

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 24(І34)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

14.06.2004

S³ ОПЕРАЦИЯ
Silent Storm ЧАСОВЫЕ

Cossacks II

Napoleonic Wars

ВЛАСТЬ ЗАКОНА



 **STARMASTER**
ONLINE

lalafafa!

Хити

Поліфонічні мелодії

Телефони підтримки: 8 (044) 251-46-78; 8 (067) 285-44-48;
8 (050) 180-79-92 з 9:00 до 21:00

Інструкція для замовлення поліфонічної мелодії

Щоб зробити замовлення, відправте SMS з кодом мелодії на короткий номер, вказаний в таблиці (відповідно до моделі телефону), де XXXXXX - код мелодії.



Після замовлення контенту абонент отримує повідомлення "Service Message Received" з посиланням на контент. Необхідно завантажити мелодію через WAP. Після отримання контенту "Ringtone/image received" необхідно його зберегти за допомогою опції "Save".

Ліцензія АЗС АА № 223305 від 12.11.2002



Дочекайтесь SMS-повідомлення з WAP-адресою, яка має вигляд - <http://2129.224.139.8080>. За допомогою опції "Cut address/Go To" необхідно завантажити контент через WAP і зберегти його за допомогою опції "Save".

Ліцензія
ЗАТ "Київстар Д.Е.С.Ем"
№ 009503 від 12.04.2001

Для моделей телефонів з кольоровим екраном, що підтримують поліфонічний звук. Для того, щоб активувати WAP на Вашому телефоні для абонентів UMC та Дачині - набрати 111. Для абонентів Київстар - набрати *466. Перед замовленням перевірте, чи підтримує Ваш телефон відправку SMS.

Увага! WAP-сервіс при отриманні поліфонічних мелодій транслюється згідно з комерційними тарифами оператора.

УВАГА! Якщо Ви робите замовлення на телефоні Siemens, у кінці коду необхідно додати цифру "2".

Що	Модель	Код в тексті повідомлення	Абонентом Номер на який слід відправити SMS	Ціна, грн (з податку ПДВ)	Абонентом Номер на який слід відправити SMS	Ціна, грн (з податку ПДВ)
Мелодії	Nokia, Samsung, Sony Ericsson, LG	33XXXXXX	1001	8.53	103400	8.50
	Siemens	33XXXXXX2	1001	8.53	103400	8.50

Поліфонічні мелодії Підтримуються моделі: Nokia: 3100, 3200, 3510, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; Siemens: M55, C55, S55, SL55, C60, M60, Sony Ericsson: T310, T310i, T610, T610i, P900; Motorola: C550, C560, T720, T720i, LG: 6760; Samsung: T400, S500, S500i, V200i, C100, X100

