

124a 8

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 17(75)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

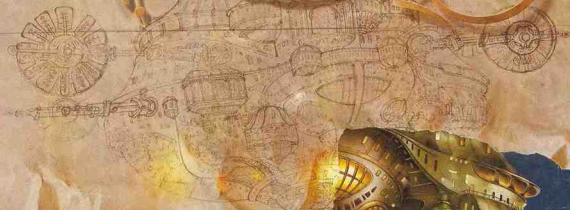
28.04.2003

ИЛ 2 ШТУРМОВИК СТАРМАГЕДДОН

LAW & ORDER DEAD ON THE MONEY

СТАЛЬНЫЕ САМУРАИ

Игровград



www.igrograd.com.ua



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

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

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

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

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

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ АПРЕЛЯ"
ФИРМА

КОРКСФЕЙ

главный приз

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

высокоскоростная звуковая карта
отношение сигнал/шум 100dB
высочайшее качество звука формата 5.1
прозрачный пульт ДУ



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

Список статей

- Ефим БЕРКОВИЧ.
Age of Power: Первые шаги, стр. 7.
- Андрей М. aka SCRATCH.
Ground Control 2, стр. 8.
- DAVERT.
Nexagon, стр. 9.
- Андрей М. aka SCRATCH.
Стармагеддон, стр. 10-12.
- Мохнорыл ТАЛЕР.
Law & Order, стр. 13-15.
- Александр GLUKK.
Стальные самураи, стр. 16-17.
- Игорь КЛИМОВСКИЙ.
Ил-2, стр. 18-19.
-
- Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK.
День Земли, стр. 22.
-
- «Л» — значит Лукьяненко, стр. 23-25.
- Том/Дос/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 26-27.
- Сергей ОМЕЛЬЧУК aka SHAMAN.
Дискотека, стр. 28-29.

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

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

Христос Воскрес, дорогие гости Игроград! Насторение у всех праздничное, еще и потому, что весь ДЗВР и Мэрия поголовно уходят в отпуск. По этому случаю, 05.05 выпуска «Игроградского вестника» не будет. Но! Зато! 02.06 выйдет толстый, двоянный номер, приуроченный к Международной игровой ярмарке «Игрограда».

Дело варвара боится

Французская компания **Eko Software** выпустила в Сеть демо-версию своего фэнтезийного экшена **Kaon: Barbarians Blade**. В этой игре нам предстоит перевоплотиться в бесстрашного варвара, взвалившего на свои могучие плечи отве-



тственность за судьбу мира. Разработчики обещают нам бешеную мясорубку практически без передышки на протяжении семнадцати уровней. На пути к заветной цели нашему герою встретится двадцать семь типов противников, среди которых будут как привычные орки и гоблины, так

и загадочные колдуньи и темные палadini, ставшие на защиту темных сил. Наш же герой должен будет уменьшать популяцию приспешников зла при помощи шести типов холодного оружия — мечей, топоров, булав и прочих предметов, милых сердцу любого варвара. В общем, можно сделать вывод, что **Kaon: Barbarians Blade** призван продолжить традиции *Die by the Sword*, *Severance: Blade of Darkness*, *Rune* и недавно появившегося *Enclave*. Настораживает только одно: после стильных миров вышеназванных игр графика **Kaon** выглядит как-то мультяшно и абсолютно не атмосферно. Игрушечные фигурки персонажей больше подошли бы детской аркаде, чем эпическому приключению. Но может, в динамике игра будет смотреться лучше? Об этом все желающие могут узнать уже сейчас, обратившись на сайт *Gamer's Hell* (http://www.gamershell.com/news_BKaonBDemo.shtml) и скачав 67-Мб демо, в которую вошли два игровых уровня. Релиз **Kaon: Barbarians Blade** намечен на май этого года. Игра выйдет одновременно для платформ PC и PlayStation 2.

Уму и сердцу

Все ближе и ближе одно из самых главных событий мирового игрового строительства — выставка **Electronic Entertainment Expo**, проходящая традиционно в мае в Лос-Анджелесе. И все чаще в Интернете появляются сведения о том, чем же соберутся поразить широкую общественность известные разработчики и издатели компьютерных и видеоигр. В одном из прошлых номеров мы писали о планах *3DO*, которая расскажет нам о *Heroes of Might and Magic V* и многообещающем хоррор-акции *The Four Horsemen of the Apocalypse*. И вот на днях другая известная контора — **Ubi Soft Entertainment** — поведала нам о своих планах, связанных с E3. Одним из продуктов, которые **Ubi Soft** собирается привезти на пос-анджелесскую выставку, будет add-on к популярному «симулятору спецназа» *Rainbow Six*, называющийся **Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword**. На сегодняшний день об этой игре не известно ничего, кроме названия, и, скорее всего, ситуация не исправится до самой выставки. Так что поклонникам

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

мышька AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

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

творчества Тома Клэнси придется запастись терпением.

Впрочем, они будут не одиноки, ибо вторым продуктом, который Ubi Soft намеревается представить на E3, станет **Uru: Ages Beyond Myst**. Как многие из вас помнят, это игра должна была стать первым онлайн-новым проектом, действие которого происходит в мире *Myst's*. Однако, в описании продукта, который будет представляться на E3, игра названа *сингловой*. Так что не исключено, что многочисленные поклонники одной из самых интересных и красивых квестовых серий получат очередное продолжение любимой игры. Здесь следует напомнить, что разработкой *Uru: Ages Beyond Myst* занимается компания **Cyan**, во главе которой стоит создатель самой концепции *Myst's* — Рэнд Миллер. Так что у нас есть все основания надеяться, что новая игра сохранит все те черты, которые сделали *Myst* настоящим шедевром игротворения. Ждем E3.

Корсары в «завязке»

«Действие эпического ролевого экшена **Pirates of the Caribbean** происходит на островах Карибского архипелага в золотой век пиратства и эпоху великих открытий. Командуя кораблем с ватагой отважных парней на борту, вы будете пробивать себе дорогу огнем и мечом, сражаясь с другими не менее амбициозными



и смелыми капитанами. Десятки увлекательных заданий только и ждут, чтобы вы взялись за их выполнение! Слухи о сокровищах, лежащих на дне океана, не дадут вам расслабиться — пополнив запасы у местных торговцев, вы вновь отправитесь на поиски. Вы сможете менять характеристики своего капитана и команды, повышать их умения и выбирать личные предпочтения. На острове, куда забросит вас судьба, ничто не помешает вам обмолвиться парой слов с горожанами и доверку наполнить трюмы. Возможно, вам встретятся угрюмые личности, чей разум давно покинула надежда разбогатеть, но в кормане все еще лежит старинная карта...» Вот это ничего не напоминает? А если я скажу, что данный отрывок был опубликован на сайте компании «Акелла» (<http://www.akella.com>), и повествует он об игре *Pirates of the Caribbean*, летом этого года появится в продаже какой-то этот год? Что это, тайный про-

ект «Акеллы»? К сожалению, нет. *Pirates of the Caribbean* — прямой наследник известной и давно ожидаемой игры «Корса-



ры 2». Причем изменилось не только название игры. Согласно неофициальным сведениям, инициатива исходила от западного публициста вторых «Корсаров» (на Западе оно именуется *Sea Dogs 2*) — компании **Bethesda Softworks**, которая решила приурочить выход игрушки к появлению на больших экранах художественного фильма *Pirates of the Caribbean*. Сюжет игры был переработан с учетом сценария фильма, и теперь нас ожидает абсолютная линейность, один главный герой (те, кто мечтал поиграть за отважную девушку-фибустера могут забыть о своих надеждах) и множество фантастических элементов вроде оживших скелетов и прочей нечисти. Что же останет? В общем, не так уж мало. Графика игры, конечно же, не претерпит изменений. Возможность передвигаться по суше и сражаться со стражниками в городах тоже сохранится. Обещают также оставить побочные квесты, чтобы несколько разнообразить линейный сюжет. Однако вы не увидите множества противоборствующих сторон, исчезнет генератор случайных квестов и ряд интересных находок, ожидавшихся от вторых «Корсаров». Остается только надеяться, что фильм, который, кстати говоря, должен появиться на экранах 9 июля этого года, порадует нас занимательным сюжетом.

Странная семейка

В одном из прошлых номеров мы писали об анонсе игры **Nitro Family**, которая представляет собой *шутер*, создаваемый корейской компанией **Delphi Eye Entertainment** на движке *Serious Sam*. Тогда об игре не было известно ничего, кроме названия и нескольких невнятных подробностей. Но недавно в Сети появился официальный сайт *Nitro Family* (<http://www.nitrofamily.com>), который в какой-то мере проливает свет на этот проект. Итак, под наше руководство попадает довольно необычное семейство, состоящее из профессионального охотника Виктора Чопски (*Victor Chopski*), его жены Марии (*Maria Chopski*), подготавливающей урочение и дрессировкой диких животных, и их невенчанного сына по прозвищу *Red Chief*. Понятное дело, всем, что окажется на пути этих корейских Адамсов, придется довольно туго. На этот раз семейство *Chopski* противостоит могуществен-

ной мегакорпорации **Golden Bell**, выпускающей легальный и не вызывающий привидения наркотик. Судя по всему, нам придется по очереди управлять каждым из членов семьи, приурочиваясь к стилю ведения боя каждого из них. Разработчики обещают довольно много фишек, ранее не использовавшихся ни в одном 3D-шутере. Так, мы сможем стрелять двумя руками одновременно, причем в разных руках могут быть разные виды оружия (к примеру, пистолет и обреза), можно будет использовать комбы (просто, все-таки не очень понятно, как разработчики хотят реализовать их при виде «от первого лица»). В игре нас ожидают системы *hyper-bombing* (при выполнении определенных условий вы сможете пролететь над ордами противников и забросать их бомбами и гранатами) и *ecstasy-running* (во время особо долгой схватки уровень адреналина в крови героя или героини превышает все разумные пределы и приводит к красочным галлюцинациям, ко-



торые можно будет увидеть на экране). В общем, нас ожидает веселый шутер с сумасшедшими персонажами и разнообразными возможностями. Будем надеяться, что корейским разработчикам удастся достойно реализовать все свои задумки.

Самолеты дядюшки Лукаса

Компания **Lucas Arts** анонсировала начало работ над аркадным авиасимулятором **Secret Weapons Over Normandy**, непосредственной разработкой которого занимается фирма **Totally Games**.



Действие игры будет происходить на фронте второй мировой войны. Разработчики обещают порадовать виртуальных асов тридцатью разнообразными миссиями и огромным количеством реалистично смоделированных самолетов, каждый из которых имеет свой реальный прототип, использовавшийся враждующими сторонами в



воздушных сражениях того периода. Игра должна появиться в продаже в конце этого года для платформ PC, PlayStation 2 и X-box.

«Ястребок» подшивается

Компания **Novalogic** выпустила патч серии 1.2 для своего «симулятора спецназа» **Delta Force: Black Hawk Down**. Заплата исправляет около десятка ошибок в одиночной игре и выставляет дополнительные заслоны против читеров в многопользовательском режиме. Прочитать полный перечень исправлений и скачать патч можно с официальной странички игры (<http://www.novalogic.com/updatedetail.asp?GameKey=DFBHD>). Вес — 10,2 Мб.

Вот она, Матрица

Вот и настал день, которого ждали сотни тысяч геймеров во всем мире. Компания **Shiny Entertainment** и **Infogrames** наконец-то официально объявили об уходе на золото мастер-диска игры **Enter The Matrix**. Думаю, что даже те, кто абсолютно равнодушен к истории, придуманной братьями Вайцовски, тоже с нетерпением ждут, что же такого особенного приготовили разработчики для поклонников «Матрицы». Будем надеять-



ся, что в самом скором времени мы сможем своими глазами увидеть тот нашедший проект. Ну а на сегодняшний день известно только то, что сюжет **Enter The Matrix** очень плотно переплетается (но ни в коем случае не копирует) с сюжетом фильма **The Matrix: Reloaded**. Сама же игра четко выдержана в жанре *action*, и в процессе прохождения нам придется принимать участие в ураганных перестрелках (для этого заботливые разработ-



чики снабдят героев довольно внушительным арсеналом), изучать замысловатые комбы для рукопашных схваток, ухаживать в автомобильных погонях и даже управлять одним из кораблей повстанческого флота Зеона.

Действие игры будет проходить как в Матрице, так и в реальном мире. Раз-

работчики клянутся, что им удалось полностью передать в игре атмосферу фильма и вообще всего этого безумного мира. Собственно, помня прошлые игры Shiny, этому можно поверить. Релиз игры состоится 15 мая этого года, одновременно с выходом на большие экраны художественного фильма. Ждем с нетерпением. Кстати, согласно сообщению компании Infogrames, PC-версия **Enter The Matrix** выйдет на шести дисках ©.

Ставки принимаются

Компания **«Акелла»** объявила об уходе в печать локализованной версии игры **Horse Racing Manager**, созданной фирмой **Cyanide Studio**. На территории СНГ игра выйдет под названием **«Фаворит: Магнат конного спорта»** и окупает вас



в закулисные интриги конных скачек. Что вам ближе — руководство процессом или участие в нем? Выбор за вами. **«Фаворит: Магнат конного спорта»** должен появиться в продаже не позднее 24 апреля этого года.

Вояж по следам Вояжера

Компания **Activision** запустила официальный сайт игры **Star Trek: Elite Force 2**, призванный продолжить линию легендарной **Star Trek: Voyager**, созданного компанией **Raven Software** несколько лет назад.



В **Elite Force 2** нам снова придется выступить в роли бесстрашного бойца спецназа Федерации и отправиться на флагмане земного флота U.S.S. Enterprise NCC 1701-E на окраины далекой-далекой галактики. Ведь именно там злобные пришельцы плетут паутину очередного заговора, последствия которого могут очень дорого обойтись землянам. Разработчики заявляют, что продолжительность второй части игры будет почти в два раза больше по сравнению с **Star Trek: Voyager**. Так что те из вас, кому игра показалась слишком короткой, могут спать спокойно. Ну а если вы хотите узнать побольше об

этом проекте, заходите на официальный сайт (<http://www.st-ef2.com>) **Elite Force 2**. Там вы найдете краткую информацию о героях



игры, оружию, игровому миру и, конечно же, сможете ознакомиться с обширной галереей скриншотов и последними новостями.

Три дня молчания

Известный игровой проект **«Бойцовский клуб»** (<http://www.combats.ru>) не работал три дня из-за того, что его администрация объявила траур по причине невручения им премии **Открытие года** в Рунете. Напомним, что в прошлом году эту премию получил известный развлекательный проект «Масяня» (<http://www.mult.ru>). Редакция нашей газеты от души желает «Бойцовскому клубу» выиграть другие, не менее престижные премии.

Почетный патч

Компания **DreamCatcher Interactive** выпустила первый патч для своего футуристического **Diablo**-клона **Harbinger**. Он патчит игру до версии 1.10 и вносит довольно значительное количество изменений, касающихся оружия, некоторых умений персонажей и даже квестов. Кроме того, заплата добавляет несколько новых опций в настройки игры. Так что если вы намереваетесь поиграть в **Harbinger** (или уже приступили к прохождению), не поленитесь заглянуть на сайт разработчиков (http://www.dreamcatchergames.com/dci/support/media/Harbinger_v1_10Patch.exe) и скачать 7-Мб заплátku.

Тренируются!

Известному он-лайновому проекту требуются опытные люди.

Канцлеры — 3 человека, для организации круглосуточного дежурства на шорде, обслуживания вызовов, проведения турниров и организации квестов.

Гмы — 2 человека. Заселение мира и проведение турниров.

Если вы имеете опыт в подобной работе и чувствуете в своей груди огонь энтузиазма, то обращайтесь на сайт **«Элита»**



(www.elite.uct.ua) и связываться с администрацией сервера. У вас есть реальная возможность помочь развитию одного из самых красивых онлайн-проектов Украины.



AGE OF POWER Нервные шашу

Ефим БЕРКОВИЧ

Нас очень часто спрашивают, как именно стоит начать свою карьеру в мире **Age of Power** (www.uo.net.ua). Ведь как раз правильно начать карьеру во многом предопределяет, насколько в дальнейшем приятной будет игра на нашем сервере. Итак, заполнив анкету (<http://www.ultima.kiev.ua/accounts/petition.php3>) и получив аккаунт, введите в клиенте поля **Account Name** и **Password**. После подключения к серверу вы увидите несколько вариантов: **Age of Power**, **AoP (Russia)**, **AoP (ext)**,



HTTPort. Все они предназначены для разных видов подключения. Первый рассчитан на тех, кто находится на территории Украины, второй — для россиян (чтобы им воспользоваться, свяжитесь с администратором), третий — для всего остального мира, ну а четвертый вариант — для тех, кому лишь один мешает играть (потребуется специальное программное обеспечение для запуска). Итак, вы подключились, далее перед вами открывается окошко создания нового персонажа.

Независимо от карьеры, которую вы хотите сделать на AoP, вам следует установить следующие атрибуты: **Str (сила)** — 45, **Dex (ловкость)** — 10, **Int (интеллект)** — 10. Объясню. 65 points, которыми вы располагаете при создании персонажа, недостаточно для того, чтобы сотворить что-либо хорошее. Поэтому первые несколько дней вам придется развивать вашего героя, чередуя зарабатывание денег с доводкой атрибутов до приемлемого уровня. **Str** возрастает медленно, а для увеличения **Dex** и **Int** предусмотрены различные способы. Все они достаточно скучные, но также и достаточно быстрые. Поэтому, установив в самом начале высокий уровень **Str**, вы можете динамично развиваться дальше. Конечно, существует возможность полностью игнорировать атрибут силы, но, к сожалению, этот вариант не является жизнеспособным. **Str** используется для двух очень важных вещей. Во-первых, более тяжелой и более эффективной броней можно будет воспользоваться только при высоком уровне **Str**. Во-вторых, и другие предметы (я имею в виду золото и иные сокровища) можно унести, только имея в запасе достаточно **Str**.

Далее необходимо выбрать 3 первичных умения. Но на них вам дается всего 100 оч-

ков, причем ни одно умение нельзя поднять выше 50. Само собой, выбирать нужно те навыки, которые позволят вам сделать приемлемую для вас карьеру. Например, если вы хотите стать магом, выберите **Magery**, плюс можно взять **Alchemy** или **Inscription**; вор должен отдать предпочтение **Stealing** и **Snooping**.

Однако, необходимо иметь в виду еще пару моментов. Прежде всего, обратите внимание — я указал на два потенциальных скилла для упоминавшихся выше типов карьеры, а при создании персонажа можно выбрать три скилла. Почему я упустил из виду 3 скилла? В игровом мире довольно легко найти кого-нибудь, кто сможет натренировать ваш скилл до уровня 30. После этого уровня скилл будет возрастать только после упорных тренировок.

Ну и еще. Некоторые скилла на AoP повышаются ну о-о-очень медленно. Обычно это **blacksmithy**, **magery**, **inscriptions**, **alchemy**. Поэтому имеет смысл взять 2 начальных скилла из трудноразвиваемых.

Какие есть еще рекомендации по выбору первых двух скиллов?

При выборе перечисленных ниже карьер вы можете начать игру в любом городе и путешествовать. Итак, карьеры:

Warrior: Tactics 50, **Mace Fighting** или **Swordsmanship** или **Fencing** 49;

Mage: Resist Spells 50, **Magery** 49;

Thief: **Snooping** 50, **Stealing** 49;

Archer: Tactics 50, **Archery** 49;

Animal Tamer: **Animal Taming** 50, **Tracking**.

Если вы предпочитаете первое время на AoP провести в одном городе, то следующие карьеры помогут вам в этом:

Blacksmith: **Blacksmithy** 50, **Mining** 49;

Tinker: **Blacksmithing** 50, **Mining** 40, **Tinkering** 10;

Bowyer: **Bowycraft** 50, **Lumberjacking** 49.



