

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

Еженедельник

№ 3(113)
«Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

19.01.2004

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

MYSTERIOUS JOURNEY II

WORMS 3D

Игровой BESTиарий 2003



**У МІЖНАРОДНИЙ ФОРУМ
СВІТ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ**
3-8 БЕРЕЗНЯ 2004 РОКУ
виставковий комплекс одеського порту

- Інформаційні технології, системи зв'язку і телекомунікації
- Комп'ютерні системи та програмне забезпечення
- Обладнання для офісу та дому
- Інтелектуальні технології
- Конференція "Високі технології в керуванні підприємствами"
- Спеціалізована виставка поліграфічних технологій "PrintTech 2004"
- Друга всеукраїнська виставка-конкурс "Високі технології в освіті"
- Конкурс веб-дизайну "Web-Tech 2004"



Виставочний центр «Оболонський дім»
вул. Мископільська, 7, одеський
порт, 640314, Україна



Тел.: (048) 627-117-27, (048) 728-86-84
e-mail: info@hi-tech.com.ua
www.print-tech.com.ua, www.hi-tech.com.ua



Особливі умови для
Подолю, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолю, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал «Реальность фантастики», а также еженедельники «Мой компьютер» и «Мой компьютер игровой»:

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
- ✓ угол Коцюбинського и Ленинградської

Днепропетровск

- ✓ Кiosки «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Закарпатье

- ✓ гост. «Маяк»

Ивано-Франковск

- ✓ ЧП Кудрай, ул. Гаркуши, 2, к.415

Киев

- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буква»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Юрфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ООО «Пирс», пл. Дружбы Народов, 2-а, тел. 4647400, 4188976
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жилинская, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»

Мелкооптовые филиалы Крымторгпредств:

- ✓ Симферополь — ул. Фрунзе, 41

- ✓ Евпатория — пр. Победы, 39, 1 подъезд, цокольный эт.

- ✓ Керчь — ул. К.Маркса, 9, кв.5

- ✓ Севастополь — ул. Новороссийская, 16, цокольный эт.

- ✓ Феодосия — ул. Гарнаева, 77, 1 эт.

- ✓ Ялта — ул. Пироговская, 4, гост. «Авангард», к.116

Луганск

- ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Кiosки «Торгпресса»

- ✓ Кiosки «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Кiosки «Союзпечать»

Николаев

Торговые лотки:

- ✓ ул. Советская

- ✓ Супермаркет «Сельпо»

- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»

- ✓ рынок на ул. Дзержинского

- ✓ рынок «Северный»

- ✓ «Саммит-Николаева», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ кiosки «Одессагортпрессы»

- ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ кiosки Полтавского почтамта

- ✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27

- ✓ поток на ост. «Оптика» (м-н «Осеня»), ул. Ленина, 118

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок

- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5

- ✓ кiosки, бул. Мирный, 5

- ✓ кiosки, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ кiosки «Укрпочта»

Оформить подписку 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
«АКТИВНО ВЕДУЩИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
У СЕРИИ 2004

**МОЙ
КОМПЬЮТЕР**

1-й ПРИЗ

передплата на журнал «Реальность фантастики»
на 9 місяців



**реальность
фантастики**

2-й ПРИЗ

передплата на журнал «Реальность фантастики»
на 6 місяців

3-й ПРИЗ

передплата на журнал «Реальность фантастики»
на 3 місяці

м. КИЇВ, вул. Качалова, 6
тел. 455-35-75
info@mycomp.com.ua
www.mycomp.com.ua

Список статей

1. Кирилл ТАЛЕР.

Bard's Tale IV, стр. 7.

2. SPELLER.

Космические рейнджеры II, стр. 8-9.

3. Том/Док/KEPTIC.

Prince of Persia: The Sands of Time, стр. 10-12.

4. Вирджин КЕМПЕР.

Блицкриг, стр. 13.

5. BondD.

Lords of Everquest, стр. 14-15, 18.

6. MANIAC.

Worms 3D, стр. 19-21.

7. Кирилл ТАЛЕР и его Крышо.

Mysterious Journey II, стр. 22-23.

8. Том/Док/KEPTIC, Александр GLUKK.

Игровой bestiary 2003, стр. 24-25.

9. AntDroid, Andrew_Prim.

Warhammer, стр. 26-27.

10. Антон ТОКАРЕВСКИЙ.

Железные конфетты 2003, стр. 28-29.

1 5

2 6

3 7

4 7

5 7

6 8

7 5

8 7

9 8

10 7

Оценки статьи по десятибалльной системе и участие в конкурсе

Вот и оттремел пустыми бутылками Новый год. Мы надеемся, что все вы провели его с максимальной пользой для здоровья и с новыми силами вернулись к своим повседневным делам. Редакция «Игроградского вестника» так же приступила к работе и спешит ознакомить вас с новинками игрового мира.

Во имя Республики

Компания *Lukas Arts* продолжает создавать игры, действие которых будет разворачиваться в любимой многими вселенной «Звездных войн». Вслед за такими замечательными проектами, как *Jedy Academy* и *Star Wars: Knights of the Old Republic*, питомцы дядюшки Лукаса решили порадовать нас кросс-платформенным экшеном с видом от первого лица, который будет носить название **Star Wars: Republic Commando**. Он создается на последней версии движка Unreal для платформ PC и X-box. В этой игре разработчики предложат нам сменить световой меч на штурмовую винтовку и для разнообразия выступить в роли рядового бойца элитного подразделения Республики. Действие игры будет разворачиваться в промежутке между Вторым и Третьим эпизодами известной киноэпопеи. Разработчики обещают нам огромное количество разнообразного футуристического оружия, которое придется использовать на полную катушку. Среди врагов, естественно, будут преобладать имперские штурмовики, беспринципные «охотники за головами» и различный галактический сброд. К сожалению, на сегодняшний день это все, что известно о *Star Wars: Republic Commando*. Будем ждать новых откровений разработчиков и надеяться, что данная игрушка окажется как минимум не хуже прочих продуктов *Lucas Arts* и придется по душе поклонникам «Звездных войн». Релиз игры намечен на лето 2004 года.

И снова русский Fallout

Молодая российская компания *Cyberworks Studio* предприняла очередную попытку создать игру «в стиле *Fallout*», анонсировав новую

трехмерную RPG с тактическими элементами, которая будет носить название «Исход». Как большинство из вас знает, по-



добные попытки были предприняты уже не один раз, и все они заканчивались неудачей. Что же намерены нам предложить ребята из *Cyberworks*? Действие игры переносит нас в 2310 год. Вследствие некоего катаклизма материка были расколоты на части, и знакомые нам очертания земной поверхности изменились до неузнаваемости. Естественно, такие глобальные перемены не могли не отразиться на человечестве. Цивилизация была уничтожена. Люди стремительно деградировали, целиком и полностью сосредоточившись на проблеме выживания. Вот в этом-то мире нам и придется жить и сражаться, находить друзей и врагов и, конечно же, решать многочисленные проблемы, которые придумали для нас разработчики. Как видите, ребята из *Cyberworks Studio* решили обойтись без ядерной катастрофы, заменив ее катастрофой экологической. Но сути дела это не меняет.

Правда, о сюжете игры известно еще очень и очень мало. Подобно многим командам, занимающимся созданием ролевых игр, разработчики из *Cyberworks* решили поставить во главу угла полнейшую свободу. «В игре не существует тупиковых сюжетных ситуаций, так же, как и основной сюжетной ветви. Игрок может придерживаться выполнения главной задачи, а может просто бродить по Вселенной будуще-

го, изучая ее, вступая в банды, основывая свои, сражаясь с врагами...». Естественно, подобный подход подразумевает возможность решения одних и тех же проблем множеством различных способов, а это значит, что игра позволит нам создавать своего героя таким, какой вам больше нравится. Это может быть жестокий вояка, крошачий врагов направо и налево, или хитрец, действующий уговорами и лестью, вор или убийца, промышляющий под покровом тьмы, или харизматичный оратор, быстро завоевывающий любовь и уважение общества. В «Исходе» вы сможете путешествовать в одиночку или набрать команду из пяти человек, которые разделят с вами все тяготы и невзгоды опасного путешествия. Разработчики уверяют, что каждый из NPC будет обладать собственным характером и мировоззрением потребует индивидуального подхода.

Так как «Исход» позиционируется как RPG с тактическими элементами, то можно предположить, что наличие команды окажется если не обязательным, то, как минимум, весьма желательным в стычках с противниками, в которых, судя по всему, не будет недостатка. Девелоперы обещают нам более ста двадцати видов оружия с разными боеприпасами и возможность покататься на машинах «в духе постапокалиптического времени». Игра создается на собственном движке и, судя по обещаниям разработчиков, удовлетворит все современные требования. Полностью трехмерные локации и модели персонажей, достоверная анимация, зрелищные визуальные эффекты. Многочисленные эффекты мигания света, зеркальные отражения, реалистичный огонь и т.д. Также заявлена скелетная анимация, которая позволяет максимально точно воспроизвести любое движение персонажей. О дате релиза пока что ничего не известно. Однако те, кто заинтересовался данным проектом, могут заглянуть на официальный сайт разработчиков (<http://cyberworks.falloutsite.ru>).

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

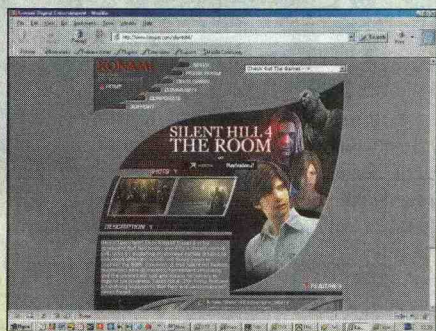
г. Киев-57, а/я 61, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Комнатный кошмар

Радостная новость для всех поклонников замечательной игры *Silent Hill* пришла из офиса компании *Konami*. Совсем недавно была анонсирована четвертая часть этого



мрачного сериала, который будет носить название **Silent Hill 4: The Room**. Видимо, опасаясь застоя, разработчики стараются сделать каждую новую часть игры максимально непохожей на предыдущие, меняя при этом место действия, главных героев, оружие, монстров и вообще все, что только возможно, сохраняя лишь самое главное — давящую атмосферу страха и обреченности. Четвертый *Silent Hill* не станет исключением. В нем место обаятельной Хезер займет некий Генри Тауншенд (Henry Townshend), который одним совсем не прекрасным утром обнаружил кошмарных созда-

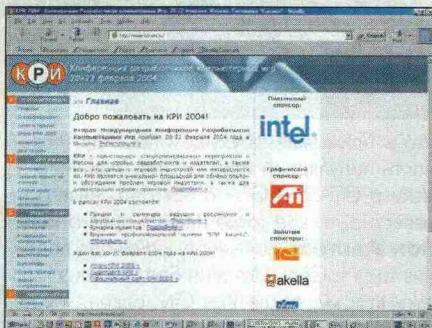


ний в своей собственной комнате. Для того, чтобы выжить и разобраться в ситуации, нашему герою придется разгадать загадку древних магических порталов и с их помощью посетить множество таинственных и загадочных мест, многие из которых покажутся смутно знакомыми старым поклонникам предыдущих частей игры. Разработчики обещают нам множество новых монстров, среди которых упоминаются бестелесные призраки, способные атаковать сквозь стены, новые виды оружия и разнообразие локаций, среди которых будет заброшенный отель, тюрьма и мрачный осенний лес с озером. Релиз *Silent Hill 4: The Room* для платформ PlayStation 2 и X-box намечен на конец этого года. О судьбе же PC-версии пока что ничего не известно. Так что нам остается ждать и надеяться, что компания *Konami* не забудет о владельцах ПК.

КРИ 2004 уже не за горами

Все ближе и ближе одно из самых значительных событий игрового мира —

Конференция разработчиков компьютерных игр — **КРИ 2004**, создаваемая силами творческого коллектива сайта **DTF** (<http://www.dtf.ru>) при поддержке компаний *Intel*, *ATI*, *1C*, *Akella*, *Nival Interactive*, «Бука» и *G5 Software*. Конечно, КРИ пока что не может сравниться с такими громкими акциями, как *E3* или *ECTS*, но для разработчиков, издателей и, естественно, игровых журналистов, живущих и работающих на территории стран СНГ, она однозначно является очень важным событием. Прошлого года конференция, положившая начало этой славной традиции, была проведена на очень высоком уровне, и поэтому все мы с нетерпением ждем второй части сего ежегодного действия.



Ну, а тем, кто впервые слышит о Конференции разработчиков, следует рассказать о том, что же это такое и с чем ее едят. А кто же сможет сделать это лучше самих организаторов? «КРИ — единственное специализированное мероприятие в России для игровых разработчиков и издателей, а также всех, кто связан с игровой индустрией или интересуется ею. КРИ является уникальной площадкой для обмена опытом и обсуждения проблем игровой индустрии, а также для демонстрации игровых проектов». Что же кроется за этими словами? Следует заметить, что КРИ в первую очередь рассчитана на тех, кто профессионально занимается созданием компьютерных игр, и поэтому основную часть Конференции занимают лекции, в которых именитые девелоперы делятся своим опытом с начинающими командами. В программу КРИ 2004 входит около 100 лекций лучших российских и зарубежных разработчиков о тонкостях программирования, игрового и графического дизайна и управления проектами. Лекции и семинары производителей компьютерного железа и производителей программного обеспечения для разработки (tools/middleware) — информация о будущих технологиях из первых рук. Но это, разумеется, далеко не все. В рамках Конференции проводится Ярмарка проектов, на которой можно увидеть игры, в данный момент находящиеся в разработке. Ярмарка предоставляет разработчикам возможность продемонстрировать свои наработки, издателям — оценить работу молодых команд и, при желании, наладить с ними деловые отношения, а обычным посетителям — увидеть игры, которые появятся на рынке через год-два.

КРИ 2004 будет проходить с 20 по 22 февраля в московской гостинице «Космос».

Сотрудники нашего издания уже подали заявку на участие в Конференции, так что в одном из февральских номеров ждите подробный отчет о Второй Конференции разработчиков компьютерных игр.

Автолюбителям придется подождать

Немецкая компания *Moon Byte Studios*, объявила об очередной задержке даты релиза своей амбициозной автомобильной аркады **Crashday**. Согласно последнему сообщению главы *Moon Byte*, игра должна появиться в продаже только во втором квартале 2004 года. Объясняют это тем, что *Moon Byte Studios* — небольшая компания, а процесс разработки такой игры требует гораздо большего количества людей, чем имеется в штате. Кроме того, несмотря на явную незаурядность проекта, еще ни один издатель не заинтересовался *Crashday*. Ну, что ж, с такой проблемой сталкиваются очень многие молодые разработчики, поэтому немецкую контуру можно понять. Ну, а для тех, кто слышит о *Crashday* впервые, скажу, что в данной игре разработчики обещают подарить нам возможность выполнять всевозможные автомобильные трюки, которыми так любят поражать зрителей монстры киноиндустрии. Ну, а если что-то пойдет не так, то у вас появится возможность понаблюдать за эффектными столкновениями и взрывами. К чести разработчиков, они не стали именовать свое детище «симулятором автомобильного каскадера», ограничившись скромным определением *action/arcade*. Однако, это не значит, что управлять бешено несущейся машиной будет очень просто. Для выполнения самого простого трюка придется приложить немало усилий. Ну, а кто сказал, что жизнь автомобильного лихача проста и приятна?

Экономика должна быть экономной

Финансовая часть онлайн-игр является одной из самых важных составляющих продуктов подобного рода. Для тех, кто хоть немного пытался пожить в виртуальных мирах, не секрет, что финансовое благосостояние вашего героя ничуть не меньше важно, чем его личные характеристики. Из го-



да в год экономика онлайн-миров становится все сложнее и сложнее. Более того, в последнее время появились люди, которые зарабатывают в виртуальных мирах вполне реальные деньги. Не-

редко на форумах можно услышать вопрос: сколько стоит чар в Ultima Online или артефактный доспех в «Бойцовском клубе», и названная сумма будет исчисляться не в каких-то виртуальных кредитах, а в вполне реальных долларах. Сегодня такое положение дел может шокировать только человека совсем уж далекого от виртуальной реальности. Как это ни странно, но с каждым годом появляется все больше и больше людей, согласных заплатить вам реальные деньги за вещь, которая поможет им выжить в нарисованном мире. Ну, а спрос, как известно, рождает предложение. Как недавно стало известно, двое предприимчивых геймеров Джемми Хейл (Jamie Hale) и Том Мирелл (Tom Merrill) организовали компанию **Gaming Open Market**, которая занимается переводом финансов между целым рядом популярных онлайн-проектов. Причем речь идет как о виртуальных, так и о вполне реальных деньгах. То есть, воспользовавшись услугами данной компании, вы можете поддержать финансово своего товарища, играющего на соседнем шарде, или найти покупателя на свою серебряную секиру (+30), или прикупить трехэтажный особняк в соседней виртуальной реальности, или... Да, короче, все, что угодно, если речь идет о деньгах. В данный момент Gaming Open Market обслуживает жителей таких миров, как *The Sims Online*, *Star Wars Galaxies*, *Horizons*, *Second Life*, *There* и *Ultima Online*, а в ближайшем будущем к ним добавятся *Dark Ages of Camelot* и *EverQuest*. На сегодняшний день услуги «виртуальных посредников» пользуются не так уж много народу, но владельцы Gaming Open Market не унывают. Тенденция есть тенденция, а низкие цены и постоянно расширяющийся спектр услуг (поиск клиентов, посредничество при заключении сделок между жителями различных

виртуальных миров и т.д.) в ближайшем времени должны привлечь новых клиентов.

Великий автогонщик не думает останавливаться

Недавно стало известно, что издательская компания *Take Two Interactive* зарегистрировала торговые марки «GTA: San Andreas», «GTA 5» и «GTA 6», а это значит,



что в ближайшем будущем нас ждут новые части популярной игры *Grand Theft Auto*. И если о GTA 5 и GTA 6 пока что ничего не известно, то кое-какая информация о **GTA: San Andreas** понемногу начинает просачиваться в Сеть. По сути, San Andreas является вторым, после Vise City, аддоном к нашумевшему *Grand Theft Auto 3* — первой трехмерной игре этой знаменитой серии. Надо сказать, что переход на новый движок не только не отпугнул старых поклонников игры, но и привлек в их армию множество новичков. Появившийся вскоре GTA: Vise City только добавил игре популярности, и вот теперь на подходе San Andreas. К сожалению, пока что неизвестно, какие новые транспортные средства и виды оружия приготовили для нас разработчики, ну, а то, что действие будет происходить в городе San Andreas, и так понятно из названия. Однако уже известна дата релиза версии для платформы PlayStation 2. На этой игровой приставке GTA: San Andreas появится в конце 2004 года. После этого разработчики планируют портировать игру на X-box и только потом на PC. Так что автомобильным хулиганам придется запастись терпением и ждать. Ну, а вслед за этим появится полноценный сиквел, работы над ко-



торым уже начаты, но вся информация пока что держится в тайне.

С «мерседеса» на «фольксваген»

Компания *Synetic* начала работу над второй частью своего гоночного симулятора **World Racing**. Как большинство из вас пом-

нит, первая часть этой игры носила название *Mercedes Benz World Racing*, а игрокам пред-



лагали сесть за руль автомобилей, появившихся под маркой Mercedes Benz. Теперь же ситуация кардинально изменилась, ибо разработка *World Racing 2* ведется в тесном сотрудничестве с компанией *Volkswagen AG*, а это значит, что и марка автомобилей, которые будут присутствовать в игре, изменится. К сожалению, больше никаких подробностей, касающихся *World Racing 2*, не известно, за исключением того, что игра создается одновременно для PC и консолей нового



поколения. О дате релиза тоже ни слова: Будем ждать новых откровений разработчиков.

Русские против Саурана

Компания «СофтКлуб» объявила о поступлении в продажу игры «Властелин колец: Война кольца», которая, как не трудно догадаться, является локализованной версией игры *The Lord of the Ring: The War of the Ring* — трехмерной реалтаймовой стратегии, созданной компанией *Liquid Entertainment*. Отныне поклонники RTS и творчества Дж.Р.Р. Толкина смогут насладиться качественным переводом первой стратегии, созданной по мотивам произведений Профессора. Ну, а тем, кто впервые слышит это название, скажу, что данная игра представляет собой классическую RTS, действие которой происходит в культовой вселенной Средиземья. Вам предложат принять участие в знаменитой Войне Кольца, причем вы сами можете выбрать, за кого сражаться — альянс людей, эльфов и гномов или темные орды Саурана. Вас ожидает современная графика, хороший баланс сторон, типичная для реалтаймовых стратегий экономическая система — с постройкой и развитием базы и апгредом юнитов, ставшие уже привычными ролевые элементы и т.д., и т.п. Ну и, конечно же, миссии, плотно перекликающиеся с сюжетом книги.

Інкософт-телекомунікації
КОМП'ЮТЕРИ
комплектуючі

КОМП'ЮТЕРИ ВІД 1500 ГРН

НОВОРІЧНА АКЦІЯ!!!
ПРИ КУПІВЛІ ТОВАРІВ НА СУМУ БІЛЬШЕ 1500 ГРН.
ІНТЕРНЕТ БЕЗКОШТОВНО (1міс.)