MIDI*	MMF (SMAF)*	MIDI*	MMF (SMAF)*	MIDI*	MMF (SMAF)*	MIDI*	MMF (SMAF)*
ТІЛЬКИ ХІТИ							
351055	551055 3 Doors Down-Here Without You	350292	550292 Pimpin' MC - Jug	350274	550274 Блестящие - Ангелы нашего детства	351082	551082 Погода-Мелодія
351056	551056 Atomic Kitten-If You Came To Me	350141	550141 Harem - Гімн СССР	350013	550013 Старуха (оперетка до к/ф)	350267	550267 Зависає старий телефон
350275	550275 Бетта Векста - Satisfaction	350142	550142 Harem - Гімн СССР	350270	550270 В. Бутусов - Письмо крестному отцю	350057	550057 Из к/ф - Х.Пил
351058	551058 Black eyed peas-where is the love	351019	551019 Robbie Williams - Supernova	350271	550271 В. Бутусов - Письмо крестному отцю	350063	550063 Из к/ф - Звездный пылесос
351059	551059 Black-eyed Peas	350294	550294 Snob - Мелодія	350276	550276 В. Бутусов - Визит к трикору	350261	550261 Из к/ф - Звездный пылесос
350011	550011 Bonk MC - Freestyle	351003	551003 Shog - Shape Of My Heart	351005	551005 Валерия Милослав - Ся не я	350116	550116 Из к/ф - Сеть голых мид
351001	551001 Bonk Spooks - Toxic	351017	551017 Targa in Harlem	350276	550276 Валерия - Чародей	350265	550265 Из к/ф - Мелодія
351060	551060 Dido-Life For Rent	351008	551008 Tarkan-Dada	350276	550276 Валерия - Чародей	350268	550268 Інструментальний - Веселі пастухи
350025	550025 Enrique - Without Me	351009	551009 The Pussycat - In The Shadows	350279	550279 Віра Сорокина - Від бездні моря	350118	550118 Капітан дит. Академія - Третьої
351061	551061 Enrique-Spesio-Add in Love	351009	551009 The Pussycat - In The Shadows	350242	550242 Віра Сорокина - Коліт пил	350186	550186 Капітан дит. Академія - Я обираю
350026	550026 Enrique - The Final Countdown	351054	551054 LEF - One-oh-one	350259	550259 Віра Сорокина - Коліт пил	350038	550038 Кіт Лей - Моя націоналістка
351063	551063 In-Fi-Садомі мастик	351070	551070 Underdog Project-Winter Jam	350270	550270 Віра Сорокина - Письмо крестному отцю	350038	550038 Кіт Лей - Моя націоналістка
351064	551064 Jamiro-Quintet	350291	550291 Арама Рязан - Дина	350287	550287 Віра Сорокина - Коліт пил	350038	550038 Кіт Лей - Моя націоналістка
351043	551043 Justin Timberlake - Justify My Love	350087	550087 Алла Пугач - Я не тебе коху на волю	350287	550287 Віра Сорокина - Коліт пил	351085	551085 Кристина Фришман-Паралельні лінії
351044	551044 Justin Timberlake-Cry Me A River	350312	550312 Алла Пугач - Я не тебе коху на волю	350288	550288 Віра Сорокина - Коліт пил	350260	550260 Мішель Буффальні - Насисто
351066	551066 Kuba Milkovich-Red Blooded Woman	350305	550305 Александр Ротенберг - Вальс Бостон	350286	550286 Віра Сорокина - Коліт пил	350238	550238 Мелодія (оперетка до к/ф Букер)
				350028	550028 Віра Сорокина - Коліт пил	350239	550239 Мелодія (оперетка до к/ф Букер)

Для моделі Motorola C350, в повідомлення слід вказати код 3395XXXX, замість 3393XXXX. Формати мелодій для телефонів, що підтримують поліфонічний звук: MIDI - Nokia, Siemens, Sony Ericsson; MMF (SMAF) - Samsung LG



береться
протезних копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, 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. Келецкая
- ✓ угол Кошубинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

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

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Сталинские новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буква»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасники», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жилианская, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

Торговые лотки:

- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ киоски «Ода», бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 7.06 грн, 2 месяца — 14.24 грн, 3 месяца — 20.88 грн, 4 месяца — 27.76 грн, 5 месяцев — 34.40 грн, 6 месяцев — 41.04 грн, 7 месяцев — 48.28 грн, 8 месяцев — 54.92 грн, 9 месяцев — 61.56 грн.

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-pos.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrprensa.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У ЧЕРВНІ 2004



1-й ПРИЗ — наручні часи Gembird
F-Watch+Flash USB 128

2-й ПРИЗИ — джойстик Rockfire
(безпроводний)

3-й ПРИЗИ — Інтернет-картки 1x1



234-53-35
228-47-63
246-43-89

www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

1. Davert.
Psychotoxic, стр. 7.
2. Alexx.
Starmaster Online, стр. 8-9.
3. Maniac.
Триединая выставка 2004, стр. 10-11.
4. Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Операция Silent Storm: Часовые, стр. 12-14.
5. ЯСКР.
Initial D, стр. 15.
6. Никита РЫКОВ aka Nik.
UEFA: Euro 2004, стр. 16-17.
7. Pantera SLs.
Власть закона, стр. 18-19.
8. Кирилл ТАЛЕР.
Crystal Key 2, стр. 20-21.
9. Вирджин КЕМПЕР.
Dead Man's Hand, стр. 22.
10. OzOn, Makbet.
Cossacks 2: Napoleonic Wars, стр. 23-25.
11. Том/Дос/КЕРТИС.
Портал для ленивых 5, стр. 26-27.
12. Олег ЗИНКОВСКИЙ.
Какой модем не любит быстрой езды? Стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Неделю назад весь Департамент праздновал День агента (по народному - День журналиста). Ну и что такого, спросите? Опять в коридорах пустые бутылки и небритые пьяные морды поутру... А вы знаете, что профессия журналиста - одна из самых опасных? Пусть мы в тылу - всё равно стоит поднять стакан томатного сока за всех коллег, далеких и близких. Будем, братья!