Кузнецом и тинкером я советую начинать в **Minos** или **Yew** — там рядом находятся горы с шахтами для добычи руды. Также вам нужно будет найти кузницу для переплавки сырой руды в железные слитки. **Лунчики** (**Bowyer**) определено следует начинать в **Yew**, где в пределах города имеются лесные массивы.

Ну и, самое главное: чтобы успешно играть, вам понадобятся **игровые деньги** (**gp**). Но прежде чем подробнее остановиться на

этом вопросе, мне необходимо рассказать вот о чем. Очень важно, чтобы вы в начале игры имели приток денег. Так как новый герой не готов к рискованным действиям, ему понадобится уйма денежных средств для по-



купки оборудования и тренировок.

Сделать деньги при наличии 2-3-х стартовых скиллов нелегко, особенно если вы хотите одновременно качать два боевых скилла. Вам придется следовать определенной экономической последовательности, а это очень трудно. Для примера, **Lumberjacking** позволит вам рубить деревья. **Logs** (бревна), получаемые при этом, можно продать вендору, но есть возможность предложить их и другим игрокам. Если же вы хотите не только заработать, но и повысить иные свои умения, используйте добываемое сырье для изготовления различных вещей. Так, рудок можно продать добытую и переплавляемую в слитки руду, к примеру, 10 гр за слиток. Но он же может, используя умение в кузнечном деле, сделать кокую-то вещь. Пока навык в кузнечном деле мал, вещи зачастую не будут получаться (при этом слитки все равно исчезают), либо при затрате 10 слитков на вещь вы продадите ее только за 80 гр. Но поверьте, игра стоит свеч. К моменту, когда вы будете **GM Smithy**, у вас будет целая мошна денег.

Рекомендую не экономить средства на покупку у НПС нужных скиллов. Если изначально у вас майнинг меньше 25-30, срочно ищите необходимого НПС и тратите последние деньги на его повышение. Это сэкономит вам кучу времени, за которое вы заработаете гораздо больше денег.

Независимо от метода зарабатывания денег, который вы будете использовать, советую вам выбрасывать разное бесполезное или почти бесполезное барахло. Например, шкуры стоят всего 1-2 гр, пусти мешки — 5 гр, а это смехотворно мало. Но таскать все это с собой и загружать героя, вы можете существенно отсрочить момент получения нормально развитого персонажа, способного путешествовать по миру AoP.

Тех, кто заинтересовался нашим миром, приглашаем присоединиться к нему. Заходите на www.uo.net.ua и подключайтесь к нам. Карьера лучшего мага, воина, лучника и прочих специалистов виртуального мира ждет вас.

Андрей М. aka SCRATCH scratch385@mail.ru

GC

GROUND CONTROL 2

Третья мировая война. После ее окончания Земля превратилась в бесплодную, зараженную планету. Люди больше не могли тут жить. Все это заставило homo sapiens обратить свой ненасытный взор к далеким планетам. Человечество перенесло сражения за власть на далекие звезды. К 2441 году огромные корпорации контролировали все аспекты человеческой жизни: они вели войны за ресурсы, территорию, власть, они начали диктовать прави-

мы игру, достойную именоваться продолжением Ground Control, либо нас очередную раз разведут, воспользовавшись раскрученной маркой.

Итак, для начала о сюжете. Действие происходит через триста лет после событий, произошедших в первой части, то есть в 2741 году. Именно в это время вновь ведется ожесточенная война между **Альянсом Северной Звезды (Northern Star Alliance)** и **Империей Землян (Terran Empire)**. После длительных сражений в космосе бои приняли наземный характер, переместившись на территории планет. В результате, Империи удалось вторгнуться на планету **Morningstar Prime**, принадлежащую Альянсу.

Нам же предстоит вжиться в роль капитана **Джекоба Энджелуса**, являющегося офицером того самого Альянса, и взять под контроль спланированную на планете ситуацию.

Ну а теперь можно рассмотреть то, что нам обещают разработчики. Итак, раз уж начал с сюжета, то о нем и пойдет речь прежде всего. По словам разработчиков, как и в первой части, стратегия игры будет насыщена различными непредвиденными поворотами и происшествиями. Возможно, также нас порадуют нелинейностью.

Далее геймплей. Особых перемен тут не предвидится, все также минимум экономики, максимум ураганных сражений. Хотя некоторые изменения планируются, а может, и уже внесены. В основном они коснутся баланса юнитов. Так, в первой части игры артиллерия была почти универсальным оружием, порождающим цели с огромной силой. Стреляло оно далеко, правда, требовала наводки, которой занимались разведчики. Также будет изменена система управления. По заверению разработчиков, она станет простой и удобной и не вызовет напряжения опорно-двигательного аппарата.

Усовершенствуется также система накопления опыта и прокачки юнитов. Но какие именно изменения будут внесены — пока не известно.

Разработчик: Massive Development

Издатель: NDA Productions

Жанр: RTS

Дата выхода: конец 2003 года

Далее миссии. В принципе, своим разнообразием и интересностью они нас радовали еще в первой части, теперь же они, наверное, будут признаны совершенными. Здесь будет все — от необходимости сопровождать кого-либо до обычного «найти и уничтожить».

Искусственный интеллект, по заверению разработчиков, окажется на высоте. Но так как подобными обещаниями нас кормят все компании, то определенные выводы можно будет делать лишь после выхода демо-версии. Правда, в первой части AI был довольно неплох, что, честно говоря, обнадеживает.

Теперь о графике. Три года назад Ground Control просто навалом сражал своей трехмерностью, подвижной камерой, красотой... и, пожалуй, системными требованиями. Вторая часть собирается продолжить в этом же духе. Не верите? Взгляните на скриншоты, и вы вочию убедитесь, что у нее для этого есть все шансы. А если добавить ко всему этому хорошую анимацию, то определенно срисун навалом, а требованиями добьет ☹. Хотя по поводу последнего пока ничего не известно. Очевидно, что наличие на борту вашей боевой машины третьего Geforce будет если не обязательным пунктом, то настоятельно рекомендуемым. Иначе игра превратится в слайд-шоу.

Но прекратим о грустном. Продолжая тему графики, можно сказать, что движок игры порадует нас отличной детализацией как юнитов, так и окружающей обстановки (все юниты будут оставлять следы на земле, машины — поднимать тучи пыли и т.д.), огромными картами, прекрасно сделанными водой и небом, а также пиротехническими эффектами.

Добавьте ко всему этому мощный, распространяемый в комплекте с игрой многофункциональный редактор. Плюс мультиплеер, который будет работать по принципу free for all, то есть вы в любое время сможете присоединиться к уже идущей игре, а не ожидать, пока соберется нужное число игроков. И многое другое.



ла всему живому. Кругом шли боевые действия. Но вот на одной неутопной и неприхотливой планете, называемойся **Криг-76**, были обнаружены артефакты — следы древней инопланетной цивилизации. Так началась новая война.

Именно таким было начало первой части *Ground Control*, знаменитой трехмерной стратегией с минимумом экономики и максимумом сражений. Тактических сражений, которые учили игрока всем тонкостям войны, заставляли активно шевелить мозгами при выборе стартового набора войска. Нас ждал ураганный, неподражаемый геймплей — миссии проходились на одном дыхании, впрочем, как и кампании. Думаю, каждый геймер, познакомившийся с этим шедевром, сказал себе: «Хочу еще». И вот спустя почти три года это желание, кажется, начинает сбываться.

Не так давно компании **Massive Development** и **NDA Productions** открыто заявили о том, что продолжают *Ground Control* быть, дескать, работы в этом направлении уже давно ведутся. В общем, самое время подумать — получим ли



Все эти восторги ожидают нас уже в этом году. Правда, учитывая традицию разработчиков многократно переносить релизы, особо надеяться на это не стоит. А вот что действительно стоит делать, так это ждать. Ждать очередного шедевра.



DAVERT dabog@ukr.net

NEXAGON DEATHMATCH

Разработчик/издатель: Strategy First
Жанр: 3D realtime tactics
Дата выхода: лето 2003 г.

Intro

Сколько боев мы провели в виртуальных мирах, виновниками появления скольких трупов стали, какие мы только фракции ни добывали в упорных сражениях. Мы достигли мастерства в этом кровавом умении, и уже ни один бот не может сравниться в этом искусстве с нами. Мы без проблем делаем ракет-джамп, круговой стрейф и хедшот из минигана. Но зачем нам все это? Человечество требует крови, войны, шоу, оно хочет жить азартно. А мы не больше, чем участники этого действа, и наше существование — балансирование на канате жизни над огромной пропастью. Когда же этому придет конец? Когда мы сложем спокойно наполнить грудь свежим воздухом (или тем, что от него осталось) и сказать: «Все, кончилось. Это было только страшное видение. Это — не наша жизнь. Это была всего лишь игра».

Arena

Об этой игре, которую вскоре должен увидеть мир, коротко можно сказать словами Кертиса: «Стратегия по «Квейку». Нет, эта игра не претендует на какую-то сюжетную связь с «Квейком», но похоже кровавые битвы на арене навеяли кровавые ассоциации. Поверьте, весьма интересно увидеть тактику, напоминающую нам шутеры Quake III: Arena и Unreal Tournament. Именно тактики! Что же, весьма заманчиво поспотреть на избегающую вдоль и поперек арену не как на место действий, а как на шахматную доску.



Но все-таки пару слов о сюжете, каким бы скучным он ни был. Он мне навеял массу воспоминаний. Посудите сами. Будущее Земли, а точнее 44 век, по замыслу разработчиков, окажется весьма мрачным. Вся земная поверхность — сплошной мегаполис, застроенный до упора всем, чем только возможно. Пришельцы здесь спокойно живут среди людей (прямо как в Men In Black). Но самое страшное в этом

мире — неискоренимая потребность человечества в насилии. Для этого организовано кровавое соревнование, шоу, в котором могут принять участие все заключенные. Главный же приз победителя — свобода (ага, еще Шварценеггер таким занимался). Как трудно догадаться, среди участников дезматча и мы с вами.

В игре будет четыре расы: **Tekkan, Ghandros, Strunar и Olfrun**. Определиться с выбором, вы получите команду из четырех юнитов. Существует четыре типа юнитов, общий для всех рас. К сожалению, не совсем известно, что будет уметь делать каждый из них, но с определенностью можно сказать, — кроме мощных бойцов, существует нечто вроде магов-шаманов, позволяющих открывать телепорт и применять другие магические способности. Юниты определенной расы отличаются от своих прототипов характеристиками и оружием.

Итак, суть игры просто и чем-то напоминает Capture The Flag. Есть две базы, на каждой находится сфера. Надо захватить сферу противника и не позволить разрушить свою. Но для защиты своей сферы вам понадобятся некоторые оборонительные сооружения, а именно база. База строится на заранее выданные вам кредиты, вы можете оградить ее неприступными стенами, а также поставить кучу стационарного оружия. Но не забывайте: все преграды на карте реально разрушить, и ваши укрепления не являются исключением. То есть вам придется одновременно оборонять свою территорию и штурмовать противника, что, как по мне, в плане тактики задана весьма интересная.

Начиная с этого момента, для создания базы понадобятся деньги. Как в любом шоу, их платят спонсоры, и чем больше им понравится ваше выступление, тем большую сумму хрустящих «зеленых» они вам выдадут. Если вы убьете противника рекламным щитом или в ближнем бою, это будет цениться выше, чем если бы вы совершили нападение на расстояние.

Деньги мы получаем сразу после окончания уровня, таким образом мы сможем поднастроить характеристики бойцов и при необходимости нанять новых.

Кажется, смысл игры понятен: миссия за миссией сражаетесь на турнире, зарабатываете деньги и улучшаете юнитов. Еще хотелось бы обратить ваше внимание на следующий момент. Помимо того, что на карте все объекты разрушаются, она, ко всему прочему, насыщена ловушками, так что будьте осторожны. Чтобы вам было легче освоиться с командованием юнитов и интерфейсом игры, предлагается обучающий режим.

This is what you see

Теперь несколько слов о графике. Неплохая анимация моделей, красивые текстуры, замечательные эффекты освещения. Она, как видно по скриншотам, очень мультяшная, но думаю, нас после Quake III Arena таким не разочарует. В общем, графика на уровне, но без особых новаторств. Интерфейс игры немного нестандартный, поэтому, чтобы с ним подружиться, придется пройти обучающую. За-



то камера позволит вам осмотреть арену под любым углом, увеличить происходящее до любой степени.

Управление юнитами производится на основе четырех команд: **использовать, атаковать, передвигаться и защищать**. В общем, немного. Так что с тактической составляющей проблем возникнуть не должно.

Об АИ противника пока сказать что-то обнадеживающее не могу. По словам западных обозревателей, юниты противника атакуют вслепую, что может сделать их легкой мишенью для ваших бойцов. Но не отчаивайтесь, до релиза еще есть время многое изменить. Тем более, что в игре нам обещан мультиплеер, и вы сможете с таким же успехом сразиться против своего коллеги по сети.

И напоследок я скажу...

Постараюсь обобщить все вышесказанное. Эту игру уже можно считать оригинальной только потому, что она перевела сетевые шутерные режимы в плоскость реальной тактики, причем, кажется, весьма दिलаничной. Любителям тактических игр Nexagon должен понравиться, но и любителям action'а отвергать его не стоит, хотя бы из-за симпатии к Quake и Unreal ее надо будет испытать.

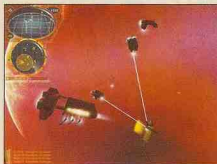
Знаете, мне этот проект чем-то напоминает войнушки между двумя снежными крепостями. Меня в детстве это очень завораживало. Возможно, каждый найдет в этой игре нечто такое, что сможет заставить его с мальчишеским азартом броситься на взятие снежного городка.

Агент Д3ВР стартует с городского космодрома, дабы исследовать виртуальную галактику, откуда ношк! братья по разуму прислали тревожное сообщение в отделение Д3ВР, расположенное в квартале стратегий. Предлагаем игровой общественности ознакомиться с его отчетом.

Андрей М. aka SCRATCH Scratch385@mail.ru



Блин, опять космос... Опять война... А ведь всего-то и хотел на Марс покататься. Смотался... Хотел как лучше, а получилось как всегда — пришельцы хотят уничтожить людей, всеобщая мобилизация, и поехо-



ло-понеслось. И я как всегда под призыв поехал. А ведь всего-то хотелось очередное спасение галактики обмыть. Я ж не знал, что на здешней Земле только один напиток подается — коктейль «Земля-Воздух»... с зачислением в национальные войска в качестве бесплатного приложения...

В общем, очнулся я уже в военной части, когда форму мерил... А что мне еще оставалось делать? Вы местного сержанта видели? В нем сто килограммов мышц — ему будет достаточно на меня просто сесть, чтобы убедиться в правильности армейских методов вербовки...

В общем, пришлось опять воевать. Кстати, зовут меня теперь Дзвидом. Видать, сержант так записал...

Наше далекое будущее... Вы знаете, каким оно будет? Оно будет темным и мрачным. Почему? Потому что люди, совершая межзвездные перелеты, встретят инопланетную враждебную расу, которая нас пороботит или и вовсе уничтожит. Тысячелетиями будут длиться кро-

вопролитные войны в космосе и на Земле. И когда надежды почти не останутся, найдется герой, который встанет на защиту homo sapiens, победит и обратит в бегство коварных захватчиков и врагов отечества.

Знакомая история, не правда ли? На этой фабуле построено огромное количество игр всех жанров и возрастных категорий. Примерно то же припасла и компания Lemon Interactive для своего детиса Star Mage Don'a [второе название игры — Project Earth]. То есть, нам опять в который раз придется собирать под свои знамена армию и спасать мир. Так что вперед, камрады, на амбразуру вражеского дотла!

Итак, перед нами трехмерная стратегия, действие которой происходит в космосе, где развернулась нешуточная борьба между тремя расами: собственно людьми, демонами и некими загадочными витечи. Ну а нам, как обычно, придется взять под свой контроль одну из представленных рас и привести ее к победному финалу.

Хотя основные черты сюжета были уже обрисованы, думаю, стоит растолковать его подробнее. Итак, наше далекое будущее: человечество процветает и процветает во все стороны. Вскоре людскими становится тесно на Земле, и они реализовывают проект под соответствующим названием — проект «Земля». Согласно этому проекту, из населения Земли отбираются люди со сверхъестественными способностями. Они проходят длительный курс обучения и специальных тренировок, а затем каким-то хитрым макомор напрямую подключают свои мозги к гигантскому кораблю, срастаются с ним в одно целое. Корабль этот может совершать прыжки на огромные расстояния к

Разработчик: Lemon Interactive
Издатель: New Media Generation/Медиа-Сервис-2000

Жанр: RTS

Системные требования:

✓ **минимальные:** P3-700, 128 Мб ОЗУ,

16 Мб видео;

✓ **рекомендуемые:** P3-1 ГГц, 384 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

назначенным планетам, создавая необходимые условия для ее дальнейшей колонизации. Такие корабли-колонизаторы, а также их водители получили имя *сандай-веров*. Таким образом была освоена всего одна планета, но этот метод показался достаточно перспективным, поэтому сразу после колонизации *Земли-2*, началась подготовка следующих трех пилотов. Среди них оказывается и вы. Зовут вас, кстати, Дзвидом. Все шло по строго намеченному плану: вначале зачистка сектора от нежелательных объектов, которые могли бы помешать прыжку, подготовка портала и т.д. И именно в этот момент все грозит пойти прахом — к Земле приближается комета. Причем, несмотря на ее внушительные размеры, силы Земли замечают ее только тогда, когда она уже находится возле Марса. Такое впечатление, что она явилась из ниоткуда с явным намерением врезаться в Землю. Вас немедленно посылают сбить ее с намеченного курса. Вроде бы ничего особенного, но не все так просто: в хвосте кометы прячутся корабли доселе неизвестной инопланетной расы — демонов, которые, будучи замеченными, сразу атакуют, не пытаясь наладить контакт.

Собственно, это сюжетная линия кампании за людей. Завязка кампании демонов чем-то сходна: родной мир этой ра-



са погибает, и в то же время их начинают атаковать таинственная, неизвестная им прежде раса — витечи. Демоны не смогли придумать в данной ситуации ничего лучшего, кроме как сбегать от витечи через или же пробить портал. Совершив побег, они попадают в нашу Солнечную систему и решают захватить нашу планету, предворительно уничтожив всех обитателей, то есть людей.

Подробно вам все это излагается в роликках между миссиями. Именно из них вы

сможете узнать о природе витчей, о том, что стало причиной гибели мира демонов, а также много других тайн мирового бытия. Все остальное зависит от нас — смогут ли люди отстоять свои права и свободы, закорпеленные в конституции и обеспечиваемые правоохранительными органами, или же падут под натиском демонов. За витчей нам поиграть не дано.



С сюжетом все. Теперь непосредственно о геймплее.

Игра состоит из двух кампаний — за земные силы и за демонов. Миссии в них строго последовательны и линейны. Перед каждой миссией нас встречает ролик на движке игры, в котором подается брифинг и часть сюжета. Что рождает, так это то, что многие миссии переплетаются, и там, где за землян нам приходилось отбивать атаки демонов, в миссии за демонов нам предстоит эти нападения организовывать. После брифинга нам, наконец, дают поиграть. Что из себя представляет игра? Читайте дальше.

Вы в Homeworld играли? Ну так вот, Starlaceddon — это тот же «Хомекс», только в чуть другом антураже. Вначале каждой миссии в нашем распоряжении имеется только корабль-матка, он же и есть тот самый сандаивер, который служит строительной верфью и пунктом сбора ресурсов. Далее все идет по довольно простому и обидному плану: корабль-матка подлетает поближе к скоплению ресурсоносителей астероидов, строит несколько добывающих кораблей, затем корабль-строитель, который создает военные верфи, исследовательские лаборатории и прочие постройки, а дальше, как и в любой стратегии, — изобретем новые ко-



рабли, улучшаем все что можно, клепаем флот и идем гроить противника. Вот и все.

