

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 18(76)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

12.05.2003

POSTAL 2 INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

DELTA FORCE

BLACK HAWK DOWN

LIONHEART

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-pass.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrprensa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

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

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

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

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

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МАЯ»
ФИРМА

КОРИСНЕ

главный приз

комплект
принтер+сканер



hp deskjet 3420

Безупречно-фотографическое качество печати с разрешением 2400 dpi.
Скорость печати – до 18 стр./мин.
Автоматическое – до 10 стр./мин.
Компактный, энергоэффективный дизайн.
Быстрый беспроводной порт USB 2.0



hp scanjet 3500c

Высокая скорость сканирования.
Разрешение 1200 dpi и 48-битовый цвет позволяют нежестко копировать документы, фотографии высокого качества. Будущее сканирования – графический интерфейс и программные возможности.

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

Список статей

1. DAVERT.
Besieger, стр. 7.
2. Виталий КОВШИКОВ aka GAD.
Lionheart, стр. 8-9.
3. Том/Док/КЕРТИС, GLUKK, RiP.MANiAK.
Postal 2, стр. 10-13.
4. RiP.MANiAK.
Black Hawk Down, стр. 14-17.
5. Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Степа.
Командир, стр. 18-19.
6. Дмитрий ДАХНО, Алексей ДАХНО.
Indiana Jones, стр. 20-22.
7. Алексей ЧУРЛЯЕВ.
Riven, стр. 24-25.
8. Том/Док/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 26-27.
9. Сергей БОЛАШОВ.
Жутко Красивые мониторы, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

Уважаемые сограждане и гости нашего города! Редакция «Игроградского вестника» поздравляет вас с прошедшим праздником — Днем Победы, а так же с наступлением долгожданной или просто поповесной весны.

Вот такие пироги

Все ближе и ближе самый крупный праздник игрового мира — ежегодная выставка E3 (Electronic Entertainment Expo), которая пройдет в Лос-Анджелесе с 14 по 16 мая этого года. Крупнейший российский издатель компьютерных игр компания 1С намеревается представить на выставке следующие продукты.



1. Реалтаймовая стратегия «Периметр» разрабатывается компанией K-D LAB, которая прославилась такими неординарными продуктами, как «Вангери», «Самоганки» и др. «Периметр» — это стратегия в реальном времени, построенная на

идее непрерывного изменения игрового ландшафта. Вам нужно захватывать территорию с помощью специальных юнитов, превращающих ее в главный энергетический ресурс, а затем окружать освещенные зоны непроницаемым силовым куполом для защиты от многочисленных агрессоров. Наряду с уникальными возможностями терраформинга и возведения защитных периметров вокруг своих территорий, в руках игрока находятся мощные нанотехнологии, позволяющие управлять группами видоизменяемых боевых юнитов. Подробнее об этом оригинальном проекте вы можете узнать на официальной страничке игры (<http://games.1c.ru/perimeter/rus/game.html>).

2. «Дальнобойщики 3» — продолжение популярной серии игр, посвященных прелестям жизни водителя-дальнобойщика.

3. «В тылу врага» — потенциальный хит от украинской компании Best Way, впервые продемонстрированный широкой аудитории на КРИ 2003. Нас ожидает сочетание трехмерной тактической игры с ролевыми и стратегическими элементами. Действие игры разворачивается во время второй мировой войны. В результате ожес-

точного сражения с противником военное подразделение, в котором служит главный персонаж, было уничтожено. Танк ген-



ерал игры подбит, а сослуживцы пали в бою. Линия фронта продвинулась далеко вглубь страны, и солдат оказывается в глубоком вражеском тылу. Единственный способ спастись — пробираться к своим войскам через оккупированную территорию. На первый взгляд, задача ясна. Однако на деле все оказывается не так просто. Подробности об этом проекте, которых, к сожалению, пока что совсем не много, читайте на <http://games.1c.ru/outfront>.

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 МАЕ 2003



1-й приз:

сканер Canon CanoScan N 640P, 42bit



2-е призы:

тюнер Fly Video2000 TV+FM PCI

3-и призы:

диктофон Olympus S 725 Silver

колонки CREANIVE SBS 35

мышка AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

np. Науки, 4
set@set.kiev.ua

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

4. **«Вивисектор: Зверь внутри»** — 3D-action, разрабатываемый одной из старейших киевских девелоперских компаний **Action Forms**. На идею этой игры разработчики натолкнуло известное произведение **Герберта Уэллса «Остров доктора Мора»**. Однако, в процессе разработки игровая концепция претерпела существенные из-



менения, и теперь перед нами предстанет «смесь ледящего хоррора и урванного 3D-action'a, подчиненная канве стремительно развивающегося сюжета. Игровой мир представляет собой изолированный в океане остров, разбитый на множество взаимосвязанных уровней. Ваш путь будет пролегать через тропические джунгли, густые леса и заснеженные горы. Пройдясь через огромные экспериментальные комплексы, вы не раз ужаснетесь тому, что в состоянии создать человеческого гения, направленный в ложное русло. Вы столкнетесь с чудом выжившими солдатами, которые были брошены здесь на верную гибель. Окруженные искусственно созданными зверюшками, они без разбору стреляют на любой шорох или движение. Вы узнаете, что это значит — быть человеком, противостоящим неопределенным существам, неудавшимся подобиям людей». Подробности о «Вивисекторе» ищите на <http://games.1c.ru/visivector> или на официальном сайте игры (<http://www.visivector.com>).

5. **Axel Rage** — еще одна игра, впервые представленная широкой аудиторией на КРИ 2003. Ее разработкой занимается компания «Акелла». Здесь следует заметить, что Axel Rage — один из первых продуктов этой компании, разрабатывающийся одновременно для платформ PC и PlayStation 2. Разработчики позициониру-



ют свою игру как кинематографический 3D-action. В ней вам придется перевоплощаться в байкера постапокалиптического мира и попытаться выжить в ги-

гантском мегаполисе Нейлсдейл (Nailsdale), где полуразрушенные здания 30-х годов XX века соседствуют с футуристическими небоскребами и монументальными сооружениями. Город уже давно превратился в место разборок преступных группировок. Здесь нет ни мэров, ни правителей. Здесь проядятся и инстинкты, и инстинкты. Две соперничающие фракции, контролируемые Нейлсдейлом, стараются установить свои порядки и играют по единым правилам. В их системе ценности человеческая жизнь не стоит и ломаного гроша. Население ищет убежища у наркоманов в надежде заполучить очередную дозу поддельного счастья. Инфраструктура мегаполиса пришла в полный упадок — ржавые останки сотен машин и развалины домов переродили улицы. Единственное, что может дать людям свободу передвижения в этом хаосе — это мотоцикл. С подробным описанием игры вы можете ознакомиться на http://games.1c.ru/axle_rage или на сайте разработчика <http://www.akella.com>.

Конечно, это — далеко не все проекты, которые будут продемонстрированы на стенде 1С в Лас-Анджелесе. Но согласитесь, даже этот неполный перечень производит впечатление. Так что ждем Е3, новых анонсов и подробностей, и, конечно же, желаем удачи нашим разработчикам и издателям.

Бродяги и наемники

Еще одна новость, пришедшая к нам из офиса компании 1С, наверняка обрадует поклонников локализаций. В продажу поступили локализованные версии игр «Солдаты Удачи 2» и «Проект Бродяги». Как нетрудно догадаться, первая является официальным переводом кровавого 3D-шутера *Soldier of Fortune 2*, созданной известной компанией Raven Software, в кото-



ром вам снова придется влезть в шкуру бестрашного наемника Джона Маллинза и выполнять смертельно опасные задания в различных точках земного шара. За названием «Проект Бродяги» маскируется не что иное, как Project Nomads от компании SDV Software: вас ждет мир летающих островов, смесь магии и технологий, красивейшая графика и зубодробительная смесь экшена, RPG, стратегии и летного симулятора. Обе игры уже в продаже. Не пропустите.

Преторианцы по-русски

Компания «Новый Диск», проявив небывалую оперативность, выпустила в продажу локализованную версию игры **Prae-**

torians, созданную разработчиками из компании **Pyro Studios**, хорошо известной нашим геймерам по культовой серии **Commandos**. «Сюжет основан на событиях, которые разворачиваются в период, предшествующий восхождению на римский престол Юлия Цезаря. Это было время политических интриг и махинаций. В ходе военной кампании вам придется про-



маршировать по пыльным дорогам Древнего Египта, принять участие в сражениях в Галлии и с триумфом возвратиться в Италию, чтобы в генеральном сражении завоевать лавровый венец победителя. Такое под силу не каждому. Против вас будут брошены огромные армии, на вашем пути встанут мощные укрепления. Ваши враги — обладатели тяжелых опасных орудий. Каждый следующий шаг будет зависеть от тяжести предыдущего, армии республики будут защищать каждый город. Чтобы победить, вам нужно научиться комбинировать отряды, пользоваться силами сторонниками воинов и выявлять слабые стороны врагов. Финальная битва потребует воистину человеческих усилий: вам будет противостоять самая могучая из всех армий Рима, лучшие из лучших — преторианская гвардия!»

Своя война

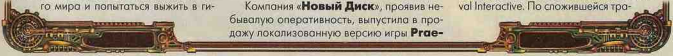
Компания **Nival Interactive** объявляет конкурс на лучший дизайн карт для игры «Блицкриг» в двух номинациях: лучшая однопользовательская карта и лучшая карта для сетевой игры. Приглашаем всех новобранцев и ветеранов-дизайнеров!

«Прочь сомнения! Запустите редактор карт решительным кликом — и скорей за дело. Всем бойцам будет объявлена благодарность с занесением в личное дело, а особо отличившиеся удостоатся почетных призов от Верховного командования.

За лучшие однопользовательские карты:
✓ 1 место — звуковая карта Audigy;
✓ 2 место — привод DVD-ROM;
✓ 3 место — фирменная футболка + игра от Nival Interactive по вашему выбору.

За лучшие многопользовательские карты:
✓ 1 место — видеокарта GeForce4;
✓ 2 место — привод DVD-ROM;
✓ 3 место — фирменная футболка + игра от Nival Interactive по вашему выбору.

Готовые карты мы ждем с 25 апреля по 25 июня 2003 г. по адресу: tournament@nival.com. Не забудьте указать в письме свое имя! В жюри — заслуженные дизайнеры уровней, в прошлом победители конкурсов на лучший дизайн миссий для игр Nival Interactive. По спонсирующей тра-



диции, авторов наиболее удачных карт «Ближнего» мы с радостью пригласим к участию в разработке наших новых проектов.

И это только начало: впереди состязания создателей модификаций! Лучшие работы и имена их авторов займут достойное место на сайте нашей компании.

Так что, если вы чувствуете в себе силы и тягу к подобным действиям — не теряйте времени. Желаем удачи!

Заслуженные герои

Культовый сериал *Heroes of Might and Magic*, созданный компаниями 3DO и New World Computing, по праву считается одним из самых ярких шедевров в мире компьютерных игр. К сожалению, четвертая часть этой серии несколько разочаровала старых фанатов «Меча и Магии», которые предпочли вернуться к предыдущим частям, чтобы вновь погрузиться в незабываемую атмосферу фантастического мира, созданного гением разработчиков из NWC. Специально для поклонников сериала компания «Бука» выпустила диск «Герои Меча и Магии: Платиновая серия», в которую вошли такие игры, как «Герои Меча и Магии»; «Герои Меча и Магии II». Золотая серия, содержащая в себе дополнительные карты и сценарии; «Герои Меча и Магии III», включа-



ющая в себя собственно «Возрождение Эрафии» и два официальных add-on'a — «Клинок Армагеддона» и «Дыхание Смерти». Теперь у всех фанатов «Героев» появилось возможность вспомнить былое, заново пережить все перипетии войны братьев Айронфистов и помочь королеве Катерине восстановить свою власть в Эрафии.

Экскурсия по тюрьмам

Компания L.S.P. анонсировала начало работ над тактической игрой **Rebels: Prison Escape**, непосредственной разработкой которой займутся специалисты из **Philos Studios**. Действие игры будет происходить в недалеком будущем, в вымышленной стране, власти в которой захватили жестокий диктатор Friedrich. Как и положено всякому жестокому диктатору, он запретил все, что только можно запретить, чем, естественно, вызвал бурю недовольства среди своих подданных. Несмотря на жестокие репрессии, в стране начинают действовать движения сопротивления — Alliance of the Rebel Movements, сокращенно ARM. Костяк этой организации составляют пятак бойцов, которые, собственно, и сос-

тавят нашу команду. Но есть одна проблема. На момент начала игры наши герои рассредоточены по различным тюрьмам. Так что прежде, чем приступить к борьбе с тиранией, нам придется организовать побег каждому из них. **Rebels: Prison Escape**



является если не клоном, то очень близким родственником знаменитых *Commandos*, а это значит, что каждый из наших героев является специалистом в той или иной области, и гибель каждого из них может стать критичной для группы. Разработчики наделили своих персонажей довольно оригинальными способностями и умениями, что определенно должно выделить их продукт среди прочих игр этого жанра.

Итак, в нашу группу войдут вор и душитель Alicia, специалист по магии вуду Jonah, мастер по взлому замков и установке ловушек Jeffrey, специалист по маскировке Alexandro, снайпер и мастер рукопашного боя Blake. Естественно, каждый из них в той или иной степени владеет всеми доступными в игре видами оружия, поэтому в крайнем случае может попытаться выполнить ту или иную задачу без помощи напарников. Также следует отметить, что нам не придется сражаться с ордами безликих негодяев. Образы основных противников прописаны не менее тщательно, чем фигуры героев. Нам будут противостоять сам Friedrich, командир элитного отряда полиции Yvon, доктор-сциент Arald Grant и другие не менее колоритные персонажи. В игре шесть больших миссий, на протяжении которых мы должны собрать свою группу воедино и покончить с диктаторским режимом Friedrich'a. Разработчики обещают красивую графику, умный AI, закрученный сюжет и богатое поле для тактических изысков. Релиз **Rebels: Prison Escape** намечен на июнь этого года. Если вы заинтересовались этим проектом, обязательно загляните на официальный сайт игры (<http://www.rebels-the-game.com>).

Леди заставляет ждать

Неутешительная новость для всех поклонников «первой леди виртуального мира», беспринципной осквернительницы древних святынь Лоры Крофт, пришло к нам с официального сайта компании-разработчика **Core Design**. Релиз игры **Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness** переносится на четвертый квартал 2003 года. Что интересно, ни **Core Design**, ни **Eidos Interactive** никак не объясняют причину отсрочки. Так что придется запастись терпением и ждать. Для тех, кто забыл, напомним,

что новая серия приключений Лоры будет содержать намного меньше авантюрных элементов, чем предыдущие части игры. Вместо того, чтобы прыгать по колоннам и разискивать очередной рычаг в полумертвых подземельях, нам придется проводить почти детективное расследование на улицах Прогги и Парижа. Правда, поклонникам подземных лабиринтов все же не придется скучать: подземелья древних европейски-х столбов не менее коварны и загадочны, чем египетские или перуанские катакомбы.

Приколы от дядюшки Лукаса

Компания **Lucas Arts** начала работу над командным юмористическим экшеном **Armed&Dangerous**. Совместно с ними над игрой будет работать компания **Planet Moon Studios**, принимавшая участие в создании таких игр как, *Giants: Citizen Kabuto*, *MDK* и *Earthworm Jim 1 и 2*. Как видите, опыт в создании действительно смешных игр у разработчиков имеется, что не может не радовать. Ну, а **Armed&Dangerous** перенесет нас на сказочную планету Milila, власть на которой захватил жестокий тиран Forge. Свергнуть негодяя берет отряд наемников, называющих себя *Lionhearts*. Собственно, за них нам и придется играть. Нашим альтер-эго в игре станет командир бесстрашных борцов с тиранией по имени Roman. Именно ему (естественно, при нашем непосредственном участии) придется вести в бой самую нелепую команду бойцов в галактике. Стоит только взглянуть на притялел Roman'a — сумасшедшего шахтера-подрывника Jonsey,



дроидо-вышибалу Q1-11 и псионика Rexus'a, который внешне сильно напоминает учителя Йоду, как сразу становится понятно, что эта игра станет пародией на известные продукты не только Lucas Arts, но и многих других компаний. В **Armed&Dangerous** нас ждет двадцать одна миссия, на протяжении которых нам придется сражаться с ордами Forge. Для борьбы с войсками диктатора разработчики снабдили героев такими видами оружия, как Cyclops Sniper Rifle, Vindoloo Rocket Launcher, Sticky Bomb и другие не менее веселыми стволами. Релиз **Armed&Dangerous** намечен на конец этого года, а пока все желающие могут заглянуть на официальный сайт игры (<http://www.lucasarts.com/products/armedanddangerous>) и ознакомиться с подробностями. Похоже, нам есть что ожидать.

DAVERT dabog@ukr.net

BESIEGER

Разработчик: Primal Software

Издатель: «Акелло»

Жанр: 3D RTS

Дата выхода: неизвестна

же «Один против всех». Судя по всему, нас ждет что-то весьма увлекательное, а чтобы вы не сомневались, еще расскажу о графике.

Движок, понятное дело, был взят из «Глаза Дракона», и, как мне кажется, этим сказано многое. Огромные уровни (около 10-ти квадратных километров), расположенные в горах, пустынях, лесах, со сверхреалистичными текстурами, с тысячами мелких объектов — деревьями и камнями. Также в наличии изменение дня и ночи, терморфинг и другие эффекты.

Движок поддерживает более сотни высокополигональных моделей людей, животных, зданий, с гладкой анимацией. Реалистичное небо с солнцем, луной, облаками и звездами. Кроме того, улучшенный LOD-алгоритм (алгоритм для отсечения невидимых частей ландшафта) позволит держать количество кадров на требуемом уровне. Этот же алгоритм позволит увидеть горизонт, который отныне не будет закрашиваться туманом. Вот за это разработчиков нужно похвалить, согласитесь, не во всех играх мы можем полноценно созерцать горизонт, причем это даже не шутер, а стратегия.

Похоже, после недавно представленного «Глаза Дракона», московская компания разработчиков, именуемая Primal Software (которая, кстати, немалого в другом составе создавала еще «Пятку с Вичем»), готова порадовать нас первой информацией о своем новом проекте. Сейчас в штате команды более 40-ка человек, и они упорно трудятся, чтобы побыстрее выдать на-гора новую игру.

Теперь мы должны будем спуститься с заблачных высот и вжиться в мирскую су-

Весьма интересна концепция создания юнитов. В игре вам никто не позволит класть их пачками, будто их количество зависит только от наполненности вашего кармана. То есть число юнитов увеличивается независимо от дензнаков, это ведь все-таки живые создания и нельзя заставить их размножаться за деньги.

Что ж, весьма логично, но что же тогда понадобится для создания вашей армии? Юниты будут все время «приорисовываться» в домах или садах. Чем больше у вас таких домов, тем больше войско. Хотя, извините, я допустил некоторую неточность.

Как известно, механизированная техника размножается не умеет, то есть ее количество прямо пропорционально деньгам, выделенным на ее постройку.

Кстати, все юниты набирают оплит, и потерять искусного воина в агонии битвы, думаю, будет очень и очень неприятно. Затем самых прокачанных бойцов (вместе с героями нашей истории, которые в миссиях тоже улучшают свои навыки) вы сможете забрать с собой на следующую локацию.

Ресурсы тратятся на экипировку воинов, постройку техники и зданий. Всего планируется более 40-ка видов зданий и более 20-ти юнитов, причем у каждой расы они свои.

Кроме прохождения кампании, вы сможете сразиться с друзьями по сети. Игра поддерживает до 16-ти игроков по LAN'у



и Интернету и имеет несколько режимов мультиплеера: Deathmatch, «Кооператив», «Захватить артефакт», «Царь горы», а так-

ету средневековой. Весь сюжет грядущей стратегии построен на взаимоотношениях двух народов — викингов и киммерийцев. Но если вы думаете, что они будут просто чистить рожу друг дружке, вы ошибаетесь, здесь все немного сложнее. Вначале эти племена жили в мире, но вскоре власть у киммерийцев захватил плохой парень Кэрон, который захотел покорить оба племени. Но народ не очень спешил поддерживать Кэрона, и в обоих лагерях возникли силы сопротивления. Оппозицию Киммерии возглавил Конин, а у викингов главой сопротивления стал Бармалей (за что его так обозвали?). Сначала вам придется познакомиться с Бармалеем, помочь ему в достижении целей, при этом закалив его в боях, обучив новым знаниям, то есть изрядно прокачав. В конце кампании наш герой встретится с Конинном. Вам же придется проследить путь, который прошел Конин до этого рандеву, то есть пройти за него кампанию, немного более сложную, чем первая. После этого объединенными викинг-киммерийскими войсками ударишь по несприступному трону Кэрона и, конечно же, победить. И все это будет происходить на 12-ти огромных и красивых уровнях.