От ворот поворот

Более полутора лет назад компания **Warner Bros.** приобрела права на создание художественного фильма по мотивам легендарной компьютерной игры **Doom**. Все это время сценарий пылился



на полке в недрах киноконпании — и вот, недавно в Сети появилось сообщение о том, что **id Software** расторгла контракт с киногоиганом, ибо, согласно предварительной договоренности, Warner Bros. теларно право на экранизацию, если в течение пятнадцати месяцев не будет видно никакого прогресса. По неофициальной информации, раставшись с Warner Bros., **id** передала права на экранизацию приключений бравого морпеха компании **Universal Studios**. Сценарий фильма был значительно переработан в соответствии с сюжетом грядущего **Doom 3**. Будем надеяться, что работники Universal Studios окажутся более расторопными, чем их коллеги из Warner Bros., и мы с вами увидим такого героя **Doom'a** на большом экране.

Наше наследие

На днях официально подтвердилось информация, которая уже довольно давно гуляет по Сети в виде слухов: московская студия «**МиСТ лэнд** —

Юг» будет разрабатывать продолжение легендарных стратегических серий **Jagged Alliance** и **Disciples**. Компания **Game Factory Interactive** заключила соглашение с канадским издателем **Strategy First** о разработке новых игр из легендарных серий **Jagged Alliance** и **Disciples** в стенах компании «**МиСТ лэнд** — **Юг**». Согласно договору, студия «**МиСТ лэнд** — **Юг**» становится разработчиком трех проектов: **Jagged Alliance 3d**, **Disciples III** и **Jagged Alliance 3**. **Strategy First**, как и ранее, выступает мировым издателем игр, а **Game Factory Interactive** представляет интересы всех трех проектов на территории России и Восточной Европы. **Дон МакФатридж**, президент и глава **Strategy First**, комментирует сделку: «Мы уже получили два замечательных проекта от «**МиСТ лэнд** — **Юг**» для издательства в североамериканском регионе: **Власть Закона** и **Альфа: анти-террор**. Мы уверены, что вместе с этим разработчиком мы сможем привлечь новую широкую аудиторию к сериям **Disciples** и **Jagged Alliance**. Официальный ответ главы компании «**МиСТ лэнд** — **Юг**» был не менее воодушевленным: «Вместе с **Game Factory Interactive** мы уже установили хорошие партнерские отношения с компанией **Strategy First**, и она издает наши игры в Северной Америке. Теперь мы будем сотрудничать еще более плотно. Со своей стороны, мы приложим все усилия, чтобы создать качественные современные увлекательные игры и сохранить легендарную атмосферу популярнейших серий». Работа над проектами в студии «**МиСТ лэнд** — **Юг**» уже начала, и в ближайшее время в новых пресс-релизах от **Game Factory Interactive** и «**МиСТ лэнд** — **Юг**» появится более подробная информация о каждой игре». Ну что ж, будем ждать пресс-релизов и надеяться, что оптимистические заявления руководителей **Strategy First** и «**МиСТ лэнд** — **Юг**» не окажутся пустым звуком. Честно говоря, продукты, выпущенные «**МиСТ лэндом**», не произвели особого впечатления на широкую аудиторию, и у многих возникают сомнения в том, что московские

разработчики смогут выдержать стиль и сделать достойное продолжение таких легендарных тайтлов, как **Jagged Alliance** и **Disciples**. Но не будем паниковать раньше времени. Ведь уже тот факт, что среди множества девелоперских фирм **Strategy First** выбрала именно российскую компанию, указывает на то, что наших игроделов начинают признать на Западе. Ну а ребята из «**МиСТ лэнд** — **Юг**» наверняка понимают, что фанаты не простят им ошибки, и приложат все усилия к тому, чтобы новые серии **Jagged Alliance** и **Disciples** были, как минимум, не хуже своих предшественниц. Мы будем внимательно следить за развитием событий и своевременно сообщать вам всю новую информацию. Следите за обновлениями.