Некоторые разнообразие вносит наличие второго ресурса — энергии. Пополняется он посредством постройки электростанций (это в космосе-то ☺) и солнеч-

ных батарей. Когда уровень энергии падает, все ваши подопечные готовы отдать концы, корабли становятся почти парализованными, производство замирает — одним словом, настает полный апелсец. Стало быть, главная военная хитрость игры — в первую очередь уничтожить корабль-матку, который является основным энергоносителем, и тогда победа у вас в кармане. К слову, выносятся оный корабль достаточно легко даже самыми слабыми кораблями, что очень облегчает прохождение миссий. Да и AI просто поражает своей тупостью, хотя иногда и падается умирать. Враг нападает всегда с одной и той же стороны, поэтому, построив свои защитные корабли в единый фронт, можно абсолютно не беспокоиться за свою безопасность. Также компьютер иногда абсолютно игнорирует ваши рудодобывающие корабли. Не знаю, может, это глюк такой, но иногда, когда у меня поблизости истощались все астероиды, я со спокойной душой отправлял корабли добывать руду на астероиды, которые расположены в опасной близости с противником, и те мирно трудились у него под носом.

Правда, кое-что порадовало. Например, в некоторых миссиях нам предстоит управлять сразу несколькими кораблями-матками, находящимися в разных звездных системах. Идея не новая, зато вносит некое разнообразие: хотя бы то, что



следить за ситуацией в нескольких системах одновременно достаточно сложно. Также немного усложняет геймплей тот факт, что люди добывают ресурсы из ледяных астероидов в два раза быстрее, а из радиоактивных — в пять раз медленнее, чем из обычных астероидов; у демонов все наоборот (кстати, когда вы приближаете камеру к радиоактивному астероиду, изображение на экране начинает рябить, наглядно демонстрируя действие радиации на технику; в принципе, ничего особенного это фишка в игру не добавляет, но смотрится прикольно). Подобная дискриминация дает возможность, играя в нескольких системах, сделать в одной из них основной упор на добычу ресурсов, а в другой — на производство. Тем более, что добытые вами ресурсы так или иначе попадают в общую казну. Правда, сильно увлекаются таким распределением обязанностей не стоит, так как большинство таких миссий ограничены по времени, поэтому, наращивая военную мощь в одном секторе и выполнив соответствующее задание, вы може-

те не успеть построить войско в другом секторе и проиграть — ведь перемещать корабли из сектора в сектор нельзя.

Кстати, градация эффективности сбора ресурсов — это один из способов подчеркнуть уникальность рас, к чему разработчики стремились, но что у них с успехом не получилось. В принципе, все вышеописанное и отличает друг от друга игровые расы. Нет, они, конечно, отличаются внешне, и вы никогда не спутаете корабли двух разных рас, но по характеристикам соответствующие классы кораб-



лей абсолютно идентичны, и в этом смысле любой корабль одной расы зеркален аналогичному кораблю другой. Немного облегчает общую картину наличие ряда доступных усовершенствований, которые позволяют повысить ту или иную характеристику кораблей. Что еще больше радует, так это то, что разным расам доступны разные технологии. Жаль, что этих самых усовершенствований достаточно мало, да и большинство из них связано с ресурсодобывающим комплексом, что, собственно, и не позволяет из стандартных кораблей создать боевую уникальную единицу, не имеющую аналога у врага.

Весь флот делится на три группы:

1. **Корабли нападения** — в эту группу входят все корабли, специализированные на атаке — от легких истребителей до крейсеров. Всего в этой группе 18 кораблей, по шесть у каждой расы.

2. **Корабли обороны** — все как обычно: медленные, громоздкие, непригодные для полетов на длинные рас-



стояния, но очень мощные. Каждая сторона имеет по два вида этих кораблей.

3. **Мирные корабли** — сюда входят корабль-матки, военные верфи, исследовательские лаборатории и проч.; итого семь штук для каждой расы.

В принципе, корабли в игре мне понравились — у каждой расы свой дизайн, и внешняя уникальность, но из-за того,



что корабли аналогичны по своим характеристикам, в игру становится скучно играть уже к третьей миссии, так как игра в конечном счете сводится к тому, чтобы



собрать армию побольше и задавить противника числом. Также раздражает то, что некоторые виды кораблей по ходу игры почти не используются. Лично я чуть не всю игру прошел, пользуясь практически одними истребителями.

Правда, есть еще несколько особо понравившихся мне аспектов игры. Вот один из них. Каждый корабль имеет функцию самоуничтожения, после активации которой немедленно взрывается, нанося серьезные повреждения всему, что находится вокруг. Так что можно превратить один из своих юнитов в комиксаде и направить в гущу вражеского флота — этот маневр может реально изменить ход событий и склонить чашу весов в вашу пользу. Кроме того, корабль можно продать — правда, лишь за полцены, но в тяжелом финансовом положении и это может помочь. Хотя, по правде говоря, таких ситуаций за всю игру у меня не возникало.

Также в игре присутствует такая фишка, как *супероружие*. Честно говоря, опробовать его я не смог, так как использовать его можно лишь в самых последних миссиях, до которых я не дошел — нервы сдали.

Теперь о *графике*. Итак, по завершению разработчиков, игра должно нас сразить наповал красотой космоса, детализацией объектов и мощностью спецэффектов. Это слова разработчиков. Теперь же несколько слов о том, что ждет нас в реале. Космос и вправду красив — туманности, звезды, планеты и прочая «жив-



ность». Но, к сожалению, космос вовсе не безграничен, каким он был в ORB'e, и отлететь на приличное расстояние от места событий нам не позволено. Это не значит, что камера намертво прикована к главному кораблю, просто место

действия ограничено строго заданным объемом, который обычно очень мал, из-за чего невозможно зойти врагу в тыл.

Далее — *детализация*. С этим у игры все в порядке. Корабли выполнены на должном уровне, астероиды и прочее тоже. В игре сильно чувствуется влияние анимэ — достаточно взглянуть на корабли демонов, чтобы в этом убедиться. А вот спецэффекты, напротив, выполнены на достаточно низком уровне. Такое впечатление, что разработчики последнее время жили настолько изолировано от мира, что пропустили последние события киношной и игровой индустрии — корабли при уничтожении взрываются довольно тускло, да и выстрелы бледноваты...

Озвучка выполнена, под стать графике, на довольно хорошем уровне, хотя местами откровенно раздражает. В целом же оставляет приятные впечатления.

Ну а теперь о главной особенности игры — управлении. Честно говоря, все трехмерные космические стратегии, которые мне довелось опробовать, в той или иной мере страдали недостатками управления. Здесь же их практически нет. В принципе, ничего особенного — просто сделан небольшой реверанс в сторону шутеров и внесены некоторые изменения в установленные стандарты.



Итак, курсор почти намертво прирешен к центру экрана, и при перемещении мыши экран просто-напросто поворачивается в указанном направлении. Перемещение в пространстве происходит посредством нажатия клавиш «вверх», «вниз» и т.д. Юниты выделяются обычным способом, с тем отличием, что курсор все так же остается в центре экрана. Ну а если вам надо заказать постройку корабля или здания, то с нажатием **Ctrl** курсор отрывается от центра и получает возможность свободно перемещаться. На первый взгляд, все это непривычно, но поверьте, попрактиковавшись несколько минут и произнеся несколько непонятных слов в адрес разработчиков, вы оцените эту систему как близкую к идеалу. Кстати, *Starwageddon* — единственная трехмерная стратегия, где можно довольно точно задать нужную вам точку в пространстве — курсор, в зависимости от близости к камере, меняет свой размер, наглядно показывая, на каком расстоянии от вас он находится, причем это расстояние можно регулировать колесом мыши или установленными клавишами. В общем, управление, несмот-

ря на всю свою странность, очень удобно и практично.

Подобьем итоги. В принципе, играть в игру стоит только ради революционной системы управления. В остальном же игра явно не удалась — сюжет так себе, графика в некоторых аспектах очень хороша,



но в других явно недотягивает, однотипность кораблей и однообразие заданий в миссиях (все они в основном сводятся к стандартному найти и уничтожить). Одним словом, больше минусов, чем плюсов.

Кстати, по последним данным игроградской разведки, в данный момент активно ведется постройка второй части этой игры. Причем разработчики, явно неудовлетворенные своим предыдущим творением, заявили, что вторая часть будет намного лучше, а от предыдущей останется разве что система управления. Искренне надеюсь, что это правда.

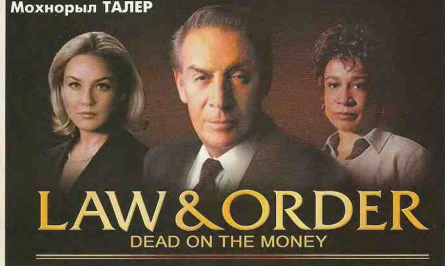
Ну наконец-то оторвался! Пришлось дезертировать. А что делать? Мало того, что меня Дэвидом записали, так еще и обнаружили во мне способности какого-то *сандайверал*! Ну, я поначалу обрадовался, думаю, сразу звоню, офицерские лычки, секретная должность, а тогда уже не война будет, а лесня — в тылу тушенкой торговать. Ну, в общем, приезжаю я в военную часть, а там мне говорит прямым текстом: «Молодец, сынок, нашей родине нужны такие идиоты, давненько к нам свежих *сандайверов* не присылали!» Я сразу не понял ничего. Понял уже, когда мне



на затылок какую-то фиговину приделали вроде розетки и подключили через нее к кораблю... Оказывается, через эту розетку можно кораблем управлять. Удобно и не напрягает, главное особо не волноваться, а то такие виражи выводит!

И вот теперь я на этом корабле, собственно, и сиживаю. Если курс правильный, то завтра буду на родине. А корабль с розеткой — вещь хорошая, в хозяйстве пригодится...

Мохнорыл ТАЛЕР



Не Страшный Суд, или Преступления и наказание одного автора

Речь обвинителя

Высокий суд! Господа присяжные заседатели! Я кланусь говорить правду и только правду, ибо от этого зависит моя карьера.

Посмотрите на обвиняемого, взгляните в его черты. Разве есть в них хоть что-то человеческое? А нечеловеческое? Да в этих чертах вообще ничего нет, кроме подлой лжи, низости и корысти! Этого обвиняю... это существо зовется якобы Кирилл Талер... а знаете ли вы, что это кличко? Настоящего имени этого... хм... никто не знает, так как

ко номеров, чтобы получать большие гонорары, и бухгалтерия молча терпит, когда Талер, злобно похрюкивая, в очередной раз приходит за большими выплатами.

И самый большой недостаток тестера новых ир К.Талера — трусость. Он боится шутеров, файтингов, военных симуляторов, любых сражений от первого лица. Он боится играть за силы зла, а силы добра боится пускать Кирилла в свои ряды, потому что тогда силы добра ничего не спасет... Что, кроме квестов, может быть спасением для такого горе-геймера?

Труда и честного пресс-секретаря агентства BondD'a он обзвал «канцелярской крысой», чем подорвал его авторитет среди доверчивых геймеров.

Но и это не все! Беспечно прокрывшись вслед за агентами Keris'n'Glukk'ом на задание Enclave, К. Талер кое-как дополз до пятого уровня... На пятом же уровне — слушайте, Высокий суд, сидящие в зале геймеры, господа при... все, в общем! — на пятом уровне за четыре часа игры он был убит 134 роза подра, в итоге сдался, так его и не пройдя. После этого в Келенкайме устроили праздник с фейерверком и козинаками...

И последние совсем уж выходят из ряда вон! Все знают, кто в 3:00 часа ночи налил в туалет редакции... простите, в туалет ДЗВР: «Большим начальникам по морде чайником, а начальникам маленьким — по морде валенком!»

Rand, зашедший помыть руки, получил тяжёлую психологическую травму. Последствия были страшны — Rand пристыдится к спиритизму, начал читать книги о любви и смотреть сериал «Петербургские тайны».

Сейчас же сей субъект взялся за прохождение криминального квеста **Law and Order**, хотя в криминалистике он, как я в шахтах Ворукуты, — полный ламер.

Я обвиняю Талера в многократном провале расследования (около 43-х раз), провале судебного процесса (43 умножить на 2), полном неумении проходить игры, а также неумении описывать суть игры.

Разработчик/издатель: Legoci Interactive

Жанр: сим-детектив/прокурор

Системные требования:

✓ **минимальные:** P2-400, 64 Мб ОЗУ;

✓ **рекомендуемые:** P3-600, 128 Мб ОЗУ

Поддержка multiplayer: отсутствует

С учетом всего вышеизложенного требую для Кирилла Талера высшей меры наказания: отстранения от написания, прохождения и покупки игр. Также отстранения от компьютера, Интернета, телевизора, тостерницы и пельменницы. Высокий суд, я закончил.

Первый свидетель. Детектив, расследовавший убийство Дженин Расс

Высокий суд Нью-Йорк! Господа присяжные заседатели, а также мои будущие напарники! Я кланусь говорить правду и только правду, полагаю руку на пакет чипсов и ведро попкорна, ибо это основа нашей лучшей в мире нации.

Ранним утром в Центральном парке во время пробежки совершенно случайно была убита женщина. Как оказалось потом — бизнесвумен Дженин Расс. Я допил кофе и собирался выйти на место преступления, как вдруг в дисковод моего Макинтоша что-то зажуужало, и оттуда вылез некий К.Талер, представившийся моим напарником. Я наспех объяснил ему принципы работы детектива, и мы отправились на «дело».

Раскрывать убийство — штука тяжелая, — это Вам не раз читали. Нужно уметь делить много разных полезных вещей, точнее четыре. Но так как два крутых детектива для одного квеста слишком много — с Вас хватит и двух навыков.

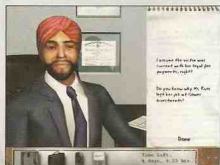
Первое — «сбор улики». При наведении на улику на экране появляется лула. Этот навык необходим каждому детективу так же, как полпорки каждому американскому гражданину. При отсутствии данного умения Вы рискуете пропустить множество доказательств чьей-то вины. А в этой игре каждая ошибка — фатальна.

Второе — «умение отличать правду от лжи» или «допрос». Избавляет от множества ненужных вопросов при беседе со свидетелем. Без этого навыка Вам вообще не



чего делать в Америке в целом и в Law & Order в частности. Свидетели будут отвечать «да», «нет», «не знаю» и на повторную беседу не согласятся.

Третье — «работа в команде». Если расследование заходит в тупик, Ваш супервайзер поможет из него выйти. Этот навык нужен для того, чтобы отвлекать от двух первых навыков. Сейчас объясню почему. Law



он съел свидетельство о рождении. Нет, высокий суд, ему не было вкусно — он сделал это из вредности.

Выросший и окрепший в холодной Ворукуте, где человек человеку — полярный песец, окольными путями пробрался он в Киев... Этого зверя даже из Ворукуты прогнали! Обманув своего старого наставника Tom/Doc/Keris'a, этого кристальной сорогородской души человека, залез он своим рыльцем (давайте — я пишу!) в редакцию «Мика». Редакция же встретила его с распростертыми объятиями и покровительственной улыбкой Rand'a.

И что принес в редакцию этот... песец в мешке, с Вашего позволения?

Полный непрофессионализм — раз. Он пишет не столько об игре, сколько о своих впечатлениях от игры, и радостной геймер страдает от того, что Кирилл Талер страдает в статьях... ммм... я бы сказал — «фигней».

Алчность и корыстность — два. Он нарочно растягивает материалы на несколько

& Order устроен так, что, совершив одну ошибку, у детектива нет ни права на вторую, ни возможности испробовать первую. Можно смело начинать сначала. Или — несмело, так, как начинал мой напарник К. Талер, «провалившись» в очередной раз.



Четвертое — *кидти по горячим следам*. Это умение нужно тем, кто сильно «тормозит», то есть тем, кто не родился в Америке. Суть в следующем: на раскрытие преступления нам дается 7 дней и ни минуты больше. Данный навык позволяет немного замедлять течение времени и «тормозить» чуточку больше.

Только чуточку, ибо «тормозить» в «Законы и Порядке» нельзя. Поднял лишнюю улику, положил в кейс — прошло время. Поехал на разговор со свидетелем — прошло время. Одна лишняя улика в состоянии решить исход расследования, вернее — не решить. Вас отстранят, как отстранили моего напарника К. Талера.

Обвинитель только что задал мне вопрос — является ли обвиняемый профнепригодным? Дослушайте мой рассказ до конца и сделайте выводы сами.

Меню настоящего детектива состоит не только из БигМака и кофе. Что?.. Да-да, обвиняемый подсказывает мне, что войти в него (т.е. меню игры) можно щелчком клавиши «пробел». Итак, оно включает:

- ✓ *карту города* с точками, где Вы можете перемещаться; чем больше продвигаетесь в раскрытии преступления, тем больше откроется таких точек;

- ✓ *телефон*, по которому Вам будут звонить из лаборатории, медэкспертизы и т.д. Сами вы позвонить не сможете, ибо нефи... простите, Высокий суд, нахватались я лишним словечек от моего напарника;

- ✓ *выход в основное меню* с правом продолжения игры. Это право записано в американской конституции и под мышкой у статуи Свободы;

- ✓ *кейс*.

На нем остановимся подробнее. Кейс, в который складываются улики, документы, отчеты и все, что попадает под руку. С его помощью Вы сможете отдать улики в криминалистическую лабораторию и на опыты, отправить запросы на наблюдение за свидетелями или подозреваемыми, а также на психоналики. Первые улики могут быть использованы для оформления ордера на обыск подозреваемого или для ордера на арест. Вот, обвиняемый напарник мне подсказывает, что напротив содержимого кейса для этого предусмотрены специальные окошечки «улики» + «подозреваемый»... Для того чтобы разобрать-

ся, напарнику пришлось 27 раз провалить задание. Также в меню напротив имеются «повестки» и «вызовы» — эти функции для того «светлого будущего», когда преступник будет арестован и им займется суд.

Уважаемый обвинитель, Высокий суд, я не могу сказать, плохим ли детективом был К. Талер. Наша профессия тяжела, требует кропотливого труда, исключительной внимательности и мобильности, особенно если преступление требуется раскрыть за 7 дней. А обвиняемый напарник взялся за такое впервые. Попробуйте и Вы, обвинитель, стать моим напарником и найти преступника за такой короткий срок с первого раза.

Я закончил... Руку с попкорна можно убирать?

Адвокат

Высокий суд! Господа присяжные заседатели! Я клянусь говорить правду и только правду, ибо то, что я говорю, — сплошная правда. Потому что я всегда верю в то, что говорю. Да потому что я адвокат, в конце концов!

Посмотрите на этого честного, смелого человека Кирилла Талера. Почему смелого? Он решил стать детективом в игре, хотя не прочитал за всю жизнь ни одного детектива, не просмотрел ни одного детективного фильма, боялся милиционеров и косил от армии, праявля в шахтах.

Почему честного? Он не считает, что проходить игру с соловьями позволительно для настоящего гейм-обозревателя. Хотя сам не прошел без них ни дня...

Заметьте, он расследовал Law & Order, которая не может похвастаться отсутствием глюков. Я понимаю, для вас это не имеет большого значения, но представьте себя на его месте!

Что значит, «протестую» и «не существую»? Глюки — это существенно. Господи судья, скажите, ведь у Вас были глюки хотя бы раз в жизни? Почему же у Law & Order не может быть?

Я протестую против предложения «выкинуть компьютер! Протест принимается? Очень хорошо!

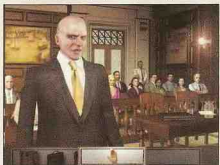


Также хочу сказать, что «умение» писать об играх — необоснованное обвинение. Есть ли у вас доказательства, что мой подзащитный не умеет писать об играх? До его можно поставить в один ряд с памятником Пушкину... точнее, с самим Пушкиным! Да что там — выше! Стишок каждый может сочинить, а ты статью попробуй напиши, игру сначала пройди. Нет, господа, прохождение игр и написание об этом

статей есть великое искусство, а людей искусство не судят!