А чем именно процесс уничтожения плохих парней в этой игре отличается от его подобных? Начну с того, что основное внимание в геймплее уделяется осаде городов. Их будет много, и они окажутся увлекательными. Вы будете сражаться как на стороне защитников крепости, так и на стороне захватчиков. Вы сможете захватывать вражеские строения и технику.



И несколько слов картостроителям. И вы не забыты. Игра будет поставляться вместе со средствами по редактированию карт. Кроме того, используя внутренний язык скриптов, вы сможете писать расширения. Как по мне, весьма заманчиво собственноручно создать расширение к такой красивой игрушке. И судя по всему, освоится со всеми этими техническими новаторствами среднестатистическому геймеру труда не составит.

Наверное, игре следует ждать. Эту стратегию с красивой графикой и множеством оригинальных идей, воплощенных в прекрасном фэнтезийном мире, который имеет много общего с исторической действительностью. Стратегию от разработчиков, доказавших свое умение делать игры, причем красивые и популярные. Вот только когда нам стоит ждать это творение, неизвестно. Ведь об игре стало известно совсем недавно, но, как всегда, есть надежда, что ожидание продлится недолго. Надеюсь, разработчики нас не подведут.

Виталий КОВШИКОВ aka GAD

LIONHEART

Разработчики: Reflexive Entertainment, Black Isle Studios

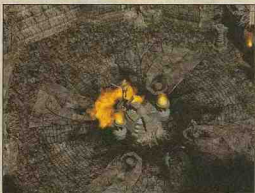
Издатель: Black Isle Studios

Жанр: RPG

Системные требования: P3 400 МГц, 64 Мб ОЗУ, 8 Мб видео

Дата выхода: 2-ой квартал 2003 года

Год 1192. Год третьего крестового похода под командованием Ричарда Ль-



виное Сердце. Саладин, не пожелавший уплатить дань крестоносцам, готовится к последнему бою. Тем временем Ричард собирает воедино священный артефакт, божественная сила которого благословит его войска и поможет разгромить врага. Но соединив артефакт, Ричард тем самым нарушает материю реальности, и в наш мир проникают орды демонов. Советник Ричарда, подавший идею насчет артефакта, превращается в могущественного мага. Именно под его руководством начинается атака демонов на людей. Две недели еще враждебные группировки людей, неся немислимые потери, все-таки объединяются, чтобы дать отпор магу. Остаткам человеческих войск неимоверными усилиями удается ранить бывшего советника и изгнать его. А Саладин с Ричардом, разделив артефакт на две части, кланутся хранить каждый свою часть, дабы случившееся не повторилось. Бой был недолгим, но этого времени хватило, чтобы магические силы вторглись и распространились по всему ми-

ру, навсегда изменив историю, оставшись в ней под именем Разделение.

После официального релиза **Lionheart** прошло немало времени, появилось много новой официальной информации, а еще больше слухов, заполонивших Интернет. Вот я и решил собрать все воедино и, упрямчив, представить в виде статьи.

После «Фолы» мне не встречалось ни одной игры, содержащей хотя бы половину его достоинств. Обычно нас не радовали большим и интересным миром с живыми NPC, с каждым из которых общаться интересно. Отсутствовали неповторимый стиль и многотонный сюжет, отличная боевая система и великое множество вариантов развития перса. Не было многого... **Lionheart** дает нам надежду воскресить все это заново. А за воплощение в жизнь нашей мечты взялись ребята из **Reflexive Entertainment**. Хотя разработчики и zapomнили нам не слишком удачными проектами, такими как *Zax — The Alien Hunter* и *Star Trek: Away Team*, но, думаю, на этот раз они не подведут, ведь за ними присматривает Black Isle Studios.

Так что же нас ждет? Старая добрая изометрическая фэнтезийная РПГ? Да, но не совсем. Действие разворачивается в нашем мире, где переплетутся реальная история и вымышленные события, произошедшие в результате Разделения. В основе РПГшной части лежит безызвестная система **SPECIAL**. А это значит, что в наше распоряжение попадет куча умений и способностей, которые обеспечат разносторонность характера вашего перса.

Год 1241. Хан Огедей с помощью духа *Weichi* обманывает смерть, приобретает бессмертие. Поэтому Хан Бату не был отозван из Европы и продолжал свои завоевания. Никакая тактика не помогла против быстрой конницы, которая несло хаос и раздробленность в ряды врагов. Не была войска в Европе, способного противостоять такой мощи. Золотая Орда

объединила под своими знаменами племена гоблинов, которые быстро приспособились к тактике монголов, становясь ударной силой войска. Запад изнеможен и устал от долговременного крестового похода против Штармовых драконов. И лишь его завершение в 1243 году позволяет Рыцарям Тамплиера и силам западной цивилизации дать отпор Золотой Орде. Только в Италии смогли остановить монголов. Золотая Орда покинула Европу с молниеносной скоростью, стирая с лица земли враждебные города.

Матушка Европа, сильно пострадавшая от катаклизмов, вызванных все тем же Разделением, частично затоплена и уничтожена. Все больше людей пытаются найти укрытие за крепкими стенами немногих городов. В панике они спасаются в церквях, пытаются в вере найти надежду и спасение от того ужаса, что творится на Земле. Но религия постепенно теряет свою недавнее могущество. Везде царит разруха...

Вот такой неспокойный нас ожидает мир. Состоять он будет из восьми главных локаций, каждая из которых делится еще на восемьдесят (!) более мелких. В основном действие происходит в Англии, Франции и Испании. Так что будет где развлекаться, это я вам гарантирую.



Итак, какова фауна Европы того времени, какими существами населили территорию разработчики. Она будет более чем разнообразна, нам предстоит 100 видов всевозможных существ. Это как мифологи-

ческие создания (гоблины, горные титаны, водяные и т.д.), так и различные воплощения человеческой расы (немертвые, зомби и т.д.). Вас познакомят с повадками и историей каждого монстра, что значительно облегчит вашу жизнь и даст преимущество при



встречи с ними. Вот так тщательно разработкой подошли к этому делу, дай Бог, чтобы и реализовали они задумку достойно.

Безусловно, чтобы монстры могли грамотно использовать свои умения, они должны быть наделены высоким уровнем интеллекта. Но по этому поводу не стоит волноваться, существа будут вести себя разумно и постараются сделать нашу жизнь максимально сложной. Например, те же горные титаны могут сливаться с горами, что делает их незаметными для человеческого глаза, также они нередко будут устраивать всякого рода засады, нападать на караваны и селения.

Посмотрим, какие расы противостоят всякого рода монстрам. Когда Ричард вместе с Саладином изгнали демонов, в наш мир пришло множество бесплотных духов. Вскоре они начали вселяться в живых существ. Духи были разными: плохие и хорошие, умные и не очень. Вселяясь в человеческую плоть, дух наделял ее разными свойствами, некоторые



из которых впоследствии передавались на генетическом уровне. В итоге, через 400 лет после Разделения человечество распалось на четыре расы.

✓ **Чистокровные.** Составляют большую часть населения Европы и мира, это и есть чистокровные люди, не тронутые духами. Изначально обладают тремя основными умениями, правда, их первичные характеристики ниже, чем у других рас. Не имеют расовых черт.

✓ **Феракины.** Это духи чудовищ. У них неплохая сопротивляемость к магии,

имеют три расовые черты, а также самые высокие начальные характеристики.

✓ **Демокины.** Потомки демонических духов. Имеют неплохую способность к волшебству, а также две расовые черты.

✓ **Сильванты.** Являются наиболее сильными магами, это люди, наделенные волшебной силой. Имеют две расовые черты.

Вот чем нас порадуят. По-моему, неплохо. В каких же направлениях можно развивать перса, спросите вы? Вот тут и проявляются преимущества SPECIAL (хоть и подогнанной под магию). Еще в «Фоле» были различные скиллы и перки, выражавшие индивидуальный характер вашего персонажа. Вот и в этой игре нас порадуят более чем 30-ю навыками, 40-ка умениями и 15-ю чертами характера (некоторые черты и специумия доступны лишь конкретной расе). Нам да-

дут возможность прокачать перса вплоть до 60-го уровня, что совсем немало. Если вам не под силу одолеть препятствия в одиночку, можете взять в команду NPC. Правда, долго с вами путешествовать они вряд ли захотят, а уйдут, как только достигнут какой-то цели. В Lionheart вам повстречаются исторические личности, например, Medina Sidonia, Davinci, Galilei, Machiavelli, а также многие другие. Некоторые из них даже могут к вам прикнужать. Ну а в случае ярко выраженной антипатии к AI можете играть по мультиплееру с друзьями, кооператив поддерживает до четырех человек.

Магия в Lionheart будет представлена тоже своего рода умениями. Имеется три круга магии: **Племенная (Tribal)**, **Божественная (Divine)** и **магия Мысли (Thought)**. Племенная магия отвечает за вербовку помощников и некоторые боевые заклинания. Божественная магия — это всякого рода защитные и лечебные заклинания, хотя имеются и достаточно мощные боевые. С помощью магии Мысли можно влиять на врагов и брать их под свой контроль.

В каждой школе нам обещают 19 заклинаний. В одном из интервью Ion Hardie (разработчик из Reflexive) сказал, что в компании прилагается масса усилий, чтобы сделать заклинания конкурентоспособными всевозможным нематическим умениям. Будем надеяться, что у них это получится.

Теперь осталось выяснить, как все вышеказанное будет смотреться. Буд тут судить приходится по скринам и небольшому ролику. Кажется, смотрится все красиво и аккуратно. Хотя делается игра на 2D-движке Velocity, двумерность распространяется только на задники и здания, все же объекты будут выполнены в честном 3D. О «железе» не стоит волноваться, все эти красоты получат даже на относительно слабых машинах.

Год 1192. Разделение воскресило фараонов, которые захотели восстановить

свою власть в Египте. Впоследствии, в ходе тридцатилетней гражданской войны, правление переходит в руки Рамсеса II.

Год 1336. Группа мощных темных волшебников украла волшебную книгу, повелевающую о тайнах жизни и смерти фараонов. После изучения фолганта некроманты с помощью древних ритуалов вызвали мощную армию мертвых воинов. Совершается прямое нападение на столицу, город Александрию, некроманты уничтожают неподготовленные египетские силы. Город начал гореть, количество тел убитых воинов и граждан становится все больше, армии мертвых набирают силу. Александрия превращается в город мертвых и главное место обитания некромантов. Под натиском новой силы папи и практически все африканские племена.

Империя Оттомани и рыцари Саладина собирают силы, чтобы начать войну против вторгающихся темных сил. К



началу 1344 года некроманты захватывают все большие территории, нападая уже непосредственно на европейские нации. Наиболее мощные мертвые войско брошены на то, чтобы захватить реликвию, охраняемую рыцарями Тамплиеров и Саладина.

В 1355 году одна из мертвых армий почти подобралась к святой реликвии в секретном склепе южной Франции. Рыцари Тамплиеров и Саладина боролись смело, но Орда мертвых стремительно продвигалась в подземные залы склепа. Когда последняя надежда была потеряна, оставшиеся в живых воины позволили мистическому рыцарю Саладина воспользоваться мощным заклинанием. С его помощью склеп был запечатан, и мертвые не могли в него проникнуть.

Лишь намного позже, воспользовавшись магией, люди сумели изгнать некромантов. Крошечные остатки мертвой армии все еще скрываются в темных лесах, на старых кладбищах и могилах всего мира. Но лишь немногие смеют практиковать во многом забытое и запрещенное искусство некромантов.

Хоть это и превыхло, но руки чешутся написать заключение. Так вот. Я верю ребатам из BIS, и я верю, что они вместе с Reflexive подарят нам новый Fallout. А это лучше всевозможных выводов и похвал. Остается только надеяться, что дату выхода Lionheart вновь не перенесут.

POSTAL 2

ТОМ/DOC/КЕРТИС kertis@torba.com АЛЕКСАНДР GLUKK RIP.MANIak rest@zeos.net

Жанр: кхм... Постал...

Разработчик: Running With Scissors

Издатель: «Акселла»

Системные требования:

минимальные: P3-750, 128 МБ ОЗУ,

Geforce2, 14 биологических лет геймера;

рекомендуемые: P4-1700, 512 МБ ОЗУ,

Geforce3, 18 биологических лет геймера

Отмазка (чтобы прикрыть себе... спину)

Все нижеописанное является плодом нашего больного воображения. Редакция газеты свято верит в трезвость мышления наших читателей и даже не допускает мысли о том, что вы воспримете эту статью всерьез. Авторы статьи заранее приносят извинения всем противникам насилия в компьютерных играх, членам Общества защиты кошек, а также Международной ассоциации геев и лесбиянок. Все совпадения с реально существующими лицами и местами просим считать случайными. Расслабьтесь и получите удовольствие.

Шутка.

Воскресенье. Скучно

Воскресения в народе обычно любят. В выходной день можно расслабиться и заняться чем-нибудь бесполезным для обще-

ства. Например, перебраться в новый дом и устроиться на новую работу. Городок, в котором мне теперь предстоит обитать, зовется Пародия. И не зря он так зовется — рай здесь самый настоящий. Тихо, спокойно, уютно. Мой трейлер как раз очень удобно расположился под склоном холма, и если бы не соседи со своими бешеным бульдогом, зараженным СПИДом, я бы себя чувствовал совсем прекрасно. Они меня не приняли сразу — ни тебе поздравить,

ни тебе попрощаться, ни про погоду спросить... А впрочем, это не мои проблемы. Мне хочется только тишины и покоя, и то, что они меня не навещают и не лезут в личную жизнь — это даже хорошо. Мне и жены моей хватает. И коллег по работе. Работа у меня неплохая, только сегодня на нее устроился. Есть такая компания, Running With Scissors, которая делает компьютерные игры. По слухам, она и городок наш воздвигла, да и тот город, в котором отец мой родной обитал — тоже жерло бы их работа. Эх, папаша мой — тот еще жук. «Крыша» у него съехала пять лет назад, он достал свое ружье, да и пошел всех крушить, не разделяя их на правых и виноватых. Пытались власти его утихомирить, но куда им... Всех убил и убежал. А потом зостерился... Нашли его тело, опознали и мне привезли — теперь он похоронен на местном кладбище. Жаль его, конечно, но что поделаешь... Не любят таких маньяков в нашем цивилизованном обществе.

Радует, что у меня сегодня дел никаких особо важных нет. Только вытаскаться, ведь завтра мой первый рабочий день — RWS овцы как раз закончили разработку своего старого проекта, и теперь должны сообразить что-то новое. Надеюсь, мне удастся внести свою лепту. А сейчас спать — завтра, чувствую, предстоит тяжелый денек...

Понедельник. Меня покусал соседский пес

Понедельник — день тяжелый, вообще любой день после выходных или праздников является тяжелым всегда и по определению, но этот день выделялся в череде себе подобных. Все не заладилось с самого утра — в фургоне, который я и моя дура-жена уже привыкли звать домом, выбурился свет, кондиционер испортился, да еще и молоко закончилось. И истеричка это с самого утра завелась, хуже циркулярной пилы: сходи за молоком, да сходи... Легче отдалась, чем спорить.

Что тут сказать — не женитесь. Никогда. Женщины сокращают срок нашей жизни хуже водки и травоя. Но если уж женились, то... То не удивляйтесь, если в один прекрасный понедельник вы выйдете из дома и...

Выйдя из дому, прочел газетку — вроде, ничего особо интересного не пишут. Взял лопату (кто ж в наше время, время жестоких видеоигр, будущих в человеке зверя, на ули-

страцию с плакатами и скандированием: «Игры — это зло!» Они сводят вас с ума и еще каким-то морозом в том же духе. Если вы спросите меня, зло — это не игры, а вот такие вот отморозки, которым нечем заняться. Ладно, я сегодня добрый, живите пока...

Следующий сюрприз ждал меня в офисе у Винсента, шефа моего, — оказывается, меня уволили! Принять, мало того, что голова болит после вчерашнего, так я еще и безработный теперь! Что за финя? Хотел уже рубануть Винса лопатой, но тут началось: отморози в оранжевых майках побросали свои плакаты, достали пушки (и где они их только прятали!) и лопанулись громить наш офис...

Хинт — на самом деле, в офис компании можно добраться порядком обещанным оружием, но если вы, как мы, — люди добрые и миролюбивые, пришли за чеком, вооруженные одной лопатой, то перед заходом к Винсу рекомендуем заглянуть в подвал (дверь рядом) и прихватить пару стволов; мочить отморозков, впрочем, можно и лопатой — правда, тогда можно не дожить до вторника ☹.

Нет, я человек добрый, муху не обижу, но когда банда вырождок врывается в офис и начинает поливать во все стороны из чего попало, тут даже самый добрый человек может разозлиться и взяться за... лопату.

К счастью, отморожки быстро закончились, и я с чистосердечной совестью топал в местную сберкассу с полученным чеком. Сумма за один день работы у меня накопилась приличная, и банк я намеревался потратить основательно. Если бы не очередь... Почему-то именно сегодня дюжине



ства. Например, перебраться в новый дом и устроиться на новую работу. Городок, в котором мне теперь предстоит обитать, зовется Пародия. И не зря он так зовется — рай здесь самый настоящий. Тихо, спокойно, уютно. Мой трейлер как раз очень удобно расположился под склоном холма, и если бы не соседи со своими бешеным бульдогом, зараженным СПИДом, я бы себя чувствовал совсем прекрасно. Они меня не приняли сразу — ни тебе поздравить,



человек захотелось получить свои деньги. На мои попытки вежливо пролезть вне очереди они грязно ругались. Не люблю я ругань. Я люблю тишину и покой... Пришлось объяснить, что они неправы. Жаль, что ник-



то не выжил, а, стало быть, и урок не усвоил. Вдвойне жаль, что кассир тоже погиб, и за деньгами в хранилище мне пришлось тащиться самому. Но не страшно, компенсирующей за моральный ущерб стал целый мешок долларов, который там валялся без охраны. Точнее — рядом с охраной, которая тоже полезла под лопату... Конечно, я не прав, что граблю банки, но с другой стороны, вскоре я узнал, что на банк после меня совершили налет три чудака в масках, так что судьбу денег можно считать преддetermined. Так пусть уж они лучше попадут в мои хорошие руки, чем к каким-то отморозам. Ведь я на них могу себе чего-нибудь полезное купить: бронежилет, трубку здоровья или еще чего.

Оставалось мне только молочко купить в бакалейной лавке, с чем я справился довольно быстро. Конечно, и там была очередь, но она быстро разбежалась, когда я достал лопату. Вот только продавец сразу на меня набросился, да еще и с ружьем. Еще и нечестивым меня обзовол, ароб несчастный. Почему несчастный? А кто может быть несчастлив по части? Ну да, лопата — вещь зверская, правильно поставленный удар головы с

содистов из Running With Scissors вообще нужно обходить десятой дорогой! Вспомните, с чего все начиналось. Они же сразу заявили, что в этой, с позволения сказать, игре будет насилие ради насилия. Я понимаю, Doom, Quake и прочие IGFBI! Там мы сражались с инопланетными агрессорами, выходящими из бездонных глубин космоса, мечтающими покорить нашу родную планету. Герои этих игр были действительно ГЕРОЯМИ, а не ублюдочными отмороками, уничтожающими при помощи лопаты несчастных, беззащитных граждан, единственной виной которых было то, что они хотели оградить своих детей от тлетворного влияния жестоких игр! Но главное не это. Самое главное то, что среди нас бывают такие одноклеточные дебилы, вроде авторов этой статьи (они как раз покурить вышли), которые вместо того, чтобы со страниц своего издания объявить бойкот «Посталу», восторгаются им, цинично пытаясь оправдать действия этого, с позволения сказать, героя. Какой он, в задницу, герой! Он просто Чувак, и этим все сказано.

Вторник. Зарезал соседского пса

Вторники я ненавижу. Не знаю почему — наверное, это патологическое. Никогда еще у меня не было нормального вторника, и сегодня не сложилось. Ни свет ни зоря сволочь-жена погнала меня сдавать книгу, чтобы не платить пени за слишком долгое содержание. Дура, она ее даже не прочитала! Кроме того, предстояло мне собрать подписи под петицией «Заставим конгрессменов играть в жестокие игры», да и автографу одного товарища взять стоит — суруго говорит, за него можно огромные бабки получить на eBay. Да и исповедаться во вчерашних злодеяниях не помешало бы...