Секреты четвертого Quake

Представители **id Software**, курирующие разработку **Quake 4**, заявили, что демо-версия игры не будет представлена на **QuakeCon** — ежегодном собрании квейкеров, — который в этом году пройдет в Гейлорд, штат Техас, с 12 по 14 августа. Сотрудники **id** заявили, что они довольны ходом разработки (которой, как большинство из вас наверняка знает, занимается компания **Raven Software**), на считают, что игру еще рано показывать широкой аудитории. «Когда мы представим игру, то хотим, чтобы она произвела впечатление на всех фанатов» — заявил представитель **id**. Судя по всему, на данном этапе четвертый Квейк еще не может произвести должное впечатление. Так что остается только запастись терпением и ждать.

Радужные перспективы

Недавно в Сети появилась информация о том, что компания **Paramount Pictures** планирует начать съемки фильма по мотивам **Rainbow Six**. Правда, в данном случае за основу берется не игра, а одноименный роман **Тома Кланси**, легший в основу сюжета известной серии тактических шутеров. Так что поклонники игры на вер-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, предоставившие оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с предоставленными 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), рано они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

г. Киев-126, а/я 570/8, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.

Почтовый адрес

(телефон)

няка найдут что-то родное и близкое в этой экранизации. Здесь следует упомянуть, что в качестве режиссера фильма выступит не



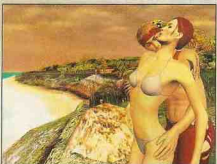
кто иной, как «мастер боевика» Джон Ву, так что можно рассчитывать на эффектное и очень кровавое кино. О дате выхода фильма на экран ничего не известно, а вот сам



Джон Ву, похоже, увлекся идеей создания фильмов по мотивам компьютерных игр. В данный момент, помимо Rainbow Six, он планирует заняться экранизацией Metroid Prime и Spy Hunter. Последний должен добраться до больших экранов в 2005 году.

Третий не лишний

Немецкая компания **Rotobee**, всколыхнувшая игровой мир более чем откровенным симулятором личной жизни **Singles:**



Flirt up your Life, похоже, не собирается останавливаться на достигнутом. На днях был анонсирован аддон к этой игре, который будет называться **Singles: Threesomes**. Кроме названия, о данном дополнении неизвестно практически ничего, однако уже название вызвало массу дебатов и обсуждений: что же, мол, такого нас ждет в аддоне? Кто же будет этот самый третий, которого злобные разработчики решили подселить к нашей любовной парочке? Здесь уж каждый волен сам придумывать возможные варианты развития соби-

тий, а нам осталось сообщить о том, что в аддоне появятся новые персонажи, одеж-



да, предметы быта и локации. Также несколько усовершенствуется движок игры, а геймплей станет еще более «сексуальным». Релиз **Singles: Threesomes** намечен на апрель 2005 года. Думаем, до этого нам удастся узнать немало интересных подробностей, касающихся этого проекта. Следите за новостями.

Жми на газ!

Издательская компания **THQ** и британская девелоперская студия **Climax** анонсировали новую серию известного гоночного симулятора **MotoGP**, которая будет но-



ситься название **MotoGP: Ultimate Racing Technology 3**. К сожалению, на сегодняшний день никаких подробностей, касающихся данного проекта, нет. Девелоперы ограничились общими фразами о фотореалистичной графике, множестве разно-



образных трасс, огромном парке машин и некоем новом режиме гонок, о котором опять-таки не сказано ничего конкретного. Будем надеяться, что в самом ближайшем будущем разработчики поделятся с нами хотя бы какими-нибудь подробностями. Игра разрабатывается одновременно для платформ PC и X-box. Релиз **MotoGP: Ultimate Racing Technology 3** намечен на 30 сентября этого года.

НАЙНИЖЧІ ЦІНИ НА КОМП'ЮТЕРИ КОМПЛЕКТУЮЧІ ТА МОБІЛЬНІ ТЕЛЕФОНИ

КРЕДИТ
ЛІБІДЬСЬКА
www.pulsar-td.kiev.ua

Pulsar
ПУЛЬСАР

268-96-41
451-70-46
451-66-54
538-17-07
538-17-27

Галактическое пророчество

Компания **Stardock** объявила об «ухаде на золото» коммерческого аддона к глобальной космической пошаговой стратегии **Galactic Civilization**, который назовут **Galactic Civilization: Altarian Prophe-**



cy. В числе прочих нововведений аддон вас порадует двумя новыми расами — **Dominion of the Koth** и **Drath**, новой кампанией, сюжет которой будет переплетаться с сюжетной линией основной игры, множеством новых технологий для исследований и несколькими типами кораблей, которых не было в оригиналь-



ной игре. Движок не претерпел особых изменений, однако разработчики решили предоставить в распоряжение мододелителей три мощных редактора: карт, сценариев и кампаний. Так что если вас что-то не будет устраивать, можно исправить и дополнить игру своими руками. Релиз аддона намечен на 15 июня этого года. А чуть позже (точная дата пока что не сообщается) в продаже появится диск, который будет содержать оригинальную игру и **Altarian Prophecy**. Два в одном, так сказать ☺.