А вы хоть видели, как мой подзащитный проходил Law & Order, как он плакал, когда впервые увидел бездыханную жертву? Вы слышали, как билось его большое северное сердце? Так вот, не говорите, ибо нефи... Простите судья, я много обалдел с подзащитным... Сердце — это самый важный орган человека, без мозгов его можно, даже нужно, а без сердца — никуда... Что значит «не относится к делу»? Протест принят? Кудю?

Куда Вы меня выводите? Почему это я нарушаю порядок в зале суда? Свободу Талеру — самому лучшему автору из шхер...



теров и лучшему шахтеру из авторов!!! Америка и Воркута — братья навек!

Второй Свидетель. Судебный прокурор по делу об убийстве Дженин Расс

Высокий суд! Господа присяжные заседатели! Находясь в зале будущие детективы и юристы!

Я клянусь говорить правду и ничего кроме правды, полагаю... Ну, это неуживо, что я там и куда я там «полагаю». Я и так девушка занятая, а с моим новым помощником К. Талером я стала еще и озобоченная... озобоченная то есть. Где вы такого выкопали?

Расскажу по порядку. Профессия юриста (а здесь — прокурора) гораздо более сложная, нежели профессия детектива. Кроме допросов и сбора улики (обязательно, как у детектива), юристу предстоит еще и произносить речь в суде, протестовать, когда защител задает провокационные вопросы, и предельно точно допрашивать свидетелей.

После очередного дня суда меня и моего напарника ждет не сладкий отдых в каком-нибудь баре. Нет, мы продолжаем мотаться по различным значным местам, допрашиваем до впадения пистолета, то этого... председателя Союза водителей грузовиков, — подсказывает мой обвиняемый помощник.

Сегодня я говорю не как прокурор, а как свидетель, поэтому могу заявить, как мне здесь все очертено: и американский образ жизни, и этот попкорн, и, самое главное, моя адская работа! Можете запротоколлировать любую мою грубость — я даже порадаюсь, ибо нефи... Да, господи судья, я набралась словечек от этого помощника и совершенно не жалею. Вместе с ним я провалила задание столько раз, сколько не проваливала за всю свою карьеру!

Уфф... Выговорилась, и даже как-то полегало... Нет, не стоит выводить меня из

CONFIDENTIAL

SECRET

СТАЛЬНЫЕ
САМУРАИ

Александр GLUKK

Жанр: TPS**Разработчик:** ProGraph Research**Мировой издатель:** Got Game Entertainment**Издатель в Украине:** «Мультитрейд»**Системные требования:****✓ минимальные:** P2-350, 64 МБ ОЗУ, 3D-акселератор;**✓ рекомендуемые:** P3 — 600, 128 МБ ОЗУ, 3D-акселератор**Анимэ по-итальянски**

«Жизнь, как известно, не стоит на месте, подбрасывая нам все новые и новые впечатления и заставляя менять устоявшиеся взгляды. Давно спущено в самую глубокую канализацию бытовавшие ранее убеждения, будто яркое проявление японского массового искусства — мультики-анимэ — исключительно не дебильтный продукт загнывающего восточного милитаризма, отличительной чертой которого являются зеленоволосые девочки с огромными глазами (вероятно, от испуга при виде очереди в сортир). На поверку оказалось, что все не так просто. Анимэ, как, впрочем, и всякая поп-культура, имеет в своем ок-



тиве как откровенный отстой, так и более чем достойные продукты. Причем последних вовсе не так мало. И что интересно, в процессе эволюции гражданского самосознания слово «анимэ» стало ассоциироваться не с большими глазами девочками, а с лихо закрученным сюжетом, красивыми любовными историями и глубоко проработанными фантастическими мирами. Стоит припомнить хотя бы популярную в довольно широких кругах серию Final Fantasy, чтобы понять, что такое анимэ на самом деле. Причем, знающие люди говорят, что изображения сценаристов «Последней фантазии» — это далеко не потолок для создателей произведений этого жанра. А это значит, что...

Монотонный голос лектора уже четвертый час звучал в голове агента Глюка, уныло бредущего по задворкам итэроградского Архива. Это гигантское здание, выстроенное на пожертвования жителей города, содержало ве-

ликое множество порталов, ведущих в самые разные виртуальные миры. Некоторые из них были знакомы Глюку, названия других он видел впервые. Но среди них отсутствовало то, которое он разскивал с самого утра. Архив, надо признать, получился совсем не маленьким.

«...Подобная смена акцентов привела к тому, что для многих из нас само упоминание об анимэ стало своеобразным знаком качества или, по крайней мере, указывает на то, что на продукт стоит обратить внимание. Возможно, именно это заставило итальянскую команду ProGraph Research озвобиться постройкой здания в «стиле анимэ». Но, впрочем, не нам судить о том, что двигало итальянскими поклонниками японской культуры. Важно то, что летом 2002 года к итэроградскому мы устремились металлические шпильки здания Tslupati 2265. Опрос общественного мнения, проведенный Итэроградским Департаментом Маркетинговых Исследований, показал, что особой популярностью данный комплекс не пользовался. Тем более удивительно, что спустя почти год силы специального назначения крупной корпорации «Руссоби-М» оккупировали постройку и приступили к насильному насаждению русского языка. В конце марта 2003 года операция «Руссификация» подошла к концу, и мир Tslupati 2265 был официально переименован...»

Мы рады приветствовать вас в портале переклада во вселенную «Стальные самураи». Когда вы пройдете допинг-контроль, то попадете в замечательный, неповторимый мир высоких технологий. Вас ожидает увлекательный, динамичный экшен, логичный и интересный дизайн уровней, захватывающий сюжет с множеством неожиданных поворотов...

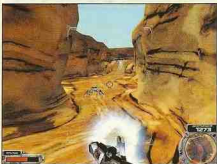
Глюк выпнул сигарету и, тяжело вздохнув, шагнул в портал.

Земля. 2265 год

Предистория игры трудно назвать оригинальной. Но, как сказал, что если нечто подобное уже было, то данный факт сразу же нужно записывать в неадекват! Лично меня, как любителя антиутопии и всяких-разных постапокалипсисов, завязало даже породило.

Заворушка, в которой нам придется принять непосредственное участие, началось в 2160 году. Именно тогда прекратил существование демократический режим, и планета превратилась в империю, а если быть до конца точным, то в сегунат со столицей в городе Шин-Бале. До сих пор остается загадкой, почему новое правительство решило практически полностью скопировать политическую структуру средневековой Японии, но факт остается фактом. Во главе государства сто-

ял сегун, которому формально подчинялись десятки удельных князей-даймо. Они владели огромными областями и собственными армиями, причем зачастую последние превосходили вооруженные силы, подчиненные непосредственно сегуну. Основой любой армии являлись самураи. Старинный кодекс Бундо возродился в первоизданном виде, и по-



томки древних мастеров меча вновь начали жить согласно заповедям своих предков. Тот факт, что на смену достижениям пришли многочисленные боевые роботы, а мечам — пулеметы и ракеты, не имело никакого значения. Уже третье поколение самураев не мыслило жизни без служения своему господину и с радостью жертвовало собой во имя интересов правящего Дома.

Но многолетняя война не прошла бесследно. Планета испытывала жесточайший энергетический кризис, и именно сегун контролировал запасы драгоценной энергии, что помогало ему держать в повиновении гордых даймо. Так продолжалось до 2265 года, когда исследовательская экспедиция из Шин-Бале обнаружила у берегов Японии загадочный саркофаг. Дальнейшее его изучение привело к потрясающим результатам. Оказывается, саркофаг содержал в себе практически неисчерпаемый источник энергии — самую большую ценность для страдающего от кризиса человечества. Излишне говорить, что разглашение этой информации неизбежно привело бы к восстанию и падению власти сегуна. Поэтому правительство Шин-Бале тщательно следило за тем, чтобы сведения о таинственной находке не попали в руки даймо.

Однако судьба распорядилась иначе. Сегун умер, не оставив наследника, и власть перешла в руки *Совета*, куда входили самые могущественные даймо. Этот Совет, естественно, узнал о драгоценной находке, которую незадолго до смерти сегуна переправили в Шин-Бале. Это-то и послужило причиной новых раздоров. Лишь немногие из князей остались верны своему долгу. Большинство из них видели в древнем артефакте лишь возможность для возмещения собственных До-

мов. И вспыхнула новая война. Спустя очень недолгое время враждующие стороны объединились в две коалиции, одна из которых хотела восстановить мир, вновь объединив планету под властью сегуна. В то время как другая заботилась только о том, чтобы укрепить свои владения, получив доступ к загадочной

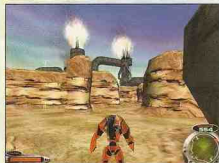
маме на грудь пущенные в вас ракеты. В общем, несмотря на все старания разработчиков сделать прохождение миссий за каждого из героев особенным, больших отличий между ними не наблюдается.

На пути к победе

Что же представляет собой сам игровой процесс? Как и положено всякому шутеру, это стопоренный бескомпромиссный экшен. Получив вводную и осмыслив задания, мы попадаем в нужный район и начинаем двигаться к заветной цели, истребляя на пути все, что поддается уничтожению. Девиз всех шутеров еще со времен «Дума» — «убей их всех!» — используется разработчиками на полную катушку. Не надо думать, надо быстро двигаться и метко стрелять. Даже когда необходимо выполнить какое-то специальное действие, например, взорвать дамбу или уничтожить гигантский вентилятор, добрые итальянские парни четко помнят вам красными кружочками те места, куда следует выпустить ракету, чтобы добиться желанного результата.

Все, что любит шутеры, хорошо знают, что в бешеной беготне по уровню, сопровождаемой истреблением десятков противников, есть своей драйв. Особенно, когда процесс уничтожения врагов приправлен хорошей музыкой, а сами уровни сделаны ярко и интересно. Если с музыкой у «Стальных самураев» все в порядке, то об уровнях этого скажу никак нельзя. У меня вообще создалось такое впечатление, что в игре имеется всего один карта. Переплетая из одного сектора в другой, мы постоянно вынуждены двигаться по

красться по пустым коридорам базы, осторожно выплывать из-за угла, стараться подобраться к противнику сзади, выстрелить на доп. секунды раньше него. Что это? Намек на стелс-миссии? Можно, конечно, выразиться и так, если бы не абсолютная тупость ваших врагов. Искусственный интеллект игры не плохой, он просто отсутствует напрочь. Если вы видите двух стоящих рядом охранников и начинаете расстреливать одного из них, то его напарник абсолютно не реагирует на это. Более того, противник, подвергшийся атаке, начнет под вашими выстрелами лететь отступать назад и в конце концов умрет. Если, конечно, не удастся заметить вас раньше. Добавьте сюда еще то, что всю игру вам придется бродить с одним-единственным пис-



му источнику энергии. Излишне говорить, что, в конце концов, древний артефакт попал в руки плохих, а нам с вами поручается вернуть его в Шин-Бале.

Герои. Куда же без них

Действительно, куда? Ребята из ProGraph Research явно пренебрегли заявлением известных хорватских фантастов Г.Л. Олди о том, что «герой должен быть один», и ввели в игру двух абсолютно не похожих друг на друга персонажей, каждый из которых преследует свои собственные цели. Хотя какие «собственные цели» могут быть у самурая, жизнь которого целиком и полностью принадлежит его созерцанию? Правильно, никаких, кроме служения и... мести. Именно этими мотивами и руководствуются наши виртуальные подопечные. В первой же миссии мы знакомимся с молодой девушкой Наоко Химори — самурею на службе у сегуна. Несмотря на молодость и наивное личико, Наоко — настоящий самурай и к тому же один из лучших бойцов Шин-Бале. Получив приказ вернуть артефакт, она просто горит желанием поскорее броситься в бой во имя своего сегуна. Ее будущий напарник и наш второстепенный герой несколько иного склада. Неон Шима некогда состоял на службе у могущественного даймю, предателями убитого собственным племянником. Он жутко переживает, что не смог спасти своего господина и мечтает только о мести, ради которой тот и пошел пренебречь всем, даже заповедями самурайского кодекса чести.

Ну что ж, судьба многогрудной планеты снова в наших руках. Добираться до заветной цели будет не просто, но разработчики позаботились должным образом экипировать наших героев. Наоко предпочитает легких, маневренных роботов, которые, не обладая мощной броней и тяжелыми пушками (что, впрочем, не значит, что они абсолютно беззащитны), способны довольно быстро двигаться, уворачиваясь от выстрелов неприятеля. Неон Шима — сторонник более тяжелых видов вооружения. Его робот способен выдержать довольно большое количество прямых попаданий и без труда подводит огневую мощью практически любого противника. Правда, это не значит, что, управляя действиями Неона, следует забыть без движения, прини-



одним и тем же извилистым тропинкам, летящим между безжизненными, выжженными атомными взрывами скалами; каждый раз пробегать под одним и тем же каменным мостом, а потом, описав полукруг, возвращаться к нему же. В итоге, мы обязательно попадем на круглую полянку, застывшую каменными столбами, а потом... Да, разработчики предупреждали, что поверхность Земли после долгих и ожесточенных войн превратилась в безжизненную пустыню, но почему все же части, вплоть до мельчайших деталей, копируют друг друга?

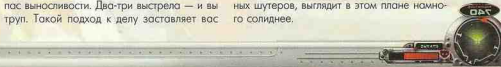
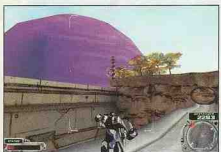
Время от времени нам придется покидать роботов и проникать в охраняемые корпуса на своих двоих. Этот этап игры сильно отличается от сражений боевых машин. Если, как говорилось выше, ваш робот способен выдержать довольно большое количество прямых попаданий, то несоизмеренно тонкой броней самурай имеет несоизмеримо меньший запас выносливости. Два-три выстрела — и вы труп. Такой подход к делу заставляет вас

толетом, и заменить его чем-нибудь более сложным нет никакой возможности. Ваш удел — уклоняться по оружейным комнатам, угрюмо смотреть на полки, заваленные пулеметами и бронежилетами, проходить мимо мертвых охранников, шептавшихся в автоматы, и грустно следовать дальше, сжимая в руках верный, безотказный, но довольно слабенький пистолет. Через час игры даже не заканчивающиеся патроны перестают радовать.

Нельзя не упомянуть еще об одном, пожалуй, самом раздражающем недостатке игры, — невозможности сохраниться посреди миссии. ProGraph Research решил использовать «красивостаную» систему, в которой наш герой имеет пять «жизней», и после каждой гибели возрождается за ближайшим углом. В принципе, этих пяти «реневираний» с лихвой хватает на прохождение любого уровня. Но подобная система не спасает от «вылета» игры, что, к сожалению, со «Стальными самураями» случается довольно часто.

Вывод

Честно говоря, мне всегда становилось немного обидно, когда я вижу игры подобного рода. Идея — отличная, а вот исполнение... Стоило сделать нормальные, интересные уровни, а боев снабдить хотя бы заточками инстинкта самосохранения — и результат получился бы совершенно другим. А так, буквально не через несколько часов даже самые восторженные перестрелки не вызывают ничего, кроме раздражения. Сюжет, правда, неплох. Далеко не в каждом шутере можно встретить такую стройную и продуманную историю. Но шутеры, вообще, редко отличаются сильными сюжетами, а вот если сравнить «Стальных самураев» с другими аниме, то... Любо этого не делать. Даже шутер-добрый Шого, один из первых появившихся на PC аниме-шутеров, выглядит в этом плане намного солиднее.



Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

ИЛ-2 ШТУРМОВИК

Разработчик: Maddox Games**Издатель:** 1C**Жанр:** авиасимулятор**Системные требования:**✓ **минимальные:** P3-800, 1256 Мб ОЗУ, DirectX 8.1 совместимая видеокарта 32 Мб памяти, 1.1 Гб на жестком диске;✓ **рекомендуемые:** P4-1.6, 512 Мб ОЗУ, DirectX 8.1, 64 Мб видеокарта

Наставив себе под нос мелодию из фильма «В бой идут одни старики» ☹, я плюхнулся на свой любимый стул, что стоит возле компьютера. Включив этот самый персональный девайс, я потянулся рукой к сумке и извлек оттуда коробочку с двумя дисками. Далее в строгом соответствии с инструкциями из readme-файла я приступил к установке ☹. Обычно во время setup'a мой мозг всецело занят «Сапером» или каким-то пасьянсом, но на сей раз я погрузился в тяжкие думы. Что же являл собой «ИЛ-2 Штурмовик: Забытые Сражения»? Наверное, гораздо больше банального add-on'a, но в то же время меньше, чем игра-сиквел. Ладно, ща разберемся!



Запускаем, смотрим видео, которое, по сравнению с оригинальной игрой, ничуть не изменилось. Далее пред нами ясны очертания главного меню — и вновь ничего нового. Создав свой профиль, я начал искать пункт «Карьера». Когда мои поиски увенчались успехом и я увидел список доступ-

ных стран и кампаний, мои глаза просто «разбежались». Кроме Германии и СССР, теперь доступны Финляндия и Венгрия. Если читатели забыли школьный курс истории, напоминаю — обе вышеозначенные державы воевали на стороне фашистской Герма-



нии. Что мне особенно понравилось — радиопереговоры ведутся на родных летчиком языках (также предлагается текст на русском). Армейские звания тоже соответствуют принятым в тех или иных странах.

Также на меня произвели впечатление динамичные кампании — у каждого есть возможность написать свою историю! Ну это я слегка загнул, как обычный летчик может изменить ход истории? Зато вполне в его, а значит, и в наших силах отодвинуть линию фронта как можно дальше от родного аэродрома ☹. Тут главное — выполнять все поставленные задачи. В случае провала операции вы можете на выбор или переиграть ее, или продолжать дальше. Если же вас ранил в бою, то провалявшись пару недель в госпитале, вы снова вернетесь в строй и при этом будете приятно удивлены, что ваши коллеги не сидели, сложа руки. Взглянув на их статистику сбитых самолетов и количество боевых вылетов, понимаешь, что война — это тяжелая работа. Игра заканчивается лишь в двух случаях: вас берут в плен (в плен вы попадете, катапультировавшись или приземлившись на вражеской территории), или вы просто погибаете в бою.

Точно такая же участь может постигнуть ваших соратников и противников: их могут и убить, и ранить или банально взять в плен. Естественно, на их место тут же придут «зеленые» новички, которые только вчера научились управлять самолетом. Конечно, они будут летать намного хуже ветеранов, и в игре это прекрасно реализовано. Еще один нюанс. Например, в одной из миссий вы совершили налет на вражеский аэродром и хорошенько покомромали стоящую там авиатехнику. Так вот, если в следующей миссии вы будете пролетать где-то рядом, скорее всего, вы не встретите никакого сопротивления, максимум огрызнется парочка-другая зениток... Царство им небесное ☹.

Разобравшись немного с динамичной кампанией, рад вам представить полный перечень кампаний за все государство. Начнем с той страны, которая еще одиннадцать лет назад была нашей родиной. Как вы, конечно, догадаетесь, речь идет об СССР. Помоему, львиная доля геймеров вначале играет в «ИЛ-2» именно за советскую армию, между прочим, я не исключение.