Акція триває з 10 грудня до 30 січня

ПРИНТЕРИ	Canon, HP, Epson, Lexmark	від 225 ГРН
CD, CD-RW, DVD	Teac, ASUS, Sony, NEC	від 94 ГРН
МОДЕМИ	Zyrex, GVC, Link, IDC, AOC	від 54 ГРН
МОНІТОРИ	Sony, Benq, LG, Samsung, Hansol	від 340 ГРН

ВХОДНИЙ ПІД 223-234-АТС **ІНТЕРНЕТ** Україна **БЕЗКОШТОВНО!**
ДІАЛІНГ І ВИДІЛЕНИЙ КАНАЛ

Home (19-24) - 35 ГРН **ІНТЕРНЕТ 1x1**

DIALUP UNLIMITED 40 ДІБ (CARD) = 40 ГРН
DIALUP 30 ВЕЧІРІВ+НОЧЕЙ (CARD) = 40 ГРН
(БУДНІ = 18:30-09:00 + ВИХОДНІ UNLIMITED)
ВИДІЛЕНА ЛІНІЯ (ТРАФІК) = 50 У.О. + 35 У.О. 10В
КОЛОКЕШІН = 50 У.О.
АКЦІЯ ДО 31 ГРУДНЯ
WWW ХОСТИНГ (PERL, CGI, F5MB, 3ВЕ-MAIL) = 5 У.О.
Працюємо по суботах (знижка 3%)
(044)234.53.35, 228.47.63, 246.43.89

Бул. В. Хмельницького 26-В, оф.12
http://www.incosoft.net.ua
www.incosoft.net.ua
sales@incosoft.com.ua **incosoft**

12 років гарантії



BARD'S TALE IV

Battle Mages

Кирилл ТАЛЕР

Разработчик: InXile Entertainment

Издатель: Acclaim

Жанр: action-RPG

Системные требования: время покажет

Маменька, папенька, ведь вы же помните свою юность...

Отдайте Оксану за меня! У меня и подарок для нее есть. Помнишь, папенька,



времена, когда большие компьютеры-шкафы в нашей стране начали заменяться компьютерами-тумбочками?

Маменька рассказывала, что ты тогда завоевал ее игрой Bard's Tale, и она не смогла устоять. А кто бы смог — тогда слова «инженер» и «интеллигент» еще не ассоциировались со словами «лох» и «неудачник», а работники технического НИИ, где стояли РС, были для девушек чем-то вроде прикосновения к будущему. Чем-то вроде пришельцев. Это потом папенька стал лысым и пузатым, НИИ — старыми и никому не нужными, а про Bard's Tale забыли надолго и всерьез.

А каким успехом в свое время пользовалась игра, разработанная Electronic Arts и вышедшая в 1985 году! Продавалось более миллиона экземпляров, на то время умопомрачительный результат. Можно подумать, компьютеров в мире было намного больше.

А ведь Bard's Tale держалась именно на том, на чем и ты тогда, папочка — на молодости, свежести и романтизме. На жанре фэнтези, на простейшей, но такой желанной тогда графике, на бескрайнем и мудром мире Толкиена и старых кельтских легенд. И даже тогда, между доисторической картинкой и скудным набором скиллов уже витал дух игры, уводящей далеко в мир грез и фантазий, из которого не очень-то хотелось обратно.

Вторая (вышедшая сразу после первой) — и третья части (2001 г.) не имели особого успеха. Вы, папенька, лысели, отрастало брюшко — вы, маменька, ходили с грустными глазами и даже побили однажды папеньку сковородкой.

Но всякое забытое старое, если оно хорошее, рано или поздно станет новым. И теперь я подхожу к вам и прошу согласия на брак с Оксаной.

Потому что свадебным подарком будет Bard's Tale-IV.

От ворот — поворот!

Не хотим мы вашего сына нашей доченьке. Также мне, жених! У него вон штанина задралась и духи дешевые! А о подарке его вообще практически ничего не известно. Сайт игры до сих пор в разработке, картинки неплохие на первый взгляд, но сколько раз было, что альфа-бета-скрины оказывались лучше, чем открывшаяся впоследствии *рожа мира*. Удивить нас обещали четвертой частью? Нелинейным сюжетом и, в очередной раз, потрясающей анимацией? Ну-ну!

Сколько уже было продолжений-продолгов в этом году? Чтобы сосчитать, подключайте пальцы на ногах. Ведь перекупили у Electronic Arts «Историю Барда», а перекупка редко к чему-то хорошему приводит. Посмотрите еще на количество информации об игре.

Разработчики с издателем хранят гордое молчание. Нечисто здесь что-то, сами понимаете.

В целом, уважаемые папа и мама женишка, хотим вам сказать — каков товар, таков и ответ. Игре этой мы не доверяем, потому Оксаночку не отдадим — ей лучше партия нужна. А у жениха вот еще и шнурок развязался... Так что не стоит делить мед неубитого медведя, и от ворот — поворот, гости дорогие!

Не все то золото, что языком намолото

Вам что-нибудь говорит имя *Брайана Фарго*?

Ну, того самого ветерана гейм-индустрии, бывшего главы Interplay, который участвовал в создании Fallout и Baldurs Gate?

Этот человек прикасался и к созданию самой первой BT. А сейчас он выкупил права на «Историю Барда» у Electronic Arts и, сколотив команду из ведущих разработчиков, намеревается превратить анонсируемую игру в нечто не менее культовое, чем свои самые известные работы. По крайней мере он так говорит. Знаете, ему хочется верить. Иначе кому верить вообще?

Насколько серьезно студия InXile Entertainment взялась за работу, говорит тот факт, что ребята максимально модифицировали движок балдуировского *Dark Alliance*, приспособив его под новые времена (вот и свежий *EverQuest* на этом движке тоже жиднется).

Главным героем останется все тот же песнопевец, но более реалистичный и прагматичный. Реалистичный, потому что выполнен будет в 3D, а прагматичный...

Фарго устал от суперменства, как своего, так и своих героев, он хочет показать человека, настолько реального, насколько это возможно. В отличие от многих других героев-суперменов, бард будет подворовывать, лгать и заботиться только о собственной шкуре. И в этом он очень похож на всех нас. Естественно, его затащит в круговорот событий — и в этом он тоже похож на нас. Любое его неосторожное слово может полностью изменить дальнейшую судьбу — и в этом мы практически не отличаемся от виртуального персонажа. Своим пением горбард может вызывать различных существ, составляющих его ударную силу — и хорошо, что мы хоть в чем-то непохожи.

Это неосторожное слово будет преследовать его на протяжении четырнадцати небольших локаций и примерно тридцати пяти часов геймплея. Bard's Tale IV не будет ни эпической сагой, ни безбашенным приколом. Скорее, трагикомедией — создатели обещают показать обычного маленького человека со своими горестями, пусть он и владеет магией, может ухайдакать несколько монстров одновременно и поет аки соловей. Создатели обещают массу диалогов и запутанный нелинейный сюжет, обещают стейк над известными штампами RPG и плачь о несовершенстве человека. О «любом неосторожном слове» я уже говорил. Оно действительно может под корень обрубить старый сюжет — и на его месте вырастет новый. Но Фарго не обещает переворот, а только взгляд вглубь мира «фэнтези». Что, по сути, еще больше, интереснее и страшнее.

Одна любопытная деталь — разработчики собираются продавать свою игру сами. Это значит, в случае провала они рискуют всем. Комментарии излишни — халтуры не будет.



Подождем еще годик, чтобы узнать, что скрывается за романтической вывеской «волшебный мир». Это касается как обладателей РС, так и «приставочников». Подарок наш сын припрятает до поры до времени — сыростатье еще оба для свадьбы. Вот наступит время «выхода в золото» — разговорчик и продолжим.

А дочка ваша — балованная!

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ II

SPELLER ДОМИНАТОРЫ

Разработчик: Elemental Games

Издатель: а кто его знает

Жанр: космическая РПГ, стрелялка со стратегией в одном бокале, правда, дикая смесь?

Системные требования: эх, ух, ах

Дата выхода: первый квартал 2004 года

Размышления о жизни

Про что это я? Блин, опять депрессия. Какая дикость, не хочу, вы меня слышите, не хочу, ничего не хочу! Единственное, о чем я мечтаю, — это окунуться в другой мир, который затаит меня не то что с головой, но и с ногами по самое не балуйся! Почему-то

торых нельзя глаз оторвать. Где люди всегда приветливы, есть место риску и опасностям, где истинных героев превозносят, а злодеи их уважают и боятся. Сила магии неиссякаема, она манит и увлекает. Где жизнь течет годами, как реки, которые никогда не иссохнут. А на высоких холмах вместо дымных и шумных мегаполисов стоят красивые и древние замки с башнями, где живут истинные чародеи и маги.

А может быть, все не так? А как?

А вот как...

Космос

«Земля в иллюминаторе, земля в иллюминаторе видна, как сын грустит о матери, как сын грустит о матери...», а дальше я не помню ничего... Какая же красотища, когда перед твоими глазами простирается черная гладь космоса и вдалеке сияет голубая звезда. Когда космические корабли бороздят необъятные просторы вселенной, и ты один, ни от кого не зависящий. Ты — лишь атом во всей вселенной, но что ты можешь натворить своими крошечными ручонками! А ведь ты можешь перевернуть весь мир! Сколько раз мы своими могучими натруженными руками на своем маленьком, но непобедимом суперскоростном кораблике валили здоровенный крейсер размером больше нас раз в сто! Уф-ф! Здесь, где вместо самолетных стычек происходят космические бои в таких масштабах, что вы не можете себе даже представить, и которые не уступают, а даже превосходят по красоте и красочности бои наземные, где бьются тысячи рыцарей. Пусть здесь нет восхитительных замков с живописными окрестностями, зато есть гигантские летающие крепости, которые могут стереть с лица земли все живое, а порой и всю планету. Страшно? Мне нет! В этом мире есть злобные пираты, которые грабят проходящие торговые корабли, нарушая все известные и пока не известные конвенции. Здесь есть все, чтобы жить и наслаждаться свободой и ощущением безграничного счастья. И сейчас вы это поймете. Что, все еще не верите, так вот, слушайте и трепещите.

тая раса, именуемая ДОМИНАТОРЫ, страшные, аж жуть. Это боевые роботы, взрослые, как грибы после дождя, на одной из захваченных Клисанами планете и вот уже долгое время мечтающие захватить всех и вся. Старая добрая забава великих! Почему, спросите вы, они такие злые, да потому что вместо мозгов у них протоплазма самих Клисан. При такой метаморфозе Доминаторы получились весьма и весьма гроз-



ными врагами. При стальном и крепком теле они имеют много «серого вещества» в черепно-мозговой коробке, что делает их, ну-у, просто ужасными. Мурашки бегут?

А воевать с роботами нам предстоит, прибегнув к новому оборудованию и вооружению, ведь немало времени минуло после событий, описанных в первой игре, аж 200 лет. Изменяются и скрины с оружием, и названия, в общем, все то, что было так дорого нашему сердцу, например, добавятся такие виды оружия, как ракеты и торпеды. И я рад, что теперь они будут, ведь так приятно наблюдать за полетом эшелона ракет и лицезреть великолепные взрывы.

Кроме нового оборудования и оружия, мы с вами получим две новые космические базы: *бизнес-центр* и *госпиталь*. Без них не может прожить ни одно мало-мальски развитое сообщество. По названиям баз вы можете догадаться, что оружием они торговать не будут, зато у них есть другие полезные особенности. В госпитале, соответственно, лечат всякие космические и звездные ☺ болезни и продают всякие стимуляторы. Естественно, болезни будут уменьшать ваши навыки, например, понижать меткость или еще что-нибудь, а стимуляторы, наоборот, их повысят или дадут иммунитет к болезням, но только на время. Кстати, учтите (памятка на все времена), на болезнь влияет время, то бишь некоторые недуги будут проходить за пару недель, а некоторые — за годы. Если ждать облом, то преспокойненько двигайтесь в сторону госпиталя и лечите там ту или



я всегда мечтал о мире нереального, где есть что-то обволакивающее, то, что не выпустит меня из своих пут долгое время, где есть то, чего я еще не видел, — нечто необъяснимое и потрясающее! Куда-нибудь подальше, в глубь неизбежного, граничащего с невозможностью. Туда, где трава пахнет солнцем. Пусть она будет неважно какого цвета и формы. Где людей охраняют не телохранители с пистолетами, а здоровенные рыцари с громадными мечами. Где в небе не порхают гуси-лебеди, а летают настоящие драконы всех цветов и мастей: зеленые, золотые, черные, с переливами и перекрасками. Преступники не всегда тупые мародеры, а чаще всего благородные рыцари, неправильно понятые временем и местом. Где гордые и пугатые бароны слегка смахивают на психопатов-любителей, которых хочется пристрелить из транквилизаторного пистолета. Где самые красивые девушки — эльфийки, от ко-

ро раз мы своими могучими натруженными руками на своем маленьком, но непобедимом суперскоростном кораблике валили здоровенный крейсер размером больше нас раз в сто! Уф-ф! Здесь, где вместо самолетных стычек происходят космические бои в таких масштабах, что вы не можете себе даже представить, и которые не уступают, а даже превосходят по красоте и красочности бои наземные, где бьются тысячи рыцарей. Пусть здесь нет восхитительных замков с живописными окрестностями, зато есть гигантские летающие крепости, которые могут стереть с лица земли все живое, а порой и всю планету. Страшно? Мне нет! В этом мире есть злобные пираты, которые грабят проходящие торговые корабли, нарушая все известные и пока не известные конвенции. Здесь есть все, чтобы жить и наслаждаться свободой и ощущением безграничного счастья. И сейчас вы это поймете. Что, все еще не верите, так вот, слушайте и трепещите.

Игра — лишь жизнь, а жизнь — игра

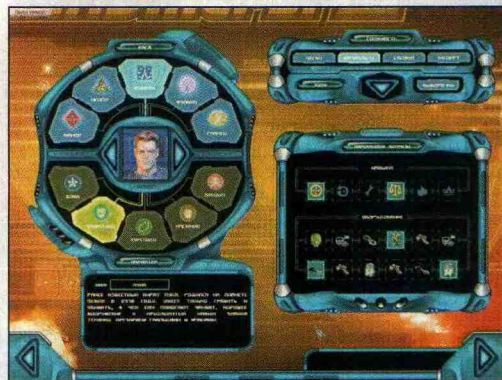
Действие второй части этой, не побоюсь этого слова, культовой игры начинается после окончания событий первой, когда мы с вами избавили этот грешный мир от Клисан, врагов космоса, а произошло это в 3300 году. Теперь же этих Клисан заменит дру-

**Купля/Продажа/Ремонт/Настройка
В ЖИВАНИХ**
Комп'ютерів, комплектуючих
та периферії

МОДЕРНІЗАЦІЯ

вул. Виборзька, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15

иную болячку (конечно, за деньги, и если у них имеются лекарства). Но если вам в этом лечебном заведении не помогут, поищите другое пристойное медицинское учрежде-



ние, возможно, там вы, наконец, сможете приобрести по довольно сходной цене нужные медикаменты. Кстати, выглядит это довольно страшно, но утешу вас, всякая инфекция не так часто будет цепляться к вам. Это будет больша-а-я редкость, но она даст вам возможность прочувствовать всю глубину беспокойного мира рейнджеров.

Что касается бизнес-центра, то с этим заведением все обстоит намного проще. Можно брать ссуду, которую потом выгодно вложить и тем самым заработать неплохие деньги, или, как говорят продвинутые клерки, немерено бабок. Кстати, что интересно, протоплазму в игре заменят некие НОДы.

Претерпят изменения не только все перечисленные мною выше вещи, но поменяется жизнь игрока в целом. Будет больше систем на карте, но по размеру они останутся такими же. Станут круче космические бои, правда, только в плане графики, но и это очень немало на данной стадии развития игры.

Встречайте! Впервые на манеже цирка «Космических Рейнджеров» — земные бои. По сути, они напоминают игру Imperium Galatica, когда вам после боя в космосе предстояло уничтожить все живое на земле. Довольно жестоко, но что поделаешь. После совершения очередного подвига (освобождения системы) к вам поступает информация о том, что на одной из планет находятся роботы, терроризирующие местное население, и вы в качестве единственного достойного спасителя планеты и всех жителей приземляете на ее поверхность свои сверхмощные силы и разбираете на запчасти всех оставшихся в живых.

Юнитов вы собираете сами — некое подобие конструктора LEGO. Юниты состоят из шасси, брони, головы и орудий. Единственный негатив состоит в том, что роботами нельзя управлять, — они сами выбирают, на кого нападать, а от кого бежать. Утешением служит то, что можно будет вселяться в одного робота и управлять им напрямую для поддержки своих войск. Впрочем, сами решайте, хорошо это или плохо, здесь я вам не советчик.

Карты поверхности планеты не велики, зато красивы. Бой, по словам разработчиков, отнимет у вас около 30-ти минут, но

затем они же признаются, что отведенное время не регламентировано, так что ничего конкретного по этому вопросу до выхода игры сказать нельзя. Если же вы не любитель наземных баталлий, то можете спокойно отключить эту опцию, но при этом много занимательного и интересного пройдет мимо вас.

Графика как графика, ничего особенного, если только не считать нового 3D-движка для наземных битв. Помимо этого, изменится графика в космосе, ее чуть-чуть улучшат, добавятся подложки и прочее, впрочем, сами увидите.

Также разработчики решили ввести в игру женский персонаж, что, наверное, должно стать источником вдохновения. Так что,

уважаемые девушки, я думаю, теперь вам будет интереснее проходить эту игрушку. И вообще, в новой части добавилось больше разнообразных персонажей. Честно говоря, это превосходно, так как из четвертых героев ничего хорошего не получилось. Можно сказать, разработчики наступали на горло собственной песне.

Размышления о жизни - 2

Если честно, то миру не хватает таких игр. Если бы их было больше, может, и войны

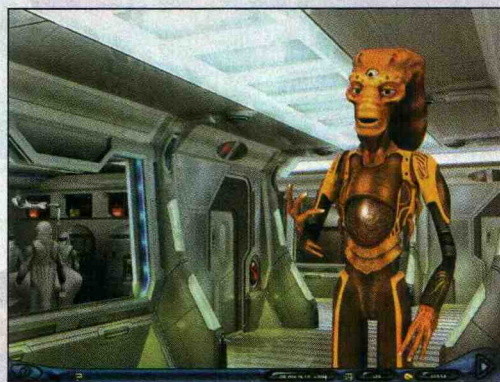


прекратились бы, и динозавры не вымерли, да и жизнь стала веселее. Представьте, идете вы по улице, а на вас добрая тетя с тиранозавром Рексом на поводке. Он прыгает на вас, валит на землю и начинает лизать лицо языком, жуть. Зайдя в свою квартиру, обставленную в стиле «Парка Юрского периода», вы замечаете, что какой-то маленький плотоядный нахальчик навалил в углу кучу размером с семилетнего ребенка и смотрит на вас невинными большущими глазами, радостно виляя хвостом. А в октябре вы всегда выходите на улицу, прихватив с собой зонтик, так как боитесь попасть под обстрел птеродактилей, которые именно в это время перелетают в более теплые края. Весело — не то слово, зато эта жизнь не похожа на ежедневную рутину, которая мертвых в гробу переворачивает по три раза на день.

Хорошо-хорошо, если вам не нравятся динозавры, то давайте поразмыслим о троллях. Согласитесь, какие лапочки, особенно в «Проклятых Землях», маленькие,

жутненькие, страшненькие, хвостатенькие. Нравится? Чем они вам не угадили? Непонятно! Ну тогда я просто не знаю, что вам еще предложить. То это не нравится, то другое, не дают помечтать свободно мыслящему человеку.

Прекраснейший мир был в «Морровинде», в нем мне хотелось бы пожить. Да там не встречались ни динозавры, ни тролли, за-



то имелись птеродактили, хотя и доставали они меня по полной программе. Ладно, сейчас я не об этом. А о чем это я??? Хм... э-э-э-э... ах да, про «Космических Рейнджеров». Старость, как говорится, не радость.

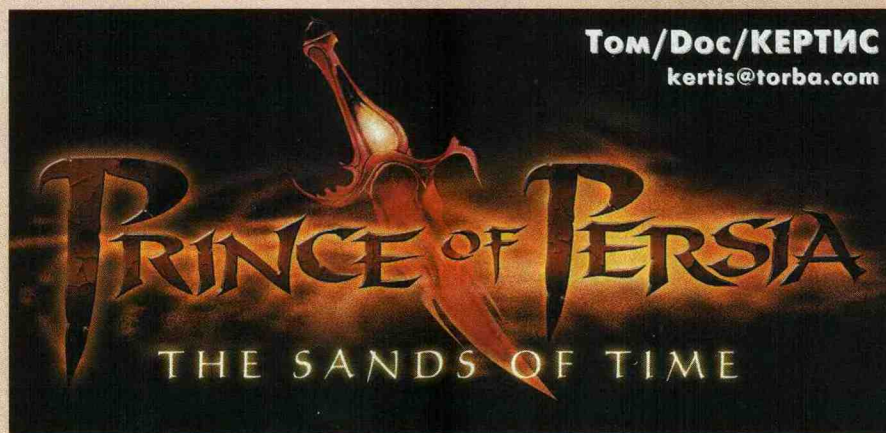
Кстати, совсем забыл сказать, что поддержки игры не намечается, и она должна появиться в пределах 1-го квартала 2004 года, так что ждите, надейтесь и верьте в чудо, а если не верите, то хотя бы попытайтесь.

Да уж! Вот и закончилось наше плавание в страну грез и фантазий, где все не так, как в нашем человеческом мире, где трава пахнет солнцем, и не такая она, как на Земле, а лучше. Где принцесс (такие маленькие изящные создания) не спасают, они сами помогают своим принцам провести очистительную работу по истреблению здоровых и злых демонов. Где можно одному справиться с сотней троглодитов, а в космосе найти новых друзей и врагов. Уничтожить пару сотню крейсеров и пиратов, а также спасти очередную планету от нашествия внеземного разума. Да, история так хорошо начиналась, но все хорошее когда-нибудь заканчивается. Плач,



плач!!! Ладно, еще будет время помечтать, главное — не переборщить, а то можно сойти с ума ☹.