Флэш-труба

Фирма **1C** и компания **PIPE Studio** сообщают о выпуске **Flash-аркады**, созданной по мотивам компьютерной игры «Полная труба» — увлекательного, юморного, доброго и удного приключения в невероятном мире героев, придуманных известным

художником Иваном Максимовым. В первом эпизоде планирующейся к выпуску серии flash-игр вам предлагается поправить свои силы в коряблии ненастных Глобателей, которые жить не могут без своих любимых фиолетовых шариков, а те, как известно, выпадают из Плевателя, если того как следует дернуть за хвост. Дергать за хвост, а также сгонять с дороги вредных Висончиков вы можете уже сейчас — вот здесь: <http://pipestudio.ru/fullpipe/index.php?PageId=flash>. Так что если вам пришлось по вкусу «Полная труба», у вас есть возможность снова вернуться в мир этот безумный мир и снова встретиться с полюбившимися героями, да и просто весело повес-



ти время. Как уже было сказано выше, это — всего лишь первый эпизод, а это значит, что за ним последуют второй, третий и т.д. Так что имеет смысл почаще заглядывать на сайт PIPE Studios и, конечно же, следить за новостями.

Зверинья империя

Компания **Enlight Software** анонсировала очередную менеджмент-стратегию, в которой вам придется взять на себя нелегкое бремя управляющего зоопарком, о чем красноречиво свидетельствует ее название — **Zoo Empire**. Как и в аналогичном проекте от **Microsoft** и **Blue Fang Games** — знаменитом **Zoo Tycoon**, — вам придется заняться постройкой и обустройством вашего зоопарка, созданием условий для животных, выплатой зарплат служащим и заботой о посетителях. Разработчики обещают нам более сорока пород животных, двести различных зданий и объектов, а также двадцать сценариев, объединенных в единую кампанию. Игра разрабатывается на собственном трехмерном движке, который будет поддерживать все современные новаторы. О дате релиза **Zoo Tycoon** пока что ничего неизвест-

но. Также небезынтересно узнать, что в разработке игры принимает участие известный гейм-дизайнер **Американ Макги**, который,



как большинство из вас знает, из-за финансовых проблем не может вплотную заняться разработкой собственного проекта — психологической игры по мотивам знаменитой сказки «Волшебник страны Оз».

Политическая машина

Компания **Ubi Soft** анонсировала новый проект под названием **The Political Machine**, жанр которого характеризуется как симулятор политика. Непосредственной разработкой игры занимается компания **Staradock**, знакомая нашим геймерам по глобальной пошаговой стратегии **Galactic Civilization**. В **The Political Machine** вам предложат



возглавить штаб одного из претендентов на пост президента США и провести его через все перипетии предвыборной кампании к президентскому креслу. Если вспомнить, что выборы реального президента состоятся менее чем через полгода, подобный проект выглядит весьма актуальным. Но оставим политику тем, кто в этом разбирается, и вернемся к нашим играм. В игре вы сможете принять сторону реальных политиков (Джордж Буш-млад-

ший, Джон Керри и т.д.), которые будут представлены в игре, или собственными руками создать своего претендента и выставить его против реальных противников, с головой погружившись в предвыборную кампанию. Вам придется искать финансирование, нанимать активистов, выступать по телевидению, принимать участие в ток-шоу, устраивать массовые акции, печатать листовки и т.д. и т.п. Причем, в каждом штате придется разработать новую стратегию по привлечению людей на свою сторону, ведь насущные нужды жителей различных районов США существенно отличаются друг от друга. Так, тегасцам придется обещать понижение налогов на сельскохозяйственную продукцию, а жителям восточного побережья — улучшение условий труда на заводах. Всеобщее стремление девелоперов к реализму не обошло стороной и **The Political Machine**. Разработчики обещают точно воссоздать, на основе статистических данных, демографический и социально-политический портрет каждого региона. Релиз игры намечен на лето этого года.