На советских истребителях нам суждено бить вражину над такими городами и населенными пунктами: **Ленинград 1941 — 1942 — 1943 — 1944 — Берлин**, то бишь нужно пройти весь путь от Ленинграда до Берлина. Вторая кампания проходит на юго-западном фронте, события начинаются с перво-

го же дня войны: **Львов 1941 — Смоленск 1941 — Москва 1941-42 — Крым 1942 — Кубань 1942 — Сталинград — Ржев 1942-43 — Кубань 1943 — Курск — Крым 1944 — Смоленск 1944 — Львов 1944 — Берлин.**

Всем известно, что в советских BBC армен Великой Отечественной войны летали



не только штурмовики до истребители, но и бомбардировщики. Правда, нам доступен всего лишь один ТБ-3 и его модификации, но поверьте, управлять раздельно всеми его двигателями (всего их 4) очень и очень сложно. Я поначалу даже запустить их не мог, пока третий набрал обороты, первый уже заглох ☹. Так вот, бомбить супостатов вы будете в следующих регионах: **Львов 1941 — Смоленск 1941 — Москва 1941-42 — Ленинград 1942.**

Теперь тот самый ненавистный враг — фашистская Германия. Перечень имеющихся компаний вселяет надежду в сердца виртуальных пилотов. На легендарных немецких истребителях «мессершмитт», или просто «Ме», можно будет уничтожать противника в небесах над **Львовом 1941 — Смоленском 1941 — Москвой 1941-42 — Ржевом 1942-43 — Курском — Смоленском 1944 — Львовом 1944 — Берлином.** Это все группа армий «Центр». Группе армий «Север» предстоит воевать над **Таллином и Ленинградом 1944 — 1942 — 1943 — 1944 — Берлином.** Ну а группе армий «Юг» придется сражаться над **Крымом 1941 — 1942 — Кубанью 1942 — Сталинградом — Кубанью 1943 — Прохоровкой — Крымом 1944 — Львовом 1944 — Балатоном.**



Лично мне очень понравилась кампания истребителя-бомбардировщика, в которой довелось полетать на фактически том же «**Me-109**», только модифицированном: появились бомбовые отсеки и подвесы. Итак: **Львов 1941 — Смоленск 1941 — Моск-**

ва 1941-42 — Крым 1942 — Кубань 1942 — Сталинград — Кубань 1943 — Курск — Крым 1944 — Смоленск 1944 — Львов 1944 — Берлин.

На чисто-конкретном и огромном бомбардировщике «**He-111**» вас ждет аналогичная компания, но в конце войны станет доступным такое чудо техники и инженерной мысли немецких ученых, как «**Me-262 A-2a**». Ну и на закуску кампания пикирующего бомбардировщика «**Ju-87 Stuka**», который ближе к окончанию войны можно будет сменить на «**FW-190**». Между прочим, советую попробовать. Совершенно непередаваемые ощущения, когда вы несетесь навстречу земле вертикально и, смотря на вертящийся, как пропеллер, альтиметр, сбрасываете бомбы.

У Финляндии и Венгрии компании, конечно же, поскромней, но тем не менее, над **Финским заливом** можно будет полетать с 1941 по 1944 годы включительно, правда, только на истребителе.

За **Венгрию** в воздухе сражались также истребители над **Прохоровкой 1943 — Львовом 1944 — Балатоном 1945.**

Вот такой он, весьма и весьма впечатляющий список компаний. Что ж, передем теперь непосредственно к боевой технике. Из оригинального «ИЛ-2» перелетели аб-



солютно все самолеты. Плюс некоторые, ранее доступные лишь пилотам AI, теперь поступили в распоряжение игрока.

Настало время перечислить новые самолеты «наших» — добавлено по две модификации следующих боевых машин **ЛА-5, ЛА-7, И-16, И-153.** Ну куда же нам деваться от наших американских друзей, которые искренне считают, что именно они выиграли вторую мировую. Ленд-лизские поставки неплохих истребителей «**P-47D**» [2 модификации] и фиговенького «**Curtis P-40 Warhawk**». Да, чуть не забыл! **ТБ-3 1933** — это огромный, почти на десять лет устаревший бомбардировщик, но тем не менее, поразительно живучий и эффективный.

Теперь о самолетах Люфтваффе и их союзниках. В «Зобитых сражениях» появились две модификации «**Me Bf-109G**», также доступны тринадцать «**Bf-109**», четыре варианта «**FW-190**», две модификации «**Me-262A**», три — «**Ju-87**» [пикирующие бомбардировщики «**B-2**» и «**D-3**», а также штурмовик «**G-1**»], две модификации бомбардировщика «**He-111H**» (**H-2** — обычный и **H-6** — торпедный), истребитель «**B-239**».

У продвинутого AI — а серьезно и без игро-нии — тоже появились новые машины. У горячих финских парней это британские бомбардировщики «**Bristol Blenheim**», ита-



льянские истребители «**Fiat G.50**», французские «**Morane**» — три модификации. У германских истребителей-бомбардировщиков «**Bf-110**» и гидросамолет «**Ar-196A-3**». У венгров — немецкие «**Me-210Ca-1**». У СССР — бомбардировщики **ИЛ-4** и **СБ-2** по две модификации, **Су-2** и американский, но модифицированный и нос гидросамолет «**PBY-Catalina**».

Что ж, теперь самое время похвалить реализм физической модели. Хотя, казалось, куда уж лучше? Но парни из Maddox Games так не считают, вероятно, их девиз — не останавливаться на достигнутом. Например, как вам понравится раздельное управление двигателями двух-, четырехмоторных машин. Как я уже говорил, заметьте то еще. Теперь, в зависимости от того, на какую высоту вы поднимаетесь, приходится менять насыщенность топливной смеси — иначе двигатель заглохнет. Это нам особенно понравилось, так это то, что разработчики учли недостатки некоторых самолетов. Например, машина, в которой топливо подается не с помощью топливного насоса, а самотеком, может заглохнуть при отрицательных перегрузках — так что будьте внимательны.

А теперь готовьтесь — лично я такое видел только в «ИЛ-2 Штурмовик: Зобитые Сражения». Фича следующая: на всех бомбардировщиках установлен бомбовый прицел, и при сбросе бомб следует ввести данные о скорости и высоте полета. Тогда в точке пересечения прямой и кривой линии обозначится цель для бомбы. Но в этом случае нужно учитывать массу нюансов, о которых просто невозможно рассказать на двух журнальных полосках. Кстати, я описал работу советского прицела, а до немецких, к сожалению, руки не дошли ☹.

Графика осталась на том же высоком уровне. Плюс некоторые нововведения — во время ночных миссий это лучи прожекторов, буквально разрезающие ночную темноту. В итоге, становится светло, как днем.

Озвучка, музыка и другие звуки остались практически теми же. Самой собой, озвучены все новые модели. К сожалению, иногда секунд на 5-20 пропадал звук, а потом вновь восстанавливался. Чем вызван сей досадный глюк — не ясно.

Теперь маленькая такая вставка: всем в обязательном порядке бежать покупать и летать!!!

До встречи, пишите мне на mylo!!

Агент BondD был направлен ДЗБРом наблюдать за ежевесенним слетом «магов» в городской Гостинице вместо Кертиса, гулявшего на Дне Земли. Результаты этой замены паразиты весь ДЗБР, секретариат мэрии и самого Мэра. Длительные поиски по всем вырезистелям, канонам и городским значным местам привели лишь к тому, что был найден публикуемый ниже отчет. Место обитания агента BondD'a остается неизвестным.

BondD

MAGIC

The Gathering

ТРЕТИЙ НАЦИОНАЛ

Большинству из вас известно о существовании настольной карточной игры «**Magic: the Gathering**», хотя бы из статей Там/DOC/Кертиса. Так что вы знаете, что



это не «покер», не «бридж», не «блэк-джек» и никак не «дурак», а интеллектуальная карточная игра. Сейчас «Магия» приобрела большую популярность, в нее играют как взрослые, так и дети (правда, последних немного). Долгое время считалось, что «Мэджик» у нас развит слабо. И это несмотря на то, что наши игроки на турнирах в других странах занимали неплохие места.

Три года назад состоялся первый «Национал» — Национальный чемпионат Украины по «**Magic: the Gathering**». Считается, что с этого момента уровень «Магии» в нашей стране достиг профессионального. Теперь первая тройка победителей «Национала» может представлять Украину на всемирном чемпионате. И вот совсем недавно, 19-20 апреля, состоялся третий такой турнир.

По традиции, мероприятие проходило в помещении Музея вооруженных сил Украины, находящегося в Доме офицеров. Субботним утром перед входом собралась толпа людей. В их разговорах пере-

одически слышались не совсем понятные прохожим фразы: «Представляешь, две партии подряд скрюило, а потом один топ-дека». — Ну и чего тебе расстраиваться? Все равно на «Национал» прошел.»

Это были ОНИ, сильнейшие «маги» Украины. В этом году их собралось очень много — девяносто человек. Это на семнадцать больше, чем в прошлом (спраз становится видно, что «**Magic: the Gathering**» растет и развивается, привлекает все новых и новых поклонников). Игроки представляли различные города Украины: Киев, Днепрпетровск, Донецк, Одессу, Симферополь, Севастополь, Харьков, Винницу, Львов и другие. Всем игрокам для участия в «Национале» пришлось пройти через региональные турниры и победить в них. Как это ни прискорбно, но на такой важный турнир в качестве игрока смогло попасть только одна девушка. Надеюсь, в следующем году



представительницы слабого пола смогут лучше выступить на региональных турнирах и их будет больше на «Национале».

Особо стоит отметить участие Алексея Патченко, самого юного «мага» на турнире. Он уже второй раз попал на «Нацио-

нал», и довольно неплохо показал себя в драфте. Его пример показывает, что играть в «Магию» можно в любом возрасте. Но, несмотря на удачный драфт, он не смог выйти в финалисты — собственная колода оказалась слишком слабой. Возможно, к следующему турниру такого уровня он сможет собрать более сильную колоду.



В первый день были проведены шесть туров в формате «стандарт». То есть, все играли своими, испытанными в боях, колодами. Тут все решали удача и серьезный подход к созданию и тестированию колоды. Техника игры в таких партиях обычно отработана, и интерес, в основном, представляют результаты, показанные некоторыми тестовыми колодами, собранными специально по такому случаю.

По результатам этих туров первое место занял Василий Сидих с восемнадцатой баллами, он не потерпел ни одного поражения. Но первые шесть туров — это не весь чемпионат, а восемнадцать баллов — далеко еще не победа. Ведь нужно удерживать лидерство, а это самое трудное.

Во второй день прошли два драфта, по три тура каждый, в сумме те же шесть туров, и финальный Top 8. Драфт — это один из самых интересных типов игры в «**Magic: the Gathering**». Здесь важно умение «на лету» собрать колоду, пригодную к игре, то есть игроки должны буквально за секунды определять, нужна ли эта карта или лучше взять какую-то другую. Для лидера предыдущего дня первый драфт оказался неудачным — ни одной выигранной игры. Во втором он победил два раза. Но все равно не смог попасть в восьмерку лидеров. А вот Александр Шаров, занимавший в первый день второе место с пятнадцатью

Кузнецов Сергей	Кузнецов Сергей	Кузнецов Сергей	Харченко Георгий
Савчук Ростислав			
Герасименко Александр	Герасименко Александр	Харченко Георгий	
Реентенко Евгений			
Харченко Георгий	Харченко Георгий		
Шаров Александр		Харченко Георгий	
Чуфарин Денис			
Жубрицкий Виктор	Жубрицкий Виктор		

Таблица 1

Таблица 1

баллами, набрал десять баллов, и этого оказалось достаточно для выхода в финал.

По окончании второго драфта получилась такой Тор 8:



- ✓ Кузнецов Сергей (Днепропетровск) — 28 баллов;
- ✓ Жубрицкий Виктор (Киев) — 28 баллов;
- ✓ Реентенко Евгений (Киев) — 27 баллов;
- ✓ Харченко Георгий (Днепропетровск) — 27 баллов;
- ✓ Герасименко Александр (Одесса) — 26 баллов;
- ✓ Шаров Александр (Киев) — 25 баллов;
- ✓ Чуфарин Денис (Киев) — 25 баллов;
- ✓ Савчук Ростислав (Киев) — 25 баллов.

Чемпион в этой восьмерке определялся серией спрингов в формате «стандарт» с теми же колодами, что и в первый день (таблица 1). Все партии проходили относительно быстро, кроме тех, в которых играла колода Сергея Кузнецова. Она построена на замедлении и уничтожении войск врага. Поэтому отдала от нее относительно медленная.

Первое место занял **Георгий Харченко** (колода **Моно-блек**). Что интересно, по рейтингам DCI он занимает в Украине 88 место, очевидно, после такой победы он поднимется намного выше.

Второе место досталось **Сергею Кузнецову** (играл колодой **Мира-ривейк**), который как раз и является лидером DCI рейтинга среди игроков в Украине. Второе место для него не так уж большой неудача — ведь он все равно попадает на Чемпионат мира в Берлине. А потом, вполне возможно, отыграется.

На третьем месте оказался **Виктор Жубрицкий** (колода **РГ**). Единственный киевлянин в национальной команде.

Четвертое место — **Александр Герасименко** (колода **Аток**).

Пятое место — **Денис Чуфарин** (Колода **УГ**).

Шестое место — **Александр Шаров** (колода **УБ-рейдс**).

Седьмое место — **Евгений Реентенко** (колода **Астрослайд**).

Восьмое место — **Ростислав Савчук** (колода **УГБ**).

В этом Национальном чемпионате самой сильной оказалась чисто черная колода, во второй таблице приведен ее деклист. Возможно, вам захочется собрать себе такую же колоду и посмотреть, как она работает. А потом и поучаствовать с ней в каком-нибудь престижном турнире.

И победители выявлены. Так за что же они боролись?! Посмотрим, какие призы подготовили им организаторы:

1 место — оплаченная поездка в Берлин на Чемпионат мира «Magic: the Gathering» и 1000 долларов на проживание.

2 место — дисплей бустеров и 1000 долларовый чек на Чемпионате мира.

3 место — подписные бустеры и прослупутые 1000 долларов, правда, как и игроку, занявшему второе место, до Берлина придется добираться за свои «кровные» деньги.

4, 5, 6 места — бустеры, много бустеров.

7, 8 место — фойловые карточки.

Вот такие пироги... Как видите, хорошо играя в «Магию», можно очень неплохо заработать. И это еще не все, ведь победитель Чемпионата мира получает чек в один миллион долларов. А это уже серьезные деньги.

Помимо самого турнира, в пятницу и воскресенье проводились **экзамены на**



катеорию судейства. Экзамены принимал судья третьего уровня Джаспер Нильсен (Jasper Nilsen) из Дании. Пока игроки сражались друг с другом, будущие арбитры под его присмотром сражались с тестами, которые оказались довольно сложны-

22 Swamp
3 Cabal Coffers

3 Visarthe Dreadful
3 Nantuko Shade
2 Undead Gladiator
3 Mullite
3 Corrupt
4 Diabolic Tutor
4 Chainer's Edict
1 Haunting Echoes
4 Duresse
4 Cabal Therapy
4 Smother

Sideboard:
3 Megrim
2 Gullfeeder
3 Withered Wretch
1 Aladdin's Ring
1 Haunting Echoes
2 Mind Sludge
3 Braids, Cabal Minion

Таблица 2

ми, к тому же на английском языке. Не всем удалось их пройти, но будет новый год, новый чемпионат и новая возможность получить или повысить свой судейский статус.

Вот так закончился третий «Национал». Все участники уже разошлись по домам. Кто-то отдыхает, удовлетворенный победой (или тем, что вообще был на «Национале»),



а кто-то обдумывает возможность усиления своей колоды, чтобы добраться до чемпионских вершин. Призеры третьего «Национала» и некоторые игроки готовятся к Чемпионату мира, остальные — к следующему «Националу». Вы тоже можете принять в нем участие. Начинать готовиться прямо сейчас. Ведь в этой игре выигрывает не сила, а ум и опыт.

Да, чуть не забыл, есть интересная информация к размышлению. В июле появится новый основной сет, его восьмая редакция. В ней будет полностью обновлен дизайн карт, и, как обычно, введены новые специальные свойства. Также в июле отразится десятилетие «Magic: the Gathering». В связи с этим компания «Wizards of the coast» проведет огромное количество различных турниров во всем мире и, в частности, в Украине. На этих мероприятиях разыграют множество призов. В этом празднике, посвященном «Magic: the Gathering», смогут принять участие все желающие. Надеюсь, и вам это знаменательное событие придется по душе. Учитесь, тренируйтесь, и вы обязательно победите.

ИГРАЙ!

MAGIC
The Gathering

СПРАВИСЬ
В БИТВЕ
РАЗУМОВ!



Magic: The Gathering — настольная интеллектуальная игра, в которой, чтобы победить, тебе нужна поддержка могущественных существ, а также особые свойства и волшебные заклинания, ну и конечно же, секретное оружие — сила твоей мысли!



Дополнительная информация на сайте www.sargona.com.ua и по тел. 461-3161.

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

ДЕНЬ ЗЕМЛИ

КЕРТИС И GLUKK ПОКОРЯЮТ ГИДРОПАРК...

В это воскресенье мы не выбивали дверь и не вривались в кабинет к Ранду. Мы не приносили отчетов и не требовали новых заданий. Мы вообще не явились в Департамент, поскольку, во-первых, выходной, а во-вторых, мы отправились в Гидропарк на **Всеукраинский туристический праздник-шоу «День Земли»**, отчет о котором и предлагаем вашему вниманию.

Нужно заметить, что праздник этот вовсе не новый, и Киевский Дворец школьников и юношества в лице своего отдела туризма уже не первый год проводит данное мероприятие в Гидропарке. И соответственно, наши друзья — **скаут-отряд «Дракон»** — не первый год вешают там свою «скаутскую тропу».



Думаю, вам интересно будет узнать, что же это за праздник такой, ведь даже если вы на нем присутствовали, все равно наверняка для вас осталось загадкой, когда и почему он появился. Что ж, позвольте блеснуть эрудицией, добытой при помощи верного «Ромблера» ☺.

Итак, в далеком 1969 г. (это еще до нашего рождения) неподалеку от небольшого калифорнийского городка Санта-Барбара (о, любимый сериал!) произошла авария, вызвавшая катастрофический разлив нефти. После этой трагедии возникла идея посвятить один из дней в году охотам в защиту природы. И впервые «День Земли» отметили через год — 22 апреля 1970 г. (не могли подождать год до рождения Кертиса ☺).

Нужно заметить, что сначала праздник был небольшим, и только с 1990 г. «День Земли» стал международным — тогда сотни миллионов человек в 141 стране приняли в нем участие. С тех пор он отмечается каждый год.

Как профессиональные спасатели мира мы всецело одобряем и поддерживаем подобные мероприятия — природу нужно любить и защищать, как-то не очень хо-

чется жить в апокалиптическом мире и бродить по улицам в респираторах, спасаясь от смога. Так что нет ничего удивительного в том, что Издательский Дом «Мой компьютер» решил в этом году в меру своих скромных сил помочь проведению праздника, выступив в роли информационного и просто спонсора ☺.

В каждой стране, а может, и в каждом городе «День Земли» проводится по-своему. У нас в Киеве он со временем превратился в туристическое шоу, на котором все желающие могут испытать свои силы в этом замечательном виде спорта и прикинуть, насколько ему нравится подобное времяпрепровождение. В этот день множество туристических секций, клубов и фирм выбрали из своих залов, подвалов и офисов в Гидропарк, чтобы на других посмотреть и себя показать. А дабы выкрутасы погоды не испортили данное мероприятие, сотрудники специального отдела ДЗБР, вооружившись новейшими разработками оружейников различных виртуальных вселенных, расстреливали грозовые тучи на границах города. Но об этом, разумеется, никто не подозревал, и праздник шел своим чередом.

Трудно описать все аттракционы, представленные на «Дне Земли». Здесь были и олимпийские стелы, имитирующие подъем по вертикальной стене, и спелеологические лестницы — почти точные аналоги приспособлений, с помощью которых исследователи пещер поднимаются из бездонных глубин на земную поверхность. Не обошлось и без любителей ролевых игр — почти два десятка молодых людей в шлемах и колпучках целый день демонстрировали свои умения в «сражениях» на мечах. Но самой большой популярностью (впрочем, как обычно ☺) пользовалась «скаутская тропка» отряда «Дракон».

Рассказать в нескольких словах, что такое «скаутская тропка», довольно сложно, это нужно видеть, а лучше самим попробовать. Но, если коротко, это подобие обычной полосы препятствий, подвешенной над землей. Двигаясь от этапа к этапу, вы поднимаетесь все выше и выше, дабы затем спуститься на землю при помощи «лифта». Главное, не бояться высоты и помнить, что вас страхуют, так что никакого риска нет.