Знаете, не буду я вам рассказывать, как я эти задания выполнял. Зачем? Это скучно и рутинно. Вы же знаете, я люблю тишину и покой, и никто в этом мне не помешает. И на пути не встанет — лопаты боится все. Потому что лопата — это сила, а сила, брат, в лопате (ниже подобного, сила — в Ньютонах. — Прим. ред.). Но, разумеется, одной лопатой сыт не будешь. Были у меня в арсенале и дубинка-демократизатор, и пистолет, и автомат, и ружье. Это не считая снайперки, ракетницы, напалммета, гранат, коктейля Молотова. А еще у меня была канистра с бензином. В случае чего, можно было облить неудобного жидкостью и бросить в него зажженную спичку. Поверьте — это лучший способ ликвидировать длинную очередь, которая только и делает, что ругается и нарушает тишину и покой.... А про запас я с собой таскаю ящичек ножниц, острок как бритва, а еще они могут долго-долго отскокивать от стен.

В общем, средств пачификации населения в городе вполне хватает, каждый найдет себе метод по душе и ствол по карману. Если вы считаете, что в игре главное — это ору-

жие, то можете быть абсолютно спокойны — его навалом, стоит лишь поискать. Пошарить по соседским домам, по канализации, в офисе. А если вы считаете, что качество игры измеряется вовсе не длиной ствола главного героя, то...

Комментарий правильного потрошителя

Конечно, оружия в игре много, причем порой самого неожиданного. Взять те же ножницы или канистру, или напалммет. Но! Не хватает душе родной классики. Где моя бензопила? Где онемет? Где топор, в конце концов??? Даже режика-ножика для нас не припасли. И хотя лопата — это все-таки лопата, но окровавленный мясницкий тесак а-ля Кертик смотрелся бы в руках нашего Чувака немого гармоничнее. Хотя это все просто придирки.

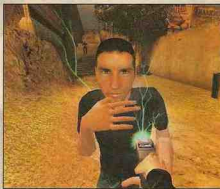
Оригинальностью оружия налицо. Вот вы когда-нибудь встречали ракетницу с интеллектуальным наведением на цель? Если долго держать клавишу выстрела, шкала на специальном датчике заполнится, и ракета начнет рикошетировать от стен и самонаводиться на



противника. Главное — берегитесь, когда такая ракета летит в вас — по прямой она вас вмиг настипнет, лучше всего прятаться от нее в помещении.

Еще приятнее то, что нам вернули оружие всех времен и народов, некогда прочно обосновавшееся в серии игр про Докто Нюкевича Трехмерного. Сей девачик в народе зовется «пенделатор» и является ничем иным как нижней конечностью героя в кованом сапоге. Ценность ноги в игре нельзя недооценивать (пардон за каламбур), ведь это оружие всегда с собой. Кроме того, им можно размахивать открыто, не боясь полиции, а самое главное — его можно использовать параллельно с лопатой. Одно плохо — сабботажно. Чтобы записать кого-то на смерть надо о-о-о-очень постараться. Зато можно пинать ногой трупы и отрезанные головы. Если бы в игре был мультимедийер, то можно было бы устроить чемпионат по импровизированному футболу, а так... Просто прикольно.

Ну и последнее «оружие», о котором хотелось бы упомянуть, но не называть его вслух. Это ваш орган генерации потомства, который можно доставать из широких штанин и поливать окружающую среду злоновой жидкостью. По словам Чувака, от этого начинают расти цветочки, но я почему-то этого не заметил. Практическая польза от применения этого девачика заключается



полно так омультирует. Главное — научиться пользоваться. А я опять домой, спать. Опять чувство, завтра денек тоже не из легких предстоит.

Комментарий правильного геймера

Не верьте им! Никому не верьте! Ни в коем случае даже не смотрите ни в сторону «Постала», ни в сторону Парадиз-сити. А этих

в возможности тушиться мочой в случае самовозгорания. Вот только потушить кого-то другого или что-то другое, кроме себя, не представляется возможным.

Чуть не забыл, пройдя игру до конца, решил поиграть заново, на более сложном уровне, и был порядком удивлен... Не знаю, что пьет главный герой, но явно что-то настолько крепкое, что его нужно разбавлять спиртом. С чего я так решил? До с того, что если раньше от этого только что описанного «оружия» толку было мало, то при вто-

за кого я проголосовал в расстроенных чувствах...

Хинт — между прочим, в химичестве можно раздобыть костюм полицейского и переодеться. После чего смело ходить по улицам со стопан в руках. Костюм полицейского можно также раздобыть в раздевалке полицейского участка.

Комментарии правильного психиатра

Мы живем в страшном мире, куда не плюнь, всюду сплошная пропаганда насилия и порнографии. Давайте посмотрим, что нам предлагают продавцы книг? «Слепной меч Тупого», «Горбатого молла не испортит», «Эротические похождения Беносежки и семи маньяков». А что крутят по ящику? «Кровавый четверг», «Покойник в подарок», «Сексуальная и смертельная»... А музыка? Вот, недавно услышал: «А у меня СПИД, и значит мы умрем». Кстати, один из авторов данной, с позволения сказать, статьи, недавно тоже в сочинительстве удорился и выдал такой перл: «Я поэт, зовусь я Кертис, а кому не нравятся мои стихи,



ром прохождении, оказывается, мы мочимся напалом! Нафиг нужны пушки с такой шуткой в... руке ☹

Среда. За мной гонялись соседи

Вы знаете, долгое время я полагал, что ненавижу вторники. Я был не прав — я ненавижу среду! Потому что именно в среду моей жене пристликло послать меня... Послать меня за елкой. И я, как дурак, посреди июля пошел в лесополос. Все бы ничего, но елок там уйма. Какую же взять? И тогда, когда этот вопрос мучил меня уже минут пять, на меня снизошло озрение. Которое, впрочем, сопровождало толпой мужиков деревенского вида, которые тоже хотели эту елочку... Упокой господи их души, не я я первый пошел. Я хотел только тишины и покоя...

Но не только, не только елочка омрачала мое существование в среду. С утра меня добилась навязчивая идея сходить на могилу папочки... Или, справить на ней малую нужду. Психологи утверждают, что это у меня от перенесенных на днях стрессов, но ведь я никаких стрессов не получал. Последние два дня все шло как по маслу, ничто не могло меня психологически травмировать. Вот и верь после этого психологам! В общем, желание меня перебороло, и я отправился на кладбище... А там... Никогда еще в своей жизни не видел настоящих гомосексуалистов. А тут даже почуствовал... Сволочи. Обрядили меня в какой-то непонятный костюм с голым задом... Хорошо, хоть успел я лопату с собой прихватить. Тут-то гевм конец и настал. Вырвался я от них, конечно, но пока шел по улицам надо мной, а вернее, над моим голым задом все смеялись... Гады! Никогого сострадания к человеку! Когда я дошел до химичества, за мной стелился целый ковер трупов. Да, еще я внезапно вспомнил, что сегодня день выборов и пора голосовать за кандидатов в депутаты.

Можете себе представить,

наступая по морде, а потом кишки на лоб намотать. Острый маниакально-депрессивный психоз в самой неприкрытой форме, так что неудивительно, что им понравилось это, с позволения сказать, игра. Мол, не нужно думать, нужно только убивать — туло и бессмысленно! Именно из-за таких вот по улицам ночью и ходить стало опасно. Без полаты.

Нет, однозначно, игру запретить, разработчиков расстрелять, авторов статьи посадить. Все, кому безразличны судьбы детей, на демонстрации! Лучше иметь добро-прости-тутку, чем сына-геймера. Ай! Помогите!

Наш комментарий...

Думаю, вы уже поняли, что мы хотим вам втерпеть по поводу «Постала» — это абсолютно тупая игра, без цели, без смысла, без... Без ничего. Игра, в которую, с нашей точки зрения, играть не просто стоит, а стоит обязательно. Просто так.

В «Постале» есть куча недостатков, и мы о них вам рассказали, но есть одно самое главное достоинство — геймплей. Веселый, быстрый, не напрягающий. И текст. Те фразы, которые выдает главный герой, нужно высекать на камне. «Вы, на верное, думаете, что я не очень хороший человек?» Нет, Чувак, мы так не думаем. Ты именно такой, каким мы хотим тебя видеть — не лучше и не хуже. Ты такой, каким должен быть — вечно молодой, вечно обкуранный. Человек, которому все до «фени», и главная мечта которого — спокойная жизнь в спокойном городе. Не верьте тем, кто говорит, что Чувак агрессивный психопат — ничего подобного, когда играл я, Кертис, мой герой убивал только тех, кто сам нарывался. Известный принцип: кто на нас с мечом, того мы по морде. Провода, с каждым прожитым днем таких мидгов становилось все больше, пока не наступила... Впрочем, кто именно и когда наступила, рассказывать не станем. Сами увидите, если доживете. И

что особенно интересно, со временем начинаешь понимать, что Чувак — абсолютно ничем не выделяющийся житель Породиштана. Если не начать палить направо и налево, только-только переступив порог родного дома (а если вы именно так поступаете, то это ваши проблемы, а не Чувака или разработчиков), то вы со временем поймете, что, приблизительно 70% населения города точно такие же «вечно обкуранные психопаты», которые с радостью разберут вас на запчасти, если... вы их не опередите. Более того, тот, кто способен смотреть трезво и хотя бы чуть-чуть сопереживать главному герою, увидит, что он, помимо всего прочего, еще и жутко невезучий человек. Стоит ему сделать хоть что-нибудь, как тут же на его голову начинают валиться неприятности в лице грабителей, религиозных фанатиков, полицейских и прочих маньяков. И пусть недоброжелатели кричат, что выбранный разработчиками прием примитивен.

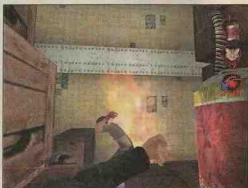
Да, отправляясь уже на второе-третье задание, ты прекрасно понимаешь, что стоит тебе выполнить очередное поручение спутника, как тут же придется браться за оружие. Но это ведь простая условность, как привнес в песню. И, нисколько не забывая о поруганной реалистичности, мы снова сломали голову бросаемся в очередную заварушку. И... Ай-ай...

Комментарии правильного отморозка

Пишу не глядя на экран, все равно вижу не вижу, все кровейшей залило. Не слышайте вы их всех! Они плохие! Они бяки! Они хотят отобрать у вас последнюю лопату и сдать ее на государственные нужды. Не дадим им сделать этого, достанем наши гранометы, ножики и пендальеры! Бей их инновационной! Гаси противников книг! Мочи деревенщинов! Уничтожай маньяков! Кром-ской почтавоунов! А-А-А!!!

Четверг. Зарезал соседей

Машина сломалась. Моя машина. Если честно, то она сломалась еще в понедельник, но вспомнил я о ней только сейчас. А все потому, что эти полицейские свиньи выписали мне штраф. За что? У меня же машина сло-



манал. А все равно, пофиг. Иди и плати триста баксов. Ну не сволочи, а?

Хинт — палиции можно просто сдать, чтобы они посадили вас в камеру, конфисковали все вещи. Если вы оттуда сбежите, то в участке у вас появится возможность разжиться формой, почистить местный арсе-

нал, восстановить здоровье, а также вернуть себе конфискованное добро.

К слову сказать, что-то не так в этом городе с машинами. Ни одной еще рабочей не видел. А те, что стоят по обочинам, хоть и похожи на реальные автомобили, наверное,



просто муляжи, начиненные взрывчаткой. Посудите сами: любая машина в Парадизе взрывается после второго выстрела из пистолета в ее любую часть. Проверено, и не раз. Хотя я и люблю тишину и покой, не мог не поэкспериментировать с подрывом техники — увлекательно...

Машины машинами, а игрушки игрушками. Игрушки — важнее. Некий Крочкин... Моя жена захотела себе его. Я достану. Я достану... Супермаркет закрыли. Там теперь тишина и покой...

Пятница. За мной гонялся весь город

Мой дядя, который сохмь честных правил, решил устроить себе праздник... И праздник, даже по меркам знающего в этом толк Кертыса, удался на славу. С колами, танками и прочей пиротехникой. Было шумно. Как всегда... Вот только после вечеринки этой обнаружилось у меня горноরে. А может, и до. Целый день я стонал, надо было мне отлить. Но я же человек культурный, терпел. Не вытерпел... А когда отпил, то понял, что надо бы обратиться к врачу. Это, скажу я вам... В такую атаку я бы ни за что не пошел. Но это характерно, пошел. Их автомат-атпенка чуть не свел меня с ума. Зато больше в эту клинику никто не пойдет. Пусто там... Еще, помнится, девчак для своей машины доставал со свалки... Зачем? Свою машину я еще позавчера ради эксперимента взорвал одним выстрелом дробовика... Психоз...

Примечание правильного редактора

Что поделать, какая игра, такой и текст. Текст понравится не всем, и игра тоже. Насилие роди насилия, это, согласитесь, не для каждого. Марозм ради оргазма — тоже. Забудьте обо всех канонах 3D-шутеров. «Постал 2» — это не шутер, это полный беспредел. Не перестрелки вызывают игровой интерес, а мясо. Панки мирных жителей, убегающие от рикошетирующих снарядов. Аробы с ракетницами на скалах. Фанаты Гэри Колмана, строящиеся в стройные очереди. И всех можно давить, крушить, жечь. Что вам надо — сложный шутер, компостирующий спинной мозг, или

беззащитное действо, где врагов мало, зато жертв — много.

Комментарии тупых отморозков

Пацаны, в смысле, девелоперы! Какое хрен! Ну нафиг мы взяли движок второй «Анриль», если по графике наша игра мало чем отличается от игр на движке третьей «Кваки»? Это если не второй! А ее убийство текстур? Не... Отнюдь смотрится классно, но все остальное не выдерживает сравнения с конкурентами. А что ваши распыловки по поводу анимации? Я так и не понял, то ли у каждого второго жителя гемморой величиной с лошадиную голову, то ли это прикоп такой? А обещанные реки крови? Вы видели «Солдата Фортуну»? Хотя бы первого? Знаете, что кроме головы можно отстреливать и другие части тела? И кишки выпускать?

Почему этого нет??? Нет, насильство ковыстом винтаря или автомата (кошки играют роль глушителя, выдерживают до девяти выстрелов, после чего кроваво разлетаются на осмётки. — Прим. ред.) оно, наверное, прикольно, но отрубать руки-ноги все же веселее. А эти постоянные загрузки между локациями??? Это ведь издевательство, над нашим терпением!

Нерачеты в гейме есть. Их много. Каждый может составить свой список и предложения по улучшению. Мы уверены, приложив немного усилий, и «Постал» стал бы не просто шедевром, а абсолютным шедевром. Игрой века марозма и насилия. Но... Видать, игру делали такие же идиоты, как и те, для кого она сделана, и кто про нее пишет.

Думаю, это неправильно. Думаю, это очень плохо. Думаю, нас опять кинули и поимели. Думаю... Много ингода. Но игром. Ибо делю того стоит. А минусы — в [censored] эстетам.

Комментарий эстета с минусами в [censored]

Все же хотелось бы извлечь из [censored] и рассмотреть хоть парочку минусов, а то обзор несерьезный получается. В первую очередь, несомненно, загрузки между локациями. Ладно, что дольше, это исправимо увеличением оперативки. Но то, что их много, простить трудно. Да еще и посылают нас задония как правило на другой конец города, так что пока доберешься... Это, конечно, если не ночью КРУШИТЬ, ЖЕЧЬ, ДАВИТЬ. Прости-

те, о чем я? Ах да, о минусах. Так вот. Враги здесь не промиохиются. Почти. Это не вложено в программный код. Хорошо хоть, Чувак нош может спокойно выдержать попадания пятадесять, а если еще и в бронжиле, да еще и в зеленом (даже круче синего. — Прим. ред.)... Хотя и противники не лыком шиты. Не каждого их них убьешь прямым выстрелом из ружья в репу. Чего уж говорить об автомате! Спецназовцы так вообще три попадания из ракетницы (!!!) выдерживают. Нереалистично и невесело. Пожалуй, это самый весомый минус. Ну а все остальное — мелочи. Жертва при ударе лопатой не отлетает и даже не сгибается, а просто перемещается на пару сантиметров в сторону. Как на колесиках... Когда человек обгорает, он окрашивается в цвет горелой кожи вместе с одеждой. И т.д., и т.п. Играть и не обращать внимания. Это игра не о том...

Чего и впрямь жал, так это того, что в игре не предусмотрен мультиплеер — добавить «Постал» хотя бы кооператив, и игре бы цены не было. Хотя... Может, разработ-



чики решили, что два (три, четыре, восемнадцать) тупых отморозка не один бедный город — это уж слишком? Не знаю. Но жал...

Суббота. Перерезал весь город

Все, больше жены у меня нет. Больше в городе никого нет. Я один. Я могу пить молоко, есть отбивные, играть с Крочкин и читать биографию Гэри Колмана. Это Парадиз, это рай. Это то, о чем я мечтал все неделю. Это тишина и покой... Это «Постал»... И не верьте критикам. Верьте тупым отморозкам, которые писали эту статью. Играть действительно стоит!

Воскресенье. Скучно

Тут полагается быть выводу... Зачем? Мы не делаем выводов, мы игром... У нас тишина и покой...

Уважаемые читатели!

Обращаем ваше внимание еще раз! "Акция 7 часов", проводимая нами при поддержке Интернет-провайдера Colocal! с 5-го по 9-й номер "Микст", закончилась 20 апреля! До конца апреля мы все-таки продолжали принимать купоны, и все участники акции получили призовой доступ в Интернет. Сейчас конверты с пометкой "Акция 7 часов" не вскрываются, и призы по купонам больше не выдаются.

Обращайте внимание на сроки активирования паролей! 7 наших фирменных часов будут разыграны на ярмарке "Игроград". Следите за рекламой!

К корпусам казарм, в которых размещается легендарный отряд спецназа Delta, достроено очередное крыло. Наш агент скрылся за дверью, украшенной изображением черного котика. Пикана от него прохаживает из далекого Сомали.

RIP.MANIAK rest@zeos.net

DELTA FORCE

BLACK HAWK DOWN

— Война началась! — вопили босоногие мальчики, продавцы газет на улицах Игрограда. На них уже как года три никто не обращал внимание: война здесь начиналась с постройкой каждого второго здания, и подобные новости перестали кого-либо удивлять. Но почему-то именно сегодня я, запулив монеткой в пять кредитов в глаз одному из юнцов, подобрал с его трупца свежий номер «Игроградского вестника». И понял, что сделал это не зря, — на первой полосе красовался огромный заголовок «Африканские террористы (уже интересно, правда?) перебили взвод американцев на территории Сомали», и ниже мелким шрифтом: «Все желающие могут записаться в отряд «Дельта», дабы помочь белым и пушистым янки отомстить неразумным туземцам».

Жанр: аркадный симулятор спецназа
Разработчик: Novalogic (www.novalogic.com)

Издатель: Novalogic (www.novalogic.com)

Локализация: 1С (www.1c.ru)

Системные требования:

- ✓ **минимальные:** P3-733, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D Card;
- ✓ **рекомендуемые:** P4-1.4, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб 3D Card

Ну что ж, опять об несчастных американцев вытерли ноги очередные внебрачные дети Бен Ладена. Ну, раз такое дело, надо будет сходить в эту новостройку от Novalogic и помочь несчастным. И я отправился к зданию ДЗВР отпрашиваясь у Ранда.

Познавательная страничка

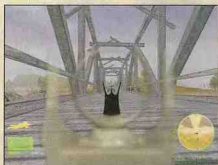
Шел далекий 1962 год. И ничем бы он особенным не отличался от остальных годов, если бы некий бывший «зеленый берет», полковник Чарльз Беквит (Charles Beckwith), не отправился из Америки в Англию перенимать военный опыт по специальной годовой программе стажировки. И угораздило его попасть прямо в SAS (Special Air Service). Всех див насмотрелся на том полковник, но более всего

своего сержанта, а приказ начальства мог быть оспорен без каких-либо негативных последствий... И при этом службу свою англичане несли безукоризненно. настолько понравилась это Беквиту, что захотелось ему, чтобы и в американской армии был подобный отряд. И сразу по возвращении пошел он на поклон к своему начальству с вопросом: «А почему бы и нет?». «Ну нет, так и нет» — ответило начальство, и зарубило воплощение идеи на корню.