Для тех, кто в танке

Компания **Crazy House** объявила о начале официального тестирования своего танкового симулятора **Т-72: Балканы в огне**, обзор демо-версии которого вы могли читать в одном из наших прошлых номеров. Ну а для тех, кто по каким-то причинам не видел этой статьи, расскажем, что **Т-72: Балканы в огне** представляет собой классический симулятор танка, упор в котором делается на отечественную военную технику. Отличительной особенностью игры является скрупулезный подход к работе подсистем танка, системе повреждений машин и зданий. Действие игры разворачивается во время Югославского конфликта 1991–1995 годов. Если вы хотите поближе узнать об этом проекте, обязательно загляните на официальный сайт игры (<http://t72.iddk.ru/>). Ну а заявки на участие в тестировании высылайте по адресу dimma@iddk.ru.

Cyber Cup 2004

3 июня 2004 года состоялась пресс-конференция, приуроченная к открытию четвертого сезона **World Cyber Games** на Украине. Как обычно, генеральным спонсором крупнейшего в мире чемпионата по компьютерным играм, выступила компания **Samung Electronics**. В этом году официальным партнером чемпионата будет выступать компания **Intel**, а техническим спонсором — компания **K-TRADE**, которая предоставляет для проведения игр компьютеры **KREDO**. Игры чемпионата пройдут в семи городах — Киеве, Харькове, Донецке, Днепрпетровске, Симферополе, Одессе и Львове. Финал международного чемпионата состоится 31 июля в Киеве, после чего победители отправятся на финал чемпионата мира в Сан-Франциско. Как и в прошлом году чемпионате, наши киберспортсмены будут сражаться за звание лучших игроков в **Unreal Tournament** (продолжение этого раз будет **UT 2004**), **StarCraft**, **WarCraft III** и **Counter Strike**.

ВСЕМ ЧИТАТЕЛЯМ, ОФОРМИВШИМ ПОДПИСКУ СРОКОМ ОТ 6 ДО 11 МЕСЯЦЕВ!

Для участия в розыгрыше призов среди подписчиков по акции «Подпишись дважды - играй трижды» вам необходимо прислать копию подписной квитанции по адресу: 03126, Киев-126, а/я 570/8. На конверте сделайте пометку «Подписка». Мы ждем ваших писем до 30 июня (по почтовому штемпелю). Электронные письма в розыгрыше не участвуют! Внимание! К участию в акции допускаются читатели, оформившие подписку сроком от 6 до 11 месяцев.

Результаты розыгрыша призов среди годовых подписчиков и в других конкурсах опубликованы в статье Романа Бурковского «Фантастический коктейль» (см.: «МК», №20 (295)).

Призеров-киевлян, которые еще не успели забрать свой приз, мы ждем в редакции с документом, удостоверяющим личность, по будням с 10 до 18 часов.

Призеры из г. Харькова и области смогут получить свои призы, связавшись с представителем ИД «Мой компьютер» в Харькове Вячеславом Беловым по электронной почте viacheslav@ua.fm.

Всем остальным призы будут высланы по почте.

Желаем удачи!



Davert

PSYCHOTOXIC

Скажем клею — нет!

Название этой игры полностью отображает суть сюжета или, скорее, то, в каких условиях он писался. Поэтому не буду пе-

и всю Землю. И пошли папа с дочерью спасать мир. Для Макса это было уже привычным делом, а вот Анжели приходилось все делать впервые. Но только она могла проникать в мысли людей, и потому она была послана на передовую. Сам же Макс занял место у компьютера, с которого он мог бы поддерживать дочь и советом толковым, и спокойным незлым.

Нью-Йорк опять

Может, вам уже кажется, что вы знаете про Нью-Йорк все, оббежали и объездили этот город вдоль и поперек, но он полон неизвестного и неожиданного. Особенный интерес для нас представляет вон та милая девушка с ружьем, отступающая от наседающей толпы негров-реперов с дубинами. За ними шла толпа ФБРовцев и SWAT, которые за что-то тоже обзавелись на бедняжку. Где-то за углом пел свою арию вервольф, а по бокам наседали зомби. И хоть кажется, что особых причин для нападения, кроме мании убийства, нет ни у одной из категорий, но это не так. Зомби ищут пищу и ничего лучше женского тела найти не могут, SWAT и национальная гвардия подконтрольны Аарону, а что случилось с ФБР — предстоит узнать. Кроме реальных врагов, конечно же, вас ждут персонажи ночных кошмаров. Стрелять розовых споников не придется, а вот психаллических зайчиков той же окраски будет выде-



рекозывать дословно, а приведу некоторые аналогии, иллюстрирующие его психоалоголе-укренино-токсинную сущность. Проступили.