Ну а тех, кто проходил «тропу», внизу ждал сюрприз в виде поощрительных при-

зов и номера «Мика», так что обиженым не ушел никто ☺. Плюс все желающие могли пообщаться с нами (это в том случае, если мы не отправлялись в кафе за очередной порцией... сока ☺).

В общем, было весело, повидали кучу знакомых, повспомнили прошлые походы, даже частично возродили добрые традиции Ордена Рыцарей Джедаев ☺. И именно на «Дне Земли» мы с братцем почувствовали, что весна, несмотря ни на что, таки наступила, а значит: «Пора в дорогу, старина, подъем пропел!»

Кстати говоря, подобные праздники — это хорошая возможность пообщаться с нами в неформальной обстановке, так что не стоит ими пренебрегать. Плюс это весело, интересно и способствует хорошему настроению, что продлевает жизнь. Постоянное сидение за монитором, кстати, ведет к куче вредных болячек, а туризм их лечит.

К сожалению, никого из наших знакомых геймеров мы на празднике не увидели ☺. Возможно, в этом есть и наша вина. Информация о «Дне Земли» появилась только на сайтах «Мика» (<http://www.igrograd.com.ua>) и «МК» (<http://www.mycomp.com.ua>), да и то, позже, чем следовало. Ну да не нужно расстраиваться. Это далеко не последняя наша акция, и впредь мы торжественно клянемся обо всех совместных мероприятиях «Дракона» и «Моего компьютера» предупреждать вас заранее.



Праздник закончился, а жизнь продолжается. Тем более, что весна действительно уже наступила, на носу новые праздники и приуроченные к ним выходные, которые лично мы с братцем в городе проводить не намерены. Но это уже совсем другая история...

О которой мы вам обязательно расскажем, но уже в другом номере ☺.

Вы помните, что пару недель назад в городской Библиотеке известные писатели-фантасты проводили встречи с читателями? Администрация ДЗБР не преминула воспользоваться моментом, и обратилась к авторам ответственной фантастики с просьбой рассказать о своей жизни и творчестве. Читайте первый материал мини-цикла.

«Л» — ЗНАЧИТ ЛУКЬЯНЕНКО

Без сомнения, российско-казахский писатель-фантаст Сергей Лукьяненко — одна из популярнейших фигур в современной литературе. Начав публиковаться в конце 80-х годов прошлого века, он буквально за десятилетие вззошел на самые высокие вершины писательского ремесла. Впрочем, рассказывать его книги бессмысленно, их лучше читать. Мы же, улучив момент и воспользовавшись некоторыми личными связями, во время недавнего визита Сергея в Киев взяли у него интервью, которое и выносим на ваш суд, наши дорогие читатели.

Мик. Сергей, впервые о тебе услышали четырнадцать лет назад на фестивале «Аэлита», на который ты прибыл ни-

киваю. Вот сейчас, например, идет война в Чечне, США громит Ирак... А мы с вами сидим в уютном гостиничном номере и попиваем коньяк. Так было всегда, и так, думаю, будет и в будущем. Но я описываю какие-то приключения, сопряженные с опасностями, а нормальная человеческая жизнь, которая, конечно же, есть где-то рядом, не является предметом моего внимания. А что касается того, где жить... В принципе, я довольно часто описываю именно наш мир. Взять, к примеру, «Лабиринт отражений». Если убрать из него идею дипрограммы, то останется просто наш мир, с его достоинствами и недостатками.

Мик. Ну нам-то, пожалуй, лучше всего известно о способах погружения в виртуальные миры, причем безо всяких дополнительных программ-посредников (кто не читал «Лабиринт отражений»? Быстрее читать!) А вы бы хотели жить в мире, где такая программа суще-

ствует?

но берет какие-то крайние ситуации, в которые большинство людей никогда не попадает или, как минимум, старается их избежать.

Мик. Известно, что именно ты являешься виновником прорыва российской фантастики в кино. Расскажи об этом подробнее...

С.Л. У наших кино- и телепродюсеров появился сейчас огромный интерес к фантастике. Лично я считаю, что они просто почувствовали: народу надоели бесконечные приключения бандитов и ментов, которые ловят друг друга на протяжении сотен серий. Три разные компании купили у меня право на экранизацию десяти, в общей сложности, книг: «ОРТ» — на «Ночной дозор» (он уже снимается), «Дневной дозор» и «Лабиринт отражений». Компания «Дом-Фильм» — на «Спектр» и «Осенние визиты». Компания «Новый



Сергей Лукьяненко вместе с авторами интервью Юлием Буриком (вверху), Ефимом Берковичем (внизу)



кому не известным молодым автором. Как случилось, что за этот короткий срок ты превратился в одного из самых популярных русскоязычных писателей?

Сергей Лукьяненко. Разумеется, я с самого начала знал, что я самый талантливый. Но это знает про себя любой писатель — иначе не стоит и браться за это ремесло. Ничего особенного для достижения популярности я не предпринимал: писал то, что хотелось, то что нравилось именно мне. Но оказалось, что это интересно многим. Вот и все.

Мик. У тебя страшные книги. Ты сам бы хотел жить в описываемых тобой мирах? Скажем даже так: в каком из миров, описанном тобой, ты бы хотел жить?

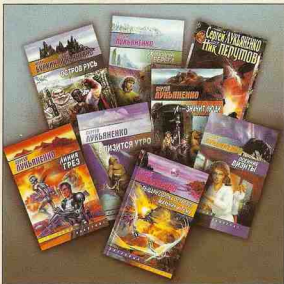
С.Л. Видишь ли, разнообразные ужасы, описываемые мной, всегда имеют локальный характер. Я всегда это подчер-

скажу? **С.Л.** На самом деле, если писатель описывает даже самый «чернушный» мир, то это не значит, что такое везде. Вспомните, что я говорил раньше. Где-то война, где-то голод, а у нас, слава Богу, все спокойно. Но мы все-таки живем в мире, где есть и насилие, и смерть. Или возьмите, к примеру, мир «Линии Грез» и «Императора иллюзий» — вроде бы, достаточно неприятное для жизни место, но крайней мере для большинства героев. Но когда писал его, я вдруг понял, что показываю лишь какую-то часть этого мира, неприятную часть. А рядом существует вполне нормальный мир, где люди живут, влюбляются... Вообще, писатель обыч-

русский сериал — на «Рыцарей сорока островов», «Не время для драконов», «Геном», «Звезды — холодные игрушки» и «Звездную тень».

Мик. Кто пишет сценарии?

С.Л. По «Ночному дозору» писал я сам, точнее, еще дописываю. Это для меня новое, незнакомое и очень трудное де-



ло. Потому я с радостью согласился на то, чтобы по другим книгам сценарии писали другие люди. Но мне не все равно, кто это будет, я выбираю, ищущий. Пока точно известно только то, что сценарий по «Не время для драконов» будет писать **Ант Скаландис** — мой коллега-фантаст, очень мною уважаемый и имеющий большой опыт работы над телесценариями. Правда, прежние его сценарии к фантастике отношения не имели, но он ее знает, любит и пишет сам. В его варианте сценария он просто четко следует нашей с **Ником Перумовым** книге. Более или менее ясна ситуация с «Геномом»: похоже, сценарий будет писать **Сергей и Марина Даченко** — одни из самых любимых мною отечественных авторов. Оба они, кстати, имеют специальное образование: Сергей — режиссерское, у него есть опыт работы в кинематографе, закончил ВГИК, Марина — актерское, долгое время она была профессиональной актрисой. Я сам их выбрал в качестве сценаристов — из трех предложенных вариантов синопсиса их вариант оказался лучшим. Версии остальных претендентов (именно их вряд ли кто кому скажет) значительно разошлись с книгой.

Мик. В фильмах по твоим книгам, небось, предполагается множество спецэффектов?

С.Л. Обещано. И компьютерные декорации, и драконы, и т.п.

Мик. Когда ожидается выход «Ночного дозора» на экран?

С.Л. К октябрю будет готов кинофильм, а к Новому году — телесериал.

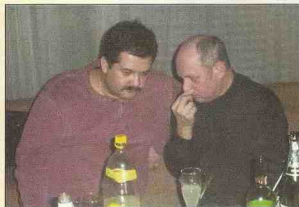
Мик. Ты бывал на съемочной площадке? Как впечатление?

С.Л. Впечатление очень серьезной работы. В павильоне выстроено несколько квартир — Городецкого, Светланы, других персонажей. Стоишь внутри — комната, как комната, обойдешь с другой стороны — доски, картон, сопки какие-то, проволочки... Все это скручено ужасным образом. А еще в углке сидело человек десять вьетнамцев. Я спрашиваю: «А эти тут зачем?» Меня завели в эту так называемую квартиру Антоно, из окна видна только стена противоположного дома, все это подсвечено, видно водосточная труба. Впечатление, что это настоящая квартира, находящаяся на 5-6 этаже настоящего жилого дома. Говорят, мол, видишь там следующие окна? Там будет режиссерская находка, для «оживлялка»: вьетнамцы будут мелькать в окне квартиры напротив... Они так типа живут. У меня, конечно, такого в сценарии не было, это же добавка режиссера, но в принципе она вполне уместна.

Мик. Кто играет?

С.Л. Главного героя, Антоно, играет **Константин Хабенский**, очень интересный молодой актер, известный по «Убойной силе», Гесера играет лауреат «Оскара» Вла-

димир Меньшов — фигура достаточно известная. **Алису** — **Жанна** из группы «Блестящие». Понял, когда я это услышал, испугался, но понаблюдая ее на площадке и убедился: играет прекрасно, в образе. Она очень артистична, так что все сомнения по этому поводу у меня исчезли. А режиссер — **Тимур Бекмамбетов**. Мы



Всероссийское братство фантастов:
Сергей Лукьяненко и Василий Головачев

все знаем его по рекламным роликам банка «Империал». Помнишь: «До первой звезды нельзя...»? Но он снимал и фильмы в Голливуде, конечно, не категории «А», но все-таки весьма неплохие. Да, еще одно известное имя: инквизитор играет **Аллан**, живущий сейчас на Украине. В настоящее время уже сняты где-то половина материала. Еще реальная работа идет сейчас над «Дневным дозором».

Мик. Что ты пишешь сейчас?

С.Л. Пишу «Сумеречный дозор». Еще четко не решил, как он будет называться, то ли «Сумеречный дозор», то ли «Бечерный». Обычно у меня на одну тему бывает или одна книга, или дилогия, а



Всероссийское братство фантастов:
Сергей Лукьяненко и Роберто Кавалли

тут вдруг начал писать третью. Думаю, это оттого, что «Дневной дозор» я писал не один, а в соавторстве с **Владимиром Васильевым**, потому я не «выписался» полностью. А сам Васильев пока написал свою книгу, действующую в мире «Дозоров» (прим. ред.: скорее всего, выйдет она в конце мая), уже без моего участия. Со многими вещами в ней в принципе не согласен, но основная идея мне нравится. Нравится и изображение мрачного и нехорошего города Петербурга. После этого «Дозора» я возмущусь за что-то совсем на меня непохожее. Я

еще и сам не знаю, что это будет... Я периодически что-то начинаю, но бросаю, почувствовав, что это все слишком «попуканенковски». Я ищу какой-то образ, ход, мир, который бы сделал новую книгу абсолютно своеобразной. И я его обязательно найду.

Мик. Хорошо, сразу называет два вопроса. Собираешься ли ты писать еще раз в соавторстве с кем-нибудь из тех, с кем писал? И второй — с кем ты вообще бы хотел написать книгу или книги?

С.Л. Ну, я совершенно не исключаю возможности сотрудничать и с присутствующим здесь **Юлием Буркин** и с **Володей Васильевым**. Наименее вероятно соавторство с **Ником Перумовым**, поскольку он живет сейчас в Соединенных Штатах.

Мик. А что, у него там нет доступа к Сети?

С.Л. Да дело совсем не в этом. Дело в ритмах жизни там и здесь. Когда дозор живет в другой стране, это становится заметно в тексте.

Мик. А все-таки как обстоит дело с другими потенциальными соавторами? Может, есть какие-то ноработки?

С.Л. Ну, есть некоторые варианты с весьма талантливым автором **Эдуардом Геворкяном**. Мы уже более года вместе с ним обсуждаем эту тему. Но пока что не складывается. Эдик — прекрасный генератор идей, и почему он не пишет по три романа в год, я лично не понимаю. Он очень быстро загорается, по всей видимости, дописывает роман в голове за неделю, и если становится не интересно.

Мик. Кстати, насчет стран и коммуникаций. Интересная получается ситуация. Вот ты, к примеру, уехал из Алматы в Москву. Опять же, **Владимир Головачев** покинул Украину и переехал в Россию. Из Николаева в Москву постоянно перемещается **Вова Васильев**. Неужели сейчас так важно, где именно живет писатель? Ведь отправить текст по электронной почте в издательство можно откуда угодно.

С.Л. На самом деле, далеко не все равно, где именно живет писатель. Конечно, можно жить в провинции, а издавать книги в столице. Есть достаточно много людей, которые так и поступают. К примеру, тот же **Бушков** или **Юлик** живут у себя на родине, а печатаются в Москве. Но у меня лично друзей, оставшихся в Казахстане, гораздо меньше, чем в Москве, Питере и других городах России. Большинство, конечно, живет в столице. Для меня одной из главных целей переезда было сохранение среды общения, к которой я привык и которая мне нравится. Ну и все-таки во многих отношениях гораздо удобнее жить в городе, где находится издательская фабрика. Вот я живу в пяти минутах ходьбы пешком от издательства, которое выпускает мои книги. Конечно, мне не надо ходить туда каждый день на работу, но бывает нужно, к примеру, быстренько посмотреть

последнюю перед выходом книги корректуру. Но главное — люди, среда, в которой ты живешь. Ну и последнее со-

мне в голову. Я спросил у Юлика, допишет ли автор свой роман. Он ответил, что вообще потерял всякий контакт с автором рукописи. Такое бывает достаточно часто. Я и говорю Юлику, мол, давай, напиши сам про такой мир.

Он сказал, что ему неудобно, ему ведь дали прочитать рукопись, а не красть из нее идеи. Тогда я сказал, что украду идею сам. Так и появилась эта диалогия. Самое интересное, что через некоторое время автор рукописи нашёлся. Причем, моих произведений он (точнее, она) тогда не читала. Зовут этого автора Анна Богданец, сейчас у нее вышло несколько рассказов в различных журналах. Основной толчок, конечно, я получил от рассказов Юлика о ее рукописи. Я действительно не удержался, идея меня жгла палотой года. Я иногда рассказывал ее коллегам по писательскому цеху. Они все говорили, мол, классная тема. Можно сделать роман. Я говорил им, что идея не моя, а автор утерян. Но все говорили: надо использовать. И когда я понял, что количество тех, кому я об этом рассказывал, уже превысило критическую массу, и идея все равно найдет своего автора, я решился. Если бы в тот момент была бы с автором хотя бы какая-то связь или я хотя бы знал, как ее зовут, то естественно, указал бы это в предисловии к книге. Думаю, при переиздании обязательно так и поступлю.

Мик. А что ты вообще скажешь про тот мир? По-моему, там прослеживаются весьма явные намеки на мир христианский, но не такой, как у нас.

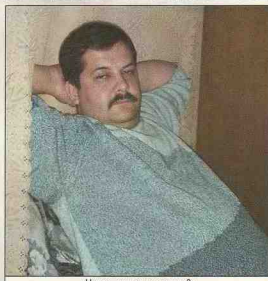
С.Л. Тут все еще проще. Так как идея была не моя, мне, естественно, хотелось, чтобы она была только мирообразующей, а не сюжетообразующей. Так, достаточно неожиданно и для меня

самого, появились там эти религиозные мотивы. Собственно, все просто. Царь Ирод сумел убить маленького Иисуса, и на его место приходит его сводный брат, «божий пасынок». Ну а дальше история, конечно, развивалась иначе, не по знакомым нам Евангелиям. Интересно другое. До написания этих вещей я был хоть и не атеистом, конечно, но агностиком. А после их написания я стал православным, крестился.

Мик. Сегодня ты получил премию «Урания», что ты чувствовал в этот момент?

С.Л. Ну, помимо того, что «Урания» — это весьма приятный конвент, я еще люблю город Томск, в котором он проходит, хотя и бывал в нем всего один раз. К тому же «Урания» — одна из самых красивых, на мой взгляд, современных премий, вручаемых за фантастические книги, на территории СНГ. Обладать ею — просто эстетическое удовольствие. Особенно мне понравился мой собственный экземпляр (эти призы часто и похожи, но все-таки немного отличаются друг от друга).

В беседе принимал участие писатель Юлий Буркин.



«Или что, есть еще вопросы?»

ображение: я все-таки дипломированный врач-психолог, планирую научную карьеру сделать. А в большом городе это, несомненно, легче.

Мик. Очень интересна ваша диалогия «Холодные берега» и «Близится утро». Скажем так, весьма нестандартная вещь. Как вообще мог родиться этот мир?

С.Л. Я могу все рассказать. Однажды Юлий Буркин рассказал мне интересную историю. Попала к нему рукопись, причем в полном смысле слова рукопись — общая тетрадь, исписанная от руки. Он ее прочитал. Сам роман оказался достаточно слабым. Но там было просто СУ-ПЕРИДЕЯ. Я такого еще в нашей фантастике не встречал. Представьте, что есть возможность спрятать в некоторое параллельное пространство любую вещь. И все — больше ничего магического нет, только это. Кто-то может спрятать больше, кто-то меньше. Сама же вещь, находясь в том мире, совершенно не меняется, находится в своеобразном статисте. Идея была очень хороша, потому запала



Давать интервью — нелегкое дело.



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, представляющие 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!
Акция продлится с 14 апреля по 31 мая!

Данное объявление является отрезным купоном.

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

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

Сквозь порталы между мирами прорвался почтальон Печкин, с толстой сумкой на ремне. Сумка просто лополась от писем и посылков. Там ДОС/КЕРТИС провел неделю за распаковкой и расшифровкой корреспонденции. И результаты его труда перед вами.

ТОМ/ДОС/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ЗА ПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Письма мелким почерком

О чем?

Для начала, пожалуй, объявлю тему сегодняшнего «Автоответчика», чтобы вы знали, о чем пойдет речь. Должен заметить, тема эта не совсем обычна, и все письма, которые я собираю здесь озвучить, объединяет лишь одно — их авторы никогда не получали на них ответы. Более того, вероятность того, что они ответят (кроме как я, со своей трибуны) стремится к нулю. Почему? Поясню...

В наш век компьютерных технологий и штурма других планет кроме интернет-почты, к которой мы все привыкли, как это ни удивительно, существует почта обычная. Знаете, это когда письмо пишешь ручкой на обычной (вырванной из тетрадки, к примеру) бумаге. Пишут, потом засовывают в конверт, облизывают его и отправляют. И ждут ответа. Должен с грустью признать, что я уже и забыл, когда мне приходилось в последний раз прибегать к услугам обычной почты, а годы работы на компьютере окончательно убили мой, и без того ужасный, почерк. Я даже не уверен, что помню, как правильно держать ручку ☹.

Сейчас я попытаюсь пояснить, почему мы обычно не отвечаем на такие письма. Дело не в том, что наша редакция пренебрежительно относится к тем, кто не имеет интернета (вот у меня дома его тоже нет). Просто писать письма, покупать конверты, марки, это такая работа. Более того, недавно, совершив над собой титаническое усилие, я таки купил конверт, набил письмо на компе (чтобы не мучаться с ручкой), распечатал его, засунул в конверт, написал адрес и... И уже неделю пытаюсь понять, в какую дырку моего компьютера его нужно засунуть (в дисковод не влезит) ☹. Если кто знает, как пользоваться этой почтой и куда совать конверт — подскажите!