P.S. Особая благодарность выражаетсь Илье Плюсинину за предоставление сверхсекретной и достоверной информации.



Том/Док/КЕРТИС
kertis@torba.com

Разработчик: Ubisoft Montreal
Издатель: Ubisoft
Издатель на территории Украины:
«Мультитрейд»
Жанр: Action/Adventure
Системные требования:
✓ **минимальные:** P3-800, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб видео, 1.3 Гб на винчестере;
✓ **рекомендуемые:** P3-1200, 512 Мб
ОЗУ, 64 Мб видео

Про любовь

Любовь это болезнь — к сожалению, излечимая.
© Mikporta

Давайте немного поговорим о любви. Вот только не нужно тут улыбочек и понижающих взглядов. Я вам не Талер и не Микпорта, так что пошлите не намерен. Во всяком случае, сейчас.

Впрочем, читать лекций на тему любви я тоже не собираюсь. Хватит, начитался, да и не в том я настроении. Я просто расскажу вам о своей первой любви. Ага, прикиньте, и у меня когда-то была первая. Чистая. Незапятнанная. Та, Которая На Всю Жизнь. И имя ее я тоже помню. И даже помню год, когда мы познакомились.

Думаю, вы уже догадались, что в данном случае речь пойдет не о любви к человеку и даже не о любви к Родине, а о любви к игре. К моей самой первой игре на компьютере. К «Принцу Персии».

Честно говоря, до определенного момента компьютер я воспринимал как малопонятный гибрид печатной машинки с телевизором. Причем, гибрид очень капризный и с непривычным расположением клавиш — на машинке они расположены несколько по-другому. Я не проводил бессонных ночей, мечтая купить компьютер, не стремился на работу к своим друзьям, и вообще, в далеком 90-м году считал себя очень серьезным человеком, у которого нет времени на всякие глупости. Считал довольно долго и на полном серьезе, пока, мой товарищ

шав лязгающие звуки, перестал обходить встречающиеся по пути ямы (только перепрыгивать!) и начал серьезно задумываться над пополнением своего гардероба исключительно вещами белого цвета.

Сейчас это кажется смешным, но ради пары часов игры я ездил через полгорода и, аки нинзя, проник на территорию больницы, куда пускать меня, естественно, не очень стремились. Причем, если прокрасться мимо вахтеров и медсестер не удавалось, я, подобно герою любимой игры, забирался на балкон второго этажа по стене, рискуя в темноте свалиться и сломать себе шею.

Потом, много позже, я устроился на новую работу, там были гораздо более мощные компы — не XTшки какие-то, а самые настоящие 286-е ☺. Но свою первую любовь забыть я так и не смог.

Что-то было такое в «Принце», заставлявшее забыть о времени и месте, заставлявшее играть, притягивающее к монитору. Что именно? Обаятельный герой, удивительная пластика движений? Та самая «неуловимая атмосфера», наличие которой обязательно для каждой хорошей игры? Не знаю. Не могу сказать.

Знаете, что во всей этой истории самое смешное? Это то, что верность своей Первой Любви я пронес через все годы. Меня не проперла Лара Крофт, меня раздражали в играх всякие прыганья и лазанья. Я не слишком люблю аркады и без особого восторга отношусь к адвенчурам. Многие, из чего состоял первый «Принц», я обычно отношу к минусам.

И вот, новая встреча. Какая по счету? Четвертая... Вторая и третья были неудачными, а что нас ждет сейчас?

Еще неизвестно.

Ну так не фиг тянуть слона за хобот и предаваться ностальгированию в извращенной форме. Пора отправляться навстречу новым приключениям, впечатлениям, разгромам и разносам.

Консольная отрав

Нет, к консолям я отношусь вполне толерантно, а точнее, полностью безразлично. Ну, есть они на свете, что с того, на свете много чего есть. Говорят, даже, нормальные

люди иногда встречаются. Конечно, иногда раздражает, что хорошие проекты проходят мимо нас, но... законы бизнеса и сумасшедших бабок. Против этого не попрешь, я ведь и сам не прочь зарабатывать больше, так что мотивы издателей и разработчиков считаю абсолютно понятными и оправданными. А вот что меня серьезно бесит, до дрожи в извилинах, так это кривые порты. Так и хочется порвать разработчиков на эстонские паззлы, когда в руки попадает очередная игрушка с



камерой нестандартной ориентации и транссексуальным управлением. В смысле, вгоняющим в глубокий транс и черную меланхолию.

Вы играли в «Сайлент Хилл 2»? Если да, то поймете, о чем я говорю: камера, норовящая показать нам не то, что мы хотим видеть, а то, что ей самой интересно, выбирающая иногда такие странные ракурсы, что Тарковский бы обзавидовался. Кнопки управления, где клавиша «вперед» может отправить героя назад или вбок, в зависимости от того, куда он смотрит. Приколнот? Очень. До почечных колик.

Если вы бросили играть в SH2, устав бороться с управлением и камерой, дальнейшее можете не читать — новый «Принц» не для вас, ибо в нем все еще более запущенно.

Нет, не хуже, пожалуй. Просто, как вы, наверное, понимаете, перед нами игра немного иного жанра, требующая умения быстро и правильно нажимать на клавиши. Требуемая работы рефлексов, а не мозга. А вот с рефлексами-то и не складывается.

Сказать вам, сколько раз мой герой срывался в пропасть только потому, что я, повинуясь вогнанной в подкорку привычке, нажимал не на ту кнопку? Лучше не скажу, иначе мне будет стыдно смотреть вам в глаза. Много раз он погибал. Непозволительно много. А теперь добавим сюда такой маленький пункт, как отсутствие в игре сейвов, — и получим... В общем, ничего хорошего мы не получим. Зато как порадуется мой стоматолог, когда я завтра заявлюсь к нему со сточенными до корней зубами! А вот начальство не порадуется — проломленная мощным ударом головы клавиатура — это очередная статья расходов. Надеюсь, ее спишут, а не повесят на меня.



из славного города Воркуты (ага, с исторической родины Талеров и прочих Мохноногов) не затащил меня к себе на работу и, пока он чем-то занимался, дабы я не скучал, поставил игру. «Принца».

С этого момента в моей жизни наступил перелом — я понял, чем отличается печатная машинка от компьютера, начал вздрагивать и инстинктивно пригибаться, слы-

В принципе, уже через полчаса игры я готов был «забить» на «Принца», отдать его на написание Талеру, провести операцию по смене пола и уйти строить БАМ.

Но не смог.

Забрав клавиатуру у Бонда, а мышку у брата, я сел страдать дальше. Есть в этом садо-мазо что-то притягательное...

Вот только что?

Принц наносит ответный удар

На что могли рассчитывать разработчики, создавая очередную часть «Принца Персии»? На почти убитую двумя не слишком удачными частями любовь геймеров? Может быть. Или на прекрасный движок, отлично зарекомендовавший себя в *Splinter Cell*? Возможно. Или на кинематографическую анимацию? Вероятно. А может быть, на все это вместе? Скорее всего.

Во всяком случае, на что разработчики точно не делали ставку, так это на сюжет, ибо назвать его особо оригинальным или интересным лично я не могу. Впрочем, судите сами.

В некотором персидском царстве-государстве жил-был принц. Жил он, естественно, не один, а с папочкой. И был он не бедным искателем приключений, а влиятельной особой, не брезгнувшей заниматься убийствами и грабежом. Вот именно с этого и начинается игра — персидское войско захватывает очередной город, и наш герой, чисто из любви к прекрасному, спешит на поиски сокровищ, по ходу убивая врагов и совершая акробатические трюки. С сокровищами у Принца, правда, складывается не очень — вместо заполненной золотом сокровищницы он находит некий постамент с лежащим на нем кинжалом. Увидев кинжал, мы сразу понимаем, что перед нами артефактная штука, рассчитанная на героя надцатого левела и славящаяся своей разрушительной силой. Но, увы, в непросвещенной Персии жанр RPG не пользуется особой популярностью, так что Принц радостно хватается за ножичек и бежит хвастаться им перед родными и близкими.

В то время, пока наш герой прыгал по карнизам и бегал по стенам, войско тоже

для Принца, а для папашки его героического, Подишаха персидского.

Ну, выпив и погуляв на останках города, армия радостно возвращается домой, во дворец, где и разворачивается драма.

Честно говоря, лично с моей точки зрения, после «Тысячи и одной ночи» слова «визирь» и «злодей» давно должны быть признаны синонимами, и использовать такой забытый носками Талера ход — все равно, что рифмовать «любовь» и «морковь». Но, как я уже говорил, сюжет в игре не главное, так что на штампы обращать особого внимания не станем. Бог с ними. Вернемся, лучше, к завязке.

Итак, Визирь, как и ожидалось, оказывается дальним потомком Сарумана и жутким мерзавцем с наклонностями некрофила. Вдоволь налюбовавшись часами, он предлагает нашему наивному Принцу всунуть кинжал в специальное отверстие, обещая взамен славу и могущество. Увы, даже огромная надпись «Не лезь — убьешь!» не смогла остановить нашего героя. Часы, в которых были заключены Пески Времени, взорвались, и началось форменное светопреобразование, плавно переходящее в локальный Армагеддон. Все окружающие преврати-



лись в жутких монстров. Естественно, кроме Принца, которого защитил артефактный кинжал, Визиря, который и так был монстром, каких еще поискать нужно, и Принцессы, которая нужна по сюжету.

Собственно, с этого и начинается сама игра — ту часть, где мы охотились за кинжалом, можно смело считать обучалкой, ибо она блекнет по сравнению с тем, что нас ждет дальше.

Как видите, сюжет так себе. Без претензий на оригинальность и, скажу по секрету, без неожиданных поворотов. Игра полностью линейна и ведет нас от предсказуемого начала к не менее предсказуемому окончанию. Точнее, даже не ведет, а тащит волоком, схватив за волосы и временами вмазывая фейсом о различные предметы интерфейса, простите, изыски архитектуры...

Все гениальное... гениально

Хе-хе, половина статьи позади. Угадайте, чем я займусь дальше?

Кто сказал «хвалить»?

Молодец, возьми с полки кинжал и воткни его в... розетку.

Но на самом деле это правда.

После длинного и ругательного вступления я спою вам оду и станцию ламбаду, ибо



произошло то, чего я, признаться, не ожидал — «Принц» вернулся!

Лично для меня игра началась с того момента, когда я более-менее освоился с управлением. Нет, графикой и анимацией я восхищался с самого начала, но при этом сама игрушка вызвала крайне смешанные чувства, среди которых преобладало раздражение.

А потом...

В Принце есть все то, что мне так не нравится в играх — нужно много бегать, прыгать, совершать акробатические трюки, разгадывать загадки, но... Это блюдо подано так умело и так хорошо сдобрено специями, что не съесть его просто невозможно.

Мы мчимся по коридорам, вбегаем в комнату, ага, шесты. Пробеги по стене, прыжок на шест, солнышко, прыжок на второй шест, с него на третий, потом на карниз, отталкиваясь от стены, совершаем головокружительный прыжок на колонну, с нее на балкон. Новый зал — опять прыгать? Нет. Драться.

Бои в «Принце» — это тема абсолютной отдельной: такую хореографию увидишь далеко не в каждом фильме. Прыжки, кувырки, сальто через врагов, толчок от стены и удар. Вау. Кровавая Рейн, конечно, девчонка супер, но даже она такого не умела. Кто сказал «Матрица»? Да разработчики «Матрицы», хотя бы краем глаза увидев, на что способен Принц, должны все поголовно уйти в монастырь. Тибетский. И читать мантры до полнейшего просветления.

Такого еще не было. Ни в одной игре. И вот, простите за каламбур, но четвертый «Принц» снова стал первым.

А интерьеры, которые нас окружают? Остановитесь, посмотрите по сторонам — красотища! Забудьте об одинаковых помещениях — тут вы их не встретите. Это не китайская штамповка, а работа ручной выделки.

Игра света и тени, колышущиеся занавески (привет Фишеру!)... Эх... Об игре можно слагать оды. Серьезно.

Но все это не главное — главное, что разработчикам удалось вернуть нам атмосферу первой части, атмосферу того



не теряло времени, затарившись дармовыми сокровищами, а заодно, по наущению визиря, прихватив старинные песочные часы фирмы Casio с флоресцирующим песком. А еще в плен захватили Принцессу. Не

самого загадочного востока, к которому так тянется наша загадочная украинская душа.

В игре немного персонажей, по сути три — Принц, Принцесса Фара и Визирь,



но как они проработаны! Вы вслушайтесь, внимательно вслушайтесь в диалоги. Это нечто. Характеры переданы просто великолепно.

А сама подача игры? Принц рассказывает историю, произошедшую с ним, а мы в этот момент ее отыгрываем. А если наш герой гибнет, голос за кадром сообщает: «Стойте, стойте, это было не совсем так» ☺. Ярko.

А озвучка? Поверьте, на самом высоком уровне. Единственное, что жалко, так это то, что музыка играет довольно редко. По сути, только в экшен-сценах. Что это, тонкая задумка или экономия? Даже и не знаю. Честно говоря, лично я предпочел бы, чтобы в игре музыки было побольше. Тем более что она мне понравилась.

Да, чуть не забыл — помните, я говорил, что сохраняться можно только на чек-поинтах? Раздражающая практика, блин. Правда, в игре есть еще один вариант — использование *контроля над временем*. Ага, при помощи того самого артефактного кинжала. Погибли? Отмотайте время назад. Если, конечно, песочка хватит. Ход интересный, но, скажу честно, быстрый сейв мне нравится значительно больше ☺.

Еще немного дегтя.

А как же без него?

Что, и так достаточно?

Ну да, для большинства игр хватит с головой, но для Принца...

Помните, я вам рассказывал о боях? О том, какие они яркие и красивые?

Увы, именно в них обнаруживается очередной минус — наши противники берут не умением, как было в первой части, а количеством и умением оживать (если против них не использовать кинжал, выпивая Песок Времени). Скучные, если честно, противники. С AI врагов у игры явные напруги, на самом деле бои можно было сде-

лать значительно более сложными и интересными.

Хотя... Бои — это фон. Фишка, предназначенная разнообразить процесс прыгания и бегания — заметно, что на них не особо заморачивались. Есть — и хорошо.

Действительно хорошо, но хотелось бы лучше. Чтобы нам приходилось использовать все возможности нашего героя и действительно сражаться за жизнь, а не довольствоваться стандартным набором движений, изредка добавляя его головоломными прыжками и трюками, и то не по необходимости, а для интереса и получения морального и визуального удовольствия.

Все точки над и...

Наверное, пора подвести итоги и разобраться, что перед нами — шедевр, отстой или очередная средненькая игра.

Итак, минусы — кривоватая камера, неудобное управление (впрочем, это лично мое имхо, просто я всегда с трудом привыкаю к новому) и не слишком разнообразные бои.



Много?

Не много. Хотя для большинства игр подобные недочеты равносильны приговору и расплавлению диска в ближайшем Ород-руине.

А теперь перейдем к плюсам. Если не лень, загибайте пальцы.

Великолепная графика. Не хорошая, не отличная, а именно великолепная. Графика, которой можно и нужно любоваться, затаив дыхание.

Потрясающая анимация — интересно, сколько чемпионов мира по акробатике разработчики загоняли до смерти, создавая движения Принца? Он движется не просто красиво, он движется правильно. И не нужно мне приводить примеры Макса, который Пейн, и других игр с паралитиками в главной роли. До сего момента я считал, что круче Сэма Фишера и Блад Рейна никого нет. Как я ошибался!!! Вы говорите, кинематографичность? Да такую кинематографичность не во всяком кино увидишь!

А спецэффекты??? Вау. Нет слов.

Если мне скажут, что по «Принцу» решил снять фильм, я сразу запишу его в рубрику «отстой» и ни за что не пойду смот-

реть — снять это просто невозможно, разве что фильм будет компьютерным.

Четвертый плюсики ставим напротив пункта *атмосфера* — игра очень атмосферна. Очень. Как и первая часть. Все — музыка, диалоги, визуальный ряд, в шесть рук хватают вас за волосы и тянут на глубину, вынырнуть с которой, чтобы вернуться к обычной жизни, очень сложно. И по большому счету, незачем. Не стоит она того, эта реальная жизнь.

Простая арифметика показывает, что плюсов в игре всего на один больше, чем минусов — так оставьте арифметику детям и ботанам, тут она не канает. Ибо любой из плюсов затыкает за пояс все минусы, найденные мной, и еще десяток, которые при огромном желании можно найти.

Нет, я не буду самонадеянно утверждать, что эта игра понравится всем — мне ведь не нравятся никакие стратегии, хотя среди них, я согласен, есть гениальные игры.

Но если вы относите себя к поклонникам Принца или Лариски — это именно то, что доктор прописал. А если у вас вдруг завалялся геймпад, то вообще супер. Неудобств управления вы, наверное, даже и не заметите.

Увы, игра немного, но все-таки не дотянула до звания «гениальной». Она не гениальная. Нет. Она только эталонная. Самая красивая игра прошедшего года. Самое яркое продолжение былого хита. Вот как нужно работать.

Собственно, на этом я буду заканчивать статью. Если вы дочитали ее до конца и еще не бросились покупать игрушку, то либо у вас железная воля, либо я не смог вас убедить. Если верно второе, то увы мне, но, как часто бывает, когда игра захватывает, передать все впечатления и эмоции словами крайне сложно, и любой текст кажется жалкой пародией по сравнению с тем, что есть на самом деле.

В общем, играть, играть и еще играть. И получать эстетическое наслаждение — когда мы еще увидим настолько красивую игрушку?



Ах да, еще одно: обладатели всяких MX'ов могут плакать крокодильими слезами и выщипывать свои устаревшие компы из окон. Увы, камрады, но насладиться красотой игры вы не сможете — шейдера ☺. А сейчас говорю: пора делать апгрейд. Так вот, теперь точно — пора!

Комп'ютери та комплектуючі до них
Київ, вул. Воровського, 31г

PC Base PC-Nice Celeron 2.4/256/40/64MB/CD-R/Lan/FDD/ATX	1890 грн.
PC-Prof Pentium 2.5/500/512/80/6400HFO128/RW/Lan/FDD/ATX	3280 грн.
Celeron 1.7/128/20/SVGA/CD-R/Lan/FDD/ATX	1404 грн.
Athlon 2.2/256/40/64MB/CD-R/Lan/FDD/ATX	1809 грн.

Та багато інших конфігурацій
Кредит - 10% перший внесок
Кредит за 2 години (до 2-х років)

Т.: 2167483, 2165917

nikita@euro-trade.kiev.ua

Вирджин КЕМПЕР

БЛИЦКРИГ

Собственно говоря, что-то подобное я и ожидал. Ну не бывает ведь так, чтобы к хитовой игре не выпустили add-on'a. Особенно это касается стратегий, к ним вообще можно создавать дополнения хоть каждый месяц — нарисовали за неделю пару десят-



ков карт и шкур для юнитов и отправили сразу в печать. **«Блицкриг: Смертельная схватка»** как раз и является ярчайшим представителем add-on'ов подобного рода.

Собственно обзор

Ну-с-с-с, как говорить, приступим. Первое, что меня удивило, так это полное отсутствие хоть каких-то признаков апгрейда игры. Заставка та же, главное меню то же, но первая мысль о том, что я что-то не так сделал, пропала, как только я зашел в раздел «Дополнительные миссии» и вместо привычных 3-х, обнаружил их там аж 25. Поначалу список меня немного удивил, так как некоторые задания датировались 1946 годом. Что ж это получается, мне придется заниматься реконструкцией Советского Союза ☺ или участвовать в создании альтернативной истории? Неужто девелоперы превратили «Блицкриг» в экономическую стратегию? Нет, оказывается, у разработчиков закончились исторические битвы, и некоторые миссии сопровождаются брифингом: «действия этого сражения вымышлены». Да-а-а, очень весело получается. Прикиньте, немцы после разгрома Берлина переехали в Грецию и укрепились там ☺. Куда переселились японцы я выяснять не хотел, поэтому быстро кликнул на сражение. Случайно выбранная миссия оказалась оборонительной. Как только я рассмотрел местность, мне все стало ясно: разработчики в очередной раз решили удивить

народ дешевым «мясом». Ну вы посудите сами: количество располагаемых мною танков, по меркам игры, просто огромное, пехоты еще больше, плюс к этому, достаточная поддержка артиллерии и авиации. Представили ли? А теперь держите в уме то, что все мои войска находятся на возвышенности. Даже человек, никогда не игравший в стратегии, поймет, что в этой битве враг умоется собственной кровью. Так оно и получилось, большую часть вражеской техники не успевали даже навести на цель, отряды солдат расстреливались из станковых пулеметов (предусмотрительно установленных на траншеях), а одиночек добивали снайперы. Такое представление длилось примерно два часа, после чего мне наконец-то написали, что я победил.

Большинство следующих миссий оказались точно такими же, как и первая. Остальные вроде ничего, хотя, конечно, разработчики часто перебарщивали с войсками.