Если бы у Макса Пейна родилась дочь (а в третьей части и не такое случится может), ее бы назвали Angie, в миру Анжелика. Отец бы ее воспитывал, как истинную дочь крутого копа: в 3 года она умела бы заряжать Калпел по патрону, в 8 лет — стрелять из Desert Eagle, в 13 — из Ingram, а в 15 — из гранатомета. Но дело даже не в том, что гипотетическая дочь приобрела бы все навыки отца, она унаследовала бы от него нечто большее. Ее тоже часто заносило бы и колбасило до таких розовых споников, что даже Макс невольно удивлялся бы их упитанности, огромным хоботам, бивням и рогам. Но на самом деле природа розовых споников была не так проста. Анжи умела путешествовать в просторах человеческой памяти, исследовать мысли, сны человека, и частенько попадать в его ночные кошмары.

Жили бы они весело и припе(и)ваючи, если бы в 2022 году на Землю не опустился Апокалипсис, в виде четвертого его всадника. Нью-Йорк и до этого городком был не очень тихим, и каждый вечер Макс отлучался на охоту в черные кварталы, ну а после того, как четвертый всадник поселился под Нью-Йорком, жизнь вообще стала невыносимой. Он начал влезать в помыслы мирных жителей и усиливать их злобу и ненависть. Кроме этого шестиногого монстра противостоять Анжелике будет и заклятый враг ее папы сатанист Аарон Crowley. Он до сих пор не смог забыть, как Макс зверски перебил всех его сподвижников, и потому решил принести Люциферу в жертву Макса, а вместе с ним

лено предостаточно. Самым страшным монстром мира подознания станет Психокиллер, который является ночным кошмаром самой Анжи.

Игра и выводы

Лично мне показалось весьма интересным то сочетание банального сюжета и ори-

Разработчик: Nuclearvision
Издатель: CDV
Жанр: First person shooter
Дата выхода: осень 2004

гинальных идей, которые нам обещает игра. Казалось бы, насколько все тупо и просто-таки обыденно: опять толпы монстров, прямой как рельса сюжет и сексапильная героиня, демонстрирующая свои формы перед камерой. Но ведь шутер — тот жанр, где революции ждать не приходится, и не станет ею и «Психотоксик». А нужно ли это революция? Вряд ли, несколько оригинальных новшеств и немного другие декорации — вот, собственно, и все различия в играх этого жанра. Посмотрим, чем именно должен выделиться «Психотоксик» среди своих соратников, помимо упомянутых «психических» уровней?

Первое, что поражает в игре, это — графика. Пусть движок не второй «Халф», но скриншоты радуют глаз. Особенно разнообразие представленных уровней. Тут вам и полуразрушенные здания



Нью-Йорка, и кислотная цветовая гамма, созданная явно нездоровым мозгом. Наверное, нам легче будет представить стилистику будущей игры, если я скажу, что графика напоминает недавно вышедший Pinkiller. Еще одна карта, на которую ставят разработчики — кинематографичность. Слово ныне модное, хорошо себя зарекомендовало еще со времен Макса. Конечно, на нынешней стадии разработки нельзя пока делать выводы, но, тем не менее, хочу отметить, что на многих скриншотах заметны очень даже оригинальные спецэффекты. Третий козырь — сама героиня, она хоть и не фотокопия, но выглядит весьма симпатично. Вот, собственно, с козырями и все. Осталась только статистика: 23 уровня сингла, 22 вида противников и 8 NPC, 17 видов оружия и 12 музыкальных треков, передающих атмосферу Апокалипсиса.

И все же, надо, наконец, подвести итоги. Скажу честно, Макс Пейн к игре никаким образом не относится, просто уж очень близко проходили их сюжетные линии. А игра разрабатывается на горячих финских парнях, а молодой немецкой командой из четырех человек. Но, тем не менее, они уже неплохо зарекомендовали себя перед Valve. Понадеяемся, что они нас не подведут и подадут нам действительно стоящий и интересный шутер. И хотя игра в этом жанре сейчас как грибов после дождя, но что-то мне подсказывает, что эта игра покажет себя. Надеюсь.