Шло время, наступил год 1977. Первая волна мирового терроризма прокатилась по нашей голубой планетке. Военные подразделения отбывали на задания по ликвидации возмутителей спокойствия и зачастую оттуда не возвращались. Стало ясно, что если срочно не предпринять меры, то солдаты скоро закончатся и воевать будет некому. Было принято решение придумать новые способы организации и тренировки отрядов. И тут для Беквита наступил звездный час — он вновь поведом о том, что видел в Англии, и доказав эффективность этого метода. Начальство задумчиво почесало релю, да и выделило Чарльзу отряд «зеленых беретов» для переобучения. В итоге, через некоторое время сформировался Первый Оперативный Отряд Специального Назначения «Дельта», он же Delta Force. Основным его призванием стали международные антитеррористические операции, которыми ранее занимались только шестой отряд SEAL (Sea, Air, Land — море, воздух, земля). И уже в 1980 году новая команда получила свое первое задание по освобождению американского посольства в Тегеране, которое, впрочем, из-за поломки вертолета благополучно было завалено. Но это уже совсем другая история...

А теперь внимание. Все вышеперечисленные сведения, взятые из различных независимых источников, лишь претендуют на достоверность. Ведь отряд «Дельта» является настолько засекреченной организацией, что не значится даже в официальных документах правительства США. Вполне вероятно, что отряда этого в природе не существует, и он яв-

ляется лишь плодом чьего-то больного воображения. Кроме того, бывает мнение, что отряд-то существует, но вот антитерроризм — это всего лишь ширма, прикрытие. А на самом деле это подразделение — засекреченная разведывательно-диверсионная элита



спецназа армии США. Словом, правды, похоже, не знает никто (разве что за исключением Бушо-младшего), так что я не удивлюсь, если в действительности «Дельта» занимается выращиванием и охраной белых кроликов при президентской даче...

Еще немного истории

Шел 1998 год. Этот год уже отличался от других тем, что именно за эти 365 дней вышло большинство игр, на которые стали равняться все остальные. Именно в 98-ом свет увидели Unreal, Half-life, Thief, Starcraft и т.д. Список можно продолжать очень долго, но смысла в этом не вижу. Самое главное для нашей сегодняшней темы то, что компания Novalogic выпустила свою первую «Дельту» именно в этом году. Для народа проект стал откровением — игрушка понравилась практически всем, кто любил пострелять и дышал неравнодушно в сторону войск специального назначения. Использование новаторской технологии (воксели, подробнее о них см. статью Daver'a «3D-азбука» в Muke, № 11 (69)) позволяло создавать огромные открытые пространства, способные впечатлить даже самых упрямых и привередливых. А самое главное — игра не требовала наличия 3D-



поразили его порядки в этой организации — там царила атмосфера дружелюбности, и о военной дисциплине практически никто не заикался. Ядовитой мог смело послушать

акселератора, который стоил на то время немалых денег, что давало возможность играть в нее тем, у кого не пошел «Полураспад» и jiné с ним.

Обрвадовавшись успеху, Novologic за один год сделала вторую часть игры, в которую умудрилась вложить огромную кучу всевозможных новаторств типа травы и ветра, продвинутого AI и стелс-миссии. Видать, такое изобрели и игру и сгубило — понравилось (же



уж кривить душой) она только редким эстетам. Кроме того, хоть вторая часть все еще не требовала 3D-ускорителя, она испытывала нужду в слишком мощном процессоре (видеокарты-то восхитили не поддерживают), который на то время был доступен единицам.

Попытку реабилитироваться компания предприняла еще годом позже, выпустив третью часть, получившую название **Land Warrior**. Общественность подошла к ней с опаской, еше свежи были воспоминания о провале «Дельты 2», но в игру все-таки втянулись. Отказ от восхителъного благоварно сказало на производительности движко, да и появление новых видов оружия и амуниции явно пошло всем на пользу. Но все же в игре было столько недостатков, что успех первой части ей повторить не удалось. Чего стоить только спрытавые модели оружия, приклеенные к экрану по ту сторону монитора. До и атмосфера куда-то улетила. Независимый add-on **Task Force Dagger**, выпущенный на том же движке, явился скорее данью противоофансской моде и попыткой золотить еше денежек для козны компании. По крайней мере, финансы эти пошли на благое дело, а именно на разработку того самого Delta Force, о котором пойдет речь далее.

Киноинг 3, или Еше один кусочек истории

Не знаю, удивит это вас или нет, но перед нами вновь игра, сделанная по фильму, да еше и основанная на реальных событиях. В 1993 году американские войска отправились сечь разумное-доброе-вечное в Африку, расщипывая на легкую увеселительную проплку. Каково же было их удивление, когда их все перестреляли. В самом деле, что бы мы подумали, что сомалийцы, вооруженные старыми ржавыми и заклинчивающими «калашниковыми», смогут дать отпор прекрасно тренированным и оснаненным по последнему выгуз техники солдатам? Но что случилось, того уже не вернут — остается только отомстить, да вновь попытаться показать то в доме хозяина. Ну а поскольку в победных делах отряд «Дельта» уже съел полсотни собак, не считая кошек, именно они отпра-

вились выполнять эту священную миссию. И, разумеется, команда с ней справилась...

История эта грелена на весь мир. А в США ест поговорка: если история зарелена на весь мир, Ридди Скотт не замедлит снять по ней кино. Появившаяся не так давно лента **Black Hawk Down** лишний раз доказала, что Скотт свое дело знает, и что тема этой войны довольно интересна публике. «А раз так, то почему бы и не разработать игру про нее?» — подумали в Novologic. Сказано — сделано. Полтора года упорного труда плюс движок от «Команда 4» породили новое творение. Итак, встречаем, перед нами пятое здание в линейке Delta Force — **Black Hawk Down**. Новая «Дельта» получилась очень непохожей на предыдущие части. Геймплей игры стал гораздо более динамичным, миссии разнообразнее. Изменений просто огромное количество, но давайте обо всем по порядку.

It starts

Как уже не раз говорилось, начинать игры принято с заставки. Приятно, что Novologic с этим не спорит, но вдвойне приятно то, что она подошла к созданию интро самым ответственным образом. Действительно, ролик



способен выбиить патристическую слезинку из правого глаза игрока и пробудить в нем желание мочить подлых террористов. Вооружившись этим желанием, мы попадаем в главное меню и начинаем новую игру. Тут-то нас и поджидает первый сюрприз — три миссии на выбор и длинный, но пока пустой список выполненных заданий. Как только мы справимся с какой-либо из трех предложенных миссий, она переместится в этот список, и мы сможем перепройти ее в любой момент, а на ее месте тут же появляется новая миссия. Довольно интересный способ открытия новых заданий с претензией на нелинейность.

Сами миссии, хоть особой оригинальностью и не блещут, реализованы очень и очень хорошо. Вот ведь вроде и выполняли мы подобные задания в предыдущих частях, но все равно что-то изменилось, причем довольно ошутимо. Например, нам вновь предстоит сопроводить конвой, но теперь мы не будем бегать рядом с ним, а поедем верхом на джипе, сжимая в руках станковый пулемет. Зачастую на протяжении миссии приходится преследовать несколько целей, — получив задание доставить гуманитарную помощь, нет никакой гарантии, что нам не придется убежать от полчищ террористов, взрыва за собой мины.

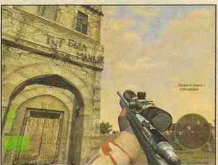
Появились также мирные жители, которых убивать вообще-то нельзя, но если очень хо-

чется, то можно: главное не перестараться, и не уубить слишком много, а то миссию провалите. Чтобы не спугать цивилизных с врагами, следите за прицелом — при наводке на мирных жителей он становится красным. Они, гады, швыряют в нас камнями (здорово не вредит) и требуют, чтобы мы поскорей уубились. В принципе, я их понимаю, но зачем же так грубо? Иногда так трудно устоять...



В целом способы прохождения миссий остались прежними — идем, заметили врага, падаем на брхо и расстреливаем. Попутно выполняем различные задания. Но разработчики решили немного испортить нам такую «малину». Во-первых, скорость и динамика игры резко подскочили, и услевать стрелять по вражине стало немного труднее. Во-вторых, количество этих самых вражинок на квадратную единицу местности тоже ошутимо увеличилось. Ну и в-третьих, отстреливать неприятеля из положения лежа теперь мешает некая зеленая субстанция, в народе именуемая «травка-муравка». Серьезно, разгядеть что-либо за буйными зарослями растительности практически нереально. Можно лишь посоветовать подойти к врагу во весь рост, прицелиться и только после этого гринуться о сырзему, спасаясь от встречных пуль. Или же еше вариант — поискать лысье участки, на которых трава не растет, благо, их на уровнях предостаточно. С другой стороны, именно на таких полянках нас легче всего заметить...

Еще стоит ответить тот факт, что отныне на многих пушках исчез снайперский прицел. И теперь по нажатию на правую кнопку мыши наш герой просто возьмет винтовку и под-



несет ее ближе к глазам. Вследствие этого пули начнут ложиться намного ровнее, и шанс попадания резко увеличится. Другой вопрос, что при этом резко падает скорость и ухудшается видимость.

AI, хоть и лишился части своих былых недостатков, все же особой разумностью не блещет. Наши напорники, давясь по четко заданным waypoints'ам траекториям, отстреливают четко заданных врагов. Противни-

ки, бессильные сделать с нами что-либо, пока мы бегем, снимают нас с первого же выстрела, едва мы подпрыгнем вверх. Что ж, по крайней мере, они перестали видеть нас сквозь стены и деревья, что не может не радовать.

Кроме всего перечисленного, есть еще несколько малозначительных перемен, обра-



щающих на себя внимание чуть позже. Например, гранаты, взрывающиеся не в момент касания земли (как это было раньше), а через положенные 3.6-4.2 секунды. Или станковые пулеметы и гранатометы, к которым можно подходить и стрелять из них по неприятелю. Или же возможность заглядывать за угол стоя и катиться вбок лежа. Есть еще в игре такой прикоп: стоит вам отдалиться от ближайшего checkpoint'а где-то на пятнадцать метров, как вас объявят дезертиром, и миссия будет с треском провалена. Кстати, учтите это, когда в одной из миссий придется сопровождать грузовичок, — если не успеете вскочить в кузов, машина может просто уехать на полигонетра, и здравствуй, Mission failed.

Все эти изменения явно пошли на пользу геймплее, и играть в BND стало еще интереснее. Положа руку на то, что дано уже продали, признаю, что даже интереснее, чем в первую «Дельту», которая ранее мне казалась недостижимым идеалом среди себе подобных игр.

Арсенал

Если раньше мы на любую миссию могли взять любую пушку, то сейчас подобным вольностям наступил конец. Разумеется, выбор вам дадут, но далеко не полный, хотя в принципе в этом особой надобности нет. Лично



я на каждую миссию выходил с тем оружием, что стояло по умолчанию, и пока ни разу об этом не пожалел. Но если вы относите себя к категории привередливых игроков, то вот вам короткий перечень стволов.

Первичное оружие.

Автоматические винтовки.

✓ **MP5** — стандартный автомат с хорошей скоростью.

✓ **CAR 15** — автоматическая винтовка со слабенькой оптикой.

✓ **CAR 15/203** — то же самое, что и предыдущий экземпляр, но с подствольным гранатометом. Так и не понял, для чего нужна винтовка без него. Все остальные характеристики у них совпадают: потелка в потелку, даже скорость передвижения не снижается.

✓ **M16** — всем известная и многими уважаемая винтовка никогда из «Дельты» не делась. Разница между ней и CAR заключается в отсутствии автоматической стрельбы, но присутствии возможности стрелять короткими очередями по три патрона.

✓ **M-16/203** — M-16 плюс гранатомет. Опять-таки непонятно, зачем при наличии этой пушки нужна предыдущая...

Снайперские винтовки.

✓ **Barrett** — только не говорите мне, что не знаете ничего про этот ствол. Самая мощная снайперка в игре с потрясающей отдачей и пробивной силой. И наконец-то ей сделали нормальную оптику — двенадцатикратную. Обойма деэтизарядная.

✓ **M21** — очень скорострельная снайперка с восьмикратной оптикой. Да и патронов к ней дается больше, чем к остальным.



✓ **M24** — еще одна снайперская винтовка. Может похвастаться только четырнадцатикратной оптикой — скорострельность и отдача у нее просто кошмарные. Да и шесть патронов в обойме — это маловато!

✓ **Magnum .300 Tactical** — самая дальноточная снайперка всех времен и народов. Восьмнадцатикратная оптика, правда, компенсируется малым количеством патронов в обойме — всего четыре.

Пулеметы.

✓ **SAW** — 200 патронов в ленте, три ленты в запаснике, хорошая скорострельность. Вот, собственно, и все, что про него можно сказать.

✓ **M60** — многими уважаемый пулемет, все ТХ (кроме калибра) которого совпадают с предыдущим экземпляром. Судя по всему, встроены в игру «для галочки».

✓ **M240** — этот пулемет выделяется из толпы себе подобных немного большей скорострельностью, чем у остальных. В остальном все то же самое.

Вторичное оружие.

✓ **Colt .45** — семизарядный пистолетик. Забудьте о нем сразу, ведь есть лучший вариант.

✓ **M9 Beretta** — пятнадцать патронов в обойме — это все-таки получше семи, не правда ли? Да и стреляет «беретта» похуже.

✓ **Remington Shotgun** — дробовик, зате- шившийся во вторичное оружие. Хотите верь-

те, хотите нет, но от пистолета пользы все же поболее будет: в «Дельте» впитанную подражать обычно не дают, а на больших расстояниях от него толку никакого. Разве что стрелять сразу по скоплению противника.

Амуниция в игре представлена уже всем знакомыми минами *Claymore*, ручными со взрывчаткой и ракетницей *AT4*. Что касается гранат (осколочные, светошумовые,



дымные), то они у нас есть а priori и убирать их дополнительно нельзя. Ящик с резервным боезапасом исчез «с концом», так что теперь придется рассчитывать на тот запас, который нам выдают по умолчанию. Кроме того, в нашем распоряжении всегда есть бинокль, прибор ночного видения и спутник наблюдения, показывающий расположение врага на карте. В принципе, это все было и раньше, вот только теперь оно организовано гораздо грамотнее.

Как видите, баланс оружия немного нарушен. Ну в самом деле, какая разница, что брать — M-16 или CAR, — если мы собираемся стрелять одиночными. А зачем нужны эти стволы без гранатомета, если можно с ним??? Даже в предыдущей «Дельте» с этим вопросом все обстояло на порядок лучше.

It goes to net

Сегодня каждая вторая уважающая себя игра имеет мультиплеерный режим. Новая «Дельта» — не исключение. Даже более того, она предлагает несколько мультиплеерных режимов. Сейчас мы их и рассмотрим.

✓ **Deathmatch** — ну не мы вам расскажем, что это такое. Но для тех, кто сидит в танке уже лет десять и ничего про гейм-индустрию не знает, поясню: носится огнестрельная толпа с оружием и мочит друг друга. Кто больше всех убил — тот молодец. В случае с «Дельтой» весь процесс приобретает особый колорит, так как смерть тут наступает с первого-второго попадания в фильную часть. Еще одна мелочь — можно настроить время, до которого respawn будет невозможен. То есть, к примеру, если нас убили, то в течение, скажем, тридцати секунд делать мы ничего не сможем.

✓ **Team Deathmatch** — суть та же, но толпа разношерстная, и товарищей «своего цвета» гасить все-таки не стоит. Кстати, в «Дельте» для командных режимов предусмотрено очень приятная фиша — захват репсунов. Как только наша команда подходит к одному хитрому столбику, мы тут же получаем возможность возродиться после смерти прямо возле него, а не на базе или где попало.

✓ **Capture the flag** — еще один не слишком новый режим игры, суть которого

заключается в том, чтобы «слионерить» флаг чужеродной расцветки и принести его к себе на базу.

✓ **Flag Ball** — под столь непривычным и экзотическим названием скрывается всеоного режим One Flag CTF. То есть флаг только один и находится он в центре карты,



а его надо в кратчайшие сроки доставить на базу соперника.

✓ **Team King of the Hill** — в центре карты есть зона, которую надо захватить. Как только одна из команд это сделает, у нее сразу начнется отсчет очков в копилку. Нобрав определенное количество баллов, команда побеждает. Задача другой группы — выбить всех соперников из зоны и обогноваться там самой.

✓ **Search and Destroy** — обе команды должны пробраться на базу противника и взорвать там определенные точки. Группа, у которой эти точки закончатся раньше, проигрывает.

✓ **Attack and Defend** — одна команда защищает точки, а вторая стремится их похвзывать. Эта игра на время. Если по его истечении остается хоть одна целая точка, атакующая команда проигрывает.

Каким бы ни был режим, сначала нас попросят выбрать себе фэйс (один другого страшнее, честное слово) и специализацию. Тут есть всего четыре предложения: CQB, Gunner, Medic и Sniper. Разница между ними заключается в том, какое оружие можно взять с собой. CQB — это минер-подрывник, таскает с собой MP5, CAR15, CAR15/203, M16, M16/203, Remington, Colt .45, M9 Beretta, Claymore и взрывоопасный рюкзачок. Gunner, или «солдат обыкновенный», у него в наличии SAW, M60, M240, CAR 15, CAR15/203, M16, M16/203, AT4, Remington, Colt .45, M9 Beretta, Claymore. Кроме своей аптечки может нести CAR 15, M16, Colt .45 и M9 Beretta, а аммуниция ему не положена. Ну и sniper — владеет M21, M24, Barrett, MCRT 300 Tactical, Colt .45, M9 Beretta и Claymore. Вот такое разделение труда у наших товарищей, почти как в Team Fortress. Но и тут наблюдается дисбаланс: например, кто в десмате будет играть медиком? То-то же. Могли бы хоть для этого режима убрать специализацию.

Ядро любой игрушки

Как уже говорилось, Black Hawk Down делалась на движке вертолетного симулятора «Команч 4». Надо сказать, что engine этот очень и очень хорош, красив и нетребователен к системе. Меня на одном форуме пытались убедить, что он даже лучше, чем по-

воиспеченный Unreal Warfare. И хоть я с этим утверждением и не согласен, но не могу не признать, что более достойного конкурента у UW нет. Так что в ближайшее время, пожалуй, можно будет рассчитывать на появление толпы игроков на движке «Команч».

Разумеется, у графики этой игры есть недостатки. Например, на земле ясно видны стыки полигонов, трупы периодически остаются лежать головой в стене, да и дым от гранат какой-то ребристый и ненатуральный. Но все остальное явно на уровне. Очень порадовали взрывы техники — это не потрясение по размаху и яркости сполхи новых звезд, а очень реалистичные комки огня и дыма. Люди смотрятся почти как живые, а уж умирают-то как... Как в старых боевиках — с пафосом, картинно вздернув подбородок и раскинув руки, не забывая, ясное дело, покрыть вас матом или просто проклясть. Жалко только нет Bullet Time, как в Max Payne, чтобы пронаблюдать за этим в замедленной съемке.

Текстуры прорисованы довольно тщательно, особенно художники старались, расписывая циферные хайборки нищих аборигенов. Земля тоже не представляет собой однородную массу с размазанной поверхностью, и если бы не четко проступающие стыки, смотрелась бы на все сто. Да и трава чего стоит. А самое приятное то, что исчезли идиотские спрайты, которые уже успели всем намозолить глаза за эти пять лет. Даже пилоты больше не представляют собой размытый силуэт, размазанный по задней стенке кабины вертолета.

Но все же главные достижения дизайнеров — это вода. Потрясающая вода. Нет, великопеленная вода. Вода, которая не похожа на реальную оттого, что она лучше и красивее. За эту воду я готов простить игре все. И разноцветные тросирующие следы от пуль, глядя на которые можно подумать, что Люк Ходун-по-небу решил повесить со своим папашей на территории Сомали, и уже неоднократно упоминавшиеся, но от этого никому не нравившиеся стыки полигонов на земле, и шестигранные колеса джипов, постепенно обрастающие углами по мере приближения к ним, и вообще все на свете.

Все, повосторогался, и хватил. Чтобы не рас-



текаться мыслям по древу, повторю, что графика тут отличная, хотя и не без оплошностей. Не завыстрявший день, но и не вчерашний. Никаких прорывов, но все на уровне. Аммиш...