Что касается графики, то тут мнения разделяются. С одной стороны, парни из «Нивала» явно постарались и приукрасили взрывы, так что теперь подбитые танки не только дымят, но еще и горят, причем очень даже красиво. С другой же стороны, очень ухудшилось качество ландшафтов. Разнотипные ландшафты отделены друг от друга неестественно прямыми линиями, так что с виду карта чем-то напоминает шахматную доску. Также в игру было добавлено огромное количество всяческих объектов: новая растительность, здания и танки. Вот на что разработчики действительно не поскупились, так это на новые виды техники. Вот собственно, о чем идет речь:

✓ **танки и самоходки** — Vickers-Armstrong, CAY Achilles, Churchill V, M4A3 (105) Sherman, M4A4 Sherman Firefly, Churchill-Crocodile, Satan, M3 Lee, M4A1 Sherman, Тип 5, 2597, Marder III, Moebelwagen, M16 GMC, OT-34, трофейные (у немцев) — T-34, S-35 Somua, Maus, Kawasaki KI-61 Hien;

✓ **бронетранспортеры** — Bedford, Cromwell, БРЭМ Sherman, M2, M7 Kangaroo, M20, Willys, Kurogane, Bergepanther, Schlepper, SdKfz.251/8, «студебеккер»;

Разработчик: Nival

Издатель: 1C

Жанр: RTS

Системные требования:

✓ **минимальные:** P-500 МГц, 64 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, жесткий диск 150 Мб;

✓ **рекомендуемые:** P-1.2 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, жесткий диск 450 Мб

ВНИМАНИЕ!!! Add-on требует наличия оригинальной версии игры

✓ еще в наличии имеется некоторое дополнение к авиации, пехоте и бронепоездам.

Как видите, список достаточно обширный, хотя я указал только половину всех юнитов. Дело все в том, что остальная часть является просто модификацией вышеуказанных моделей. Сама новая техника в принципе ничего. Правда, некоторые образцы получились либо сильно слабые (и поэтому почти не используются), либо чересчур сильные. Так, к примеру, в одной из миссий мне почетно вручили тяжелый немецкий танк Maus, броню которого не могла пробить ни одна пушка союзников и русских. С четырьмя такими танками прохождение миссии в очередной раз превратилось в обычный расстрел врага.

Еще справедливости ради и в укор разработчикам — иногда количество техники в сражениях исторически неправдоподобно. Взять, к примеру, тот же Maus: у меня их было аж пять штук, тогда когда в реальности их создали всего в двух экземплярах.

Вот о музыке у меня остались теплые воспоминания. Выполнена она хорошо. Треки в стиле игры, да и слушать их приятно.

Вывод и еще немного инфы

Теперь небольшой инструктаж. Итак, для активации add-on'a вам необходимо в главном меню зайти в раздел «Модификации» и активировать дополнение **INtex1**. Если после этого в списке дополнительных миссий появится большой перечень заданий, значит, вы все сделали правильно. Владелец видеокарт от ATI рекомендуется уста-



новить **патч версии 1.2**. Иначе во время игры возможно автоматическое понижение скорости.

Ну и наконец настало время сделать вывод. А он будет таким. Если вы любите «Блицкриг», то можете поиграть и в add-on, хотя лично я вам этого не советую.

BondD bondd@ukrpost.net

LORDS OF EVERQUEST

Около четырех лет прошло с того дня, когда игровое подразделение всемирно известной Sony представило MMORPG Everquest. Старт этого проекта был довольно рискованным предприятием — на то

появления чего-нибудь эдакого оригинального. И они дождались: на свет явилась новая стратегия — **Lords of Everquest**.

В ней нам дается возможность поиграть за любой из союзов, существующих в мире Norrath. Их всего три — это Shadowrealm, Elddar Alliance и Dawn Brotherhood.

✓ **Shadowrealm** представляет собой типичное сборище отрицательных рас. Тут найдутся и орки, и огры, и гоблины, и темные эльфы, также не обошлось без демоноподобных монстров и людей-ящеров.

✓ **Elddar Alliance** — это объединенные силы лесных эльфов, болотных рас, элементарных магов и друидов.

✓ **Dawn Brotherhood** — союз людей-горцев, керран, dwarфов и кочевников. Как обычно, наиболее технически развитая сторона.

«Бошшше, какая фоны! — выкрикнул Лорд Скас. — Я шшше ясссно фам сскассал, тержитесь от меня по ветру! Ссс... Кошшшмар! И досстался шш мне отрят идиоттоффф... По ветру — это не сс той сссороны, откутта он дует, а наобороттт!!!... Сссс...» Отряд из одного некророманта-иксара и пяти огров медленно продвигался по песчаной дороге. Она прихотливо изворачивалась среди скал, заставляя путников то подниматься, то опускаться, постоянно куда-то сворачивать, создавая иллюзию хождения по кругу. От бешеной жары потрескивали камни. Огры просто истекали потом — металлические пластины брони раскалялись и жгли даже сквозь подстежку. Только иксару жара нисколько не мешала, что не удивительно, учитывая предков-ящеров. Один из огров резко остановился и предупреждающе поднял руку, четверка его товарищей, совсем отупев от жары, на полном ходу врзалась в него. Из образовавшейся кучи-малы послышались непеводимая игра слов на огрском. Да... казалось бы, такой отсталый язык, всего пять тысяч слов, а какое богатство выражений, какие яркие образы... Наконец пер-

Разработчик: Rapid Eye Entertainment

Издатель: Sony Online Entertainment

Жанр: RTS

Системные требования:

✓ **минимальные:** Pentium 3 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;✓ **рекомендуемые:** Pentium 4 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

вый огр выбрался из общей свалки: «О, Лорд! Кажется наша тайная база где-то близко! Я вижу условные зарубки на вон том камне!». — «Тайная? Это нашшша тайная басса? Ссс... Та вонь от нее становится переносимой еще сса три мили отсюда! Таше птиссы облетают это мессто тесятой торогой! — с каждым словом речь Скассы становилась все более и более неразборчивой. — И ссачем нушшны условные ссарубки? Вон туча муххх!!! Нафферняка басса там!» Лорд Скас, горя очами, направился в ту сторону. Все его ожидания оправдались — стены ущелья раздавались в стороны, открывая довольно большую площадку. Посредине нее стояло несколько шалашей, сейчас в их тени дремали разморенные жарой огры. Состояние окружающей территории ясно указывало на то, что шалаши были для огров «юрта», а все остальное «тайга». Это стало последней каплей. Пара файберболов подожгли крыши шалашей. Полусонные огры мгновенно выскочили из своих убежищ, но увидев, КТО стоит снаружи, сразу же попытались скрыться в пылающих постройках. «А ну бысстро фсссе ко мне!!!» Ошалевшие огры перестали метаться по площадке и начали собираться перед иксаром. «Фот так-то лучшшше. Немедленно нафодите порядок, чтоб черессс один чассс... Я скассал через один часс, а не через часс и десссять минут! Чтоб сдесс было чиссто! Присступайте!»

Соответственно количеству участвующих сторон в игре три кампания. Несмотря на их несхожесть, сюжет вращается вокруг одних и тех же артефактов, хранящих древнюю мудрость расы огров. Shadowrealm хочет найти их и вернуть, а Elddar Alliance и Dawn Brotherhood поочередно им мешают,

а также попутно пытаются решить какие-то свои, внутренние проблемы. Кампаины интересны, но в них нет какой-то изюминки, того, что заставляет сидеть за компьютером до полного прохождения всех миссий. Задания не очень разнообразны, разра-



время существовало очень мало онлайн-выходов с ежемесячной оплатой. Если бы Everquest не был востребован общественностью, то были бы потеряны все деньги, ушедшие на разработку и подготовку базовых серверов и сервисов для этой игры. Но Sony повезло — интерес к зарождающемуся жанру собрал первых игроков, а фэнтезийный мир, сбалансированность квестовых и боевых элементов, неплохая графика и звук послужили тому, что их количество стало непрерывно расти. Однако Sony Online Entertainment не остановилась на достигнутом. На PC выпускаются add-on'ы к Everquest, на PlayStation 2 выходит несколько игр, действие которых разворачивается в той же фэнтезийной вселенной. Такая забота о поддержании интереса к проекту дает очень неплохие результаты: сейчас Everquest является одной из самых популярных MMORPG, ее позиции особенно сильны в США.

Но со временем в Sony Online Entertainment поняли, что упускается очень много возможностей, если использовать такую раскрученную вселенную только как основу для Everquest. Живые примеры для подражания, такие как StarWars и Средиземье, не давали покоя маркетологам, заставляя их постоянно думать о том, куда направить дальнейшее развитие мира Norrath. Раздумьям помогало осознание того, что тысячи поклонников Everquest ждут не дождутся

ботчики даже не пытались выбраться за границы среднестатистической стратегии: освободи союзников, отбей базу, продержишь



заданное время, пройди из одного конца карты в другой. За все время кампайна оружие вашего аватара и его товарищей будет кромсать врагов, расчищая дорогу. И только быстро тающие в воздухе трупы отмечают пройденный путь...

Но не обошлось и без приятного дополнения, делающего прохождение миссий немного интересней — есть возможность перетаскивать из миссии в миссию часть войск, собранных по пути. Юниты обмениваются на поинты, даваемые после окончания очередной карты. Так как поинтов, как это обычно случается с жизненно необходимыми вещами, всегда мало, то Вам постоянно придется выбирать — или взять вот этого топорника седьмого уровня, или парочку таких же амбалов, но пятого уровня. От удачно подобранного контингента для очередной миссии зависит не только то, сколько раз вам придется загружаться, но и сколько уровней сможет получить ваш Лорд.

Второй час Лорд Палласа наблюдал за тем, как пятеро dwarфов курсировали между платиновыми копиями и складом. Его интересовало, почему в последнее время выход драгоценного металла так сильно уменьшился, и, кажется, он начал понимать, в чем причина. Постепенно поступь dwarфов теряла твердость. Создавалось впечатление, что двадцать метров прямой тропинки прев-

никам и при этом не пропустить ни одной, даже самой маленькой, кочки. «Работнички» попеременно падали, кто в кусты, кто ухом о грунтовую дорожку. Периодически слышались охи и ахи. Странное поведение dwarфов настораживало керрана, он знал, что так себя ведут только при тяжелом заболевании или отравлении. Заболевание отпадало сразу — в этом случае никто бы не пошел в копи, оставалось отравление. Но dwarфы почти так же, как керране, чувствительны к запахам и при малейшем подозрении на ядовитый газ

должны были покинуть копи. «Хм... остается только одно объяснение... Надо проверить... Так, подберусь-ка я поближе к входу в шахту». У керрана переход от размышлений к действиям очень быстрый, спустя минуту Лорд Паллас уже притаился за кустом у входа в шахту. Из глубины доносился стук кирок и периоди-



ческие выкрики. Из каменного зева шел странный запах. «Ну вот, так я и знал, эль «Подгорный»... темный. Да, хорошо, что хоть не брага, но пьянствовать на рабочем месте!» Переход от мирного настроения к ярости у керрана вообще молниеносный. Львиный рык заглушил стук металла о камень, керран выпрыгнул в центр пещеры. Справа от входа стояли трое dwarфов, один из них по инерции поднял свой бочонок с «динамитом» вверх и выкрикнул: «За мать землю!», остальные на него зашикали, но было уже поздно. «Рррау! Вы! Взняли в ррруки инструменты и в самый глубоки штррек! Копать от начала платиновой жилы и до послезавтвррра! Куда бочонки понесли!!! Оставить здесь! Эй ты, не пррррячься за киррркой, а то борроду отрежу! Быстро за своими дрружками, копаешь на день больше!.. Устррроили тут, понимаешь! Нашли место для пьянки! Загррррызу!!!» Беснование Лорда произвело должное впечатление — кирки засучили быстрее, намного быстрее. «Хм...

эту проблему решили... теперь надо подумать о том, как отбиваться от темных, если они придут с десятком могри. Нашим магическим вышкам этого не выдержать». Разобравшись с бытовыми заботами, Паллас вернулся к решению военных проблем.

Да... Что-то в последнее время начина-



ет намечаться плавное слияние РПГ и РТС. Сначала Warcraft обзавелся РПГ-элементами, выпустив на поля боя героев, которых можно успешно левелить, повышая их характеристики. Теперь прогресс пошел еще дальше — в Lords of Everquest, кроме Лордов (тех же героев), в честь которых собственно и названа игра, прокачать можно почти любого юнита, единственным исключением являются разве что добытчики ресурсов. Правда, развитие героев в Warcraft более ролевое — при получении уровня есть возможность выбрать, что именно следует прокачивать. А в Lords of Everquest это происходит без Вашего непосредственного вмешательства. Уложили отряд монстров — получите уровень. Хотите выбрать направление развития? Ну уж извините, здесь только одна колея. С обычными юнитами дела обстоят проще, они уж тем более не претендуют на то, что Вы будете заниматься апгрейдом каждого из них. Но у каждого из них есть «карман» на четыре предмета, куда, как и Лорду, можно совать найденные по пути артефакты или свитки заклинаний. То есть, в принципе, любой отряд, даже тот же добытчик ресурсов, может взять свиток мощного заклинания и, незаметно подобравшись к вражеской базе, жакнуть по площади чем-нибудь пакостным, чтоб побольше навредить. Ну а на этом вся ролевушность Lords of Everquest заканчивается. В общем, несмотря на теоретическое присутствие здесь элементов РПГ, практически пощупать их нельзя, можно только любоваться ими через бронестекло.

Существует древнее предание о том, как образовался союз лесных эльфов и болотного народа — фроглоков. «Жил-был эльфийский король. И было у него три сына: старший, средний и Лорд Кадан. Росли сыновья, набирались опыта, да только не было у них стремления к женитьбе, то на охоту уйдут, то на границу орков пострелять. Были братья одними из лучших лучников среди эльфов.

Продолжение на стр. 18»

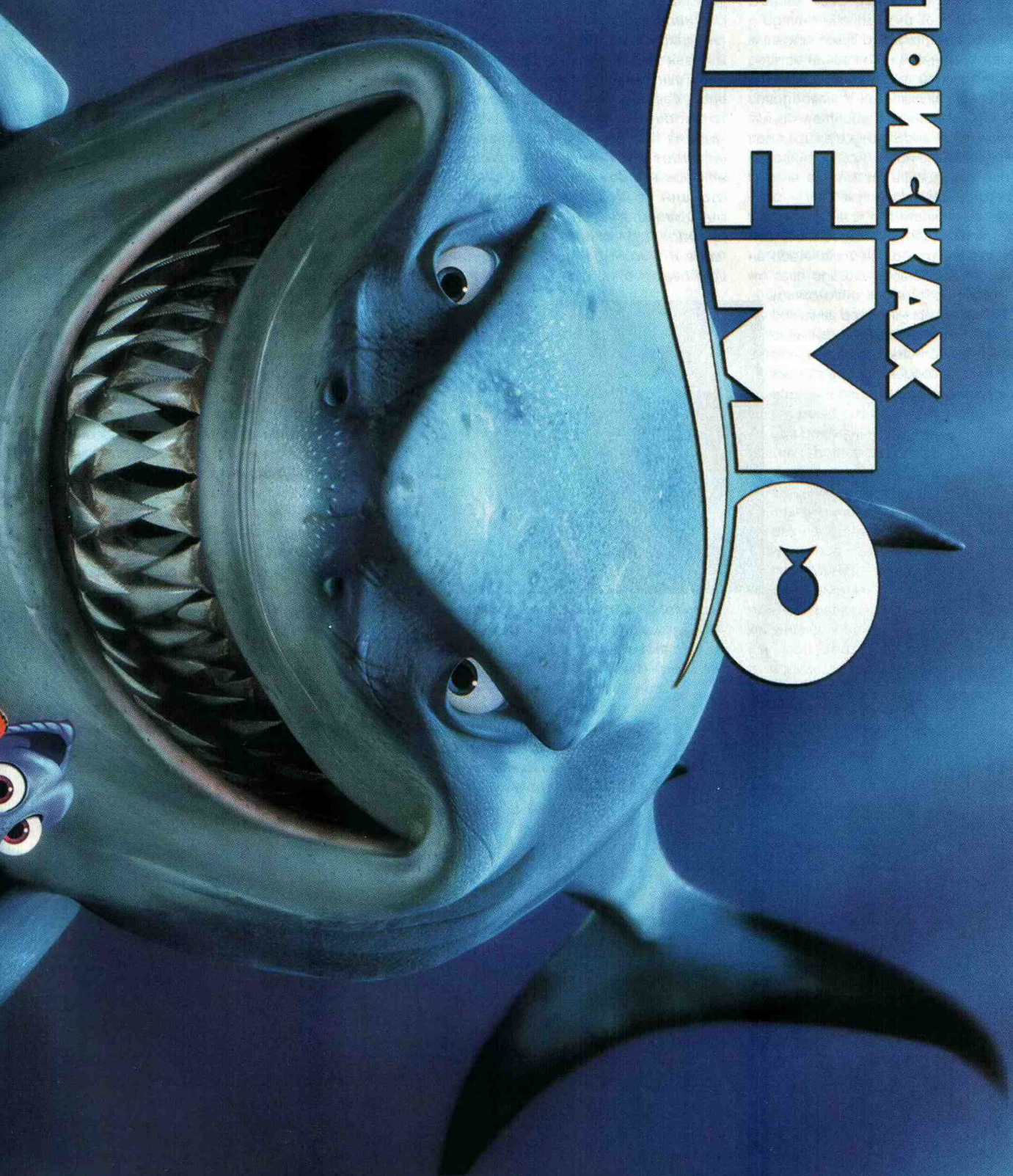


ратились в трассу американских горок. Даже с пустым мешком за плечами dwarфы умудрялись проложить зигзагообразный маршрут по самым колючим кустар-

КОМПАНИЯ ОДИССЕЙ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

В ПОИСКАХ

ФЕННО





“В поисках Немо” – история маленького отважного Немо, похищенного водолазами, и его отца Марлина, отправившегося на поиски сына в далекое путешествие к берегам Австралии.



Этот увлекательный квест с элементами аркады доставит немало приятных минут всем любителям компьютерных игр и диснеевской мультипликации.

Впервые – игра озвучена актерами, работавшими над русской версией фильма.
– игра компании Disney переведена на русский язык.



Disney/Pixar Finding Nemo. © Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc. Certain technology © 2001-2003 Amaze Entertainment, Inc. Amaze Entertainment and the Amaze Entertainment/Fizz Factor logo are trademarks or registered trademarks of Amaze Entertainment in the United States and/or other countries. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. FINDING NEMO IS A WALT DISNEY PICTURES PRESENTATION OF A PIXAR ANIMATION STUDIOS FILM.

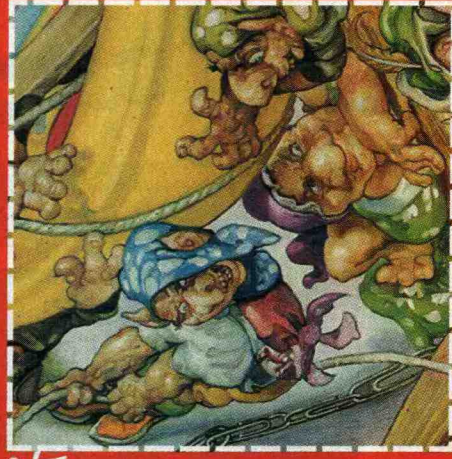


СОБЕРИ

РИСУНОК

из 12 частей

и прими участие
в розыгрыше приза
от журнала



Окончание, начало на стр. 15

Вот дождался отец, когда исполнилось младшему пятьсот лет и сказал: «Выросли



вы уже, показали себя с лучшей стороны и на охоте, и на поле ратном. Все чаще ходите на границу — воевать с врагом нашим темными. Настала пора подумать о будущем. Что будет, если кто-то из вас не вернется из очередной битвы, что останется отцу на память о родном сыне? Не знаете... Пора и вам семей обзаводиться, радовать старика внуками. Завтра вечером пойдем вам невест выбирать». — «А почему вечером то, батюшка?» — спросил старший. — «Это чтоб не перебирали ☺. Темнота — друг молодежи...»

Вышли вечером три брата на поляну в центре родного леса, дал им отец по стреле и сказал: «Меткачи мои! У каждого из вас есть один выстрел, на дерево какого рода упадет ваша стрела, на такой невесте и женитесь!» Выстрелил старший сын. Попала стрела в ольху, очень уж ему одна эльфийка приглянулась. Выстрелил средний сын. Упала стрела на двор муллы, откуда пошел род полуэльфов (но это совсем другая история). Впервые в жизни промахнулся средний сын, он-то целился в березу. Выстрелил Кадриан, натянул лук как никогда в жизни. Взмахнула стрела в небо, да и исчезла. Не хотел младший жениться.

Но стрелы, данные королем, были не простые. Простое заклинание указало, куда попал младший брат. Оказалось, что стрела упала в болото, прямо в центр плеса короля фроглоков. Пришлось Кадриану жениться на его дочке. Но так как от терпеть не мог болот, то отправился во главе объединенных войск обоих королевств на войну с темными. Не жалея себя, он вламывался в самую гущу боя, надеясь на случайную смерть, но никто так и не смог его победить... Вот таковы истинные причины его геройских походов и основа союза эльфов и фроглоков». Древний-древний бард закончил свое сказание. Отряд королевских лучников имени Кадриана, собравшийся вокруг него, выглядел довольно живописно — выпученные глаза, отпавшие челюсти. Да... действительно шокирующий рассказ. «Пора в бой! Пехота врага начала наступление! Покажите этим жалким ограм, где раки зимуют! Помните о славе Лорда Кадриана!» — крик командира вывел лучников из ступора. Схватив амуни-

цию, они ринулись вперед — лишь бы попасть на острие атаки, лишь бы умереть... Только бы смыть позор имени Кадриана.

