DVD 16x 40TEAC/ATAPI/ATAPI	229	41	4
CD-ROM 48x 24x IDE	240	51	4
CD-ROM 52x 24x IDE	267	54	4
CD-ROM 48x 24x IDE / P0GSA	335	68	3
CD-ROM 48x 24x IDE / 40x IDE	368	65	4
CD-ROM 48x 24x IDE / 40x IDE	367	65	3
CD-ROM 48x 24x IDE / 40x IDE	385	66	4
DVD-CDRW LG 17 / 725x / 16x IDE	391	79	4
DVD-CDRW SAMSUNG 22 / 16x / 40x IDE	441	79	3
CD-ROM 48x 24x IDE / 40x IDE	457	83	4
DVD-CDRW SONY DR500A 24 / 24 / 16x	2093	275	3
Мат. модули			
AS Pavilion 9P-2058	33	6	4
MS Office 2003 SP3 20 x 3 Channels	44	6	4
AS SP-45 40 x 20 x 16 MB 40x160	48	16	4
AS Pavilion 9P-2058 20x16 MB 40x160	122	24	4
AS Pensive Accoustic 3000 x 3 W	143	26	4
AS SP-45 41 x 20 x 16 MB 40x160	160	29	4
Creative Soundblaster 488 16 PCI	176	32	4
AS SP-584 32 x 16 MB 40x160	234	48	4
AS Creative speaker 1 A 4000	291	51	4
AS SP-584 32 x 16 MB 40x160	330	60	4
AS Creative 1.1100 40x160 40x160	363	66	4
AS SP-584 32 x 16 MB 40x160	416	112	4
Одноразовые			
ATI AB - Windows 12800 x 8 / 16mb	131	27	3
MS Office 2003 SP3 20 x 3 Channels	168	29	4
AS SP-45 40 x 20 x 16 MB 40x160	182	33	4
ATI Radeon 9000 32 MB 40x160	184	32	4
72-Tone AC97 4.078 PCD	195	35	4
72-Tone AC97 4.078 PCD 2 A 4000	278	81	4

Наименование	ГРН	А	Б	В	Итого
2x Ferra M40000 44 5000000 170 ASP	303	48	3		
512x 64 MB Nivalo Geforce 4 MX-448	297	24	4		
512x 64 MB ATI Radeon 9000 AGP 208	374	48	4		
512x 64 MB Intel Geforce 250 F1	413	75	4		
ATI Radeon9000 128MB DDR250 F1	474	85	3		
ATI Radeon9000 64 MB DDR 250 F1	513	92	3		
ATI Radeon9000 64 MB 64M 775/250	586	105	3		
ATI Radeon 9000 64 MB 64M 775/250	926	166	3		
Мониторы					
17" LG 2006 20 mm	543	95	4		
17" Samsung 2015	640	118	4		
17" Samsung 2008	640	118	4		
17" Samsung 740	693	136	4		
17" Samsung 720S	710	139	4		
17" Samsung 740S	799	145	4		
17" LG 4700 Studioworks	799	148	4		
17" Samsung 740F	815	146	4		
17" Samsung 7300F	842	163	3		
17" SAMSUNG 7320F	859	154	3		
17" SAMSUNG 7430M	960	173	3		
17" Samsung 7430M	968	176	4		
17" LG F700P Home	1067	194	4		
17" Samsung 7570M	1100	205	4		
17" Samsung 7570F	1205	219	4		
17" ASUS M4200 20" 1600	1423	255	4		
17" Samsung 1415 HT	1733	315	4		
17" Samsung 3M 1515 HT LED	1743	312	3		
17" Samsung 3M 1522 MAM (matte)	2087	374	3		
17" Samsung 3M 1518M HT Single	2139	378	3		
17" Samsung 1520 HT	2310	420	4		
17" Samsung 1715 HT	2485	450	4		
17" Samsung 1718 HT	3245	590	4		
17" Samsung 1508		120	2		
17" Samsung 740F		133	2		
17" LG Home 7731		169	3		
17" LG Home 7731F		186	2		
17" LG Home 7751 HT		199	2		
17" Samsung 730F		243	2		
Устройства ввода					
Mouse Serial Optical / Rubber / PS2 or	11	2	3		
Keyboard Serial Optical / Rubber / PS2 or	23	2	4		
Мышь					
Int Mouse / Wireless / Optical / USB	56	10	3		
Microsoft 5K Keyboard in USB / Rubber / PS2	83	15	4		
Microsoft 5K Keyboard in USB / Rubber / PS2	193	35	4		
Microsoft 5K Keyboard in USB / Rubber / PS2	205	38	4		
Microsoft 5K Keyboard in USB / Rubber / PS2	247	44	4		
2x USB Optical / Rubber / PS2	362	67	4		
Microsoft 5K Keyboard in USB / Rubber / PS2	312	59	4		
Microsoft 5K Keyboard in USB / Rubber / PS2	349	65	4		
Microsoft 5K Keyboard in USB / Rubber / PS2	347	64	4		
Microsoft 5K Keyboard in USB / Rubber / PS2	363	66	4		
Сетевые устройства					
Wired / Wireless / Optical / USB	2	0.4	4		
LAN Card AT 2000T / ASP 2000T	875	16	4		
Wireless / Optical / USB	25	50	4		
Карты					
Video / Optical / USB / AT / AT	61	11	3		
Video / Optical / USB / AT / AT	174	32	3		
Video / Optical / USB / AT / AT	128	23	3		
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПЕРИФЕРИИ					
Струйные принтеры					
Printer / Optical / USB / AT	342	64	4		
Printer / Optical / USB / AT	382	53	4		
Printer / Optical / USB / AT	314	57	4		
Printer / Optical / USB / AT	229	59	3		
Printer / Optical / USB / AT	402	73	4		
Printer / Optical / USB / AT	429	78	4		
Printer / Optical / USB / AT	443	83	3		
Printer / Optical / USB / AT	791	142	4		
Printer / Optical / USB / AT	90	3			