А если серьезно, мы просто с трудом успеваем отвечать на письма, являющиеся в наш ящик, но, чтобы не обижать тех, кто пишет на бумаге, время от времени я буду отвечать им в «Автоответчике» — ведь данная рубрика как раз и создана для того, чтобы отвечать с наших страниц тем, кому мы не смогли ответить по-другому. Мы не забываем ни о ком. И не забываем ничего ☹.

Ах, да! Типа, откажа, заранее извиняюсь, если ошибусь в написании ника или имени, судя по всему, не только мой почерк труден для понимания ☹.

Ну, привет...

Долго думал, с какого письма начать, и решил, что начну с послания камрада, замаскировавшегося под ником Кат. Почему? Потому, что он нас хвалит, а начинать нужно с хорошего ☺.

КертиС, привет!

Сию секунду на лекции, и вместо ее, родимой, пишу тебе письмо. А письмо о чем? О журнале, конечно!

Написать о журнале, это хорошо, а вот писать вместо лекции — не очень. Лекции, они для чего? Чтобы знания набираться ☹. Впрочем, помнится, я на лекциях тоже писал. Правда не письма, а стихи ☹. Но все равно, со всей ответственностью заявляю — на лекции нужно слушать. Иначе зочем на нее идешь?

Журнал классный и ничего кардинального в нем менять не надо! Все у вас более-менее сбалансировано (ну где-то более, где-то менее, но это другой разговор). Юмор явно выше среднего, хотя бывает, что от него коробит (хотя чаще это зависит от настроения). Можно чаще писать о железе, хотя большую часть информации можно найти и в других изданиях, так что оставайтесь сами собой.

Спасибо! Попытаемся остаться. А вот насчет, больше о железе, то, думаю, не стоит. Для этого есть «МК».

Я, к сожалению, сейчас оказался без компа — взялся с другом на двоих, а он оказался редиской, комп зашифровал, денег не отдал, так что я, пока, отдыхаю (но, надеюсь, не долго).

В общем — остаюсь с Вами. Уважаю! Передая своему другу, что коллектив нашего издания всячески порицает его действия. Поступил он не по-камерадски, нечестно найтвое добро не приносит, как известно, из жадных людей Саурон набирал своих «конных эзэсовцев», то бишь, нозулов ☹.

И спасибо за письмо.

Паехало дальше, сейчас письмо, вызовшее у меня здоровый смех ☹.

Hello!

Суперредакция чумового журнала «М.И.К.а!» Пишет Вам, уже второй раз, фанат компьютерных игр Okosha!

Да уж, с чего только не начинали письма, кем мы только не были, но суперредакция чумового журнала, стали впервые ☹. Нужно срочно пойти к врачу, сделать прививку ☹.

Начнем с минуса.

Во-первых, почему Ваш журнал содержит всего-лишь 28 (не считая обложки) страниц инфы? Маловато будет!

Зато мы выходим четыре раза в месяц. 28 помножить на 2 получится 112. О!

Во-вторых, почему бы вам не устроить рубрику «Отстой Номера» — прикольно бы было.

А что туда засовывать, и кто будет выбирать?

Какого, извините, [censored] пропущается так много клавов игр, как Half-Life: Blue Shift, Arcanum, Call of Chulhu и Doom 3 и т.д.

Я, конечно, извиняюсь, но о перечисленных играх (которые уже вышли, а не готовятся к выходу) мы писали. Если вы не уверены, писали мы об игре или нет, рекомендую заходить на наш сайт — www.igrograd.com.ua — и читать. Еще нужно учесть, что если мы не пишем о той или иной игре, то делаем это не со зла, поверьте ☹. Просто никто из наших авторов не взялся о ней писать. Бывает. Но о наиболее популярных проектах писать мы не забываем.

А за фотки спасибо ☹, хотя мы и не фанаты футбола ☹.

А вот немного необычное письмо. Необычно оно тем, что его автор в данный момент проходит службу в рядах нашей армии, т.е. вполне реально готовится нас защищать (надеюсь, что этого не потребуются, и спасти мир и страны мы и дальше будем только в виртуальной реальности). Видите, и в армии люди не могут жить без любимого издания!

Здравствуй, Мик!

Ну, хоть я и не «Мик», но привет ☹.

В очередной раз пишет тебе рядовой нашей украинской армии и в тоже время страшный геймер DRED. Трудно геймеру в армии без компа.

Да... Без компа трудно. Я вот думаю, если солдатам вместо автоматов выдавать компьютеры — может, желающих защищать родину станет больше? Кстати, военные конфликты можно было решать бескровно — решили американцы нохать на нас, выставили сборную, скажем, по «Кемпер-стройкам», а мы свою сборную. И посмотрим, кто кого зарулит ☹.

...А пока хочу сказать, что без вашего журнала я бы здесь, наверное, вообще загнулся. А так, когда читаешь журнал, смотришь на скриншоты или просто размыш-

ляешь про тот или другой «замониторный мир», переписывая «Мик», в голове появляются какие-то вымышленные динамические сценки, в которых как бы принимаешь участие, и в итоге, получается, вроде бы как играешь. Вот за это вам отдельное спасибо. Читая «Мик», составляю список игр, в которые буду играть после дивела.

Большое пожалуй! Представь себе, сколько хороших игр будет дожидаться твоего возвращения из армии — будьешь счастливым человеком! Столько хороших, и сразу. Во всем можно найти положительные стороны ☺.

Сказать честно, когда я пишу вам письмо, у меня на душе лучше становится. С чего бы это?

Терпай, батенька! Надеюсь, когда ты будешь читать наш ответ, тебе еще лучше станет!

А теперь у меня вопрос, почему в «МК» больше страниц, чем в «МикЕ»? Я уже писал в прошлом своем письме, нужно расшариться, ребята, расшариться по всем направлениям! «Даше» «МикУ» толщину «МК» — вот девиз геймеров всей страны. Ну действительно, мужики, то же бумага, дизайн «Мика», толщина «МК», содержание страниц двух «Миков» и цена «МК» — геймерский журнал всех времен и народов!

Эх, это мы уже обсуждали, если «Мик» утолщить, цена его существенно увеличится, ведь реклама на его страницах практически нет. Так что, увы, но пока мы не позволим этого не можем. Но радует, что многие люди желают, чтобы мы «поплателись», значит, наши статьи им интересны, и хочется, чтобы их стало больше. Спасибо за пожелания.

Еще в данном письме содержится статья для «Музея» по игре «Transport Tycoon» — за это спасибо, но, увы, опубликовать мы ее не сможем, так как написано она от руки ☹.

Вот, сразу ответчу Кудинову Николаю, Костиу Тарасу, Кониковскому Павлу, Емельянову Вячеславу, Иванову Дмитрию, Петякову А. и еще ряду кайродов, приславших нам письмо со статьями, — статьи, написанные от руки или напечатанные на бумаге, мы не публикуем — у нас некому их набирать ☹. Помните — материалы принимаются только в электронном виде!

А вот письмо от Музыченко Жени с вопросом, адресованное лично мне.

Здравствуйте, уважаемый Дос'тор Керти. Пишет вам снова Музыченко Женья. «Снова» потому что я уже писал вам несколько раз назад письмо. Там я спрашивал, чем отличается RPG от Questa. И вы до сих пор не ответили. Я понимаю, что писем много к вам приходит, но написать краткое описание двух жанров уже можно было. Извините, что так резко выразился, но это был крик души.

Душо кричит, душо проет ☹. Да, пожалуй, нужно помочь кайроду, как думаете? Правда, я, раньше особо не задумывался, в чем различие между двумя этими жанрами ☹. Но, попытаюсь объяснить, как понимаю. RPG — это игра ролевая, т.е. мы за-

нимаемся тем, что отыгрываем некую роль — героя или злодея, мага или воина, без различия. Мы ходим по миру, ищем всякие сокровища, выполняем задания, мчим врагов (а иногда и мирных жителей) и прокачиваем своего перса. Делаем его круче и круче. Ну а в конце, как правило, прокатывшись до невозможности, чистим физию главному злодею. В квесте мы занимаемся решением загадок и героя не качаем. Загадки бывают разные — умные и не очень, но это загадки. И цель квеста — не замочить монстра (хотя и это может присутствовать), а, продвигаясь через лабиринт действий (разумное объяснение которым найти можно не всегда) и найдя ответы (далеко не очевидные) на разнообразные вопросы, выяснять Главную Тайну.

Это так, самый элементарный ответ, пришедший мне в голову ☺. Думаю, если будете внимательно читать наши статьи, можно найти и более полное объяснение.

А вот очень интересная просьба от кайрода Din'a:

Уважаемая редакция «Мика»! Можете ли вы мне прислать почтовый адрес Там/Дос/Кертиса. Если нет, так нет, но все же...

Уважаемый Din! Мы не дадим тебе адрес Кертиса, ибо опасаемся за его безопасность, кто знает, вдруг за этим безобидным ником скрывается известный террорист Бен Ладен ☹, и ты пошлешь нашему любимому доктору бомбу? А ежели, пацаня, выпустить ты хочешь не бомбу, а деньги или ценные подарки — шли на адрес редакции, мы все обязательно передадим по назначению ☺.

А если серьезно, то мы действительно не даем реальных адресов наших секретных агентов — нельзя засвечивать явные квартиры!

Напоследок, замечу, что временами к нам обращаются с просьбами выслать недостоящий номер или номера. Кайроды! Мы не занимаемся рассылкой журналов! Мы более, старых номеров! Ищите нас в магазинах и киосках. И бесплатно мы наше издание тоже не rozdаем (кроме Дней Нас и еще некоторых праздников), мы ведь коммерческое предприятие, помните?

На этом, думаю, закончу отвечать на письма. Конечно, ответил я не на все, поверьте, не все у меня есть, во-вторых, страницы журнала не резиновые ☹. Так что, если кому не ответил, — извиняюсь. Тем более, что отвечать в «Автоответчике» на возможные письма я планирую и в дальнейшем, хоть и не регулярно. Так что — пишите!

Необходимое пояснение

Кайроды! Когда пятого мая вы не обращались в киосках очередной номер «Мика», не пугайтесь. Дело в том, что мы его пропустим сразу по двум причинам. Первая причина — праздники (мы тоже люди, тоже праздновать хотим), а вторая — это наша Ярмарка, которая будет проводиться с 5 по 8 июня в Республиканском планетарии. Так вот, в связи с этой беспрецедентной акцией, второго июня выйдет двоенный номер, который будет содержать каталог компаний,

принимающих участие в Ярмарке, расписание мероприятий и еще много интересного. Так что, наши уважаемые подписчики, вы ровным счетом ничего не потеряете.

Еще одно вещь. Нас часто спрашивают, когда состоится очередной День Нас и подведение итогов конкурсов «Лучшая статья» и «Активно вежущий читатель». Сообщаем — сие мероприятие пройдет седьмого июня, на Ярмарке. Время уточним позже, так что — приходите, ждем с нетерпением ☺.

И, напоследок, еще одно. Время от времени мы получаем письма примерно такого содержания: «Зачем вам в журнале нужна рубрика [censored]», или «зачем вы печатаете статьи [censored] — он не умеет писать» и т.д. Давайте попробуем дать «опытный» ответ ☺. Как вы, надеюсь, заметили, в каждом номере идет конкурс на лучшую статью, причем все, кто принимает в нем участие, автоматически попадают в участники конкурса «Активно вежущий читатель» с шансом выиграть что-то ценное или приятное. Я понимаю, что многие люди не принимают участия ни в каких акциях — одни в них не верят, другие не верят, что смогут выиграть, третьим просто лень покупать конверт и т.д. Причины масса. Но, как вы думаете, зачем мы проводим данный конкурс? Только для того, чтобы вручить кому-то из читателей очередной сканер или колонки? Нет. Дело в другом. Именно по итогам данного конкурса мы судим, какие статьи и рубрики нам нравятся, а какие нет. Вы можете сколько угодно ругать того или иного автора или рубрику в своих посланиях, но если по результатам конкурса материал получит балл выше среднего, то, сами понимаете... К чему я это? Будьте активней! Не ленитесь раз в месяц вырезать четыре купона и отправлять в редакцию: оценивайте статьи и авторов. Дело ведь не только в возможности получить приз (поверьте, все призы реально и мы их действительно вручаем победителям), дело в возможности помочь нам объективно оценить качество наших статей. Участвуя в данной акции, вы помогаете нам стать лучше — а ведь, надеюсь, вы этого хотите не меньше, чем мы?

На этом буду заканчивать, только напомню вам, что нужно из прошлого «Автоответчика» — нумен из шкв статей, посвященных веб-дизайну и какой, и что нам стоит изменить в сайте, дабы он стал лучше. Не забывайте — пишите ваши пожелания!

Мей указан вверху ☺.

INCOSOFTELECOMMUNICATIONS

ИНТЕРНЕТ

РАЙДЕР В НАДЕЖНОСТИ

РАЙДЕР UNLIMITED 40 000 (400) = 40 000

РАЙДЕР 30 000 (300) = 30 000

(РАЙДЕР = 40 000-00 000 (РАЙДЕР UNLIMITED))

РАЙДЕР UNLIMITED (РАЙДЕР UNLIMITED) = 40 000 + 40 000 + 40 000

СОБЛЮДАЙТЕ СВОЕ ВРЕМЯ

МЫ РАБОТАЕМ (РАЙДЕР UNLIMITED РАЙДЕР UNLIMITED) = 5 000

ПО ЛУЧШИМ ЦЕНАМ !!!

0949234 43 33, 233 7123

11

INCOSOFTELECOMMUNICATIONS

Сергей ОМЕЛЬЧУК aka SHAMAN shamanik@rambler.ru

ДИСКОТЕКА

«Въезжание» в тему

Компьютеры существуют уже довольно давно. С огромной скоростью развивается каждый узел, каждый элемент ПК: увеличиваются частоты процессоров, производительность видео-, аудиокарт, меняются цифровые интерфейсы и т.п. Трансформируются и сменные накопители информации. Раньше, лет эдак десять назад, данные переносили в основном на пяти-, трехдюймовых флоппи-дисках (в XXI веке о перфокартах вспоминать, наверное, не стоит ☹). Сейчас самый разгар использования разного рода флэш-карт. В ту же категорию «переносчиков» информации дружно поместились такие представители девайсов-накопителей, как ZIP-драйвы, неизвестно почему пользующиеся популярностью и до сих пор, и Super Drive'y (LS-120), так и не снискавшие популярности на рынке. Разного рода магнитооптика, которая обладает неплохой емкостью, скоростными характеристиками, но, в придачу, — и дороговизной. Сюда же можно отнести и DVD-ROM'y, которые со временем должны вытеснить CD. Стандартный объем DVD-диска превышает вместимость обычного компакт-диска примерно в семь раз. Но не будем пока говорить о «завтра», тем более, как это не печально, для наших пользователей оно наступит чуть позже, чем для остального цивилизованного мира. Все мы пока активно пользуемся обычными компактками, и, как ни крути, именно они были и останутся самыми популярными средствами для переноса данных между компьютерами в ближайшем время.

В этой статье я хочу рассказать об истории появления и развития CD, описать формировавшие CD-стандарты и их разнообразие, о также затронуть некоторые технологические аспекты.

Они были первыми

Появлению первых музыкальных компакт-дисков мы обязаны двум фирмам-гигантам электронной промышленности — голландской Philips и японской SONY. В 1980 году эти компании совместно разработали и опубликовали стандарт хранения информации на новейших лазерных дисках. Поскольку размеры «новосознанных» дисков были значительно меньше, чем широко используемых тогда виниловых пластинок, их стали называть **компакт-дисками**, или сокращенно **CD (Compact Disk)**. Самым первым CD был именно **аудиодиск**, позволяющий хранить до 74-х минут высококачественного стереозвука. Стандарт таких носителей назывался **CD-DA (Compact Disk — Digital Audio)**, опубликован он был в документе *Red Book (Красная книга)*. Все дальнейшие стандарты комп-

пакт-дисков также выходили в «разноцветных» книгах: *Yellow Book (Желтая книга)*, *Green Book (Зеленая книга)*, *Orange Book (Оранжевая книга)*, *White Book (Белая книга)*.

Несомненно, появление первых аудио-CD стало прорывом, поскольку качество звучания цифрового носителя не идет в сравнение с грампластинками и аналоговыми записями на магнитных пленках. Массовый выход на рынок CD произошел примерно одновременно с появлением первых персональных компьютеров IBM PC. Однако долгое время персональные компьютеры обходились без CD-приводов, и только в начале 90-х годов прошлого века такой девайс стал появляться на ПК. Впрочем, уже в конце 90-х устройства для чтения CD-дисков стали действительно массовыми, а всевозможное ПО начало распространяться на компакт-дисках. Такие диски были названы **CD-ROM (Compact Disk — Read Only Memory)**.

Почему, кстати, в первую очередь появились аудиодиски именно на 74 минуты? Во-первых, в те времена потребности в компактах для хранения ПО просто не было. А во-вторых, и в-главных, — в начале 80-х в Стране восходящего солнца самым популярным произведением была девятая симфония Бетховена (продолжительностью 73-74 минуты). И Акио Морита, исполнительный директор фирмы SONY, решился на ответственный шаг: утвердил стандарт аудио-CD на 74 минуты 33 секунды звука.

Минимальные требования к качеству записи звука и такие характеристики аудиокомпакт-дисков, как размер, метод кодирования данных и использование единой спиральной дорожки (видимо, как последние виниловых пластинок ☹; напомним, что в обычном винтестере, как и в FDD, дорожки представляют собой окружности), определили специалисты из SONY и Philips. В частности, частота выборки стереосигналов составляла 44,1 кГц (для каждого из каналов по 22,05 кГц), а разрядность каждого канала — 16 бит, что позволяло в полной мере насладиться всем диапазоном голоса и гармоничной мелодичностью полнотонных песен Аркадия Северного ☺.

Как касается физических характеристик CD, то они с того времени кардинально не менялись. Диаметр стандартного диска — 120 мм, центрального отверстия — 15 мм, толщина — 1,2 мм (сейчас бывает поменьше, особенно у CD-R). Центральная область вокруг отверстия шириной 6 мм служит для фиксирования шпинделя привода и называется зоной крепления (*clamping area*). За ней следует область зазора (*lead in area*), которая содержит в себе **оплавление диска (table of contents)**. Остаточная часть CD шириной 33 мм пред-

назначена для хранения данных. Терминальная область (*lead out*) является завершающей и занимает приблизительно 1 мм ширины у края диска. Последним идет внешний ободок диска, стандартно «отступающий» на 3 мм от края.

Дайте ROM'у!

В 1985 году был сделан важный шаг на пути к зарождению мультимедиа — принят стандарт **Yellow Book** («Желтая книга») для компакт-дисков с разнородной информацией (кроме звука, носитель мог включать также и текст, изображения и т.п.). Стандарт предусматривал два варианта для CD: **Mode 1** и **Mode 2**. Первый обеспечивал скорость передачи данных 150 Кб/с, зато обладал дополнительными битами коррекции ошибок. Mode2 был на 20 Кб/с шустрее, но не имел корректирующих битов. Нужно сказать, что последний режим на первых порах был реализован неудачно: информация оказалась плохо структурирована, и читающей головке приходилось «бегать» от одной области данных к другой.

Плохо было также то, что не регламентировались логические и файловые форматы компакт-дисков, и не все модели CD-приводов могли работать с дисками этого стандарта. Чтобы нейтрализовать все эти моменты, была принята спецификация **HSG (High Sierra Group)**, или просто **High Sierra**, которую, очевидно, по пьянке забыли крестить ☹. И стало оно именоваться по названию казино с отелем в Калифорнии, где эта гулянка и проводилась. Хорошо, наверное, в такой обстановке решения принимать. Данная спецификация определяла уже как логический, так и файловый форматы компакт-дисков. Однако она носила лишь рекомендательный характер. Поэтому впоследствии «компактостроители» взялись за создание нового международного стандарта **ISO 9660** (1988 год), призванного привести всевозможные CD-варианты к взаимопониманию. И с тех пор компакт-диски, соответствующие требованиям ISO 9660, оказывались наконец-то хорошо «совместимыми» друг с другом.