Lords of Everquest сложно отнести к хардкорным стратегиям. Даже то, что в ней всего один ресурс — платина, — само по себе говорит о том, что экономика игры очень проста. Но, имея всего один ресурс, разработчикам удалось идеально сбалансировать стоимость войск и зданий. Так что если какой-то из юнитов покажется вам слишком дорогим — значит, вы не знаете всех его умений, и в действительности он в связке с парой более дешевых может

натворить таких дел, что мало не покажется. Видно, что разработчики особенно много внимания уделили созданию и балансированию именно боевой части «Лордов». Совершенно логично, что при поддержке защитных сооружений ваш лорд и пара помощников должны вынести войска в полтора раза большие по численности. И они их именно «выносят». Также радует, что самые дорогие юниты не являются ультимативным оружием — баллиста, с легкостью разрушающая любое здание, не долго продержится против пары топорников. Еще очень интересно решение ввести в игру много различных юнитов поддержки. Это создает большое количество вариантов объединенных формаций, замена одного юнита может в корне изменить стратегию ведения боя, а чем больше вариантов, тем интересней играть.

Графика игры на довольно высоком уровне. Детализация ландшафта, может, немного и не дотягивает до третьего «Варкрафта», но о ТАКОЙ красивой воде в Warcraft'e даже не мечтали. Реки и озера Lords of Everquest живут собственной жизнью — резвится рыба, тенью мелькая в толще воды и резко выпрыгивая на поверхность, — просто супер. Но



главное, не слишком ею залюбоваться — не заметишь, как базу растащат по кирпичику. Игровые постройки тоже не просто неподвижные строения, в них постоянно кипит жизнь: в бараках тренируются лучники, в здании, производящем баллисты, постоянно работают какие-то механизмы, крутятся шестерни и слышен стук молотов. Не менее качественно сделаны модели юнитов, может, в них не очень много полигонов, но наложенные текс-

туры настолько хороши, что различить треугольники просто невозможно. Огорчает малое количество движений у юнитов — когда их не трогаешь, то они повторяют одни и те же действия каждые двадцать секунд. Спе-



цэффекты от примененных заклинаний выдержаны в общем стиле графики — в меру яркие, не раздражающие, просто приятные.

Наверно, основное внимание разработчиков игрового движка было сосредоточено на получении максимально качественной картинки. Об управлении камерой они вспомнили значительно позже, вероятно, за неделю перед выходом игры, — зум выполнен довольно неплохо, но вот поворот камеры — это что-то, самая худшая реализация из мной виденных.

Реализация AI тоже оказалась довольно спешной, иногда в его поведении наблюдаются дикие глюки. Например, дошли войска компьютера до месторождения платины, остановились, ждут, когда подойдут добытчики. Так вот, если в это время напасть на вражескую армию, то никакого сопротивления не будет оказано, так можно полностью вырезать войска компьютера. Еще один глюк — если при нападении на вашу базу гибнет вражеский лорд, то компьютер бросит отстраивать свою базу и примется упорно атаковать вашу оборону, стараясь пробиться к телу своего командира. Просто держа оборону, можно полностью истощить вражескую базу, а потом прийти к нему в гости со своими прокачанными войсками.

Музыкальное оформление игры не оставляет о себе неприятных воспоминаний — легкая, не напрягающая, гармоничная музыка. К сожалению, когда ваши войска атакованы, мелодия не изменяется и не становится более агрессивной. Но в принципе, это не страшно, хватает голосовых сообщений. Звуковое оформление сделано на должном уровне и не уступает графике — стрелы в полете свистят, мечи звенят, натыкаясь на вражескую броню, все как нужно.

Игра вышла довольно противоречивой. Вроде бы и не плохая, но можно было сделать и получше. Наверняка, она станет популярной среди поклонников Everquest, возможно, кого-то зацепит побрякушками, которые можно выбить у монстров. Но в целом, ей не удалось достигнуть уровня третьего Warcraft. Быть может, в будущем Lords of Everquest доведут до ума, и она сможет посостязаться за звание «Стратегия Года», но не в теперешнем виде.

MANIAC rest@zeos.net

WORMS 3D

Я червяк, недоношенный ребенок
змеи,
Я червяк, и не дадут мне дорости до
удава,
Я червяк и я в самом сердце войны,
Я червяк, но по сути являюсь солда-
том.
Copyright by почти «Пятница»

Разработчик: Team 17 (<http://www.team17.com>)

Издатель: SEGA (<http://www.sega.com>)

Локализация: «Софт Клуб»

Жанр: походовой тактический аркадный экшен с примесью стратегии, РПГ и симулятора спецназовца

Системные требования:

✓ **минимальные:** P-3 800 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ **рекомендуемые:** P-4 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Бывают в жизни обозревателя игр такие моменты, когда игра изучена от корочки до колбаски, впечатлений — масса, от обилия информации просто распирает, а статья не идет. А причиной тому как раз то самое вышеописанное обилие всего — неизвестно с чего начать, что вписать во вступление. Так что позвольте уж особо не распинаться на тему как долго мы ждали этой игры, сколько разработчиков нервов было на нее потрачено и т.д. Полагаю, будет вполне достаточно заявить: третья «Червивая» началась.

Когда я был большим

Впрочем, без предыстории не обойтись, ведь она у «Червей» есть, но не все ее зна-

веподобных проектов можно угадать строку «жанр: червячки». А это, мягко выражаясь, вовсе не соответствует истине, так как жанр этот на самом деле зовется «подбор парабол», и первой ласточкой здесь была старая игра еще восьмидесятых годов под названием *QBasic Gorillas*. Суть ее состояла в том, что две гориллы, стоя на крышах небоскребов, перекидывались спелыми и очень взрывоопасными бананами. Игра была довольно заторможена, не имела никаких настроек, отсутствовал выбор оружия... И тем не менее, в нее играли. Долго. Так долго, что однообразие потихесеньку начало доставать.

К счастью, несколько контор разработчиков оценили перспективу подобной идеи, конечно, если ее развить должным образом. Таким образом, от «Горилл» отпочковалось несколько веток, которые в скором времени обильно заплодоносили играми. Первую ветку сначала представляли *Bombers* — игра, где место несерьезных приматов заняли весьма серьезные танки. Постепенно обстая новым оружием, девайсами, возможностями, танки выросли до *Scorched Earth*, заслуженно названной Матерью Всех Игр (см. позапрошлый номер). Другая ветка ушла корнями в средневековье — взаимным обменом снарядами в играх, начиная с *Battle Castles*, занимались самые настоящие замки и крепости. Они, к сожалению, не настолько завоевали сердца геймеров, вероятно, оттого что сама по себе структура замков исключала некоторые возможности — например, мобильность. Венцом творчества в этой ветви стала великолепнейшая игра позапрошлого года *Ballerburg*, слегка изменившая, однако, традициям — она была трехмерной и риалтаймовой, да еще и с примесью градостроительства, что, однако, ничуть не умаляло ее потрясного геймплея.

Ну а игры третьей ветки повествовали как раз о войне между нашими сегодняшними виновниками велевения — червями. Первая их война вспыхнула в 1995-м году и, по сравнению с ее конкурентами, привлекла самое большое внимание геймерской общественности. Почему? Потому что черви брали обаянием — они были живыми, симпатичным и чрезвычайно крово-

жадными. Ползающие твари, напоминающие похуевого Шварнольда со склеенными ногами, являли собой воплощение всего того, с чем ассоциируется для среднестатистического человека слово «спецназовец», но с пародийным уклоном. Вы бы на



такое не купились? Из дополнительных плюсов, отличающих игру от остальных похожих проектов, можно отметить также и великолепный набор оружия, мобильность участников войны по умолчанию (для танков приходилось специально покупать топливо), а также наличие не одиночных вояк на поле брани, а команд, в результате чего партии становились дольше и интереснее, так как потеря одного червя еще не означала полного «гамовера».

Студию Team17, если не боготворили, то, по крайней мере, уважали, и они всерьез задумались о повторении военного конфликта. Шел 1997 год, и, согласно сценарию «Терминатора», началась война. Но не между людьми и машинами, а все между теми же червями, которые превратились в... В черт-те что, если честно. Вместо зубастых машин войны перед геймерами предстали какие-то жалкие, мелкие, сопливые существа, которых стыдно было назвать боевыми единицами. Фанаты первой части горестно вздохнули, попробовали поиграть и поняли, что все плохо. Изменения в графике коснулись не только внешности червей, на которых стало противно смотреть, кроме того, наблюдалась интересная особенность — с повышением разрешения экрана (с 320x200 на 640x480) почему-то резко уменьшался участок местности, демонстрируемый на экране. Целиться на большие расстояния стало практически нереально, а для серьезно набившего руку червемана это был сильный удар по печени. Не спасло вторую часть и обилие настроек, в которых регулировалось



ют. Многие до сих пор полагают, что «Вормсы» были первыми в своем роде, в результате чего на некоторых Интернет-ресурсах, посвященных играм, в шапке обзоров чер-

буквально все — и новое, доселе невиданное оружие, и появление «подземных» карт... Спасло ее лишь то, что только после 96-го



года компьютеры прочно вошли в широкие массы, и многие так и не увидели первую часть, начав играть сразу со второй, а значит, не имели возможности их сравнить. К слову, я и сам отношусь к такой группе населения, но фанатов, жалующихся на **Worms 2**, повидал предостаточно.

В общем, продолжалось сие безобразие до наступления Армагеддона — по счастью, не реального, а тоже червявого. Этот скромный аддон добавил в игру новые разрешения, а с ними и возможность реализовывать свои тактические умения. Однако без рюмки водки не бывает бочки пива — у нас отобрали настройки и видеоролики, которыми предыдущие части очень славились. Но остановить червячников это не могло — война вспыхнула с новой силой, даже фанаты, намучившись ностальгией, плюнули на «сопливое уродство» (©) червей и втянулись в процесс. А процесс шел, очередной аддон к «Червям» не замедлил появиться, но ничего принципиально нового не добавив в геймплей (новое оружие, миссии и модификаторы — разве ж это серьезно?), остался в памяти игроков лишь благодаря звучному названию — **Worms World Party**. К слову, приблизительно в это время вышли еще две игры, о которых необходимо вспомнить. Это *Hogs of War* — попытка перенести червей, а вернее свиней, в честное 3D, кстати, оставшаяся практически незамеченной (почему — не знаю, я их тоже не заметил). А также *Worms Blast* — поделка по мотивам «Червей», но в другом жанре (аркадка, довольно симпатичная, но с небольшим недостатком — ну не «Вормсы» это), имеющая отношение к серии лишь постольку поскольку.

Вот приблизительно так эволюционировали черви с момента своего появления на Земле (заметьте, не только люди произошли от обезьян). И, наконец, сейчас они перешли в конечную ее (эволюции) ступень — после плоских червей они превратились в... Нет, даже не в кольчатых, как гласит ваш учебник биологии, а в объемных.

Зароем топор войны вместе с врагом

Первые слухи о переносе «Вормсов» в третье измерение поползли очень давно. К

сожалению, в анналах истории точная дата сохранена не была, но зато в них довольно четко написано, что слухи эти вызвали неслабый резонанс. Оно и неудивительно, ведь некоторое время назад каждый римейк игры в 3D был провальным. Ей-Богу, лично я могу вспомнить лишь один проект, который от этого перехода лишь выиграл, и имя ему *Lode Runner*. Ну и, пожалуй, Дюк Нюкемович. Возможно, я просто страдаю рассеянным склерозом, но все же страх, что эти гады испортят «Червей», надежно укрепился где-то в глубинах подсознания. И вот теперь, наконец, когда момент истины настал, я с чистой душой (кто сказал «совестью»? Таких не держим) достал его из об-

любованного сховища и закидал гранатами. Потому что **Worms 3** (и не просто 3, а 3D) не ударили в грязь лицом, а перешли на качественно новый этап развития, сохранив старые традиции. За некоторыми мелкими нюансами, которые мы разберем несколько позже, а пока разрешите мне нем-



ного повосторгаться игрой, не вспоминая о недостатках. А то уж зело хочется.

Зело хотимые восторги

Несмотря на то, что описание главного меню в обзоре чаще всего является признаком дурного тона, на сей раз удержаться я не могу. Потому что в эту игру влюбляешься с первого же момента запуска и появления этого самого пресловутого меню. Помнится, минут пять я провел, просто созерцая его и наслаждаясь звучащей у меня в ушах музычкой (*Shake your coconuts* в исполнении Junior Senior — это что-то, скажу я вам). Водил мышкой туда-сюда, наблюдая за курсором, который менял направление указателя в зависимости от того, в какую сторону движется манипулятор... Нет, ну это сложно описать, если честно, но смею вас заверить, что если в игрушке нравится даже курсор мыши, то обо всем остальном даже и говорить как-то неловко. Ну не может оно быть плохим, просто по определению.

Немного омрачал существование лишь тот факт, что во время запуска игры не был показан видеоролик, из чего последовал

неутешительный вывод, что со времен Армагеддона нам их так и не вернули. И все-таки насколько иногда приятно бывает ошибаться — на самом деле эти ролики хитрые разработчики намеревались демонстрировать нам между миссиями, в зависимости от наших достижений при ее прохождении. Однако не расстраивайтесь те, кто не может заработать золотую медаль, чтобы посмотреть положенный мувик, — все они валяются в папочке игры в удобоваримом формате *mpeg*, так что просмотреть их все можно в любой момент. Не скажу, что они сильно потрясают качеством исполнения (угловатое все немножко), но то, что они юморные, яркие и вообще великолепнейшие в своем роде, отрицать не имею права. Потому что, когда я их смотрел, ко мне в дверь ломились злобные соседи с целью выяснить источник и причину дикого истерического хохота, сотрясавшего всю шестнадцатизатяжку. В такие моменты действительно начинаешь ценить качественные бронированные двери...

Из мувик можно получить первое впечатление о новой внешности ползучих воjak — теперь они являют собой дикую помесь машин войны из первой части и пупсиков из второй. Оставшись все такими же маленькими, розовенькими и кругленькими, они отрастили себе зубы, густые брежневские брови, массивные кулаки и злорадное выражение мордашек. Непосредственно в игре они выглядят примерно так же, разве что кулаки и зубы кажутся еще крупнее. Такую внешность можно оценить исключительно как попытку угодить всем — и «дедам», любящим червей такими, какими они были в 95-м, и привыкшим уже к новому образу кольчатого солдата, утвержденного в 97-м. Остается лишь добавить, что попытка эта оказалась весьма удачной, и пора ставить дизайнеру Team 17 твердый памятник.

Однако, если вы все же хотите притвориться честным человеком и смотреть видеоролики не когда захочется, а когда положено, то кампания ждет вас (тем более, что ее все равно придется пройти, чтобы открыть новое оружие для режимов коллективной игры). Миссии — еще один повод для восторгов и памятника разработчику. Потому что, несмотря на крайне малое коли-



чество разновидностей боевых задач (как правило, убить всех либо добраться до определенной точки в срок), однообразными



их назвать невозможно. Потому что каждая из них как минимум интересна и неординарна. Простой пример: как вам понравится уровень Wormah Beach, где вам придется десантировать союзников под масси-



рованным артобстрелом? Разумеется, где этой миссии только не было (навскидку вспомнилось три игры с высадкой в Нормандии), но вы никогда не увидите ее в таком антураже. Это — не очередная перепевка, это — пародия. А пародий на эту тему история не припоминает.

Миссии, по сравнению с предыдущими частями, стали гораздо легче. И это правильно, а то ситуация, когда победа зависит на 50% от фактора случайности, на 30% — от удачи и только на 20% — от умения играть, несколько напрягает. А с учетом того, что все миссии следовало проходить с первого раза (чтобы получить золото), неудивительно, что интерес к ним гас, и народ предпочитал рубиться промеж собой, нежели проходить кампанию. Что ж, ситуация исправлена — даже система получения медалей претерпела изменения, и они теперь выдаются не за количество попыток прохождения, а непосредственно за успешность проведенной миссии.

Правда, невысокая сложность уровней отчасти поясняется очень слабым AI, который и раньше-то не блистал своим I, а с переходом в третье измерение так вообще окончательно сдал позиции. От компьютерных червячков можно ожидать чего угодно — от точного попадания из базуки с другого конца карты через все препятствия до простого шага в воду (очевидно, прототипом местного интеллекта был интеллект леммингов). Поэтому следует констатировать тот факт, что с компьютером во что-то кроме миссий играть совершенно неинтересно, так что в любом случае необходимо иметь в запасе мешок товарищей, согласных раздать пару-другую червей в сетевой баталии. Если кто-то углядел в этом веселом для игры минус, обязан его огорчить — ведь «Черви» изначально заточивались именно под игру между людьми, а поединки с железным другом могут быть расценены только как полное отчаяние от одиночества. Так что забирайте у Акеллы каски, цепляйте на свои головы и вперед — гасить, мочить, торбить, словом, заниматься обыденными червячными делами.

Совместный труд

Геймплей в третьих «Червях» ураганный. Как бы банально ни звучал этот избитый штамп, но другого слова во всем «великом и могучем», к сожалению, не нашлось. Описать словами то, что происходит на экране, можно в двух с половиной предложениях: все стреляют, все взрывается, кто-то тонет, кто-то умирает, все остальные — побеждают. Но совершенно другое впечатление от того, как это все происходит! Пресловутое D совместно с 3 ничуть не испортило того процесса, который захватывал геймеров в «Червях» под номером 1 и 2, а только добавило в него еще несколько килограммов отборнейшего изюма. Червявого до невозможности. Совершенно новые ощущения испытываешь, целясь из базуки, учитывая не только высоту и ширину, а и глубину. Разумеется, прицеливание теперь осуществляется не так, как раньше, а то геймер сломал бы себе глаза, пытаясь выбрать правильный угол и направление — в любой момент можно из стандартного вида «из-за спины» переключиться на вид «из глаз» (Q) или «с высоты птичьего по-



мета» (E). Первый нужен для наводки обычных орудий типа базуки, ружья, гранаты. Второй используется для уточнения авианалетов, телепортации и т.д., а также для простого обозрения уровня с целью полюбоваться его красотами. Кстати, целиться теперь гораздо удобнее с помощью мыши, да и вообще «грызун» стал куда полезнее, чем раньше. Из других изменений управления стоит отметить то, что за прыжок отвечает только одна клавиша **Enter**, а **Backspace** служит для стрельбы с джетпака или веревки. Передвижение же осуществляется стандартным шутерным WASD'ом.

Набор оружия также изменился. Добавив в арсенал новые девайсы, разработчики, тем не менее, лишили нас некоторых старых. Например, канули в века все самодвижущиеся «пушки» и орудия деформации ландшафта. Взамен мы получили новую «липкую бомбу», по сути представляющую собой базуку, не зависящую от ветра (взрывается там, где упадет, но как граната, традиционно чихает на перемещения воздушных масс в атмосфере). Кстати, с терраформингом связан один из пренебрегаемых нюансов. Вот, казалось бы, как его можно реализовать в трехмерном прост-

ранстве — ведь изменение земной поверхности съест массу системных ресурсов. А разработчики выкрутились очень просто — местность состоит из, так сказать, «кубиков» с не слишком ровными краями, создающих иллюзию ровной поверхности. Но стоит только устроить какой-нибудь взрыв, и становится видно, что дырки в ней образуются «лесенкой» (тут сразу возникли подозрения насчет грядущего «Периметра», где тоже был заявлен полностью разрушаемый ландшафт, — неужто и там такое сделают). И с этим можно было бы смириться, если б «кубики» были помельче, а так оно и выглядит некрасиво, и черви в силу глупости физики иногда отказываются на них залазить. Впрочем, иногда залазят без проблем — уж как повезет.

Вышеупомянутый глупый физический движок — еще один, на этот раз последний, портящий игру нюанс. Дело в том, что не всегда червячки адекватно реагируют на взрывы, отлетая от их эпицентров по совершенно непредсказуемым траекториям. А иногда и вообще не отлетая, словно ничего и не произошло. То же касается и рикошетов снарядов от поверхности — предсказать, куда попадет снаряд после подобного столкновения, абсолютно нереально. Стоит ли пояснять, насколько такая ситуация на поле боя неприятна? И это не считая «цепляний» червей и камеры за углы и уступы, а также довольно ощутимо возросшей гравитации. Да, есть повод расстроиться...

И тем не менее, про геймплей читайте выше — играть веселой компанией все равно интересно и весело. Потому что разработчикам удалось самое важное — сберечь атмосферу. Атмосферу войны, еще не настоящей, но уже и не игрушечной. Войны червей.

Попытка подбить итоги

Помнится, впервые запустив игру и немного порезавшись в нее с товарищами, я готов был бегать по всей редакции с воплями: «Это игра года, ура, товарищи!» И не только был готов, а и бегал. Но более детальное рассмотрение очень ощутимо остудило мой пыл, потому как столь весомые недостатки одним только патчем не исправишь. Да и двумя тоже — необходим переход на новый движок, что, в принципе, означает выход в свет следующей части. Так что в данный момент «Черви» подходят исключительно для игры с друзьями, но кто знает, быть может, уже с появлением Worms 4 сбудется одна моя небольшая, но мечта — червячков возьмут в обязательную программу WCG. А пока... Пока нам остается только одно — играть в то, что есть, и ждать...

КОМПТЕХСЕРВИС

комп'ютери та кондиционери
у кредит на вигідних умовах

Гарантия 3 роки!