Модель/наименование	ГРН	Уд.	Код
HP DeskJet 3035		74	2
HP DeskJet 2420		81	2
HP DeskJet 845C		86	2
Epson Stylus C62		87	2
HP DeskJet 920C		109	2
Epson Stylus 1290		429	2
Паяльные материалы			
Soldering 60/40 120W 100CT	1945	190	4
Solder 60/40 120W 400CT	1194	217	4
HP Solder Jet 1000W 4A USB	1222	219	3
Snolux 60/40	1222	181	2
HP Solder 1000W	243		
Solder 60/40 1123	244		
HP Solder 1200	261		
HP Solder 1220	471		
HP Solder Jet 1200N	277		
Сетевые			
Musubi SoftCopy 1200W USB	275	40	4
Musubi/Musubi/HP/250W USB	271	42	2
Musubi SoftCopy 1200CU	270	40	4
Musubi Plug 10/Scan 100W USB	219	58	4
Musubi SoftCopy 1200TA EU	336	61	4
Musubi SoftCopy 2400TA EU	429	78	4
HP Solder 2300C	74		2
HP Solder 3500C	88		2
HP Solder 3502	352		2
Матричные факс/лазерные/сетевые (LPT)			
APRISO 500-1000VA	284	42	3
MBP ACP-Book-LPS CS 322VA	55		2
MBP ACP-Book-LPS CS 475VA	65		2
MBP ACP-Book-LPS CS 330VA	66		2
MBP ACP-Book-LPS CS 500VA	81		2
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
К скартине прикраски аз/У/В	22	4	2
К скартине прикраски аз/У/В	279	50	3
ОПТИКА			
Телефоны			
Rossmore KS-72350BL		11	2
Rossmore KS-70324BLW		20	2
Rossmore KS-70324BLW		37	2
2S/2F4M/Rossmore KS-70324BL		37	2
Rossmore KS-70324BLW		39	2
DECT Rossmore KS-70324BLW		76	2
УСЛУГИ			
Матричные/сетевые/факс/У/аз/аз/В	28	5	3
Доставка в Петербург по различным районам			
Ночью (после 22.00-04.00) - без	1	625	1
Ночью (после 18.00-22.00) -	3	648	1
Нормальное время за 1 ПБ	279	50	3
Доставка в СПб	421	116	1
А/В/В	5484	1008	1
Доставка в отдаленные по федеральной области, в Москву			
Ночью (после 22.00-04.00) -	16	3	1
Нормальное время за 1 ПБ	39	7	3
Нормальное время (8-00 ч) -	50	9	2
Нормальное время (22.00-04.00) -	65	11	1
Нормальное время	120	22	1
ВНИМАНИЕ!!			
Недостоещие номера «МиК»			
вы всегда можете приобрести			
в магазине «Сумасники»			
пр. Победы, 29 (метро «КПИ»)			
тел. 274-32-29			
Код Названия фирмы			
1 ПР Рак (044-44-88212,44447185)		2	
2 Акст 340 (044-22-600050)		2	
3 Милустроя (044-24-644397)		11	
4 Коптис Сервис (044-23-68800,3164650)		3	
5 Корейфил (044-45 10242)		3	
6 Милустроя (044-24-70591,2375186)		32	
7 Ортопедик		3	
8 СТИ 044-2698714		32	

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №15 (73). 14.04.2003.
Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
03057 г. Киев-57, а/мб.
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель.
Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер». 1998-2003.

Издатель: ООО «ИД «Мой Компьютер»
Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.
Издатель: Михаил Литвинков.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Зам. главного редактора: Ефим Беркович.
Обозреватели: Василий Попов, Дмитрий Лысенко.
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Папко,
Дания Перлова.
Корректор: Полина Хатимлинская.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шморгунков.
Секретарь ДЗР: Денис Бондаренко.
Офис-менеджер: Тамара Зависновла.

Реклама: Наталья Михайлов, Олег Федоров,
Валентина Мареева-Креченко.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева,
Роман Бураковский, Юрий Литвин.

Начальник отдела полиграфии:
Дмитрий Мохов.

Сбыт: Лариса Остапова, Елена Назарова,
Экспедиторы: Анатолий Ключко.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Фотоувод: ООО «Мирра», тел.: [044] 247-4438

Печать: ЗАО «Видничана группа «Экспрес»
тел. (0322) 97-47-46 **Зам. № 291**

Празднование трехлетия еженедельника



Это не игрушки!

Международная
Игровая
Ярмарка

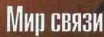


Организатор:
ИД **МОИ**
КОМПЬЮТЕР

- ✓ Фестиваль компьютерных, ролевых и настольных игр
- ✓ Форум разработчиков и издателей игр
- ✓ Конференция "Компьютер дома"
- ✓ Выставка-продажа компьютерной техники и компакт-дисков

5-8 июня. Киев.
Республиканский
планетарий.

Информационные
спонсоры:



А также
самый острый игровой
журнал



Подробнее об условиях участия:
тел./факс (044) 455-6-888
e-mail: fair@mycomp.com.ua
www.igrograd.com.ua/expo

Генеральный
спонсор:

SAMSUNG