Из неупомянутого остались только звуки и музыка. Про звук сказать особо нечего, — начинная с третьей части игры нарекокий и не-му нет. Звук уже давно все научились депать

таким как надо, поэтому, я не удивлюсь, если о нем вообще скоро перестанут упоминать в обзорах игр. А вот о музыке есть что сказать — она, как бы это поточнее выразиться, тоскливая. Да, именно тоскливая. От нее хочется вить на луну, плакать другу в



жилетку и пожертвовать последнюю денежку в фонд спасения сомалийцев. Нет, это не значит, что она плохая, но просто так ее прослушивать настоятельно не рекомендуется — только для того, чтобы настроиться на необходимый лад, когда хочется совершить что-нибудь разумное-доброе-вечное... Пусть даже во имя Америки...

Выводы

Новая «Дельта» уже не такая, как была раньше. Высокая скорость всего происходящего на экране и необходимость подходить чуть ли не вплотную к противнику резко сменяют жанр в сторону аркады. Так что, если вам в таких играх нравится именно процесс ползания по горам на пуже и «тихого» убийства врагов, то Black Hawk Down уже не для вас. Ну а кто хочет динамики, взрывов и обилия трупов да еще и в условиях, приближенных к реальным, то вам — судя!

Эпилог

Ранд с немим удивлением наблюдал вереницу темнокожих карапузов, выстроившуюся за моей спиной. Он уже даже не слушал меня, а просто молча раздумывал над тем, куда их девать. А я продолжал вещать:

— Шеф, они голодают, у них нет никаких развлечений, они у себя в Сомали живут в постоянном страхе, что кто-нибудь убьет их родителей или их самих... Шеф, давайте мы их куда-нибудь пристроим! — жалко же.

Ранд на секунду вышел из оцепенения и глянул на меня:

— КОГО ТЫ СЮДА ПРИВЕЛ???

— Это Мохаммед, это Абдикассим, это Хассан...

— Стоп! Я понял... — Ранд опять задумался, проговорив про себя «они сдают их Кертису на опыты» и спросил:

— И что ты намеревался с ними делать?

— Я ж говорю, давайте их куда-нибудь пристроим!

Ранд опять призадумался и часа через два выдал один интересную идею...

С того дня число босоногих продавцов газет в Игрограде резко возросло, причем в некотором количестве этих ног угадывалось присутствие африканской крови. Ну в самом деле, не сдавать же их Кертису на опыты...



Правда

Итак, сейчас я не стану вам рассказывать то, как я, решая из UZI охранников, прорвался в главный штаб ДЗБР... Нет. Я скажу горькую правду. Итак, слушайте.

Суббота. Раннее утро. **Станислав aka Степа (kaplya@lep.lg.ua)** тихо похрапывает в кровати.

Прошло несколько минут. Степа просыпается.

Прошло еще несколько минут. Степа подбывается с кровати с мысленным воплем: «Е-мое! Проспал!»

Прошло еще несколько минут (когда же это кончится?). Откинувшись на спинку стула, Степа сидит перед своим верным другом для обозревания игр и печатания обзоров и клянет себя за тупость. Сегодня ж Выходной!!!! Так какого хрена я подаривался в полшестого?

Как там, у Elf Dillm?

«Прошло время...»

Прошло еще время...

Еще! СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ ПРОШЛО!!!
Девять утра. Раз сегодня выходной, и заниматься абсолютно нечем, то почему бы мне не сделать себе приятное и не заглянуть в магазин с дисками? Всего-то лишних километров пять...

Одиннадцать утра. Куплены два диска. Среди них «Командир: Рейнджеры всегда впереди».

Спустя пару часов...

И на рассвете вперед уходит рота солдат...

Ну и что же вы думаете? Какой сюжет у нашей суперстратегии будет? Угадайте с трех

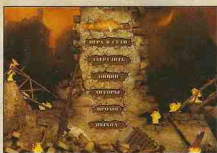


раз: а) фэнтези; б) фантастика; в) вторая мировая; г) другой ответ. Правильный ответ... (интригующая пауза); в) вторая мировая!

Итак, игра посвящена событиям этой войны, в частности высадке в Нормандии.

Лично я считаю, что никто не изложит сюжет точнее, чем разработчики. Итак...

«Ранним утром 6 июня 1944 г., после 18 месяцев интенсивной подготовки, союзные войска высадились на побережье Нормандии. Сосредоточив беспрецедентное количество живой силы и боевой техники, американцы и англичане атаковали немецкие позиции по широкому фронту вдоль побережья. Участки побережья, на



которых высадилась американская солдат, получили кодовые названия «Омаха» и «Юта»; англичане осуществили высадку в зонах «Юнона», «Суорд» и «Голд».

Для американских войск наиболее сложной задачей оказался захват зоны «Омаха», поскольку именно там они столкнулись с ожесточенным сопротивлением немцев. Всего за несколько часов под пулевым огнем из немецких бункеров погибло более 2000 американских солдат. К концу дня американцам удалось разгромить немецкие позиции, но ценой огромных потерь. Среди прочих американских частей в операции участвовал Второй рейнджерский батальон. Рейнджеры — это спецподразделения, ударные части американской армии. Их первыми направляли в зону активных боевых действий, чтобы проложить дорогу регулярным войскам.

Рейнджеры вписали немало славных страниц в историю американских вооруженных сил. Их девизы — «Рейнджеры всегда впереди» и «Мы никогда не бросаем товарищей». Если нужно решить сложную, почти невыполнимую задачу, командование обращается к рейнджерам. Для них нет практически ничего невозможного: захватить мост, выкурить пулеметчика из бункера, вынести с поля боя раненых бойцов — рейнджерам все по плечу.

В игре «Командир» вам предстоит возглавить подразделение рейнджеров, сформированное специально для выполнения

Издатель: CDV Software

Разработчик: Independent Arts

Локализатор: «Нивал» (а вы кого ожидали увидеть?)

Издатель в странах СНГ: ну, кто же еще? Естественно, он родимый — 1С

самых опасных миссий. В ходе военных действий на французской территории вы будете приводить в исполнение особые задания командования.

Интригующая завязочка, не так ли? Так вот, как вы понимаете, вам предстоит принять командование этим элитным Вторым рейнджерским батальоном. Итак, с самого начала перед вами меню с несколькими типами кнопок: «Компания», «Сетевая Игра», «Настройка» и т.д. Выбираем «Компания» — тут есть (см. выше) два варианта: «Омаха» и «Юта». Не надейтесь, это один и тот же батальон, просто он разделен, и «Омаха» идет на восток, а «Юта» — на запад. Так что разносолов не ждите, даже за немцев поиграть не дали, спасибо.

Главный вид, вид сверху, вид слева...

Первый взгляд. Елки-палки, «Противостояние!» Тот же вид псевдо-3D, красивые полигоны, тщательно прорисованные фигурки солдат... Бункеры один в один, природа передрана... Брифинг те же самые... Второй взгляд. Не... Не «Противостояние»... Но похоже, похоже...

Третий взгляд. На красотах природы, брифингах и бункерах сходство заканчивается. Солдаты прорисованы не иначе как вручную... Итак, здесь мы наблюдаем ярчайший образец (во как @) слияния мультипликационной и реальной графики. Так сказать, обратный путь — из 3D в мультики.

Но красиво, очень красиво. А чего только стоит первая миссия за «Омаха»: взрывы тяжелой артиллерии, солдаты, гибнущие толпами, крики рейнджеров: «Медик! Сюда! Скорее!», чертешки немцев: «Мне нужен врач!» и прочее. А как замечательно смотрятся разбитые пополам, но не тонущие баржи...

Таки — это вообще разговор отвлеченный. Отлично прорисованные, площадью в десять



пулеметчиков @, приминающие траву, они заслуживают отдельного описания, но номер не резиновый. Во всяком случае, размер статьи ограничен, а красоты графики вы полюблюете на скринах. А теперь переходим к...

Что нам стоит дом построить?

...Строениям. Да, да, да. Вот именно по причине того, что нам предстоит строить воз-

С этими словами агент Степа положил на стол отчет и опрометью кинулся в коридор, сшибая по дороге капсулы порталов.

Пока все поклонники Харрисона Форда ждут выхода на экраны четвертой части приключений неунывающего Инди, наши агенты, чтобы окрасить себе ожидание, отправились в новое здание, выстроенное крупнейшим строительным подрядчиком в квартале Adventure. Кто первый доберется до Сердца Дракона — благородный Индиана или злобный нацист фон Бек — зависит только от вас.

INDIANA JONES

AND THE EMPEROR'S TOMB

Дмитрий ДАХНО aka Saint Daemon saint_daemon@mail.ru
Алексей ДАХНО aka Al Dee aldee@inbox.ru

Разработчик: The Collective

Издатель: Lucas Arts (ну естественно!)

Жанр: Вроде как шутер или фойтинг, или одвенчур... В общем, потом разберемся

Минимальные требования: Windows 98/2000/XP, P3-733, 128 МБ ОЗУ, 32 МБ видео. Короче говоря, состав X-box, с учетом некоторых улучшений графики

Рекомендуемые требования: Windows 98/2000/XP, P3 1-ГГц, 256 МБ ОЗУ, 64 МБ видео

Официальный сайт: www.emperortomb.com

Необходимое предисловие

Saint Daemon: Повержен последний злобный демон, лежит в ноклауте последний нацист, надежно спрятан последний артефакт древних цивилизаций... А мы, два бывших Индианы Джонса, сидим и едаво не деремся друг с другом. А все дело в том,



что новое творение, родившееся под крыльшком дедушки Лукаса, вызвало у нас практически противоположные оценки. Поэтому, хоть сперва я и хотел писать обзор самостоятельно, все-таки дам право голоса своему братцу Алу. О! Смотрите, как обрадовался! Вот, сухощав пеньчичей!

Al Dee: Сам жри свою песенку!

SD: Вот и поговорили... Ладно, приступим. На прежде всего следует прояснить основную причину разногласий. Дело в том, что игрушка вышла одновременно на нескольких платформах, из-за чего в PC-версии наблюдаются некоторые атавизмы (справка — в учебнике по биологии) ее консольного варианта. Ал вполне способен закрыть глаза на эти мелкие ог-

рехи благодаря неплохому сюжету, хорошему экшену, логичным загадкам и... самому бренду «Индианы Джонса». Мне же все это совсем не в диковинку. После Tomb Raider, Spiderman: The Movie и кучи разных игрушек с великолепными сюжетами (перечислять не стану, вы и так их отлично знаете) новые похождения доктора Инди выглядят как-то бледно. Хотя не отрицая, общая картина вырисовывается вполне ничего.

The Story So Far...

SD: Ну что, Ал? Включаем тебе микрорфон — шуруй на трибуну! Будешь рассказывать про сюжет.

Al: Итак, действие происходит в 1935 году. Индиана Джонс был отправлен на поиски древнего артефакта «Сердце Дракона» (такая огромная черная жемчужина), который позволял контролировать сознание людей. Конечно же, за подобной штукой не прочь поохотиться и фашисты...

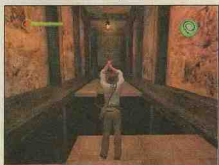
SD: Ага... Ну что, Алу стоит продолжать? Или вы сами все поняли? Как всегда, в историях «Индианы Джонса» присутствует некий зловещий вожаденный артефакт, который кроме самого доктора ищут еще и фашисты, а также некая древняя секта [древний народ, богатый буржуин и т.п.]. Как всегда, Джонса хотят обмануть, подставить и убить, но он успешно обманывает, подставляет и убивает всех негодяев сам.

Ах, да! Как и у Джеймса Бонда, доктору Инди в каждой серии фильма (а теперь еще и игры) причитается новая девушка приятной наружности, заплетенная в конкретный сюжет. Ну, и нечисти всякой под конец истории набегает немеряно...

Al: Но ведь это же «Индиана Джонс»! Там и должен быть такой сюжет! На его основе вообще можно было новую серию приключений снимать, если бы Харрисон Форд был помоложе. И смотрелось бы как нодол!

SD: С этим согласен... Наверное, я просто придираюсь. Вспомним, ведь действительно в том, что касается стилистического, контора Лукаса никогда не халтурила. Или почти никогда.

Al: Так вот, нам предстоит побывать в тропических джунглях Цейлона, в прахском замке, возведенном в готическом стиле, в Стомбуле (и даже под ним)... Короче говоря, много где, но закончим мы свое путешествие в Аду (меньше пить надо, камрад Джонс ☹). Противостоять нам будет злобный нацист Альберт фон Бек (после



первой встречи с Джонсом он станет похож на Кутузова) и предводитель секты «Триады Черного Дракона» генерал Кай. Но наш герой не одинок в своих странствиях — ему помогут очаровашка Мэй Лин и ее подручный-риксша...

SD: Ну-у-у... Разошлись! Слезай с трибуны, а то товарищам будет неинтересно играть. Лучше перейдем к самому спорному вопросу.

You Drive Me Crazy

SD: Только не подумайте плохого, я не фанат Бритни Спирс, просто эта строчка как нельзя лучше подходит к предмету нашего обзора. Дело в том, что управление в игре действительно способно свести с ума человека со слабой психикой.

Al: Ну, поганал... Ты играл в Splinter Cell? Там управление и камера очень похожие...

SD: Играл, но не согласен с твоим мнением. И сейчас объясню, почему.

Дело в том, что обе игрушки — мультиплатформеры, и разработчики мучились по части управления искать компромисс между геймпадом и «клавишей» с мышью. Не скажу, что я от этого в восторге, ибо встречал извращенцев, игравших в «Кемпер-Страйк» (причем, довольно сносно) на одной только клавиатуре, и даже сам пы-

тался поиграть в какой-то 3D-шутер на приставке (была такая — Panasonic 32)... Конечно, обойтись без «мышки» можно, но нужно ли? Ведь «приставочные» корни не позволяют доктору Джонсу стрейфиться и вести прицельный огонь на ходу [точно так



же было в The Thing — при виде от третьего лица действует автоприцел, а при виде от первого нельзя бежать). Разве так было в «Сплинтере»? Но главное то, что мышью заведует только КАМЕРОЙ!!! А бегают Инди при помощи стрелок курсора ОТСОУЩЕЛЬНО этой самой камерой! То есть, когда вы непрерывно бежите, разницы с «нормальным» управлением не ощущается, но если вы попытаетесь повернуться на месте, придется сразу повернуть камеру мышью, а потом клацнуть клавишу «вперед». Если кто-то считает эту особенность управления пустяком, пускай повоюет с двумя, а еще лучше — с тремя противниками одновременно!

А! Ничего подобного!!! Кто играл в Splinter Cell, тот довольно легко освоится с «Джонсом»!

SD: Спорить бесполезно. Скажу только, что мышью можно не пользоваться вообще, и так даже удобнее. А еще лучше — купить геймпад...

Кличко — сильнее всех в EBU!!!

SD: А Индиана Джонс — просто сильнее всех!.. То есть, как вы поняли, из разговора об управлении плавно вытекает разговор о том, что мы будем с ним делать. И кого удивлять.

Вообще-то разработчики позиционируют свой продукт как шутер, но мы не зря затруднились дать четкую классифи-



кацию в начале обзора. Пострелять нам, конечно, дали, но патронов на всех вражин не хватает даже на минимальном уровне сложности, а режим автоприцела обнаруживает врожденное косоглазие доктора Джонса. Естественно, нежить вообще никак не реагирует на обычные пули, так что приходилось и кулаками махать, и заколдованным холодным оружием...

А! Кстати, про оружие...

SD: Подожди, я еще не рассказал про бой кулаками.

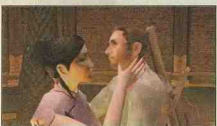
А! Так это и есть главное оружие! Правой кнопке мыши соответствует правый кулак, а левой кнопке — левый кулак. Одновременное нажатие двух кнопок позволяет производить разного рода захваты...

SD: И все. Вспомнить уже упоминавшийся выше Spiderman: The Movie с кучей комбо и суперударов, так становится совсем тоскливо... Рукопашная получилась какая-то совсем уж одноклеточная.

А! Но Индиана Джонс — не супермен какой-нибудь! Потому и дерется он как обычный человек!

SD: Все равно тоскливо. Расскажи лучше про стволы и прочее...

А! Ну, прежде всего, неизменный револьвер. Патронов к нему очень мало (6—12 на весь уровень), но пистолет довольно мощный. Еще «Маузер». Немного посильнее револьвера, к тому же к нему намного легче найти боеприпасы. Есть МП-40, который многие неправильно называют Шмойссером (внешне они очень похожи, но настоящий МП-41, Шмойссер, был разработан гораздо позже, уже в войну). Убойная сила гораздо ниже, чем



у «Маузера», разброс — огромный, но спасает неплохая скорострельность. Выходит примерно так: пол-обоймы из МП-40 равны по убойности трем выстрелам из «Маузера».

Теперь ружье. Ну, что тут скажешь? Убойная сила хорошая, но скорострельность... Да и патронов маловато.

Арбалет. Впервые появляется в крепости Красного Дракона (примерно середина игры). Мощности маловато, зато стрел по уровню разбросано в достатке.

Наконец, гарпун и супергарпун. Единственное оружие, которое действует под водой, так что сровнять его не с чем. Да, супергарпун дают только на одного босса — Кракена.

Еще есть гранаты и взрывчатка, а из холодного оружия — мечте, ятаганы и неизменная плетка, с помощью которой Инди перемахивает через огромные ямы и разбивает ящики. Чтобы поглотиться, надо (как ни странно) кушать аптечки и пить живую воду из флажки, которую можно пополнять в фонтанчиках. Еще есть три вида зелья, временно поднимающие характеристики нашего организма, хотя можно обходиться и без них.

Но особенно понравилось драться подручными предметами aka стульями, долами и бутылками с портвейном (будет знать, как алкоголь шибает в голову ☺) Вот, кажется, и все...

SD: А вот и нет! Еще нам разрешили пострелять из стационарных пулеметов! Причем с этим делом даже малость переборщили. Вот вам пример: на одном уровне Индиана Джонс едет через пропасть на крыше вагоночки подвесной канатной дороги, а его со всех сторон атакуют фашистские истребители. И все, что наш герой может противопоставить нацистским Люфтваффе, — это стационарный пулемет, правда, с неограниченным боекомплектком.



Угадайте, сколько пилотских жен в тот день стали вдовами по вине одного американского археолога? Я не считал, но более тридцати — точно! Где реализм? Где здравый смысл, в конце концов? Молчишь, Ал?

А! Ну... «Джонс» никогда не претендовал на реализм.

SD: Но не настолько же! Ладно, тогда как объяснить «тормозность» врагов? Ведь представить ситуацию: вы проходите мимо ящика и не замечаете сидящего за ним фрица, а тот, не буда дураком, всаживает вам в спину патронов пять и... начинайте осторожно подходить ближе! Через семь-восемь секунд он снова дает короткую очередь, и все повторяется!

А! Да, но если бы враги не тормозили, игру вообще было бы невозможно пройти, потому что одна очередь или выстрел уподобляют Индиану на землю. А тогда уже подняться с нее, скорее всего, не получится.

SD: Так дали бы нормальное управление и узнали, что в доме хозяин! Почему же такой ерунды не было в Max Payne? Риторический вопрос...

А! Управление НОРМАЛЬНОЕ!!!

SD: Мм... Итак, считаем, что с боями разобрались. Но Индиана Джонс не был бы Индианой Джонсом, если бы не занимался всецелой аэробикой!

А! Бед Тихой Я буду рассказывать.

Чтобы сильно вас не загружать, позволю себе сравнить возможности доктора Джонса с возможностями Сама Фишера, только в несколько урезанном варианте. Можно взбираться на разного вида уступы, лозать по канатам, прыгать с каната

INCOSOFT-TELECOMMUNICATIONS

КОМПЬЮТЕР

Фирменная футболка в подарок !!!

ПОИТОРН от 560 грн !!!

ПОДВИН от 56 грн !!!

ПРАПЕРЕН от 265 грн !!!

СО-ВН.ВТО от 110 грн !!!

ПРОДАЖА В КРЕДИТ !!!

(04122) 47 88 246 43 83 235 21 33

ул.Б.Звонимирского, 26-а кв.12

http://www.incrosoft.com.ua

e-mail: info@incrosoft.com.ua

incrosoft

на канат, выполнять акробатические трюки с помощью плетки, кувалды и много чего еще. В общем, вам захватит...

SD: ...Если только вы в свое время не поиграли в Tomb Raider (желательно в третий). Ведь вот что характерно: из компьютерных похождений Ларисы Крофт выш-



ло довольно посредственное кино. А с Джонсом все то же самое, только с точностью до наоборот! Но это я забежал вперед, вывод будет позже...