за самими
НИЗЬКИМИ
цінами

LG, Samsung, Mitsubishi
та інші. Самсунг, Мitsuбісі

236 88 00
www.kic.com.ua

Кирилл ТАЛЕР и его Крыша

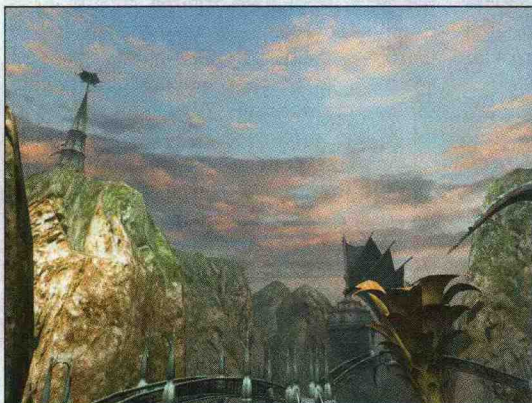
MYSTERIOUS
JOURNEY
II

От, типа, начальника, типа, отдела ПО-ЗОРΙΑ.

Если вы купили свежий номер «МиКа», а кроме моей статьи в номере случайно оказались остальные, — не читайте эту статью.

Если в вашем доме все разложено по полочкам, все вымыто и блестит — не читайте эту статью.

Если ваша Крыша крепко сидит на месте, и за нее даже не стыдно — не читайте эту статью.



И даже если вы не умеете читать — не учитесь! Иначе вам случайно может попасться на глаза эта статья, и придется пожалеть, что взяли в руки букварь.

Ибо это — самая ужасная статья за последние несколько номеров (месяцев, лет, за всю историю игровой индустрии).

Потому что это статья про Shizm. Mysterious Journey-II. Chameleon...

Э-э-э... Куда полез? Страницу-то переверни!

Типа, далеко-далеко отсюда. Адавенчурейд. Горы.

Равнение на Grim Fandango, не отставать!

Сержант Черный Оазис, хватит косить под Сайлент Хилла, это недостойно бойца Адавенчур-Волл. Под какой хоть косим? Под все три?! А-а-а... Так ты с детства косяк... Так бы сразу и отпрапортовал — а то уж я тебя в ПВО хотел было определить, флай-симуляторы сбивать. Чем-чем сбивать? Интерфейсом об интертейбл! Симуляторы нам не противники, а хомячки ручные... теперь... когда у нас такое пополнение...

Не сбиваться с ритма!

Полковник Сайберия, доложите обстановку на фронте. Нас обложили RPG? Обложили? Они сами обложились — почти ни одной убойной игры этого жанра за 2003 год. А Ко-

ЮР — скорее секретное оружие, жест отчаяния... Так то!

И хватит тащить на носилках Постал Мортема, от него давно плохо пахнет. Что значит, прибыль не пахнет? Деньги пахнут всегда, даже если у тебя насморк.

Вечный дух Друуна, отставить смотреться в зеркало, оно уже треснуло от твоего интерфейса! И хватит реветь — к тебе прапорщик Титбит, между прочим, вчера приставал. Всего лишь после литра водки. А мне-то казалось, без психической травмы на тебя можно смотреть только после ведра спирта.

Капитал Ти-Эл-Джей, доложите о новоприбывших новичках!

Мистериас Джорни?.. Национальности Хамелеон?!

Гм... Так и запишем — славяно-фил. Чем занимался на гражданке? Хм... Крыши сворачивать — это тоже дело, если крыш станет слишком много, солнца не будет видно. Рекомендации?

От Шизма???

О, Госсподи!.. Его младший брат. Покрасьте меня в цвет индиго...

Идиоты, это был не приказ!

Типа, об игре, наконец! Не, фигурки, рано еще...

31 декабря я валялся на диване, с температурой и отравлением (едой!) и думал о том, как бездарно прожил прошлый год. И скактертью ему дорожка! В новом все будет чисто, чинно и по-настоящему. А пока провожу-ка я этот неофициальный день Трезвости всех Талеров.

...2 января я очнулся со стойким ощущением Нового года во рту и Страшного Суда в голове.

...3 января меня застало за восстановлением кислотно-щелочного баланса и первой мыслью, рожденной с помощью более чем одной извилины: «Поработать, что ли?» Стоп, кто сказал: «Поработать»? А, ну да...

Вечер, выходные. Все празднуют: одни — наступивший год, другие — приближение Рождества, третьи — эстонскую Пасху. Или не празднуют, зато и не болеют. Мне становится все хуже... валялся бы дома, работоголик хренов, смотрел бы «Иронию судьбы»!

...4 января, полночь. Волевым усилием отрываю себя от Интернета и со скорбной рожей вхожу в Mysterious Journey. Chameleon aka Shizm-ll.

Первый час игры — невыносимая скука, переходящая в болезненное отупение. Квест в его первозданном варианте — вялое хождение по локациям и задачи на логику... (мне все хуже...) Логика? Хочу кофе... хочу домой... еще 15 минут — и нафиг отсюда! (мне совсем плохо).

Второй час... Я попадаю в корабельный отсек... Красотища! Оживляюсь...

А это еще что такое...? Я же ЭТО в жизни не разгадаю! Кажется, крыша едет окончательно...

Крыша, она же Чайка, она же... об интимном не будем!

Привет. Извините за частые отъезды — ему без меня как-то легче. Но! — без меня он не может...

Отчего я от Талера уехала? Очень просто — мужчина, который не может удержать свою крышу в нужный момент — не мужчина. На самом-то деле поехал он, а не я. Я осталась. Вот такой вот, собственно, оптический обман зрения. Переходим к делу?

А ну-ка назовите мне классический квест, навскидку, на счет три — минимум движения, маленькие локация, упор на «найти-применить», линейный сюжет, средняя графика, куцые диалоги, основная работа — мозгом. CSI? Допустим.

Дальше, адвенчурный квест, на счет три — ага, Broken Sword III и иже с ним.

Внимание.

Атипичный классический квест. Молчание... Ась?! Правильно, Myst. Атипичный классический квест с отъездом крыши в параллельный мир на ПМЖ... Молчание.

Не пытайтесь угадать. Просто слушайте. Это игра не для всех — и не для каждого. Игра для тех, кто не дружит с крышей. Со своей крышей, прошу заметить — не кантовать!

В любой игре существует логика решения головоломок, прохождения квестов, нахождения врагов, боссов, тайников. В MJ Chameleon логики нет. Есть женская интуиция — и это максимум.

Quest-survival — знакомимся с очередным поджанром, о котором еще никто не слышал. «Сайлент Хилл» тут совершенно ни при чем —

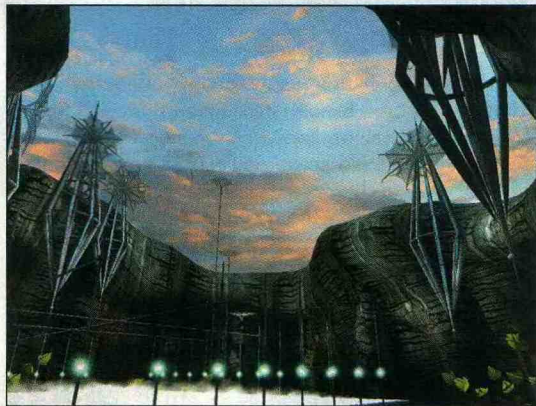


это другой принцип выживания. Тоже, кстати, максимально приближенный к реальности.

Я просыпаюсь в космическом корабле. Один. Никакого tutorиала, никаких намеков на то, кем я раньше был. Нет инструкторов, сообщающих, что я киборг, не братьев по оружию, объясняющих, как двигаться, стре-

лять, прыгать. Нет начальства, дающего миссию. Нет ничего.

Только голограмма гуманоида, которая общается, что я — предатель, и наказание будет длиться еще очень долго. И очень изощ-



ренно. Затем сообщение прерывается, теперь вы предоставлены самому себе.

Типа, начальник, типа, отдела ПОЗОРИА обижен, что ему не дают слова.

Короче, слушайте такие слова! Как можно описывать квест (именно квест!), в котором нет нормального объяснения не только самим заданиям, но и предметам, их представляющим?

...И вот вы один на станции. Вы должны открыть дверь, ведущую к шлюзу шаттлов. Знакомый сюжет, не правда ли? А дальше все по накатанной... Если шутер, то расстрелять врагов, если RPG, то перебазировать с парочкой контрабандистов-инопланетян, которые выведут по черному ходу, если квест, то найти в кармане осыпавшегося трупа бумажку с кодом паролля.

Нет! Здесь ничего такого нет. Только дверь, только код — и не единой подсказки!

Я не видел ничего подобного... И такая наглость завораживает. Слава Богу, коды не шестизначные (к следующему Рождеству точно бы угадал...) И тут я начинаю просекать жанр quest survival... То же самое, что и шутер, что и гоночный сим. Интуиция обостряется до предела — и вот ты уже знаешь, куда будет стрелять твой противник, ты знаешь, куда крутануть руль, чтобы на выраже обойти оппонента, ты знаешь, какое заклинание кастовать именно в этот момент... Такие вещи необъяснимы, они рождены только одним — звериным желанием выжить. И пусть в квесте-классике и шутере-классике они требуют разных реакций — их источник один. Желание выжить....

На этапе повального подступа квестов к заставкам адвенчурного экшена такой монстр, как Shizm ухитрился оставить при себе первоначальное — атмосферу съехавшей набок... ее... И только ее — этого достаточно.

Все квесты, которые кажутся невыполнимыми по ходу игры, легко проходятся на одной интуиции. Ибо логических объяснений им зачастую нет. И тогда приходится полагаться — нет, не на авось, не на антинаучный тык по кнопкам, а на то, что зовется в среде буддистов простым словом «я знаю». В любой другой игре я поставил бы это в жирный лоснящийся минус разработчикам, но не в Shizm-II.

Игра специально создана для того, чтобы вытряхивать нервные клетки из людей, привыкших всему находить логическое объяснение. Царство интуиции. Торжество анархической тяги к собственным решениям любой ценой. Это ли не то, о чем мы мечтали?..

Крыша, она же Чайка, она же... нет, без фамильярностей!

Нет, не то.

Попытаюсь перевести поток сумбура, выплеснутого мальчиком Кириллом (мальчиком, мальчиком — разве с ними уснешь?) на язык трезвого анализа и внятного повествования.

В 2001 году от Рождества первого девелопера и в неизвестно каком от освоения Космоса на планету Аргилис с грохотом падает корабль, а с ним и двое ученых-исследователей, Сэм и Ханна. Падают и ввязываются в непростой мир интриг антагонизма здешних жителей... Shizm называли фатальным, называли культовым. Называли славянским, чиста польским, и еще — клоном Myst'a. Как только не называли! А у поляков, между прочим, гениальные писатели, режиссеры и прочая творческая дребедень всегда была в достатке... И этот польский гонор. О, еще «Польска не згинела»...

Итак, новозеландская **Adventure Company** (оригинально, однако!) решается выпустить т.н. Shizm-II. С опаской, но решается. На руках все козыри — пристойный по многим параметрам движок *Touchdown's NOLF 2 Jupiter*, пристойный по всем статьям сценарист-фантаст *Терри Даулинг*, пристойная и смысленная команда разработчиков.

Того шока, который был после первого Shizm, в условиях победного шествия «игр на рефлекс» уже не будет. Это тоже понимают многие. Но и делать полуклещи из звездного квеста гордые новозеландцы не собираются. Потому основной упор идет на графику и сюжет. И то, и другое выходит великолепно. Интересный ход — официально игру все же не называют Shizm-II, хотя это никакой нафиг не оддон. Видимо, на гнилой волне провалов сиквелов к пупер-проектам, разработчики и издатели решают не кидаться громким именем Shizm, прикрываясь поднэймом *Mysterious Journey*.

Переделывается практически все — графика 3D'шная, персонажи анимированные. Графика настолько «рулит» самым настоящим большим рулем, что отрываться от монитора не хочется даже в попытке налить себе самый дорогой и ароматный кофе. Гейма выходит и... Ее почти не замечают. К ужасу и удивлению своих родителей, aka Shizm-II становится самой андерраундной игрой на полгода назад и... вперед?

Типа, блин, *Талер* проснулся и возревновал читателей к...

Так родуйтесь, японский бог! Сколько было говорено про то, что гейм-индустрия полностью становится на коммерческие рельсы!

Рано хоронить гейм-индустрию... Мало кто попробует Shizm-II, но те, кто попробуют — не пожалеют, даю на отсечение любой здоровый зуб, если еще хоть один здоровый у меня остался! Это игра некоммерческая, антикоммерческая и нихферштейн-коммерческая, ибо она полностью ориентирована на выживание. Полностью. Геймеру не дается НИКАКИХ поблажек. Я в кайфе... Broken Sword и Syberia мне нравятся больше, но я в кайфе. В шоке от самого себя — сколько можно захваливать игры, если твоя любимая тема — «ацтой», но все же я в кайфе! Мне хочется RPG или стратегию, но сейчас я... ну, вы в курсе. Потому что вряд ли вы найдете такое наплевательское (в хорошем, творческом смысле) отношение к геймеру. Эдакое артистичное «хрен с вами», памятное по концертам Летова-раннего и БГ. Вы проснулись неизвестно где? Вперед, без костылей и солюшенов! Как в жизни... И это хорошо, ибо никакой виртуал ЖИЗНЬ не заменит.

Крыша, она же Чайка, она же... не скажу!

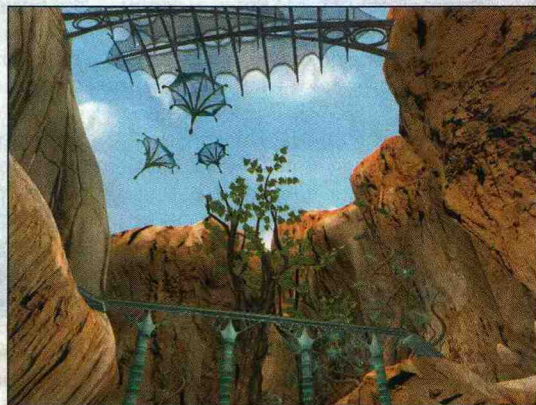
Накричался, мой хороший? Ну и ладушки, у тебя температура, иди-ка домой...

Есть один минус, явный минус, в котором я вижу смерть квестов-классик в недалеком будущем.

В Shizm'e нельзя умереть. Нельзя упасть со скалы, нельзя порезаться о шип растения и просрочить время. Нет ответственности за своего героя, нет вспотевшей спины, в ожидании расплаты за собственные ошибки. Это классический квест, последний динозавр уходящей текстовой эпохи, от которой от всего текста только *Журнал* в меню остался. Вместо текста — ролики, тоже не худшего, кстати, качества. Shizm. Полный... Это ничего, что я к вам трубой повернулась?

Эпилог

Если вам нечего делать — это игра для вас. Если вчера выгнали с работы незаслуженно, хотя вы умнее шефа, — это игра для вас.



Если у вас кровавая ссора с Крышей — это игра для вас.

Если вам надоели угодливые девелоперские реверансы перед публикой — это игра для вас.

Если вы все еще стоите на Адвенчур-Плаза недобитым декабристом и ждете последнего выстрела — это игра для вас...

...Хватит паяльщика, страницу переверни, да?

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com АЛЕКСАНДР GLUKK

Игровой BESTиарий 2003

Ну, вот, закончился 2003 год, и пришла пора, как обычно, подводить игровые итоги. Если вы помните, обычно мы просто кратенько рассказываем о наиболее понравившихся нам проектах, воздерживаясь от оценок, но в этом году мы приняли решение отойти от традиции и действительно подвести итоги. С раздачей слонов и подзатыльников.

К сожалению, назвать прошедший год особенно удачным для нас, геймеров, мы не можем, и виной тому два фактора. Во-первых далеко не все ожидаемые игры вышли в срок. Как минимум три очень громких проекта оказались перенесенными на год 2004-й, да, речь идет о Doom 3, HL-2 и S.T.A.L.K.E.R. — любая из этих игр могла оказаться той самой термоядерной бомбой, которая, увы, пока так и не взорвалась. Любая из них потенциально могла потрясти мир — оказавшись либо шедевром, либо страшным разочарованием. Увы, придется запастись терпением и надеяться, что в этом году данные проекты таки дойдут до нас. Вторая причина не особой удачности года, на наш взгляд, заключается в ряде весьма ожидаемых проектов, которые, после всех клятв и заверений разработчиков, оказались, в лучшем случае, бомбами-вонючками. Такие игры бывают в каждом году, но, имхо, в этом году разочарований оказалось слишком много, Впрочем, о провалах мы поговорим чуть позже.

В своих итогах мы опираемся на два фактора — наше личное мнение и мнение посетителей нашего форума (<http://www.mikportal.org/forum>), поскольку наши оценки могут не всегда и не во всем совпадать, то и BESTиарий (от The Best) будет разделен на две категории: «Выбор MikPortal'a» и «Выбор Редакции». Но, как вы, наверное, понимаете, в любом случае свое мнение мы считаем более правильным и объективным, а следовательно, и «Выбор Редакции» более продвинутой во всех отношениях наградой ☺.

Фух, со вступлением покончено, давайте теперь перейдем к номинациям.

1. Лучший Action 2003

Поскольку экшены относятся к жанрам, которые мы очень любим и на которых съели не одного монстра, то и начнем мы именно с этой номинации.

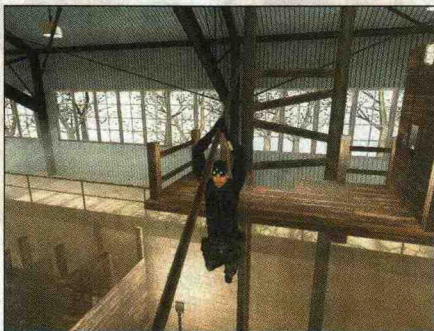
Признаюсь честно, выбрать Лучший Action нам было довольно сложно — сильных игр, слава Богу, в этом году хватало, и у каждого из претендентов были свои плюсы и минусы.

Давайте немного напряжем свою память и вспоминаем.

Splinter Cell — просто великолепный стелс-экшен, с потрясающей графикой и, как ни странно ☺, весьма удобным управлением (как для игры, которая одновремен-

но готовилась под несколько платформ). Игра, надолго застрявшая на винте Кертиса, игра, в которую очень интересно играть, и которой можно по настоящему любоваться. К минусам данной игрушки можно отнести одно — сюжет, написанный Томом Кленси. Ну и то, что стелсы нравятся, увы, не всем.

Blood Rayne — о! Рыжая, сексапильная полувампирша навсегда останется в нашей памяти. Как красиво она прыгала и как эротично, обхватив врагов ногами, пила из них кровь! Не женщина, а мечта. Что игру подвело — так это отсутствие комб и затянутость некоторых уровней, где нужно ту-



по прыгать с кочки на кочку ☺. Но все равно, игра великолепная.

Postal 2 — пожалуй, это одна из самых спорных и неоднозначных игр последнего времени. Что это? Жестокость ради жестокости или стейб над стейбом? Кто его создатели? Психопаты, которым нравится создавать абсурдные миры, или люди, стремящиеся посмеяться над всем, что нас окружает, и над собой — в первую очередь? А может, они просто ищут дешевой популярности? Об этом можно размышлять долго, и все равно каждый останется при своем мнении. Но неоспоримо одно — аналогов у этой игры нет, и еще не скоро появятся. И реакция геймеров на нее была именно такая, как и должна была быть — одни засиживались за ней неделями, проходя по несколько раз подряд, а другие сносили с винта, не пройдя и первой миссии.

Max Payne 2 — ожидаемый многими сиквел замечательной игры, покорившей сердца многомиллионной армии геймеров во всем мире. К сожалению, нельзя сказать, что вторая часть приключений опального полицейского повторила успех своей предшественницы. Особо потрясающих нововведений в игре замечено не было. Но и нельзя сказать, что игра получилась хуже. А удачное продолжение ожидаемой игрушки — это совсем не так мало. Думаю, поклонники Макса с удовольствием провели много приятных часов, с головой погружившись в перипетии судьбы главного героя.

TRON 2.0 — выпуском этой игры компания Monolith еще раз доказала свою способность потрясти игровой мир странными,

необычными и до ужаса играбельными проектами. Вспомните первый и второй NOLF, а на винте Глюка до сих пор висит первый Blood. Но сейчас речь идет не о компании



Monolith, а о ее творении — игре TRON 2.0. Такой близкий и понятный снаружи и такой жестокий и непривычный при взгляде изнутри мир компьютерных программ, в который погрузили нас разработчики, тоже восприняли не все, но, тем не менее, потрясающий в своей необычности геймплей, наверняка не оставил равнодушным ни одного геймера, который решился в него окунуться. Что тут сказать? Bravo, Monolith!

Star Wars: Jedy Academy — да простят нас поклонники Jedy Knight'a, но осмелимся утверждать, что именно эта игра является лучшим шутером, действие которого происходит в мире «Звездных войн». Динамичный геймплей, потрясающий дизайн



уровней, разнообразие миссий, замечательная графика — одного этого достаточно, чтобы игра была обречена на успех. Но разработчики на этом не остановились. Аркадные вставки, которые заставляют раздражать в других играх, в Jedy Academy не вызывают ничего, кроме восхищения. Кто из вас не помнит гонки на мотоциклах или попытки избежать встречи с песчаными червями? Но самое главное — это незабываемая атмосфера мира Star Wars, перекачанная с киноэкрана на экран монитора. Фанаты «Звездных войн» наверняка понимают, что мы имеем в виду.

Prince of Persia: Sands of Time — что тут можно сказать, жаль, что игра появилась у нас довольно поздно и не многие успели поиграть в нее в прошедшем году. Самое удач-

ное продолжение крайне удачной игры. Самая красивая игра года... слегка подпорченная управлением и камерой. Впрочем, читайте лучше обзор Кертиса, там все написано.