ISO 9660 описывает файловую систему двух уровней. Первый уровень по структуре напоминает **MS-DOS**: имя файла — 8 символов, расширения — 3. Имена файлов не должны содержать специальных символов («», «*» и т.д.). При наименовании используются буквы только верхнего регистра, каталоги не могут иметь расширения. У каждого файла есть версия, номер которой отбрасывается от расширения символом «.». Каталог может иметь глубину вложенности 8. Второй уровень стандарта повторяет предыдущий во всем, но длина имен файлов увеличена до

32-х символов. Однако диски, созданные с его применением, не могли работать с рядом ОС, включая и MS-DOS. Ибо некоторые операционки попросту физически были не в состоянии видеть имена, превышающие восемь символов ☹.

ISO 9660 определяет, каким образом найти на компакт-диске его содержание — **Volume Table of Contents (VTOC)**. Индицирующая дорожка данных на компакт-диске начинается со служебной области, отвечающей за синхронизацию между приводами и диском. Далее расположена системная область, содержащая данные о структурировании диска, причем она включает прямой адрес файлов в поддиректориях, что должно облегчить их поиск.

В 1988-ом же году была предложена спецификация **CD-I (Compact Disc Interactive)**, в которой заложена концепция заголовков для упрощения поиска и работы с разнородной мультимедийной информацией. В стандарте имелась кардинально переработанная Model2 «Желтой книги»: компакт-диск подразделялся на две подгруппы — **Form 1** и **Form 2**. Первая, как и Model 1, обозначалась кодом коррекции ошибок, в Form 2 он все еще отсутствовал. Стандарт подразумевал работу компакт-дисков вне компьютера, например, в плеерах, для которых устройством отображения видеoinформации мог служить телевизор. Соответственно, должен был использоваться и стандартный в таких случаях звуковой канал.

Кроме того, согласно CD-I, предлагался выбор между несколькими уровнями качества отображения/воспроизведения. Спецификация расписана в «Зеленой Книжке».

Появившиеся чуть позже **CD-I Ready-диски** являлись некой смесью между **аудио-CD (Red Book)** и «зеленокнижными» мультимедиа-дисками. Музыка с них можно было считать как с помощью компьютера, так и воспользовавшись обычной стереосистемой. А использующим эту информацию воспроизводилась только при помощи ПК. Причем исключительно оснащенных CD-драйвами, поддерживающих этот стандарт (сегодня, по прошествии 11 лет, CD-ROM'а, не поддерживающего работу с CD-I Ready, вы вряд ли найдете ☹).

XAI..

К созданию очередного стандарта приложила свою загорелую руку и даяденка БГ. Только тогда, в 1990 г., он немножко посматривал бы ☹. Другими двумя фирмами-соучастниками, как и раньше, выступили SONY и Philips.

Формат спецификации **CD-ROM XA (extended Architecture)** совместимен сверху вниз с форматами, рекомендованными High Sierra и ISO 9660. XA-диск запросто мог воспроизводиться на CD-I-плеере или CD-приводе, отвечающем стандарту Yellow Book. Но достоянием XA не ограничивались только этим. Во-первых, он позволяет осуществлять многоканальную запись на диск. Во-вторых, основной отличительной особенностью привода CD-ROM XA является так называемая

техника чередования (*interleaving*). Спецификация XA позволяет одновременно хранить на диске графические, текстовые и звуковые данные, причем графика может включать как стандартные картинки и анимацию, так и *полнообъемное видео (full-motion)*. Собственно, идея *interleaving* а состоит в том, что блоки разнородной информации чередуются. Например, за первым участком видеоряда может следовать сегмент со звуковым сопровождением, после которого, например, располагается следующий видеоряд и т.д. Все это способствует повышению синхронности воспроизведения звука параллельно с видео. А также существенному уменьшению объема промежуточного буфера, необходимого для достижения синхронности при обычном размещении информации на диске.

Еще одна отличительная черта спецификации XA — сжатие звуковых данных, позволяющая хранить на обычном компакт-диске несколько часов аудиоинформации, вместо обычных на то время 74-х минут. Как известно, качество аудио-CD обеспечивается 16-разрядным (2 байта) импульсно-кодовым преобразованием (**PCM**) аналогового сигнала с час-

те). Отметим, что она относилась к записываемым и перезаписываемым дискам. В «оранжевых книжках» нам повествуем о многих интересных вещах. В первой части — о *магнитооптике (CD-MO)*, имеющей возможность перезаписи. Во второй части — о накопителях с однократной записью типа *WORM (Write Once Read Many)* и возможностях их доработки за несколько сеансов. К подобным накопителям относятся устройства, отвечающие, например, спецификации CD-ROM XA. Третья, появившаяся позже часть, описывает принципы работы с дисками CD-RW.

Если кратко охарактеризовать «Оранжевую книгу», то можно сказать, что это документ, описывающий технологию записи компакт-дисков. Она содержит разделы по физической структуре и собственно по структуре записи на CD:

- ✓ программная область (*Program Area*);
- ✓ область калибровки лазера (*Power Calibration Area*);
- ✓ область записи, содержащая информацию для всех треков и сессий (*Program Calibration Area*);
- ✓ участок записи начала и конца программной области (*Lead-in* и *Lead-out*).

1993-й год ознаменовался воссозданием всей гаммы цветов — вышла «Белая книга» (*White Book*). Над ее созданием, как и раньше, трудились все те же Philips и Sony, к которым присоединились **JVC** вместе с **Matsushita Electric Industries**. В этом документе повествовалось об основных параметрах **Video-CD** дисков. На них уже можно было хранить по 72 минуты видео вместе со стереозвучием. Формат Video-CD базируется на методе кодирования информации **MPEG (Motion Picture Experts Group)**. Для проигрывания таких дисков на компьютере подходил 386-й процессор с частотой 25 МГц и специальной картой расширения с поддержкой MPEG-декодирования (во, были времена!). Выпускались также подключаемые к телевизору стационарные бытовые **Video-CD-приставки** и **CD-I-плееры** с картриджом **Digital Video**, позволяющим воспроизводить видео-CD-диски.

Стандарт MPEG не определяет форматов записи данных на носителях. Одним из возможных способов хранения данных может быть **CD-I** («Зеленая Книга»). Практически все цифровые фильмы, проданные Philips до июля 1994 года, соответствовали стандарту Green Book и могли воспроизводиться только на CD-I-плеерах. Впрочем, располагали цифровое видео, скажем по методу MPEG, и на компакт-дисках, соответствующих ISO-9660 (*Yellow Book*).

Все компакт-диски CD-I и Video-CD записывались в стандарте *Form2/2*, т.е. без применения кода коррекции ошибок. Возникающий при этом выигрыш в скорости использовался для улучшения качества изображения.

Вот вкратце мы и рассмотрели «становление» основных форматов CD-дисков. Становящееся продолжением, где я постараюсь еще чуть-чуть приоткрыть завесу над тайнами компакт-дисков.

А на цьому слові будьте здорові.



тотой 44.1 кГц. Таким образом, для получения стереозвучания (2 канала) скорость передачи данных между приводом и компьютером должна составлять примерно 176.4 Кб/с (2x44x44.1). Кстати, именно поэтому минимальная скорость передачи информации в соответствии со спецификацией PCM уровня 1 должна быть не меньше 150 Кб/с. Но при воспроизведении звука практически с тем же качеством спецификация XA предполагает использование 4- или 8-разрядного **ADPCM (Audio Data PCM) кодирования**, чем достигается увеличение количества хранимой на носителе информации. В зависимости от предполагаемого качества воспроизведения: высококачественная музыка, звуковые эффекты или речь — частота преобразования также может варьироваться (для речи быть ниже, для музыки с широким звуковым диапазоном — выше).

Я ль на свете всех милее, всех румяней и белее...

1991 год ознаменовался появлением еще одной спецификации, изложенной в «Оранжевой Книжке» (*Orange Book* сегодня насчитывает уже 3 части по несколько томов, но здесь мы ведем речь о «старинном» вариан-

Наименование	ггн.	у.в.	мгд
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 723 / 1045 / Pentium Celerone	198	35	4
CPI Celeron 1 / 256 / 680 Celerone	270	28	3
CPI Celeron 1 / 256 / 264 Celerone	269	47	3
CPI Celeron 1 / 256 / 264 Celerone	269	28	3
AMD K7 / 875 / Athlon / Duron / Opteron	334	47	4
AMD K7 / 875 / Athlon / Duron / Opteron	334	47	4
Pentium III 1000 / 723 / PPGA / Celerone	474	110	4
CPI Pentium 4 / 1 / 780 Celerone	786	138	3
CPI Pentium 4 / 723 / 312 / 48 Celerone	924	147	3
CPI Pentium 4 / 2 / 486 / 112 Celerone	991	172	3
Матрица памяти			
SD / 256MB / SDRAM / 200 / 184	155	16	4
SD / 256MB / SDRAM / 200 / 184	155	16	4
SD / 256MB / SDRAM / 200 / 184	156	29	3
SD / 256MB / SDRAM / 200 / 184	164	30	3
SD / 256MB / SDRAM / 200 / 184	174	35	4
SD / 256MB / SDRAM / 200 / 184	194	35	4
Материнские платы			
MSI K6APE4 / 1591 / 12 / 31 / 157 Day 8	364	55	3
MSI K6APE4 / 1591 / 12 / 31 / 157 Day 8	364	55	3
MSI K6APE4 / 1591 / 12 / 31 / 157 Day 8	364	55	3
MSI K6APE4 / 1591 / 12 / 31 / 157 Day 8	364	55	3
MSI K6APE4 / 1591 / 12 / 31 / 157 Day 8	364	55	3
MSI K6APE4 / 1591 / 12 / 31 / 157 Day 8	364	55	3
MSI K6APE4 / 1591 / 12 / 31 / 157 Day 8	364	55	3
MSI K6APE4 / 1591 / 12 / 31 / 157 Day 8	364	55	3
MSI K6APE4 / 1591 / 12 / 31 / 157 Day 8	364	55	3
MSI K6APE4 / 1591 / 12 / 31 / 157 Day 8	364	55	3
Жесткие диски IDE			
15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	239	59	4
15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	239	59	4
15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	239	59	4
15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	239	59	4
15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	239	59	4
15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	239	59	4
15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	239	59	4
15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	239	59	4
15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	239	59	4
15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	239	59	4
Оперативная память			
CD-ROM / 15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	105	19	3
CD-ROM / 15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	105	19	3
CD-ROM / 15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	105	19	3
CD-ROM / 15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	105	19	3
CD-ROM / 15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	105	19	3
CD-ROM / 15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	105	19	3
CD-ROM / 15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	105	19	3
CD-ROM / 15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	105	19	3
CD-ROM / 15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	105	19	3
CD-ROM / 15 / 40GB / 4200 / 7200 / 10800 / WD / 5400	105	19	3
М.2 SSDs			
AS 256GB / 32GB / 64GB / 128GB / 256GB / 512GB / 1024GB / 2048GB / 4096GB / 8192GB / 16384GB / 32768GB / 65536GB / 131072GB / 262144GB / 524288GB / 1048576GB / 2097152GB / 4194304GB / 8388608GB / 16777216GB / 33554432GB / 67108864GB / 134217728GB / 268435456GB / 536870912GB / 1073741824GB / 2147483648GB / 4294967296GB / 8589934592GB / 17179869184GB / 34359738368GB / 68719476736GB / 137438953472GB / 274877906944GB / 549755813888GB / 1099511627776GB / 2199023255552GB / 4398046511104GB / 8796093022208GB / 17592186044096GB / 35184372088192GB / 70368744176384GB / 140737488352768GB / 281474976705536GB / 562949953411072GB / 1125899906822144GB / 2251799813644288GB / 4503599627288576GB / 9007199254577152GB / 18014398509154304GB / 36028797018308608GB / 72057594036617216GB / 144115188073234432GB / 288230376146468864GB / 576460752292937728GB / 1152921504585875456GB / 2305843009171750912GB / 4611686018343501824GB / 9223372036687003648GB / 18446744073374007296GB / 36893488146748014592GB / 73786976293496029184GB / 147573952586992058368GB / 2951479051739841167392GB / 590295810347968233696GB / 1180591620695936467392GB / 2361183241391872934784GB / 4722366482783745869568GB / 9444732965567491739136GB / 18889465931134983478272GB / 3777893186226996695444GB / 7555786372453993390888GB / 151115727449079867817776GB / 302231454898159735635552GB / 604462909796319471271104GB / 1208925819592638942542208GB / 241785163918527788508448GB / 483570327837055577016896GB / 967140655674111154033792GB / 1934281311348222308067584GB / 3868562622696444616135168GB / 7737125245392889232270336GB / 15474250490785778464540672GB / 30948500981571556929081344GB / 61897001963143113858162688GB / 123794003926286227116325376GB / 247588007852572454232646752GB / 49517601570514490865313504GB / 990352031410289817306626008GB / 198070406282057963461325216GB / 39614081256411593672265042304GB / 79228162512823187344530084608GB / 15845632502564637468906017216GB / 31691265005129274937812034432GB / 63382530010258549875624068672GB / 126765060020517099751248137344GB / 253530120041034199502496274688GB / 507060240082068399004992549376GB / 1014120480164136798009985088704GB / 2028240960328273596019970177536GB / 4056481920656547192039940355072GB / 8112963841313094384079880710144GB / 16225927682626188769759761420288GB / 32451855365252377539519522840576GB / 64903710730504755079139045681152GB / 12980742146100951015822809136230304GB / 25961484292201902031645618266260608GB / 51922968584403804063291235332521216GB / 103845937168807608126582466665042432GB / 207691874337615216253172933330084864GB / 41538374867523043250634586666008928GB / 83076749735046086501269173332017856GB / 166153499470092173002538346664035712GB / 332306998940184346005076693328071424GB / 6646139978803686920101533866560142848GB / 1329227995760737384020306773312028672GB / 265845591152147476804041466624057344GB / 531691182304294953608088333248114688GB / 10633823646085899072171776666464283392GB / 21267647292171798143543553332812567776GB / 4253529458434359628708710666562513535552GB / 850705891686871925741742133312502707008GB / 17014117833737438514834842666250054014016GB / 3402823566747487702966968533250010828032GB / 6805647133494975405933937066500021656064GB / 1361129426688995081186678741330004331212128GB / 272225885337799016237337682666008662424256GB / 544451770675598032474675365332017324848512GB / 10889035413511960648493507306640344896896GB / 21778070827023921296887014613280689797792GB / 43556141654047842577774029226561379595584GB / 8711228330809568515554805845312275911168GB / 174224566576191371111096116906245518222336GB / 3484491331523827422222182232048108444672GB / 6968982663047654844444364464096216889344GB / 13937965326085309688888688928193233776GB / 2787593065217061937777737785638646755552GB / 5575186130434123875555475571277313511104GB / 1115037226086847755111			

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №17 (75), 28.04.2003.

Тираж: 11 000. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия KB № 4052

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»

03057 г. Киев-57, а/я61.

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»

[illegible]

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794

Издатель: Михаил Литвинюк.

Главный редактор: Татьяна Кохан

Зам. главного редактора: Ефим Беркович.

Начальник информ отдела: Василий Попов

Начальник отдела X: Дмитрий Лысенко

Художественный редактор: Федор Сергеев.

Литературные редакторы: Оксана Пащенко,

Данил Перцов.

Корректор: Полина Хатимлянская.
Владимир Понкин, Владимир

Верстка: Дмитрий Василенко.
Учреждение: Андрей Шумилов.

Художник: Андрей Шмаркатюк.
Секретарь ПЗВР: Пенкс Бондаренко.

Секретарь ДЗВР: Денис Бондаренко.
Реклама: Наталья Михайлова, Олег Федоров.

Реклама: Наталья Михайлова, Олег Федоров,
Валентина Маркесвич-Красенко

валентина марсевич-кравченко.

Наименование	ГРН	г.з	год	
RF Dexta 3232		24	3	
RF Dexta 3420		24	3	
RF Dexta B40C		91	3	
RF Dexta B40W		91	3	
RF Dexta C42		97	3	
RF Dexta D40		109	3	
RF Dexta Dexta 1200		429	2	
Датчики температуры				
Sensory M-1231000-KT	1040	108	5	
Sensory W-1200-A-008	1103	208	5	
RF Sensor 1100-A-008	1203	219	4	
RF Sensor 1100		131	3	
RF Sensor 1000W		242	3	
Sensory W-1200-A-008	1040	244	5	
RF Sensor 1200		261	3	
RF Sensor 1200		471	3	
RF Sensor 1200W		527	3	
Скимеры				
Master ScanSentry 12000-008		214	39	5
RF Sensor 1100-A-008		234	42	4
RF Sensor 1100-A-008		340	48	4
Master ScanSentry 2400-008		315	37	5
Master ScanSentry 1200A-00		337	61	5
RF Sensor 1200-A-008		431	78	5
RF Sensor 2000C		74	3	
RF Sensor 2000C		88	3	
RF Sensor 2000C		103	3	
Источники бесперебойного питания (ИБП)				
APCOU 500-1000VA	234	42	4	
RF APC Kva UPS CS 320VA		53	3	
RF APC Kva UPS CS 470VA		83	3	
RF APC Kva UPS CS 320VA		66	3	
RF APC Kva UPS CS 320VA		81	3	
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ				
С.б.ручные перчатки 4х4шт	22	4	4	
С.б.ручные перчатки 4х4шт	22	4	4	
ОРТЕНКОВКА				
Телефоны				
RF Sensor CS 1231000-008		11	0	
RF Sensor 1231000-008		23	0	
RF Sensor 1231000-008		31	0	
RF Sensor 1231000-008		37	0	
RF Sensor 1231000-008		39	0	
RF Sensor 1231000-008		79	0	
РЕГУЛИ				
RF Sensor 1231000-008	28	5	4	
Доступ в Интернет по беспроводной связи				
RF Sensor 1231000-008	1	33	1	
RF Sensor 1231000-008	2	64	1	
RF Sensor 1231000-008	279	10	4	
RF Sensor 1231000-008	331	116	1	
RF Sensor 1231000-008	344	100	1	
Доступ в интернет по фиксированной абонентке, в mesh				
RF Sensor 1231000-008	16	3	1	
RF Sensor 1231000-008	28	5	4	
RF Sensor 1231000-008	33	9	4	
RF Sensor 1231000-008	40	11	1	
RF Sensor 1231000-008	123	22	1	
ВНИМАНИЕ!				
Недостаточные номера «Мик»				
вы всегда можете приобрести				
в магазине «Сучасники»				
пр. Победы, 29 (метро «КПИ»)				
тел. 274-32-29				
Код. Материала. Фирмы				
1	RF Papi (044-6449324,4449035)		27	
2	Act 240 (044-240-240-000)		27	
3	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
4	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
5	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
6	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
7	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
8	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
9	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
10	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
11	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
12	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
13	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
14	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
15	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
16	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
17	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
18	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
19	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
20	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
21	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	
22	RF Sensor (044-644-0389,2345335)		32	

Офис-менеджер: Тамара За

Отдел маркетинга: Harexha

Отдел маркетинга: Подхвяди
Роман Бирюков, Юрий

Членовский, Александр Александрович

Начальник отдела полиг
Полковник М.И. Мухоморов

Дмитрий Можжев

Сбыт: Лариса Остаповская, Елена

Экспедирование: Анатолий

ддержка Web-сайта: Ростислав

Техническая поддержка: ISP

Фотовывод: ООО «Мироз», тел.: (011)

Печать: друкарня ТМ "Моні"

В "Видавничу групу "Експрес", тел.

зрим № 329

JIM. 149 329

Празднование трехлетия еженедельника



Это не игрушки!

Международная
Игровая
Ярмарка

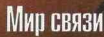


Организатор:
ИД **МОИ**
КОМПЬЮТЕР

- ✓ 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