AI: Ну и что с того, что все упрощено? Зато динамика какая!

SD: Да, это есть. Когда Инди попадает в ловушки, збываясь все вокруг и начинаешь лихорадочно искать выход, добираться до которого не всегда просто. Особенно запомнилась пагога, в которой фон Бек гонится за Джонсом на прощадческой машине. Вот уж где адреналин цистернами вывозить можно! Тем более что сейдиться нельзя (хотя это уже и не новость).

По геймплее осталось только добавить пару слов про пазлы и загадки. По ходу игры нужно будет дернуть несколько рычагов, чтобы открыть двери, собрать пару пазлов с той же целью и использовать несколько других нехитрых приспособлений. Причем рычаги, как правило, находятся прямо перед дверями, которые они открывают, а ключи к пазлам nabиты на ближайшей стене. Все максимально просто. Главное ведь — не нагрузить мозги игрока, а наоборот, дать расслабиться его иструженным пальцам.

When a Blind Man Cries...

SD: Конечно, это строка из классической рок-баллады немного утрирует ситуацию с графикой в описываемой игре, но проблемы, безусловно, есть. И немалые.

Прежде всего, стоит обратить внимание на все ту же пресловутую мультитлатформенность. Подстройка системных требований под устаревшие консоли отнюдь не пошла на пользу внешнему виду «Джонса». Слабые модели второстепенных персонажей (главные выглядят отлично! — прим. AI Dee), спецэффекты времен PS-one, архитектура на уровне Half-Life...

Немного спасают ситуацию хорошо подобранные текстуры и довольно точная передача визуальной атмосферы фильмов про Инди (пускай не очень детализировано, зато похоже на то, что было в телевизоре). Еще не могу не отметить огонь и взрывы, которые тоже получились довольно реалистично...

AI: Да, почти как в Splinter Cell!

SD: Oxl. Я так пытался уйти от подобных сравнений, но видимо, нигде не денешься. И пров был товарищ Кертис, когда писал, что «Сплинтер» стал новым эталоном графики для шутеров (и для игр всех остальных жанров тоже).

AI энергично кивает.

SD: Вот-вот. Осталось надеяться на грядущий Doom 3, ибо только он может (пускай, пока только теоретически) сдвинуть агента Фишера с пьедестала главного компьютерного красавца. Но мы снова отвлечлись.

Что же еще? Для нас приготовлен джентльменский набор настроек — разрешение, глубина цвета, тени, субтитры и альфа-корректировка (за последнее — отдельное спасибо, так как на некоторых локациях царит жуткая темень). И все. Не густо, да? Но в целом графика чуть ниже...

AI: ...чуть выше...

SD: ...средней. Особенно рады должны быть владельцы относительно слабых машин, а скромнягам вроде того же Кертиса лучше пробежаться еще разок в «Анри 2», чтобы ненароком не впасть в депрессию ☹.

Имеющий уши...

SD: Снова придется отговариваться — я не имел в виду одноименную рубрику из «МК», просто ради звука, звучащего в «Гробнице Императора», действительно



стоит иметь уши! Для озвучивания самого Джонса, похоже, нанесли Гаррисона Форда (или Максима Галкина ☹), да и остальные персонажи говорят по-человечьи. Похоже, канули в Лету времена, когда игры от Лукаса озвучивались «профессиональными программистами».

Звук окружения — похуже. Особенно коряво сделаны выстрелы (из МП-40 вылетает одно пуля, а выстрелов звучит два), но так как огнестрельное оружие используется довольно редко, этого недостатка не бросается в глаза.

AI: Зато саундтрек срывает крышу!!!

SD: Еще бы! Почти все мелодии в игре позаимствованы из фильмов (и глупо было бы поступить иначе), а отсюда следует их исключительное качество. Музыка добавляет еще больше атмосферы, настраивает на нужный лад. Короче говоря, саунд рулит!

AI: PRRPULIT!!! Это да!

SD: Поосторожней с эмоциями, ведь мы еще не поговорили про мультитилейер.

AI: Да, действительно. Только его нет.

SD: Что, в общем-то, подразумевалось.

А вот и он

SD: Вывод, то есть. Только тем, кто читает одни выводы, советуем почитать эту статью целиком. Иначе разобратся в двух практически противоположных выводах будет непросто.



AI: Говори первым.

SD: O! Бунт на корабле! Хорошо, помтрим что получится.

Итак, новое творение Lucas Arts является не чем иным, как очередным средством выживания последних \$ из новинных геймеров, имевших неосторожность в детстве увлечься похождениями доктора Джонса на киноэкране. Аналогичные игрушки — Harry Potter (обе части), Lord of the Rings (первый, второго я еще не видел), Planet of the Apes и прочая, и прочая... Соответственно, и популярности «Могиле Императора» особой не светит — фанаты купят однозначно, а вот остальные еще десять раз подумают. Сразу вспомнится Jedi Knight, сделанный не просто качественно, а... с любовью, что ли. Но, к сожалению, вы, господа из The Collective, планку качества имени Джорджа Лукаса не удержали. Ждем, пока исправится!

AI: Ну-ну! А вот у меня при прохождении игры ни разу не возникло желания закинуть ее и перейти на что-нибудь другое! Честно, оно прямо-таки затнуло и не дало оторваться ни на минуту (хотя нет, иногда все-таки доволю. В туалет, например... ☹). Короче говоря, не оставила меня равнодушным (вот за что я весь обзор пытался поднять ее в ваших глазах). Игра интересна и привлекательна. Главное в играх ведь не графика. Главное — хороший геймплей. Да, и еще о звуке — титульную мелодию я даже ставил в свой плейлист!

SD: Вы только что прослушали речь пресловутого наивного геймера...

AI: Сам-то кто?

SD: Ладно, не будем переходить на личности. Остановимся на том, что мнений существует ровно столько же, сколько и людей. Поэтому последнее слово — за вами. Играйте и пишите нам на «мыло», если что...

...за сим покорнейше откланиваемся, бродеры Saint Daemon и AI Dee.

КОМПТЕХСЕРВИС
компьютеры и комплектующие
Звоните!
КРЕДИТ!
236 88 00
www.ktc.com.ua

WCG2003

WORLD CYBER GAMES

Чемпионат мира по компьютерным играм 2003 Кубок Украины

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

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

Заявки на участие принимаются на сайте www.wcg.com.ua с 5 мая по 16 июня.

Победители Кубка Украины по всем четырем видам игр принимают личное участие в Финале Третьего Чемпионата Мира в Сеуле, Южная Корея.

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

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



Медиа-спонсоры:

Сегодня двери Музея открыты для тех, кого некогда завоорожили красоты неповторимого Миста. Вы сможете исследовать таинственную родину народа Д'ни, помочь великому Атрусу, создателю миров, а задано и спасти мир Ривена.

Алексей ЧУРЛЯЕВ mage2003@front.ru

RIVEN

THE SEQUEL TO MYST

Жанр: слайдовый квест
Системные требования: Pentium 200, 16 Мб ОЗУ, 4х CD-ROM, 75 Мб свободного места на винчестере (если вы не собираетесь создавать виртуальные диски).

Несколько лет спустя после выхода первого «Миста» создатели этой культовой игры, одолеваяемые письмами много-

таинственной цивилизации Данни (D'ni), которую почему-то стремятся найти все злодеи.

Слава Богу, ты вернулся! Мне нужна помощь. Это продолжение той истории, которую ты знаешь, но боюсь, что...

Я должен продолжать свою работу. Я продолжаю исследования и потому не могу дать тебе книгу возврата, зато я дам тебе книгу-ловушку. На самом деле, она ведет в тюрьму-одиночку...

Для тех, кто отправляется в Myst'ическое путешествие впервые, следует вкратце рассказать о сюжетной концепции «Ривена». Некая группа людей, подобно богам, может создавать реальные миры путем написания специальных книг. Характеристики создаваемого мира зависят от порядка слов. Даже на первый взгляд несущественные изменения, внесенные в текст, могут повлечь за собой катастрофические последствия. Из всех частей трило-

вен» до конца, вы многое поймете. В том числе и то, что повисло неразрешенным



численных поклонников, выпустили вторую часть, превзойдящую все ожидания. Успеху немало способствовал талант и энтузиазм Джона Миллера, бывшего одним из руководителей проекта. Вообще, над созданием этой удивительной истории трудились несколько команд разработчиков. В основном, конечно, инициатива принадлежала семье Миллера. Например, Робин Миллер написал музыку, а Ранд Миллер подготовил литературную основу игры и снялся в роли Атруса, главного героя (после вас, конечно), творца миров.

Мир Ривена аналогичен Мисту, только он более древний, из-за чего буквально расположится по шагам (если дойдете до конца, то увидите это своими глазами), к тому же он ближе к



вопросом при прохождении третьего «Миста».

На диске читаем: «Игра — плод четырехлетнего труда талантливейших художников и программистов, не пожалевших сил для того, чтобы вы увидели чудо. Не пожалейте времени для того, чтобы дать себе возможность с головой окунуться в этот необыкновенный мир, где даже время течет иначе». Воодушевившись, я нажал на ярлычок с надписью «Riven». С тех пор начался мой бессонный ночи...

Какие удобные креслице! А это что, пульт управления? Так, нажимаю на кнопку. А это еще что за рыба? Гибрид кита и моего кота...

«Ривен» затягивает своей таинственной атмосферой, чарующим звуком, невиданными пейзажами. Выдумка и изобретательность разработчиков — почти нечеловеческая. Чего только стоит зал с фигурками жуков, привязанных веревочками, деревья за которые, можно без конца созерцать таинственные живые узоры. Я так и не понял их истинного назначения; правда, под-

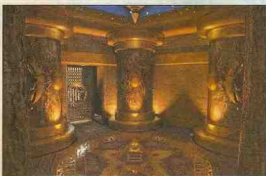


ги «Ривен» наиболее четко и обстоятельно доносит до вас эту идею. Пройдя «Ри-

час в возникающих изображениях угадывались отдельные части островов.



В начале игры вы попадаете непосредственно в пятый мир, в «Ривен», с поручением найти девушку Атрусу и поймать его свихнувшегося отца, а также спасти жителей этого гибнущего мира. Обо всем этом вы подробно узнаете из дневника Атрусы, который он сам вам вручит во вступительном ролике. Ривен состоит из пяти островов (пять дисков в лицензионной версии). На *главном острове*, с которого вы и начнете, находится главный купол, управляющий доступом к малым куполам. На *лесном острове*, на котором живут ривенитяне, спрятан секретный портал к миру повстанцев, борющихся с Геном, отцом Атрусы.



Следом идет скалистый остров, на котором вы должны разыскать лабораторию Гена и прочесть его журнал. Затем *остров*

плото с механизмом, который поможет вам разобраться в системе куполов на всех пяти островах, и наконец, *остров-тюрьма*, где томится та, которую вы должны спасти.

«Ривенские» загадки необычайно сложны. Не раз меня одолевала мысль, что пройти его в одиночку невозможно. Во всяком случае проходилку стащить из Инета не помешает. Это настолько ж надо привыкнуть не жалеть нервы и время, чтобы позволить себе по несколько суток крадучь биться над одной загадкой! Для сравнения: ту же «Сайберрику» я прошел за три с полови-

ной дня без единой подсказки, а в «Ривен» играл, раз в два-три месяца гневно убивая папку с игрушкой, что-то около двух лет.

Люблю я шарить в чужих журналах, разгадывать загадки и общаться с NPC. Только вот сам я почему-то во время этих самых «диалогов» молчу как рыба. Странно...

В игре нет насилия. И это хорошо — зачем отвлекаться? Есть там, правда, одно оружие убийства — жуткого вида топор, но его нельзя подобрать.

Ривен — пятый мир. Число пять здесь доминирует: пять столбов с жуками, пять раз стучать в дверь, нажимать на пять камней, пять цифр, пять островов, пять дисков, черт возьми. Собственно, у самого народа Данни пятеричная система исчисления, они пользуются цифрами от 0 до 4. Об этом времени от времени следует помнить — например, когда вам понадобится открыть купола Гена.

Те, кто играл в Myst 3 и впадал в транс от головокружительных пазлов, приготовьтесь к самому ужасному — к слайдам. Графика Ривена представляет собой обыкновенное слайд-шоу.

На настоящих фанатов такой пустяк не поставит в тупик, так ведь? Только где же они, фанаты? Поднимите руки, я сосчитую. Раз, два, три... семь, восемь... Все? Неудивительно, ведь этот мир — для избранных.

Два моих любимых квеста — Riven и Cyberia. Я вспоминаю то одну, то другую, пытаюсь определить причину успеха второй и найти то, чего, как воздуха, не хватает первой. Почему я чистил коврик во время просмотра концовки «Ривена», а картинка из финального ролика «Сайберии» красуется у меня на рабочем столе, и без волнения я до сих пор не могу на него смотреть? Гениальность «Сайберии» — в балансе. Разработчики очень хорошо протестировали свое творение,



но не на наличие багов и кривой концепции, а на реакцию геймера. Очень внимательно отслеживалась смена настроения игрока и перемена его отношения к игре в целом. Загадки специально были сделаны несложными, не требующими пространственного мышления и знания C++ (что, правда, еще никому не мешало ☺). Они требуют лишь внимания, зачастую повышенного, как в случае со знаменитым рисунком мамонта.

Вот именно этого и нет у «Ривена» — игры на чувствах, на эмоциях играющего. А может, это ему и не нужно? Может быть, их правление околдовывать, заволакивать, чаровать? Тогда и любовь игрока к игре будет крепка и взымаема.



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



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

Данное объявление является отрезным купоном.
Купоны, присланные после 31 мая, участия в акции не принимают!

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

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

TOM/DOC/KEPTIS kerlis@mycomp.com.ua

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

С миром по нитке

ЗАВЯЗКА

Недавно закончился праздник, и мы вышли на работу. На улице солнце, в голове ветер, работать лень, а надо. Должен заметить, что неравно у нас «летела» почта, и некоторые письма, увы, безвозвратно потерялись, так что прошу прощенья, если кому не отвечу ☹.

Кстати говоря, comrades, как вы провели прошедшие праздники, если не секрет? Мы, с братом — очень даже, правда, пару раз чуть не потонули, так насмешились так, что аж челюсти распухли, впрочем, чего это я забегаю вперед: о нашем отдыхе мы поведаем вам в следующем номере, а пока, давайте вернемся к вашим письмам. Наперед этим...

НУ И ГДЕ?

Это, кстати, мое возмущенное обращение к читателям ☹.

Хочется напомнить, что в последних «Автоответчиках», кроме всего прочего, мы задали ряд вопросов, ответы на которые хотели получить. Ну, типа, зачин на следующие «Автоответчики». Напоминаю:

«Цикл статей о веб-дизайне — что нужно», «Мнения о нашем сайте — что нравится, а что нет», «Игра моей мечты» и т.д. Увы, на данные вопросы практически никто не ответил. Это грустно. Нет, я понимаю, гораздо легче писать письма типа «Мне у вас не нравится» — срочно поменяйте», но хочется чего-то более конструктивного и интересного. Впрочем, может, я несправедлив, может, вы, как и мы, отдыхали на праздниках и письмо еще придут. Поглядим. Собственно, на этом критику заканчиваю, и перехожу к разбору пришедшей почты...

WEB'НЕСЬКА??

Начнем с компрада **Usver's**:

Огромное спасибо, что опубликовали мое письмо. Меня порадовало и гордость за себя! Круто! Непередаваемо.

Пожалуйста Вот, хотите, чтобы всем было круто? Пишите нам.

Люди делают сайты, а после выхода цикла статей будут делать еще больше. Почему бы не сделать в конце рубрики «Записки автоответчика» список ссылок на сайты (самые достойные по Вашему мнению), посвященные компьютеру и играм. Во-первых, стимул делать сайты, а во-вторых, хорошая раскрутка для начинающих веб-дизайнеров. Сделайте объявление о приеме ссылки.

Никаких проблем. Более того, данная просьба выполняется прямо сейчас. Вниматель! Суперэксперт — слово компрада **Ghost**!

Я создал фанатский (неофициальный) авторский сайт Рупор, где внештатные ав-

торы и читатели смогут обсуждать статьи и раздвигать своеобразные «клоквы» hinzu. Адрес сайта: <http://ghost-rupor.narod.ru>.

Вот, так что все желающие побить ногами «Мик» и Кертиса, бегом на «Рупор» ☹.

А вот, для коллекции, ссылка на еще один фанатский сайт, созданный нашими авторами и читателями. Это сайт, посвященный проекту «Бельтион — Звезда Полюны», который разрабатывает студия «Rostok Games», и для которого мы с братом пишем сценарий, — <http://www.beltion-fan.narod.ru>.

И не забывайте, делаете свой сайт (на игровую или окопигровую тематику) — сообщайте, мы о вас напишем.

Продолжим, следующие на очереди компрада **Pasha Polischuk**:

Хочу высказать свое мнение относительно статей по веб-дизайну. Писать статьи по первым четырем пунктам — значит себя не уважать. Подробной и доходчивой литературы по этим вопросам сейчас просто пруд пруди, и если кто-то еще с ней не ознакомился, ожидая, что любимое издание ему все объяснит, значит, оно ему не сильно надо.

Вопрос очень спорный. Да, литературы полно, но ведь нужно найти хорошую, а ее доходчивость — это тоже вопрос спорный. Лично я предпочел бы, если уж цикл, то чтобы от начала и до конца. Чтобы любитель (даже я), прочтя его, мог спавать свой сайт, пусть простенький, но свой, а не думать, где еще поискать информацию по нужному вопросу.

Насчет актуальности темы «Отправка на сервер» еще не знаю, ибо как раз сегодня публикуя свой сайт, но думаю, что проблема не будет.

Ок. Отправши — сообщай ☹.

А последняя тема довольно интересна (имеется в виду тема: «О том, как зарегистрировать свой сайт на поисковиках, повысить его рейтинг»). — Прим. Кертиса! Я бы с радостью почитал бы такую статью. Кроме того, неплохо бы написать «полезные советы» по дизайну типа «не рекомендуется помещать более восьми фреймов на квадратный сантиметр...», только серьезных. А то иной сайт кто увидишь, так красивые буквы по фиолетовому фону ночью сияют.

Да, пожалуй, советы действительно могут оказаться небезопасными. Согласен.

А сайт ваш... если менять, то все сразу, ибо он абсолютно расходится с моим видением. Хотя мне, в принципе, все равно.

Ну вот, так сразу и все ☹. Жаль, что все равно, мы приветствуем конструктивную критику, а все мы уже меняли. Может, лучше

помнить что-то. Но что и как? Кстати, камрад **Usver** придерживается противоположного мнения:

Сайт ваш — классный. Все выдержано в одном стиле. Скажу по правде — старый сайт мне не нравился. Я зашел на него раза два и больше этот адрес не набирал. Новый — класс. Видно, что работали профессионалы.

И кто прав?

В общем, как вы уже, наверное, поняли, рубрике по веб-дизайну время. Начнем публиковать в самом ближайшем будущем. Так что, если есть предложения по ее контенту, — пишите. Или сделаем по-другому, сначала опубликуем то, что запланировано, а потом, по мере поступления вопросов, дополним. Ок?

Тогда продолжим.

О НАС

Рубрика просто потрясающей скромности ☹.

Помните, когда мы просили нас опубликовать наши фотоки, мы сделали ответное предложение — нарисовать на нас шорки. Так вот, сообщая, что два камрада последовали этим предложениям и мы с радостью начинаем публикацию нашей фотопортфолио.

Начнем с камрада **АХЕ**, который изобразил нас с братом и получил «мой выбор». Очень похоже нарисовано, даже пропорции соблюдены. Это фотокамера олдч.

А фотокамера два изображает нашу редакционную скопом, и прислал ее камрад **DRED**, служащий в рядах нашей армии (его письмо было в прошлом «Автоответчике»). Правда, по непонятной нам причине D3BP он переделал в D3PB, но ладно, бьет. Ко второй фотке идут некоторые комментарии, разъясняющие, «кто из ху».