Естественно, что не все вышедшие экшены вошли в этот обзор, мы упомянули только наиболее понравившиеся нам проекты, и, возможно, что-то упустили. Бывает. Но в любом случае — время подводить итоги.

Выбор MiKPortal'a — *Star Wars: Jedi Academy!* Как истинные джедаи, понимаем и принимаем этот выбор, и пусть говорят, что в игре мало нового и движок Q3 устарел. Мы загадочно улыбаемся и не верим злым языкам. Jedi Forever!

Выбор Редакции — над этим мы думали довольно долго. «Принцу» не хватило буквально чуть-чуть, чтобы по праву занять первое место, но, увы. «Трон 2.0» можно назвать самой стильной игрой, но не лучшей. И вот, выбор сексуально озабоченной части нашей редакции остановился на *Blood Rayne*. Ждем вторую часть!

2. Лучшая RPG 2003

Хе, любимый цвет, любимый размер ☺. Увы, как обычно, в этом году RPG было не так уж и много, а сильных и того меньше. Но все равно есть что вспомнить, есть чему порадоваться.

«Пираты Карибского моря» — бывшие вторые «Корсары». Те самые, которые,



останься они «Корсарами», могли бы стать лучшей RPG года. Но, увы, слишком много обещаний осталось за бортом, и бурная пучина морская поглотила их... Хорошая игра, спору нет. Но не более чем хорошая.

TES-III (Tribunal+ Bloodmoon) — многие эстеты хаяли эти аддоны, обзывая их вторичными и неинтересными. Что поделать, видимо мы не эстеты, ибо нам они очень понравились. Гораздо больше, чем оригинальный «Мор». Так держать, парни! А лучше подарите нам TES-4!

The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure — что тут можно сказать? Что можно, то мы уже написали. Увы. В этот раз создатели «Арканума» явно решили схалтурить — и схалтурили. Нет, игра получилась неплохой, но ждали от нее гораздо большего.

«Космические рейнджеры» — в голосовалке на портале эта игрушка проходит как RPG, но мы бы все-таки отнесли ее к мультижанровым продуктам.

Neverwinter Nights: Shadows of Underentide и подоспевшая в конце года **Hordes of the Underdark** — отличные, просто великолепные, аддоны прек-

расной игры. Кто не играл — настоятельно рекомендуем.

Star Wars: Knight of the Old Republic — выбор настоящих джедаев. Игра с потрясающей графикой и играбельностью. Игра, которая нас буквально потрясла, выр-



вав из привычного мира и мощным пинков зашвырнув на окраину далекой-далекой галактики. Одна из немногих игр, в которой разработчики действительно выполнили свои обещания.

Итак, фанфары!

Выбор MiKPortal'a — *Star Wars: Knight of the Old Republic*! А что, могло быть иначе?

Выбор Редакции — говорим, же, иначе быть не могло. *Star Wars: Knight of the Old Republic* — однозначно. Наши аплодисменты.

Продолжаем? Конечно. Что у нас на очереди?

3. Лучшая тактика 2003

Честно говоря, немного спорная номинация, как на наш взгляд. Но... Ладно, давайте попытаемся повспоминать, хоть это так тяжело.

Commandos 3 — ну что можно сказать? Отличное продолжение отличной игры. Достойное всяческих похвал.

Cold Zero — экшена в этой игре, пожалуй, побольше, чем тактики, но, с другой стороны, вы ведь сами выбираете стиль прохождения. Не так ли? Нам очень понравилась — стильно и со вкусом. Кстати, тоже одна из игр, которую очень трудно классифицировать, но, поскольку, среди экшенов ее не было, то поставим ее в тактики ☺.

Medieval TW: Viking invasion — неплохая игра, но, увы, чего-то ей явно не хватает. Не подскажите, чего?

Операция Silent Storm — да-да, наш полностью трехмерный и очень качественный ответ Джагету. Игра, которая просто не может оставить равнодушной. Красивейшая игра, для своего жанра, а в плане физики — так просто революционная. Да, конечно, с рядом недоработок и глюков, но все равно. Что тут можно сказать? Да ничего, только, стиснув кулаки, с нетерпением ждать аддона. Чем мы и предлагаем заняться.

Думаю, как вы сами понимаете, особых проблем с выбором лучшего в этой категории у нас не было, тут все просто и понятно.

Выбор MiKPortal'a — *Операция Silent Storm*. И кто бы усомнился? У игры в этом году просто нет конкурентов. Игра в одни ворота.

Выбор Редакции — хотелось бы, чисто из вредности, поставить другую игруш-

ку, да рука не поднимается. Садисты мы, что ли? Нет. *Операция Silent Storm!* Спасибо «Нивалу» за наше счастливое детство.

В общем, единогласно и без вопросов.

4. Adventure

По непонятным нам причинам этот жанр был незаслуженно забыт на форуме, ну, что ж, исправим ошибку камрадов, нельзя забывать такие громкие проекты.

Broken Sword: The Sleeping Dragon — продолжения культовой квестовой серии давно ожидали поклонники жанра. Ни для кого не секрет, что «Спящий дракон» — первая игра сериала, выполненная на новом движке. Однако разработчики пошли дальше и так сильно переработали игровой процесс, что он изменился до неузнаваемости. Риск был велик. Старых фанатов *Broken Sword'a* вполне могли отпугнуть подоб-



ные перемены. Но девелоперы, видимо, были уверены в своих силах и... не прогадали. *Broken Sword: The Sleeping Dragon* был воспринят на ура практически всей игровой общественностью. Он не только не растерял старых поклонников, но и приобрел множество новых.

Uru: Ages Beyond Mist — еще одно удачное продолжение культовой игры. Каждый, кто хоть немного увлекается квестами, просто не мог не слышать о *Mist'e*. Думаем, что UbiSoft не просчиталась, превратив онлайн-проект в оффлайн-игру. Как говорится, *Mist*, он и в Африке *Mist*, и любители этого сериала нашли в *Uru* именно то, что и ожидали увидеть.

Silent Hill 3 — и опять продолжение! Сколько можно, а? Но, что приятно, про-



должение опять удачное. Мы любим Хейзер — особенно Кертис и Микпорта ☺. Говорить о SH3 можно долго и эмоционально, но стоит ли? Все уже сказано в обзоре.

Итак, внимание!

Выбор Редакции — *Silent Hill 3!*

Неужели у кого-то были сомнения?

На этом разрешите распрощаться. Но не надолго, а до следующего номера. Как говорится — ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ.

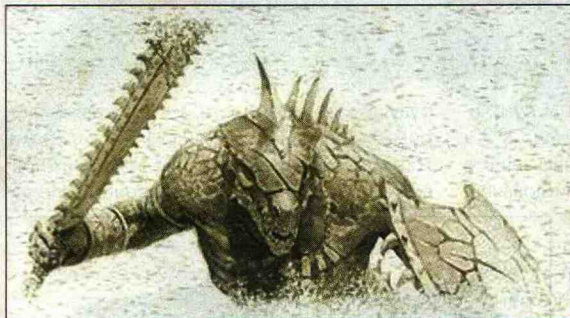
Android andkov@ukrpost.net Andrew_Phill mcburger@ukr.net

WARHAMMER

Если у вас остались кубики Силы и спеллы, — можете точно так же попытаться использовать и их.

6. Попытка рассеять заклинания, остающиеся в игре.

А теперь можно попытаться и рассеять сотворенные ранее spell'ы. Для этого нужно выбрать стоимость заклинания по книге магий с помощью всех оставшихся кубиков (и Рассеивания, и Силы). Только сначала это дела-



ет противник, а уж потом вы. Заклятия, посланные ранее с непреодолимой силой, теперь могут быть рассеяны в обычном порядке.

А в то время как шустрые волшебники, еще до того, как засверкают мечи, секиры, топоры, обрушивают свои сюрпризы на головы врагов, наши ворошиловские стрелки как раз успевают навести прицел и спустить тетиву (нажать на курок, поджечь фитиль, метнуть дротик). Так пусть же тебе, вражина, будет неповально с мечом к нам приходиться!

Стрельба

«Лучники дали залп, и шамана пробило десятком стрел, он немного пошатался и с хрипом упал. Отряд Адорфа пытался отстреливать зеленокожих, которые, прикрывшись щитами, кромсали пикинеров. Но стрелы не наносили им большого вреда, только с треском ломались о дерево, и лишь некоторые впивались в тело.»

Гоблины окончательно пришли в себя, они начали засыпать стрелами ряды бретонцев, отряды легковооруженных мечников попытались укрыться, но от такого шквала попробуй спрячься.

1. Объявление целей.

Перво-наперво, дабы избежать неразберихи, необходимо указать кто и в кого будет стрелять в этой подфазе. Стрелять может любой отряд, вооруженный чем-либо с дальностью большей, чем у меча или алебарды. Цель должна находиться в секторе 90° перед отрядом и не заграждена каким-либо отрядом или препятствием. Впрочем, здесь есть одно «но». Если отряд находится непосредственно перед заграждением, он может вести огонь (по нему, соответственно, тоже стреляют). Также можно вести огонь по отряду в лесу, если он расположен не далее, чем в 2" от кромки. Стрельбу ведет только первая шеренга (и вторая, если стрелки стоят на холме) для того, чтобы не уничтожить ненароком передвостоящего.

2. Измерение расстояний.

И только теперь, после объявления целей, вы можете провес-

ти измерение расстояния, причем, если ваш глазомер вас подвел, и дистанция между вашими солдатами и целью больше дальности оружия, автоматически засчитывается промах. Также существует понятие *длинной и короткой дистанции*. Если расстояние больше, чем половина дальности стрельбы, — это *длинная дистанция*, если меньше или равно половине, — *короткая*. Это один из модификаторов, о которых расскажу ниже.

3. Броски на попадание.

А теперь наступил один из самых ответственных моментов: нужно определить, попали ли ваши снайперы туда, куда хотели. Посмотрите на **табл. 1** и увидите, какое число нужно выкинуть на D6 для успешного поражения цели.

Следует учесть, что выпадение единицы всегда означает промах независимо от модификаторов. А вот, кстати, и они:

+1 — большая цель;

-1 — стрельба при движении, стрельба по атакующему врагу, стрельба на длинной дистанции, стрельба по одиночному персонажу или Вольным стрелкам, цель находится за «мягким» укрытием (изгородь, лес, кусты, ограда, высокая трава);

-2 — цель за «твердым» укрытием (камни, скалы, стены, частокот, здания, окопы и рвы).

Если вам выпадет стрелять по цели, для попадания в которую с учетом модификаторов необходимо выкинуть 7 или больше, нужно выкинуть 6 на D6, а потом повторить бросок и получить 4, 5 или 6 для попадания в +7; 5 или 6 — для +8; 6 — для +9. При +10 в цель попасть невозможно по определению.

4. Броски на нанесение ранений.

Ну, попасть в цель — дело нехитрое. А вот нанести рану — уже сложнее. Для этого нам снова на помощь придет бросок на D6 и **табл. 2**. Тут по горизонтали указана *стойкость цели (T)*, по вертикали — *сила оружия атакующего (S)*, а на пересечениях сетки координат — *необходимое количество очков*.

Если на ваших солдатах имеется какие-либо доспехи, именно они и могут спасти их от огня врагов. Для каждого успешного ранения необходимо кинуть D6 и, в случае если результат больше или равен спасроску модели (стрела застряла в кольчуге, пуля срикошетила от шлема и т.д.), то ранение не произошло.

За легкую броню дается спасбросок 6+, за тяжелую — 5+. Плюс модификаторы: щит, броня для лошади +1, если модель — всадник, то тоже +1. Также есть отрицательные модификаторы, высчитывае-

мые в зависимости от силы оружия противника. Если она больше или соответствует 4, то добавляется модификатор, равный этой силе, минус 3 (-1 — для показателя силы 4, -5 — для показателя 8 и т.д.). Все бы просто, но подлецы-колдуны придумали разнообразные магические защиты. Они не модифицируются силой нападающего и помогают избежать ранения, когда ничто другое уже не действует. Можно иметь одновременно и магическую, и доспешную защиты.

5. Удаление потерь.

А теперь время поработать могильщиком. Единицы, получившие максимальное допустимое количество ранений (W), удаляются из задних шеренг отряда (считается, что на место убитых впереди заступают их товарищи) или с краев, если шеренга одна. Если враг умудрился потерять во время обстрела 25% и больше личного состава, он обязан немедленно пройти тест на панику.

«Мечники долго не продержались. Упал сначала один, затем второй, третий... Раздался ропот, кто-то закричал полным ужаса голосом... Первыми дрогнули солдаты левого фланга. Они просто на ходу развер-



нулись и побежали прочь от смертоносного дождя. Вдруг на голову одного из бойцов шлепнулся камень и покатился дальше, давя все на своем пути. Затем второй... Третий... Смертоносный град продолжался с ужасающей мощью, орочьи катапульты зашвыривали место битвы из-за близлежащего лесочка. Правда, под их ударами падали как враги, так и свои. Бретонский генерал напавил один из отрядов для обнаружения и обезвреживания этих устройств».

Продолжение следует

Табл. 2

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

Табл. 1

Мастерство стрелка (BS)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Очки по D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

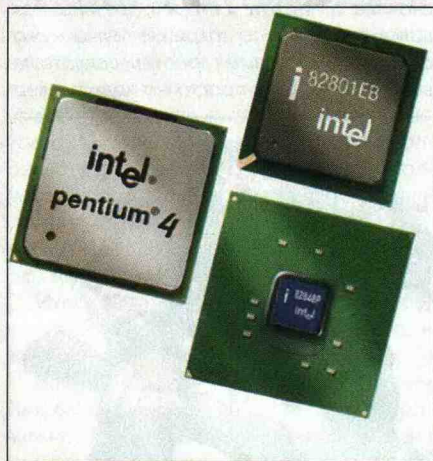
Антон ТОКАРЕВСКИЙ antonio_2003@ukr.net

Железное конфетти 2003

Дорогой Дедушка Мороз!
Компьютер Pentium 3, который
я просил у тебя в прошлом году,
а ты не принес, можешь оставить себе.
А мне, пожалуйста, принеси Pentium 4.
Со следующими конфигурациями...

Минимальные требования: прочитать.
Максимальные требования: оценить ☺.

Уже давно стало традицией подводить
итоги года ушедшего на рубеже года насту-



пившего. Это касается не только повседневной жизни, но и абсолютно всех сфер человеческой деятельности. Самое время задуматься и нам: что же принес в нашу «железную» жизнь канувший в Лету 2003 год, и с какими достижениями компьютерная индустрия предлагает нам начинать свою деятельность в году наступившем?

В первую очередь, следует отметить, что минувший год вновь порадовал нас такими новинками, которые еще несколько лет назад казались недостижимой мечтой, граничащей с фантастикой. 2003 год показал, по-моему, всему миру, что тотальная компьютеризация населения планеты — процесс неизбежный, развивающийся стремительными темпами и с каждым днем набирающий все новые и новые обороты. Вообще, за последнее десятилетие XX века и за три года века XXI достижения в области компьютерных технологий до неузнаваемости изменили нашу жизнь.

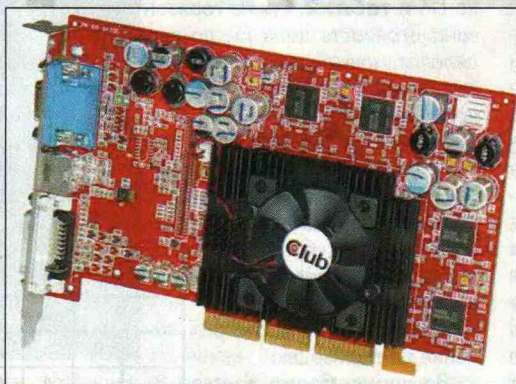
Попробуем представить, как мог бы выглядеть гипотетический Компьютер-2003.

Начать, пожалуй, следует с **материнских плат**. В 2003 году усилилась тенденция к производству продуктов, созданных по принципу «все-в-одном», т.е. «мамки» сразу же оснащаются интегрированным графическим ядром и звуком. Одними из самых значительных в этой категории новинок ушедшего го-

да можно назвать платы, построенные на чипах nForce 2, которые работали еще с 32-битными процессорами (появившись еще в 2002 году, в 2003-м они получили дальнейшее развитие). А вот серия чипов nForce 3 от NVIDIA создана была специально для 64-битных процессоров от AMD. Компания Intel порадовала потребителей платами с поддержкой частоты шины FSB — 800 МГц. Последними достижениями в этой области являются чипы i875P/i865PE/i848P для процессоров Pentium 4 (Socket 478). VIA не осталась в стороне и в этом году анонсировала чипсеты PT800 и PT880, а для платформы Socket A — чипсет KT600. Последним детищем SIS в ушедшем году является чипсеты для процессоров Athlon 64/Opteron — SIS 755 и SIS 760.

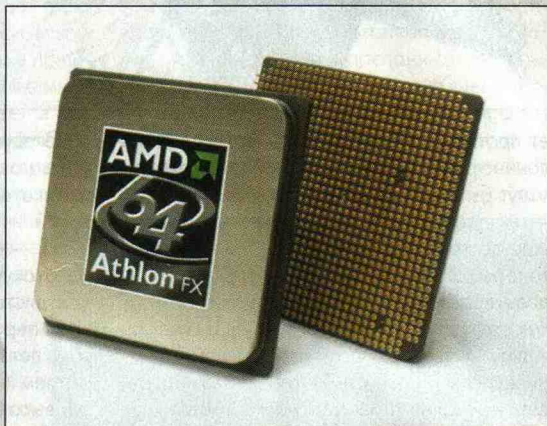
Ну а для процессоров Pentium 4 от SIS выпущена целая линейка чипсетов, среди которых SiS 655TX, R659, 655FX. Заметно, что SIS все 365 дней трудилась в поте лица ☺, не растерять бы им свой пыл и в новом году. Подытоживая, можно коротко сказать следующее: основные производители чипсетов не распадаются и не дают скучать пользователям.

Теперь о **процессорах**, которые порадовали нас новыми частотами и технологиями. Правда, о частотах со всей определенностью сказать что-либо сложно, так как на процессорах от AMD уже давно указывается номер модели с определенным рейтингом.



В ушедшем году корпорация Intel впечатлила нас процессорами Pentium 4, которые доросли до частоты 3.2 ГГц. Процессоры от Intel в воплощении P4 Extreme Edition получили полноценный кэш 3-го уровня, объем которого теперь составил 2 Мб, что в ряде случаев дает весомое преимущество перед простым Pentium 4. Тем не менее, по поводу Extreme Edition можно предположить следующее: массовым продуктом в ближайшем

будущем он вряд ли станет, в первую очередь, по причине высокой стоимости. Кроме того, разрыв между ним и P4 во многих приложениях не такой уж существенный. Не ду-



маю, что для массового пользователя так уж важны какие-то несколько процентов передела. А вот цена его ощутимо выше.

Новые процессоры появились и у AMD, причем что интересно, они вполне способны конкурировать с процессорами Pentium 4 Extreme Edition. Более того, новые процы от AMD по некоторым показателям даже опережают P4 EE. Компания явно растет.

Осенью AMD анонсировала процессоры Athlon 64 3200+ и Athlon 64 FX-51. Кэш второго уровня у 64-битных процессоров от AMD составляет 1 Мб. На мой взгляд, весьма значительным является тот факт, что эти процессоры существенно разнятся. Так, например, последние на сегодняшний день процессоры от AMD Athlon 64 3200+ предназначены для материнских плат с Socket 754, а Athlon 64 FX-51 — для «мамочек» с Socket 940. И это, заметьте, в то время, когда Pentium 4 и не думали менять свою упаковку (покаместь), продолжая преспокойно работать только на Socket 478. Из вышесказанного следует, что «переселиться» с Athlon XP на Athlon 64 или Athlon FX без смены материнки и памяти (в случае перехода на Athlon FX) не удастся. Я не ошибся, написав «память», ибо Athlon FX работает с регистровой памятью, в отличие от Pentium 4, Athlon 64, Athlon XP. Так что в случае чего, апгрейд потребует весьма существенный.

Новыми **видеокартами** в прошлом году нас порадовали не только такие признанные гранды, как NVIDIA и ATI, но и некоторые другие производители. Но обо всем по порядку.

В 2003 году NVIDIA, не зная отдыха, клепала все новые и новые видеочипы: GeForce FX 5200/5600/5700/5900/5950, а также раз-

личные модификации этих чипов. Процесс этот, думается, был довольно трудоемким, так как нужно было все время что-то разгонять или подрезать, чтобы старое творение выдать за новый продукт ☺.

Кстати, в конце года появились видеокарты, созданные на базе GeForce MX 4000, настроенные почему-то на начальный уровень, да и сама видяха поддерживает только DirectX 8.1. Как-то прокомментировать это новшество пока не представляется возможным, ибо совершенно не понятна сама суть задумки. Что это, шаг назад или хитро продуманное принципиально новое устройство, всей прелести коего мы пока не смогли оценить в силу своей неадекватности и ограниченного кругозора ☹?

Порадовала нас и ATI свеженькими Radeon'чиками 9200\9500\9600\9800, которые отличаются разными модификациями: есть урезанные, есть разогнанные версии на базе этих чипов, ну и, конечно же, есть простые видяхи ☺. Кстати, хочу отметить, что видеокарты на базе Radeon ничуть не хуже видях на базе GeForce FX. Таким образом можно поставить в один ряд Radeon 9600 и GeForce FX 5600, так как производительность у них примерно одинаковая.

Вышли из спячки специалисты из S3, и хотя продукт еще не поступил в продажу, компания уже представила широкой общественности опытный образец. Новый девайс получит название Delta Chrome, и это будет целое семейство видях, аж 8 разных вариантов!

Ближе к концу года также была анонсирована линейка видеокарт Volari от недавно образованной компании XGI. Ну что ж, подождем, посмотрим, полюбопытствуем.

Пришла пора порадовать любителей музыки и тех, кто занимается музыкой профессионально. В прошлом году появилась новая **звуковая карта** от Creative — Audigy2 Platinum eX. Сам производитель позици-

ками, которые светятся в темноте. У этой консоли наличествуют все спецэффекты, кото-



рые есть на ди-джейском пульте, а потому она понравится как профессионалам, так и начинающим любителям — ведь благодаря этому устройству можно устроить настоящую дискотеку, не выходя из собственного дома.

Эх, безвозвратно ушло то время, когда **винчестеры** аж в 10 Мб казались нам исключительно солидными устройствами для хранения информации. Да и цена на них была, ой какой кусачей. Теперь ситуация изменилась кардинальным образом. Тот факт, что еще сравнительно недавно восьмидюймовый винт емкостью 5 Мб стоил 5000 «мертвых американских президентов», кажется нам дурной шуткой. Но ведь было же! Сегодня жесткие диски в 120 Гб уже не впечатляют, да и цена на них меньше доллара за гигабайт.

Приятное событие произошло в минувшем году:

винчестеры нарастили свой объем до 300 Гб. Значительно повысилась скорость работы у SATA-винчестеров (до 10 000 об/мин), правда, с такой скоростью пока что выходят жесткие диски довольно маленького объема (36.7 и 74 Гб), и выпускает их исключительно Western Digital. Модель называется WD Raptor 360GD. Относительно нее можно с уверенностью сказать: глав-

более емкий девайс лучше покупать поближе к концу нового года, так как неизбежно появится еще более навороченный винт, следовательно, цена на все предыдущие модели будет снижаться.

Как и в прошлом году, не изменилась ситуация с **CD-RW** и **DVD-ROM**. Они нужны и нужны всем. С каждым днем все острее ощущается необходимость приобретения такого девайса, а простого сидюка уже определенно не хватает для полного счастья. Цены на пишущие дисководы значительно упали, и теперь даже CD-RW со скоростью формулой 52/32/52 можно приобрести за вполне разумную цену. Поверьте, уже через месяц он оправдает ваши надежды. К примеру, у вас на винчестере скопилось масса фильмов (учитывая, что в среднем 1 фильм занимает 600-700 Мб, а винчестер-то не резиновый). Чтобы освободить место, вы не удаляете любимый мувик, а просто-напросто переписываете его на CD-R. Или другой пример: для транспортировки очень большого количества файлов вам достаточно будет просто за-



писать их на CD-RW, тем более что на него можно не только писать, но и перезаписывать информацию, то есть использовать неоднократно. Конечно же, есть диски и большей емкости. Как вам такой вариант: 4.7 Гб информации в кармане рубашки? Все очень просто. Уже не первый год существуют приводы DVD с возможностью записи/перезаписи, и цена на них неуклонно снижается. По-моему, преимущества очевидны: современный DVD со скоростью записи 4X способен записать диск объемом 4.7 Гб всего за 15 минут! К тому же в конце года появились мультимедийные DVD-ROM-приво-



онирует карточку как оптимальное решение для музыкантов и продвинутых геймеров. Причина этому — наличие внешнего модуля, с большим количеством различных входов и выходов.

Еще один удивительный девайс — внешнее многоканальное USB-устройство Hercules DJ Console с функцией DJ Mix-контроллера. Весьма интересное устройство, которое особенно понравится начинающим диджеям, желающим научиться работать с такого рода девайсами. Модель очень небольшая, и ее можно носить с собой на плече. Еще прикольной фишкой является, на мой взгляд, то, что устройство оснащено кноп-

ное — не объем, главное — производительность ☺!

Честно говоря, модели емкостью в 200-250 Гб доступны пока, увы, не всем, зато подешевели винты емкостью 80-120-160 Гб. Поэтому сейчас довольно разумным приобретением можно считать винчестер именно такого объема, так как в последнее время даже игры разрослись до невероятных размеров (я уже не говорю, о том, что фильмы, музыка и масса программ тоже требуют очень много места на жестком диске). А



ды, которые поддерживают оба формата: DVD-R/RW и DVD+R/RW. Такие приводы получили название **DVD Dual**.

Продолжение следует

Наименование	ГРН	у.с.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
cel 7/256/20GB/4-лнейр/CDX2X	1604	297	3
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
P4.2.0/512/80GB/12GB/CDRW+DVD	3013	558	3
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Durl 6/256/20GB/VAln/CD2/255W/10D	1435	269	3
Мобильные компьютеры			
HP K1500/12.1" 1600/800/CD	1853	195	4
HP K1500/12.1" 1600/800/CD	1853	195	4
6-3.750/15.5"/15.5"/1400/800/CDRW	2382	18	4

МПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛИ ЛК

Процессоры		
Celeron 366-2.4 (Coppermine) Tm	97	18 %
AMD Duron 1.8 GHz / 2.2 GHz on	211	39 %
Intel Celeron 300 1.6 GHz Socket A	237	43 %
Duron 1.5 GHz Athlon	258	46 %
GPU Athlon XP 1600	283	53 %
Celeron Socket-478 1.7 GHz R2M	324	60 %
GPU Athlon XP 2000+	339	65 %
GPU Athlon XP 2200+	370	67 %
Celeron 2.4 GHz Socket 478 Bx	412	76 %
GPU Celeron 2.4 GHz Socket 478 Bx	414	75 %
Celeron 2.4 GHz Socket 478 Bx	486	88 %
GPU Athlon XP 2400+	487	90 %
Athlon XP 2500+/233 MHz Trm	497	92 %
GPU Pentium 4 1.8 GHz 512 GB Cache	673	124 %
GPU Pentium 4 1.8 GHz 512 GB Cache	674	124 %
GPU Pentium 4 1.8 GHz 512 GB Cache	721	136 %
Pentium IV 2.4 GHz 512GB cache P68	929	172 %
GPU Pentium 4 2.6 GHz 512 GB Cache	933	169 %

Модули пам'яті	110
----------------	-----

128-254M PC2100	113	21	2
DDR SDRAM 128 MB	21	2	3
DDR SDRAM 128 MB	116	21	5
DDR SDRAM 128 MB (Performance 8K)	156	28	15
DDR SDRAM 128 MB	177	39	3
DDR SDRAM 256 MB PC2100	204	37	5
DDR SDRAM 256 MB PC2100	216	40	2
DDR SDRAM 256 MB PC2100 Infusion Gr	232	42	5
DDR SDRAM 256 MB PC2100	239	43	3
128MB Flash memory UCB (CATON)	238	44	3
30 DIMM DDR SDRAM 256 MB PC2100 MF	243	44	5
30 DIMM DDR SDRAM 256 MB PC2100 MF	252	47	2
112 1024MB DRAM 256 MB Infusion	259	48	3
DDR SDRAM 512 MB PC2100	373	69	2
DDR SDRAM 512 MB PC2100	397	72	5
DDR SDRAM 512 MB PC2700 RAMBUS CL	436	83	3
DDR SDRAM 512 MB PC2700 RAMBUS CL	464	84	4
DDR SDRAM 512 MB PC2100 Infusion Gr	662	120	5

Алтеринский плато	237
-------------------	-----

Socstar A KM16 AGFIRE + Yikes + Sound	270	50	2
Socstar A KM16 ATX-4000 + Sound ATX	286	53	2
M3 Javey V400SR VIA I4400 Socstar A	293	33	5
M3 Javey V400SR VIA I4400 Socstar A	336	59	5
BASFPE - Sound ATX + Low ATX	352	67	2
Socstar A Inforce2 Ultra 4000 + Sound	351	65	2
MSB Alboran P84SEV Ph2 I84SGV-4000	370	67	2
M3 Alboran P84SEV i84SGV	375	68	5
M3 Alboran M3ASGV1 i84SGV	375	68	5
Echelon S1-KG600 + Sound	375	68	5
M3 Javey V400SR + KAD VIA I4400	378	89	2
M3 Intel D878P0S1 Socstar A78	552	100	5
ASUS SOCSTAR B78BPAPROD + Sound	621	113	2
M3 Abit NF7-S NVidia nForce + Sound	629	114	5

Жесткие диски IDE	262	
-------------------	-----	--

Bennecore WD 20 GB 5400rpm	286	53	2
WD-40GB(5400/7200) WD, Samsung	295	55	3
Bennecore WD 40 GB 7200rpm BMS-c	313	58	2
HDD Samsung 40 GB 5400 rpm	315	57	2
HDD Seagate 40 GB 5400 rpm	320	58	5
HDD WD 40 GB 5400 rpm 2 MB Cache	323	58	4
HDD WD 40-882 GB 7200 rpm 2 MB Cache	326	59	5
HDD Samsung 40 GB 7200 rpm	326	59	5
HDD Seagate 40 GB 7200 rpm	327	61	5
Bennecore Samsung 80 GB 7200rpm	389	72	3
80-120GB(5400/7200) Samsung, Seag, IBM	389	72	3
HDD WD 120 GB 7200 rpm 2 MB Cache	546	99	5
HDD WD 120 GB 7200 rpm 8 MB Cache	624	113	5

Связные диски	83	
---------------	----	--

CD drive 52x SAMSUNG NEC/BENG	92	17	3
CD-ROM 52x NEC/ATAP	99	18	3
CD-ROM 52x TEAC IDE	103	19	3
DVD 16x/40x SONY/ASUS/TEAC/SAMSUNG or	178	33	3
DVD-ROM 16x/4x TOSHIBA	194	36	2
CD-RW 16x 52x/32x/52x IDE	204	37	5
CD-RW Acer/Beng 52x/24x/52x IDE	210	38	5
CD-RW ASUS/IG TEAC SONY 52x/24x/52x	216	40	5
CD-RW Sony 52x/24x/52x	232	43	2
CD-RW ASUS 52x/24x/52x IDE Retail	237	43	5
CD-RW + DVD-ROM Samsung 52x/24x/52x	326	59	5

Наименование	ГРН	Т.б.	Код
DVD+CDRW Sony/UMC/ Samsung 48/72	329	81	3
COMBO DVD-RW 16x +CDRW 48/24x/48x	340	63	2
CD-RW + DVD-RW TEAC 48x/24x/48x/16	342	62	5
CD-RW + DVD-RW LG 12x/16x/32x/8x	348	63	5
MultiMedia			
AS Also A-107 80 W FMPO	17	3	5
AS SVEN SP6 210	27	5	4
Sony CD-600 Volume control Kase-o	27	5	4
AS A-370 Volume control Kase-o	33	6	4
AS A-500 140 W FMPO	33	6	4
AS Also A-128	39	7	5
AS Also A-309 120 W FMPO	39	7	5

Channels	3
----------	---

AS Aiko AW-221 2x3 W RMS	39	7	5
AS CodeGen SP-180 2x10 W RMS	5	10	5
AS CodeGen SP-182 2x10 W RMS	5	10	5
AS CodeGen SP-530 Subwoofer 18 W +	121	22	5
AS CodeGen SP-530 Subwoofer 18 W +	127	23	5
AS Maximo WCS-400 2x18 W RMS	127	23	5
AS Maximo WCS-299 2x18 W RMS	132	24	5
AS CodeGen SP-510 Subwoofer 25 W +	138	25	5
AS CodeGen SP-910 Subwoofer 25 W +	155	28	5
AS Maximo WCS-838 Subwoofer 18 W +	160	29	5
AS Creative 6.1 Inspire 6700 Sub	235	47	5
AS Inc. YE 1A Hi-Fi 276 Divertimento	235	47	5

Видеокарты	
------------	--

SYGA 4x MS Nividia GeForce 2MX 400	190	77	5
4xMS GeForce 4 MX440 IV-out 128bit	217	32	5
ATI Radeon 9200 64M VIVO TVO or	243	45	2
TV-Tuner AverMedia TV Studio 303	242	62	5
SYGA 128 MS Sapphire Radeon 9200	359	65	5
ABIT GF 5200 E+/4x 128MS DDR TV/DVI	394	73	3
ATI RADEON 9000PRO 128M VIVO TV	529	98	1
ASUS VPS20VideolinkGeForceFX5200	594	110	3
128MB Radeon 9600 Pro DDR AGPx=TV	729	135	2
MSI FX5600-1128 Bx IV-out	826	153	3
ATI RADEON 9200 EDR AGPx=TV	2090	387	3

Мониторы	
1х60 Нг	5

15° 0.28 BenQ V551 1024x768 60Hz	545	101	4
Monoprop 17" SM 551S	583	108	4
17" Samtron 76E	591	107	5
17° 0.27 BenQ W973 1024x768 85Hz	621	115	4
17" Samsung 7535E	624	113	5
17" Samsung 7530FX	740	134	5
17" Samtron 7480E	745	135	5
Monoprop 17" SM 753 DPK	756	140	2
17" Samsung 7550FX	800	145	5
Monoprop 17" SM 755 DPK	832	154	2
17" SAMSUNG 7550DF	842	156	3
Monoprop 17" SM 765 J6K	848	157	2

9	10
10	11
11	12
12	13
13	14
14	15
15	16
16	17
17	18
18	19
19	20
20	21
21	22
22	23
23	24
24	25
25	26
26	27
27	28
28	29
29	30
30	31
31	32
32	33
33	34
34	35
35	36
36	37
37	38
38	39
39	40
40	41
41	42
42	43
43	44
44	45
45	46
46	47
47	48
48	49
49	50
50	51
51	52
52	53
53	54
54	55
55	56
56	57
57	58
58	59
59	60
60	61
61	62
62	63
63	64
64	65
65	66
66	67
67	68
68	69
69	70
70	71
71	72
72	73
73	74
74	75
75	76
76	77
77	78
78	79
79	80
80	81
81	82
82	83
83	84
84	85
85	86
86	87
87	88
88	89
89	90
90	91
91	92
92	93
93	94
94	95
95	96
96	97
97	98
98	99
99	100

Maesnet 15° 57' 57" Nf	1075	199	2
15 ACC-CD (MS204-1024*768)T5	1863	345	3
15° E-BF (BFD 1500*1500) T5 MultiMedia	1874	347	4
15° 15' 15" Nf	1898	348	3
15° SONY (S1500) (prebeta) T5 TCOP9	1899	370	3
15° Semang 1525 Tf	2015	365	5
15° Semang 1528 Tf	2098	385	5
15° Semang 1529 Tf	2125	385	5
15° Semang 1526 Tf	2171	403	2
Maesnet 15° 58' 15" Nf	2187	405	2
15° Semang 1521 Tf	2236	405	5
15° Semang 1526-AM Nf	2279	422	4
15° Semang 1526 Tf	2311	428	4
17° 0.264 (BFD 1500*1500) T5 MultiMedia	2354	436	4
17° Semang 1725 Tf	2374	450	5

*1024	24
-------	----

17" Sonoma	2334	470	3
17" Sonoma 1725 HF	2594	470	5
Masterp 17" SM 172V HF	2727	505	2
17" Sonoma 173x HF	2770	513	4
17" Sonoma 172x mm HF	2889	535	4
Устройства ввода			
Keyboard BENQ/Cherry/Codages/Stern	16	3	3
Mouse Small/Optical/Rado/P52 or	16	3	3
Модемы			
Int Lucent / Kworld / Acrop 54k or	54	10	3
ACORP Int. int-5415 V.92 54k Lucent	39	11	2
56 K ACORP MS64ML Int. PC	72	13	5
56 K ACORP MS64EM Int Great Ukraine	171	31	6

Connexion	18
	19

QVC 56K VECTOR K20/K21/USB or	211	39	3
56 K Speed Conn+ ext. Orest UKr	226	41	5
56 K ACoP M56C2 ext. Orest Ukraine	226	41	5
Zykel OMNI Vector (analog mini line)	248	46	3
56 K / V.92 Orest Ukraine ext.	254	46	5
56 K Zykel OMNI Mini ext. V.90	304	55	5
56 K Zykel OMNI Duo ext. V.92 Serial	502	91	5
Koymysa			
hp 250/350/350/450 ATX P.4 or	54	10	3
Koymysa INC 250 W ATX	88	16	5
Koymysa INC-827 SIA ATX 230 W	97	18	2

Наименование	ГРН	У.с.	КОД
Содерж. SWEEZ_KMZ	103	19	3
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струнные пианеты:			
Принтер HP Deskjet 3320 A4	204	37	5
Принтер Lexmark 254 A4	204	37	5
Принтер Lexmark 235 A4	259	47	5
EPSON Stylus A4 (USB/parallel)	219	39	3
Принтер HP Deskjet 3550 A4	381	69	5
LEXMARK 252 (usb) 1200x1200 US/PT	454	86	5
HP Deskjet 5150	562	104	4
Принтер HP Deskjet 5150 A4	581	107	5
Принтер HP Deskjet Photo 250	211	33	3

1.1210	661
--------	-----

SAMSUNG ML1207/1250/1510 ML/USB	875	162	3
HP LaserJet 1050W A4	938	170	5
HP LaserJet Canon LBP-810 A4	960	174	5
HP LaserJet Samsung ML-1250	960	174	5
HP LaserJet 1005W	983	182	4
HP LaserJet 1005W 600dpi, 14ppm	1015	188	3
HP LaserJet Canon LBP-1120 A4 USB	1016	184	5
Canon LBP-1120	1058	196	4
HP LaserJet 1005W	1080	200	4
HP LaserJet 1300 A4	1750	317	3

Express 1200 08+
B+ 485t (dim)
1200021

Сетевая карта Realtek 1200T4 EU	320	58	5
Веб-камера 1200T4 (скажем, 4000/1200)	334	40	3
Сетевая карта Realtek 2448 TA EU	392	71	5
Сетевая HP Scanjet 2400C	414	75	5
HP SJ 2400C 4880x1200x1200/g/45sec	427	79	3
Сетевая карта Realtek 2400T4 Pro	513	93	5

Источники бесперебойного питания (UPS)

Surge Power V3550 Yamae series	321	41	3
ИБП KME UP-008 K2EJX - 800VA W/IBM	262	67	2
APC BK 500/650/1000 USH/UP/Italy et	405	75	3

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

г. Выхомль ш.ч/б	27
дм ш.ч/б ст.	308

УСЛУГИ			
Модернизация с пакетом Б/У комп-н	27	5	3
Настройка ПК			6
Модернизация любых ПК			6
Модернизация мониторов			6
Модернизация принтеров			6
Ремонт ПК			6
Модернизация любых ПК			6
Бесплатные консультации по ПК			6
Консультации по модернизации ПК			6
Пакетная модернизация Б/У			6

08 5/9
0 H08MB

Покупка периферийных устройств Б/У		8
Настройка ПК		8
Продажа поврежденного ПК		8
Продажа поврежденных комплектующих		8
Исполнение ПК по заказу		8
Ремонт		
Покупка комплектующих Б/У		8
Покупка компьютеров Б/У		8
Замена старых ПК на новые		8
Ремонт ПК		8
Доступ в Интернет по выделенной линии		
Наим (по-т 22-00-58-00, 05-42)	0.25	

06-00-22-00)

64Kb	631	116	1
612Kb	5484	1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонент. цене			
Internet Unlimited (02.00-04.00)	16	3	1
Internet-voice: ЮНЧОНИ(23-09)	22	4	3
коротко-Зонаэкономичной	49	9	3
Домашний Unlimited (20.00-08.00)	60	11	1
Internet Unlimited	120	22	1

ВНИМАНИЕ!!!

НИЛСЯ НАШ ТЕЛЕФОН

(044) 455 35 75
03126, Киев-126, а/я 570/8

Код	Название фирмы	Стр.
1	IT Park (044-4648262, 4647185)	2
2	Евротренд (044-2167483, 2165917)	12
3	ИниСофт (044-2464389, 2345335)	6
4	Компьютерсервис (044-2368800, 2164650)	
5	КонтТехСервис (044-2368900, 2368432)	21
6	МултиТел (044-2470598, 2375186)	32
7	Однест	16, 17
8	Прогнайт (044-4575720, 4416990)	8

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№03 (113), 19.01.2004.

Рег. свидетельство: серия КУ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатки материалов только с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2004.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Михаил Литвинков.
Главный редактор: Татьяна Кохлянская.
Начальник информ. отдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Дмитрий Лысенко
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пашко,
 Дания Перисов.
Корректор: Полина Хатимлянская.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмаркатюк.
Секретарь ДЗБР: Денис Бондаренко.
Реклама: Олег Федоров,
 Валентина Морехина-Кравченко.
Офис-менеджер: Тамара Завасюнова.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева,
Роман Буровский, Юрий Литвин.
Начальник отдела полиграфии:
Дмитрий Можжев
Сбыт: Лариса Остоловская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Клочко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотоуввод: ООО «Имра», тел.: (044) 247-4438
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавництва групи "Експрес" (Львівська обл.,
Яворівський р-н, с. Ракве Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768,
зам. № 1052

Ігроград



НАЙЦІКАВІШЕ МІСТО
ВІРТУАЛЬНОГО СВІТУ
WWW.IGROGRAD.UA



НОВА КОЛЕКЦІЯ НОВОРІЧНИХ ХІТІВ ВІД МУЛЬТИТРЕЙД

Видавець на території України - компанія "МУЛЬТИТРЕЙД"

Відмінна якість мультимедійної продукції, що випускається нами, вже давно стала візитною карткою компанії.

Наш каталог, що вміщує більш ніж 1000 найменувань - найбільший ліцензійний каталог в Україні.

3 питань гуртових закупок звертайтеся по тел.: (044) 237-5186, 233-28-20; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.