«Сама «картина» называется «Агенты D3BP на задании». На заднем плане город Игродар, на дороге стоит вояк «D3PB-бронемобиль», а все происходящее происходит вблизи каких-то (не знаю точно каких, на рисунке не видно) секретных складов с полезной компьютеризированной публике информацией. Я, Кертис, — в каске, держишь в одной руке «калаш», в другой особа полезный (и в общем-то виновник всего этого действа) конверт с очень секретными данными. Рядом тоже в каске, с «Винчестером», агент Кемпер, Мертвый вояка — почтальон, ведущий рубрику «Обратная связь» издания [censored]. Крепко держась, погнись последним, на все же погиб. Ну, совсем понятно, то в черных очках, в черном плаще и «Desert» — это агент Bond. Рядом, в белой рубашке с гапстуком и, конечно, бронехелете — агент Д. Читалов. Парень с пулеметом в поязачке — Саша GLUKK. Стрелял много, но ни в кого не попал, зато наделал много дырок в близлежащих конструкциях. Рядом паренек в кепочке с мистолом в руке — ваш шеф Rand собственной персоной. Вот такой он в моем воображении, обыкновенный молодой вулнердинг с замашками времён сталинской диктатуры. Не стрелял вообще (не барское это дело), ходил, пулеметом махал туда-сюда (в нем даже патронов не было, чтоб случайно не выстрелил), да противников пугал. Он пошел на задание, так как



Фото 1

оно было очень важным, и решил сам руководить процессом. Стойкой же целью оказалась ваша главная редактор — тетя Таня. Танечка-а-ля Ларо Крофт с Мос-10 в руке передает, что задание выполнено, и документы завычены. Ну а человеком, который предоставляет ей такую замечательную возможность (с помощью собственноручно собранного радиопередатчика) ваш «железячник» Zhatan. И, наконец, кучерявый вояка со снайперской лопаткой, но уже не «зеленый», — агент Алекс.

Вот такие пироги с котлетами ☺. Откликнувшись кадрами большой сенкс — смеяться долго. Ждем продолжения для нашей «фотогалереи». Дерзайте. А мы, если что, еще конкурс проведем, да при назначении.

Кстати, а какая из «фото» понравилась больше всего?

О РАЗНОМ

А теперь отвечаем на письма, которые сложно объединить одной темой, разве что той, которая находится в заголовке.

И опять из письма камадру Usver'a. Странно, но еще ни одна девушка не написала в Записки автоответчика ☺. Обидно. Неужели нет геймеров, читающих Ваш журнал?

А нам как обидно ☺. Что, неужели никто не читает? Или просто писать нечего? Ах! Откликнулись!

А теперь слово камадру Павлу aka Ferit aka DborHUK.

Неплохо было бы печатать инфу о русских или украинских разработках...

Титя «Всеслава», который вроде как «не умрет», по утверждению прошлогоднего «Навигатора», еще о «СТАЛКЕРЕ» тоже хотелось бы узнать.

Публикуем, как появляется материал. Надеемся, после нашей Ярмарки материалов станет больше.

Далее, камадр Crow.

Можно было бы почаще давать советы по играм. Помнится, после Вашей статьи про Anapstap вышла еще одна, Яскра. Вот только в ней было больше эмоций автора.

Я не прошу вас писать прохождение. Упоки, Боже, свят-свят-свят. Просто рассказать побольше о МЕХАНИКЕ самой игры, как было о «Рейнджерах» (Ранду отдельное спасибо).

Мы, вроде, и не против. Как только появляется стоящая статья на указанную тему, мы стараемся ее публиковать, другое дело, что, увы, только писать советы — занятие сложное, и далеко не каждый с ним может справиться. А те, кто могут, иногда так загружены, что им не до советов. Но... Будем стараться.

Пишете вы прикольно. Но иногда слишком приколно. Я понимаю, что это для разгрузки сухой информации о самой игре, но, например, статья о Splitter Cell. По-моему, рассказ об убитом мальчике Томе Кленси на треть статьи — это слишком для вступления.

Вы же сами говорите, что на первом месте информативность!

Другой пример — Divine Divinity. Doc, из вашей статьи ну никак не понять, чем же эта играх интересна. Скрины многого не скажут.

Не буду оправдываться, меня тоже заносит ☺. Но, что касается SC — о чем я забыл написать? Вроде обо всем написал. Наверное, просто Кленси меня порядком достал, вот и сорвался. По поводу Дивинити... Хм, ну не знаю. Вроде объяснил, чем игра понравилась мне. Вроде, даже понятно. Или нет? Всем желающим предлагаю тему для одного из «Автоответчиков»: «Бьем ногами Кертиса» ☺. Кричите, а я буду отмазываться ☺.

ты разработчикам и было решено, что разработчики в такой рубрике не нуждаются. Но в ней нуждаются те из нас, кто решил взяться за создание собственного шедевра или попросту хочет побольше узнать о процессе написания компьютерных игр. Ведь надо же откуда-то это узнавать, а в институте или школе этого, увы, не проходил.

Ну, это немного не то, это советы начинающим разработчикам — с чего начать и т.д. Кстати говоря, такая рубрика задумывалась, более того, вести ее должен был ваш покорный слуга, но мы не были уверены, насколько она будет интересна геймерам. Да и сейчас, честно говоря, не уверены. Так что пишите, высказывайте мнения, если вам интересно, как делать игры, мы введем такую рубрику. Замодно, чтобы облегчить нам работу — пишите список интересных вопросов. Все, как обычно, в ваших руках ☺.

И напоследок, мне кажется, что «Мик» уже набрал достаточно авторитета, чтобы в конце каждого года не просто подбивать итоги игростроения, а называть Лучший Шутер Года, Лучшую РПГ Года ну и просто — Лучшую Игру Года. Хотя, тут можно возразить, что это может вызвать волну недовольства со стороны несогласных геймеров, но при правильной организации процесса, подобных типологизм придает изданию какой-то неуправимой солидности, что-ли...

Ох, даже и не знаю. Итого года мы и так подводим, правда, без оценок. Нужно ли что-то оценивать, и если да, то как (наши оценки, или создать на форуме голосовалку и по итогам голосования, или...)? Впрочем, до конца года времени еще много, так что подумайте устем. И вы подумайте.

А вот предложение от камадру Alien'a: Как по мне, то неплохо было бы сделать размер скриншотов побольше.

А то на картинках и так сложно судить о игре. А когда они еще такие маленькие...

Можно, наверное. Но тогда их будет меньше. Что лучше — большой размер при меньшем количестве, или оставить все как есть? Не знаю... А вы?

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

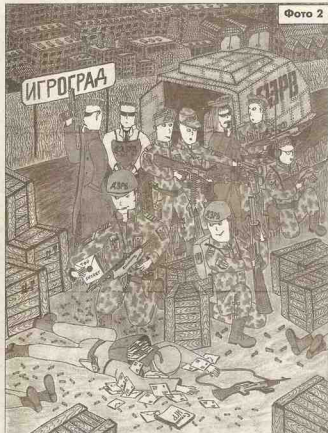
Фух, пора заканчивать. Извиняюсь, если кому не ответил — отвечу в следующем автоответчике. Не забывайте о нас — пишите.

И, напоследок, напомним читателям ссылки:

фанатский сайт для авторов и читателей «Рупор» — <http://ghost-rupor.narod.ru/>; и опять фанатский сайт проекта «Бельгия» — <http://www.beligion-fan.narod.ru/>.

Напомним, эти сайты созданы нашими авторами и читателями — заходите и читайте. Удачки.

Мэйл указан сверху ☺.



Тему продолжит камадр Mariner.

Ваши статьи об играх в большинстве случаев носят чисто обзорный характер. То есть «пришел, увидел, рассказал». Почему бы не уделять чуть больше внимания практической стороне вопроса — давать больше советов по прохождению и рассказывать о наиболее распространенных проблемах. Такие советы вызовут большой интерес у геймеров, что позволит увеличить тираж и популярность «Мика». Способов множество. Например, можно поступать, как в случае с Fallout Tactics, когда сначала выходит обзор, а в следующем номере — советы. Или можно, скажем, один номер в месяц посвящать какой-то игре, только не полностью, а выделять страниц 6-8. А номер печатать под грифом «СПЕЦВЫПУСК!!! Посвящается...» (нужное вписать).

Насчет статей, так на то они и «обзоры», но насчет конкретных советов, лично я не против, сам, помнится, писал. И идея со спецвыпуском мне нравится, а как вам?

В «Записках автоответчика» уже звучало предложение создать рубрику «Сове-



Сергей БОЛАШОВ alz_alz@mail.ru

Жутко Красивый монитор

Чего мы, как правило, ждем от монитора? Хорошей, качественной картинкой, ярких цветов и безвредности для наших глаз. Чтобы получить все это, нужно не так уж и много — приобрести жидкокристаллический дисплей.

До недавнего времени покупка ЖК-монитора была удовольствием не из дешевых. Необходимость технологии изготовления и большой процент брака приводили просто-таки к заоблачным ценам на устройство. Но прогресс, как известно, не стоит на месте, и сегодня жидкокристаллический дисплей с диагональю в 15 дюймов уже можно приобрести за \$300-400 (рис. 1). А это всего на \$100-150 больше цены высококлассного ЭЛТ-монитора с диагональю в 17". Сотня долларов — сумма довольно существенная, поэтому хотелось бы знать, какими преимуществами обладает плоскостной ЖК-дисплей, и не окажется ли его покупка пустой тратой денег?

Чем ЖК лучше ЭЛТ?

Во-первых, ЖК-монитор практически не имеет вредных излучений. В некоторых рекламных объявлениях можно прочитать, что ЖК-матрицы вообще не излучают, но это не совсем верно — в любом мониторе есть блок питания и электронные схемы, при работе которых обязательно возникают электромагнитные волны и паразитные наводки. Однако в ЖК-устройствах их уровень настолько незначителен, что ими можно пренебречь. Даже самый дешевый и несовершенный ЖК-монитор оказывается намного безопаснее своих дорогих, качественных и сертифицированных ЭЛТ- собратьев.

Во-вторых, отсутствует мерцание изображения. Общеизвестно, что в ЭЛТ-мониторе картинка обновляется поглотительной электронной пучок «зажигает» слой люминофора, отсвечивающий за определенную точку, и двигается дальше, к другим точкам; зажженная точка тем временем постепенно теряет свою светимость и должна снова и снова «подпитываться» электронным лучом. Из-за этого возникает эффект мерцания, и если частота обновления экрана не составляет хотя бы 75 Гц, то этот износ заметен для глаз. Что для зрения, понятное дело, пользы не приносит. В цветных ЖК-мониторах каждая минимальная точка изображения (пиксель) представлена тремя субпикселями со светофильтрами (за светофильтрами находится полупроводник и слой жидких кристаллов), которые управляют отдельными транзисторами (рис. 2). Кроме того, в ЖК-матрицах изображение обновляется не по одной точке, а сразу целыми строками, так что эффект мерцания отсутствует даже при низких частотах обновления (25 Гц), не говоря уже о стандартных 60, 75 или 85 Гц.

В-третьих, все плоскостные мониторы имеют идеальную (в крайнем случае — близкую к идеальной) геометрию изображения. Более того, отсутствуют явления, ставшие для ЭЛТ-мониторов «классическими», — муор, несведение лучей и плохая фокусировка. А плоский экран — неизменный атрибут каждого жидкокристаллического дисплея — уменьшает количество бликов и еще более улучшает геометрию изображения. ЭЛТ-мониторы тут и близко не стояли — все их «сутера» и «оболотки» плоские экраны до сих пор имеют хоть небольшую, но кривизну внешней или внутренней поверхности кинескопа. Это значит, что по бокам изображения (и особенно — в углах) возникает цветовые и оптические искажения. В ЖК-дисплеях такого безобразия не встречается.

Приведенных здесь преимуществ уже более чем достаточно, чтобы оправдать покупку ЖК-монитора. Благодаря низкому уровню излучений, отсутствию мерцания и геометрически «правильному» изображению за таким дисплеем можно работать по 12-16 ча-

дист держать на коленях или на полу. ЖК-дисплеи лишены недостатка «глубины»: их глубина лежит в пределах от 15 до 25 см; некоторые модели к тому же можно снять с подставки и повесить на стену. И глазам удобно, и рукам пространно!

В общем, ЖК-дисплей — не монитор, а самый настоящий клад ☺. Пожалуй, единственное, что может помешать его приобретению — отсутствие необходимой суммы. Впрочем, не будем рассуждать о ценовой политике (тем более, что цены медленно, но уверенно снижаются), а рассмотрим лучше критерии выбора ЖК-монитора и основные моменты, на которые стоит обратить внимание при его покупке.

На что смотреть

✓ **Интерфейс.** В некоторых моделях ЖК-мониторов для подключения видеокарты используется аналоговый интерфейс VGA, тот же, что применяется для устройств отображения на электронно-лучевой трубке (рис. 3, **вверху**). Для ЭЛТ-мониторов аналоговый интерфейс подходит как нельзя лучше. Изображение на экране строится при помощи аналоговых электронных схем, поэтому цифровые видеоданные обязательно должны быть преобразованы в аналоговый вид. Но вот для ЖК-дисплеев интерфейс VGA пригоден лишь постольку поскольку. Плоскостной монитор — устройство цифровое, и информация должна поступать в него именно в цифровом виде. В противном случае, данные об изображении подвергаются ненужному циклу преобразований. Сначала в видеокarte они из цифрового вида превращаются в аналоговый, а в мониторе — вновь из аналогового в цифровой. В процессе таких трансформаций могут возникнуть (и возникают) ошибки. Кроме того, дополнительный блок преобразований делает установку дороже. Получается, что пользователь переплачивает за ухудшение качества.

Чтобы исправить ситуацию, был разработан целый ряд цифровых интерфейсов. Правда, распространение получили только один — **DVI (рис. 3, внизу)**. Многие современные ЖК-дисплеи оснащаются разъемом типа DVI, а некоторые для совместимости — и DVI, и VGA. Так что при покупке всегда выбирайте тот монитор, который поддерживает цифровое соединение. По-настоящему качественное изображение может быть достигнуто только при отсутствии преобразований «цифр-аналог-цифра». Возможно, вместе с таким дисплеем придется приобрести видеокарту с цифровым DVI-выходом, но это на сегодня не является проблемой. Интерфейс



Рис. 1

ЖК-дисплей обладает пониженным энергопотреблением. Как правило, потребляемая мощность не превышает 25-40 Вт, что в 3-5 раз меньше, чем у ЭЛТ-мониторов. Неплохо, не правда ли?

Заслуживают также упоминания небольшие масса и компактные габариты устройств на основе жидкокристаллических матриц. Не секрет, что ЭЛТ-мониторы, особенно исполненные с большой диагональю экраном, требуют очень много места. После их установки на рабочем столе с трудом умещаются даже клавиатура и коврик для мышки ☹, а все прочие заметки, наброски и прочие бумажки прихо-

Важные характеристики ЖК-мониторов

	Яркость, кандел на квадратный метр (кд/м²)	Контрастность	Угол обзора по горизонтали/вертикали, градусов	Время отклика, тысячных долей секунды (мс)
Приемлемо	150	150:1	120/90	40
Отлично	200	300:1	150/100	25
Великолепно	250 (и выше)	400:1 (и выше)	160/160 (и больше)	20 (и меньше)

Таблица 1

DVI поддерживают все производители видеочипов, и выбрать есть из чего — от \$50-70 за low-end карточки Sparkle или Manli до \$300-500 за навороченные платы на современных видеочипах.

✓ **Яркость и контрастность.** Для формирования изображения в ЖК-мониторах используют флуоресцентную или галогенную лампу подсветки — яркость достигает значений в 200-250 кд/м² и даже больше. Для сравнения — лучшие образцы ЭЛТ-трубок едва дотягивают до уровня в 130 кд/м². Так что даже «темный» (по меркам ЖК, конечно) монитор с максимальной яркостью в 150 кд/м² будет радовать вас яркими, красочными цветами. Однако высокая яркость порождает проблему качественного воспроизведения полутонов. С контрастностью (то отношение самого яркого участка экрана к самому темному) у современных ЖК-дисплеев проблем нет. У самых совершенных моделей плоскостенных дисплеев она достигает величины 500:1.

✓ **Угол обзора** — очень важный параметр для всех без исключения ЖК-панелей. Особенность жидкокристаллического дисплея заключается в том, что при выходе точки свет излучается только в одном направлении — перпендикулярно поверхности экрана. И если посмотреть на монитор под другим углом, то изображение потемнеет или же в нем изменятся цвета. Для того, чтобы побороть этот неприятный эффект и увеличить угол обзора, разработчики применяют специальные рассеивающие покрытия. Чем больше угол обзора ЖК-дисплея, тем лучше.

✓ **Количество отображаемых цветов.** Формирование цветовой точки в ЖК-дисплее — очень сложный процесс. Особенно тяжело добиться широкого диапазона радаций одного цвета. До недавних пор многие производители предлагали модели ЖК-мониторов, матрицы которых реально отображали только 262 тыс. цветов (18 bit). А палитру в 16 млн. цветов они выводили при помощи метода смешения. То есть каждые три-четыре кадра по специальному алгоритму изменялись яркость и цветность точек, благодаря чему создавалось впечатление, что на экране воспроизводится полная цветовая гамма. Современные ЖК-мониторы поддерживают 16 млн. цветов (24 bit), но в продаже их еще встречаются модели с ограниченной поддержкой цветового диапазона. Поэтому, если вы хотите наслаждаться реальными цветами, а не смоделированными (точнее — сфальсифицированными), тогда не поленитесь заглянуть в технические параметры выбранного устройства.

✓ **Базовое разрешение и размер по диагонали.** Пиксели матрицы ЖК-дисплея располагаются при изготовлении, и впоследствии их количество не может быть изменено. Поэтому каждый ЖК-монитор рассчиты-

тан на оптимальную работу в одном, так называемом «базовом» разрешении. Можно также использовать более низкие разрешения: в зависимости от конкретной модели они либо отображаются в окне (остальная часть экрана не используется), либо масштабируются на всю поверхность экрана (такой метод носит название интерполяции). Однако работать с разрешением, превышающим базовое, невозможно. Для ЖК-монитора с диагональю 15" базовым является 1024x768; для 17- и 18-дюймовых моделей оно составляет 1280x1024.

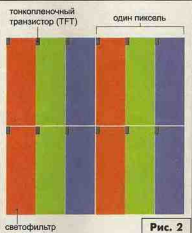


Рис. 2

Не надо также забывать и о том, что для ЖК-мониторов указывается реальный размер видимой диагонали экрана (в отличие от ЭЛТ-мониторов). Таким образом, ЖК-дисплей с диагональю в 15" является примерным аналогом (но все же он немного меньше) 17-дюймовой ЭЛТ-ки. ЖК-модели в 17" и 18" по размеру видимой области приближаются к 19-дюймовым устройствам на электронно-лучевой трубке и так далее.

✓ **Время отклика и частота обновления экрана.** Жидкие кристаллы, используемые в плоскостенных мониторах, довольно инерционны — на изменение цвета точки требуется несколько десятков миллисекунд. Но зрение это не влияет, а вот при просмотре видео или во время динамичных игр отнюдь не радует — если по экрану движется изображение, то за ним можно разглядеть своеобразный «шлейф». Но такие «эффекты» наблюдаются только на инерционных ЖК-дисплеях. Если время отклика матрицы составляет хотя бы 40 мс, то этого уже достаточно для качественного видеовывода (1 с/40 мс = 25 кадров/с).

Для удобства все наиболее важные характеристики ЖК-дисплеев собраны в **таблице 1**. Следует заметить, что приведенные параметры не зависят друг от друга: монитор может иметь хорошую яркость, но при этом обладать весьма посредственным углом обзора или временем отклика. Но даже если технические характеристики говорят о том, что выбранная модель — настоящий идеал, и вообще, монитор вашей мечты, обязательно сделайте визуальную проверку. Дело в том, что все технические характеристики хотя и замеряются при помощи приборов, но смотреть то вы будете глазами, а не приборами!

Небесполезные советы

Если вы собираетесь подключить монитор посредством аналогового интерфейса, то первым делом проверьте возможности по наст-

ройке фазы. Если фаза не настроена, то на экране могут появиться бегущие узкие темные полосы или возникнут дрожание изображения: картинка как бы выведена не на ровную экранную плоскость, а на поверхность «воды», которая все время пребывает в движении. Чтобы определить, разбалансирована фаза или нет, надо залить экран однородным серым фоном. Если будет заметно появляющаяся и исчезающая рябь, значит, необходимо подстроить фазу — это можно сделать при помощи соответствующего регулятора (или пункта экранного меню). Если полностью избавиться от ряби не удастся, то лучше поискать другую модель монитора.

Следующий этап — проверка яркости и контрастности. На экран следует вывести какое-то изображение — «Рабочего стола» окажется вполне достаточно. Затем надо «прокрутить» яркость и контрастность по всему диапазону значений и посмотреть, достаточно ли хорошо монитор реагирует на изменения этих параметров. Зордано можно оценить качество палитры (или ламп — в мониторах с большими диагоналями их несколько) подсветки. Изображение должно быть однородным и одинаково ярким как по центру экрана, так и на его краях. Если на картинке удастся разглядеть широкие светлые или темные полосы, светлые пятна различных очертаний, значит, качество подсветки оставляет желать лучшего.

Далее — проверка инерционности дисплея. В полный экран или в окне, — как кому нравится, — воспроизводим динамический видеоролик, желательно из тех, которые вы уже видели. Если глаз не замечает никаких «артефактов», и видеоролик выводится с нормальной скоростью, тогда все нормально — выбранный монитор вполне пригоден для игр и развлечений.

После этого следует проверить количество «мертвых» пикселей. Изготовление матриц — очень дорогостоящий процесс, поэтому производители зачастую используют и ЖК-матрицы с несколькими дефектными точками.

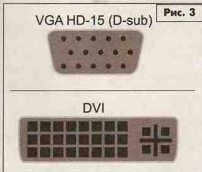


Рис. 3

У каждого изготовителя есть свое мнение насчет максимального количества допустимых недочетов, но, как правило, их число не должно превышать пяти-восьми. Выводим на экран равномерно светло-серый цвет и считаем все появившиеся точки: здесь могут быть полностью белые, черные, а также синие, красные и зеленые пиксели (цвет «мертвого» пикселя зависит от того, сколько и какие управляющие транзисторы вышли из строя).

Ну и в заключение окиньте монитор оценивающим взглядом — нравится ли вам дизайн, цвет, линии корпуса? Каково общее впечатление? Не забывайте, что именно на этот этап творения рук человеческих вам придется изрядно денег: смотреть несколько лет подряд. Если нравится — отлично, попросите вернуть и отправляйтесь на поиски кассы. Эта покупка будет удачной.

[illegible]

Наименование	700	800	850
CF Drive MAXTOR 40 200/200 7/20 GSP	203	48	3
CD-ROM M4 Win95 Software 4.0M-440	299	54	5
AmiMedia TV PCI VCR/Encoder/2V	374	67	4
SGS M4 M4 Win95 Software 4.0M-440	376	48	5
SGS M4 M4 Win95 Software 4.0M-440	415	75	5
CD-ROM M4 Win95 Software 4.0M-440	573	12	4
ATI Radeon 9000PRO VIVO 440 275/295	595	102	4
ATI Radeon9000 128M 202/212	625	110	4
ATI Radeon 9000PRO VIVO 128M 275	642	115	4
ALBATRON L4202S 64K-64K 6.4K 64K	770	138	4
ATI Radeon 9000PRO All-in-One 32M 34	887	139	4
ATI Radeon 9000PRO 128M 345/375	1021	199	4
ATI Radeon 9000PRO 128M 375/375	1081	325	4
Мониторы			
17" LG 500 5.0 18 cm	542	89	5
17" Samsung 5015	553	100	5
17" Samsung 5058	630	114	5
17" Samsung 74E	675	122	5
17" Samsung 743S	691	125	5
17" Samsung 743P	749	159	5
17" LG 500 5.0 18 cm	743	142	5
17" Samsung 743P	759	147	5
17" 7330D Quantum TC9911 34M 100 40	804	144	4
17" Samsung 7500P	810	148	5
17" SAKUNG 7320X	837	159	4
17" Samsung 743S	879	159	5
17" SAKUNG 743S	907	172	4
17" Samsung 7578	1003	184	4
17" LG 500 5.0 18 cm	1029	186	5
17" Samsung 7578	1134	205	5
17" Samsung 1131 IT	1299	309	5
17" Samsung 506 5.0 15.1 19 1504	1743	312	4
17" Samsung 1126 IT	2140	387	5
17" Samsung 1131 IT	2623	409	5
17" Samsung 1131 IT	3445	516	5
17" Sony 506 5.0 18 cm	5254	905	5
17" Samsung 5015		70	3
17" Samsung 5058		132	3
17" Samsung 743P		168	3
17" LG 500 5.0 18 cm		169	3
17" Samsung 7578		186	3
17" LG 500 5.0 18 cm		187	3
17" Samsung 7578		242	3
Периферийная техника			
Mouse Sony Optical Mouse V93 or	11	2	4
Keyboard Samsung Cherry/Ami or	22	4	4
Матрицы			
10" InVent/10" Evidor 50K	58	9	4
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	77	14	5
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	177	32	5
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	237	41	5
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	232	42	5
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	242	47	4
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	277	50	4
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	321	58	4
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	340	61	4
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	348	65	5
Детские образовательные			
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	1	8.4	5
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	8	16	5
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	277	50	4
Копировальные			
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	61	11	4
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	94	12	4
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПЕРИФЕРИИ			
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	242	48	3
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	288	52	5
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	299	54	5
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	324	58	5
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	393	71	5
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	401	73	4
10" InVent 5.0 K 400 400 400 400	452	78	5

Наименование	Грн.	4 кв.	кол.
HP Pavilion 3520 AU	785	142	5
Lenovo G41-80 C423		80	3
HP Pavilion 3423		74	3
HP Pavilion 3420		61	2
HP Pavilion G42C		96	2
Lenovo IdeaPad G3		97	3
HP Pavilion 3900C		109	3
Lenovo IdeaPad T420		429	5
По фактическим закупочным			
Lenovo M4-1220 1840 HP	1340	183	5
Compaq C1120 AU USA	1130	200	3
HP Laser jet 1800W AU	1222	219	4
Brother HL-3230		181	1
HP LaserJet 1300W		243	3
Canon IP 3420		244	2
HP LaserJet 1200		367	3
HP LaserJet 1220		471	3
HP LaserJet 1200N		577	3
Соплаты			
Mobile SmartCamera 1500B-USB	215	39	5
Mobile SmartCam 1200/1200A-USB	224	43	4
Mobile SmartCam 1200C1	265	48	4
Mobile Plug-Me 2400B USB	315	57	5
Mobile Plug-Me 1000A EU	337	61	4
Mobile Plug-Me 3400TA EU	431	78	5
HP ScanJet 2300C		74	3
HP ScanJet 2300C		98	2
HP ScanJet 5500C		333	3
Устройства беспроводного питания (WPI)			
APOLLO 32-1000W	234	42	4
HPB APT Book-UPS CS 330VA		55	3
HPB APT Book-UPS CS 475VA		65	3
HPB APT Book-UPS CS 500VA		66	2
HPB APT Book-UPS CS 500VA		81	2
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
С картриджами картриджами 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 20, 24, 30, 36, 48, 60, 80, 100, 120, 144, 180, 240, 360, 480, 600, 800, 1000, 1200, 1440, 1800, 2400, 3600, 4800, 6000, 8000, 10000, 12000, 14400, 18000, 24000, 36000, 48000, 60000, 80000, 100000, 120000, 144000, 180000, 240000, 360000, 480000, 600000, 800000, 1000000, 1200000, 1440000, 1800000, 2400000, 3600000, 4800000, 6000000, 8000000, 10000000, 12000000, 14400000, 18000000, 24000000, 36000000, 48000000, 60000000, 80000000, 100000000, 120000000, 144000000, 180000000, 240000000, 360000000, 480000000, 600000000, 800000000, 1000000000, 1200000000, 1440000000, 1800000000, 2400000000, 3600000000, 4800000000, 6000000000, 8000000000, 10000000000, 12000000000, 14400000000, 18000000000, 24000000000, 36000000000, 48000000000, 60000000000, 80000000000, 100000000000, 120000000000, 144000000000, 180000000000, 240000000000, 360000000000, 480000000000, 600000000000, 800000000000, 1000000000000, 1200000000000, 1440000000000, 1800000000000, 2400000000000, 3600000000000, 4800000000000, 6000000000000, 8000000000000, 10000000000000, 12000000000000, 14400000000000, 18000000000000, 24000000000000, 36000000000000, 48000000000000, 60000000000000, 80000000000000, 100000000000000, 120000000000000, 144000000000000, 180000000000000, 240000000000000, 360000000000000, 480000000000000, 600000000000000, 800000000000000, 1000000000000000, 1200000000000000, 1440000000000000, 1800000000000000, 2400000000000000, 3600000000000000, 4800000000000000, 6000000000000000, 8000000000000000, 10000000000000000, 12000000000000000, 14400000000000000, 18000000000000000, 24000000000000000, 36000000000000000, 48000000000000000, 60000000000000000, 80000000000000000, 100000000000000000, 120000000000000000, 144000000000000000, 180000000000000000, 240000000000000000, 360000000000000000, 480000000000000000, 600000000000000000, 800000000000000000, 1000000000000000000, 1200000000000000000, 1440000000000000000, 1800000000000000000, 2400000000000000000, 3600000000000000000, 4800000000000000000, 6000000000000000000, 8000000000000000000, 10000000000000000000, 12000000000000000000, 14400000000000000000, 18000000000000000000, 24000000000000000000, 36000000000000000000, 48000000000000000000, 60000000000000000000, 80000000000000000000, 100000000000000000000, 120000000000000000000, 144000000000000000000, 180000000000000000000, 240000000000000000000, 360000000000000000000, 480000000000000000000, 600000000000000000000, 800000000000000000000, 1000000000000000000000, 1200000000000000000000, 1440000000000000000000, 1800000000000000000000, 2400000000000000000000, 3600000000000000000000, 4800000000000000000000, 6000000000000000000000, 8000000000000000000000, 10000000000000000000000, 12000000000000000000000, 14400000000000000000000, 18000000000000000000000, 24000000000000000000000, 36000000000000000000000, 48000000000000000000000, 60000000000000000000000, 80000000000000000000000, 100000000000000000000000, 120000000000000000000000, 144000000000000000000000, 180000000000000000000000, 240000000000000000000000, 360000000000000000000000, 480000000000000000000000, 600000000000000000000000, 800000000000000000000000, 1000000000000000000000000, 1200000000000000000000000, 1440000000000000000000000, 1800000000000000000000000, 2400000000000000000000000, 3600000000000000000000000, 4800000000000000000000000, 6000000000000000000000000, 8000000000000000000000000, 10000000000000000000000000, 12000000000000000000000000, 14400000000000000000000000, 18000000000000000000000000, 24000000000000000000000000, 36000000000000000000000000, 48000000000000000000000000, 60000000000000000000000000, 80000000000000000000000000, 100000000000000000000000000, 120000000000000000000000000, 144000000000000000000000000, 180000000000000000000000000, 240000000000000000000000000, 360000000000000000000000000, 480000000000000000000000000, 600000000000000000000000000, 800000000000000000000000000, 1000000000000000000000000000, 1200000000000000000000000000, 1440000000000000000000000000, 1800000000000000000000000000, 2400000000000000000000000000, 3600000000000000000000000000, 4800000000000000000000000000, 6000000000000000000000000000, 8000000000000000000000000000, 10000000000000000000000000000, 12000000000000000000000000000, 14400000000000000000000000000, 18000000000000000000000000000, 24000000000000000000000000000, 36000000000000000000000000000, 48000000000000000000000000000, 60000000000000000000000000000, 80000000000000000000000000000, 100000000000000000000000000000, 120000000000000000000000000000, 144000000000000000000000000000, 180000000000000000000000000000, 240000000000000000000000000000, 360000000000000000000000000000, 480000000000000000000000000000, 600000000000000000000000000000, 800000000000000000000000000000, 1000000000000000000000000000000, 1200000000000000000000000000000, 1440000000000000000000000000000, 1800000000000000000000000000000, 2400000000000000000000000000000, 3600000000000000000000000000000, 4800000000000000000000000000000, 6000000000000000000000000000000, 8000000000000000000000000000000, 10000000000000000000000000000000, 12000000000000000000000000000000, 14400000000000000000000000000000, 18000000000000000000000000000000, 24000000000000000000000000000000, 36000000000000000000000000000000, 48000000000000000000000000000000, 60000000000000000000000000000000, 80000000000000000000000000000000, 100000000000000000000000000000000, 120000000000000000000000000000000, 144000000000000000000000000000000, 180000000000000000000000000000000, 240000000000000000000000000000000, 360000000000000000000000000000000, 480000000000000000000000000000000, 600000000000000000000000000000000, 800000000000000000000000000000000, 1000000000000000000000000000000000, 1200000000000000000000000000000000, 1440000000000000000000000000000000, 1800000000000000000000000000000000, 2400000000000000000000000000000000, 3600000000000000000000000000000000, 4800000000000000000000000000000000, 6000000000000000000000000000000000, 8000000000000000000000000000000000, 10000000000000000000000000000000000, 12000000000000000000000000000000000, 14400000000000000000000000000000000, 18000000000000000000000000000000000, 24000000000000000000000000000000000, 36000000000000000000000000000000000, 48000000000000000000000000000000000, 60000000000000000000000000000000000, 80000000000000000000000000000000000, 100000000000000000000000000000000000, 120000000000000000000000000000000000, 144000000000000000000000000000000000, 180000000000000000000000000000000000, 240000000000000000000000000000000000, 360000000000000000000000000000000000, 480000000000000000000000000000000000, 600000000000000000000000000000000000, 800000000000000000000000000000000000, 1000000000000000000000000000000000000, 1200000000000000000000000000000000000, 1440000000000000000000000000000000000, 1800000000000000000000000000000000000, 2400000000000000000000000000000000000, 3600000000000000000000000000000000000, 4800000000000000000000000000000000000, 6000000000000000000000000000000000000, 8000000000000000000000000000000000000, 10000000000000000000000000000000000000, 12000000000000000000000000000000000000, 14400000000000000000000000000000000000, 18000000000000000000000000000000000000, 24000000000000000000000000000000000000, 36000000000000000000000000000000000000, 48000000000000000000000000000000000000, 60000000000000000000000000000000000000, 80000000000000000000000000000000000000, 100000000000000000000000000000000000000, 120000000000000000000000000000000000000, 144000000000000000000000000000000000000, 180000000000000000000000000000000000000, 240000000000000000000000000000000000000, 360000000000000000000000000000000000000, 480000000000000000000000000000000000000, 600000000000000000000000000000000000000, 800000000000000000000000000000000000000, 1000000000000000000000000000000000000000, 1200000000000000000000000000000000000000, 1440000000000000000000000000000000000000, 1800000000000000000000000000000000000000, 2400000000000000000000000000000000000000, 3600000000000000000000000000000000000000, 4800000000000000000000000000000000000000, 6000000000000000000000000000000000000000, 8000000000000000000000000000000000000000, 100, 12000000000000000000000000000000000000000, 14400000000000000000000000000000000000000, 18000000000000000000000000000000000000000, 24000000000000000000000000000000000000000, 36000000000000000000000000000000000000000, 48000000000000000000000000000000000000000, 600, 800, 1000, 1200, 144000000000000000000000000000000000000000, 1800, 2400, 3600, 4800, 6000, 8000, 100, 12000, 14400, 18000, 24000, 36000, 48000, 600, 800, 1000, 1200, 144000, 1800, 2400, 3600, 4800, 6000, 8000, 100, 12000, 14400, 18000, 24000, 36000, 48000, 600, 800, 1000, 1200, 144000, 1800, 2400, 3600, 4800, 6000, 8000, 100, 12000, 14400, 18000, 24000, 36000, 48000, 600, 800, 1000, 1200			

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР
ИГРОВОЙ» №18 (76), 12.05.2003.

Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052

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

03057 г. Киев-57, д/яб I.

info@mycomp.com.ua
 Ответственность за содержание рекламных
 материалов несет рекламодатель.
 Перепечатка материалов только
 с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2003.
Издатель: ООО «ИД «Мой Компьютер»

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.
Издатель: Михаил Литвинюк.

главного редактора: Ефим Беркович

Начальник информ. отдела: Василий Поло
Начальник отдела X: Дмитрий Лысенко
Художественный редактор: Федор Сергеев
Литературные редакторы: Оксана Пашки
Данил Перцов.

Корректор: Полина Хатимлянская.

Верстка: Дмитрий Василенко.
Умолотники: Андрей Шифаров.

Секретарь ДЗВР: Денис Бондаренко.

Реклама: Наталья Михайлова, Олег Федоров,
Валентина Маркевич-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

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

Начальник отдела полиграфии:

Дмитрий Можоев

Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назорова.

Экспедирование: Анатолий Ключко.

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Фотовывод: ООО «Мир», тел.: (044) 247-443

Печать: друкарня ТМ "Мандарин"

ОВ "Видавнична група "Експрес", тел. (0322) 97-47-68,
зам. № 353

Добро пожаловать на ярмарку "Игроград"

В рамках празднования трехлетия
издания "Мой компьютер Игровой"



Только для Вас:

Лучшее время и место для покупки

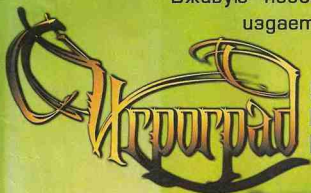
компьютера, комплектующих, периферии и CD - **КАКИХ?**

Отличная возможность познакомиться

с фирмами и товарами - **КАКИМИ?**

"Вживую" пообщаться с теми, кто создает,
издает и описывает игры!

ГДЕ все это?!



5 - 8 июня
Республиканский планетарий
Международная Игровая
ярмарка "Игроград"

Выставка-продажа www.igrograd.com.ua/expo
компьютерной техники
и компакт-дисков

Технический
партнер:
торговая марка



Информационные
спонсоры:



Мир связи



COMPUTERWORLD

КОМПЬЮТЕРЫ



А также
самый острый
игровой журнал



**Фестиваль компьютерных
и ролевых игр**

**Специализированная конференция
"Компьютер дома"**

**Форум разработчиков
и издателей игр**

**Компьютерный
игровой марафон**

Организатор:
ИД **МОЙ**
КОМПЬЮТЕР

При поддержке:

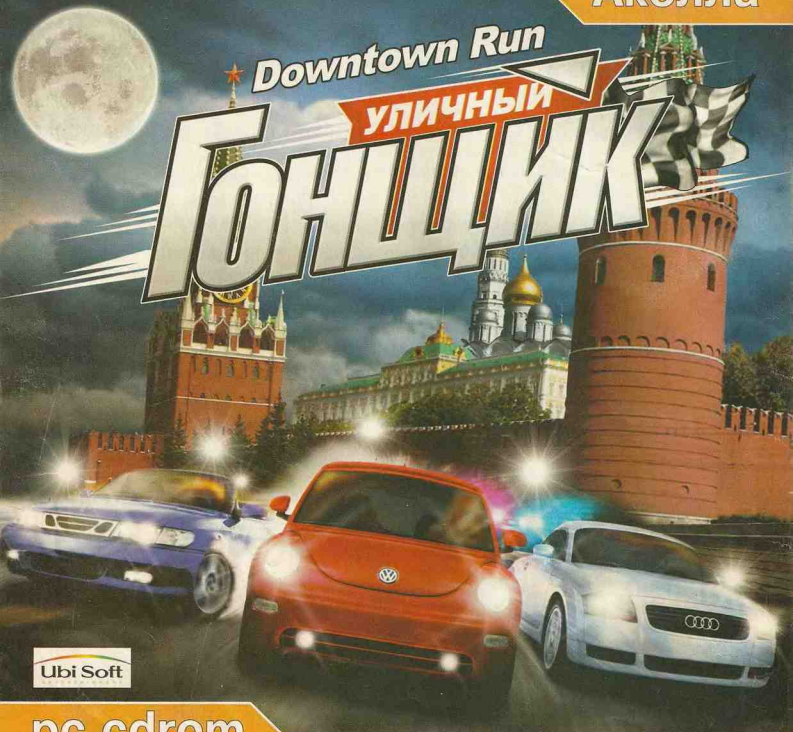


SAMSUNG

Downtown Run

уличный

ГОНЩИК



Ubi Soft

pc cdrom



Используй тюнинг твоего новейшего Форда мустанг на полную катушку - Бродвей, Елисейские Поля и, конечно, московские улицы ждут тебя! Под визг низкопрофильной резины нарушь правила дорожного движения всех без исключения государств! Только не забудь о том, что это, собственно, гонки. Разнести всё - не самоцель. Пересечь финиш первым - вот наша задача!

8 игровых режимов: от традиционных "quick race" и "championship" до экстремальных "last man standing" или "sudden death".

26 трасс, проложенных по реальным мировым мегаполисам - от Москвы до Парижа и Нью-Йорка!

Audi TT, Ford Mustang, заряженные версии Renault, BMW, Saab, Mitsubishi, MG - машины этих марок только и ждут, чтобы вы их разбили!

Лёгкое управление машиной, интуитивный интерфейс, отличная физика - всё для бескомпромиссной уличной борьбы!



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