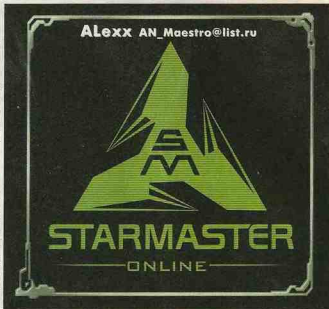


Разработчик: UCT**Издатель:** пока не известен**Жанр:** MMORPG (космосим + RPG)**Системные требования:**✓ **минимальные:** P3-800 Гц, c 256 Мб ОЗУ и 32 Мб OpenGl видео;✓ **рекомендуемые:** 1.4 Гц 512 Мб ОЗУ и 64 Мб OpenGl видео**Дата выхода:** 4-й квартал 2004 г.**Что UCT нам готовит**

Статья эта посвящена в основном счастливым обладателям Интернета, которые к тому же могут себе позволить тратить определенную сумму денег на игру в этом самом Интернете. Но даже если Вы не входите в число этих счастливчиков, но в душе завядлый пилот или хотя бы интересуетесь космосимами, то не спешите переводить страницу, ибо в конце статьи у меня для Вас есть сюрприз!

Итак, с чего начать? Ночью, пожалуй, с того, что я не выносил с ноги дверь в кабинет начальства и не вломывался, как к себе домой, а все потому что смысла в этом уже нет. Нету теперь того самого начальства, точнее, оно, конечно, есть, но очень тщательно замаскировалось ☹. Это раньше после таких действий, в лучшем случае, я бы был превращен в пыль рандомным дезинтегратором (или чем-то там еще) и респавнился бы в каком-нибудь другом мире. Сейчас же настали другие времена... У кого, например, появится желание попасть на операционный стол под скальпель Кертиса, даже если он станет заворачивать, что после этого ты все же жить будешь ☹? Вот и я, не относящий себя к мизантропам-одиночкам, решил не рисковать. Я просто подлетел на своем маленьком крейсере к пачтовой ящичку и бросил в него ответ с надеждой, что он дойдет до редакции, а потом и до вас, уважаемые comrades ☹.

Вам, наверно, станет интересно, почему именно на крейсере, да еще и подлетел? Да потому что рассказывать я вам сегодня собираюсь о космическом симуляторе, да к тому же не просто симуляторе, а еще и RPG плюс Online. Рассматривать мы будем доста-



одного, «Шторм» не в счет, он не космо). От чего сразу начинает умищаться сердце, так это от того, что команда эта украинская! Все мы знаем не один пример того, как неизвестные, но наши разработчики первой же игрой умудрялись вырваться на мировой рынок. И хотя, как я уже успел заметить, UCT впервые выходит на арену с игрой подобного жанра, да и с игрой вообще, проект этот стоит подробного и детального рассмотрения.

Сюжет, а точнее, предисловие

В первую очередь поведаю о сюжете, а точнее, о предыстории, ибо, как известно, сюжет в Online-игре творится самими игроками. Предыстория же довольно запутана. Судите сами: действие игры начинается (где бы вы думали?) в нашей родной Солнечной системе, на нашей родной планете Земля, только в далеком будущем... К тому времени земляне успешно колонизировали Марс, а также естественные спутники Земли и Марса и уже практически успели исчерпать все ресурсы этих планет. В критический момент наши однопланетники находят

неизвестный артефакт и в скором времени с его помощью открывают технологию гиперпрыжка. Естественно, благодаря этой находке люди собираются открыть двери в Европу, ой, простите, в новые миры и галактики. И вот когда два огромных транспортника, предназначенные для этой цели, практически готовы к отбытию, их (не без помощи махинации в правительстве) захватывает группа неофашистов (и их сюда приплели), после чего которые, конечно, дают деру из нашей Солнечной системы.

И все вроде хорошо, и вроде один из кораблей даже долетел до цели ☹, только вот лажа небольшая вышла: на новой планетке обитал некий симбионт, эллен по-нашему, и любил этот эллен вбираться живым существам на шею и подчинять их своей воле. В общем, хорошая ядерная смесь получилось: Эллен + фашист = друг или дру-

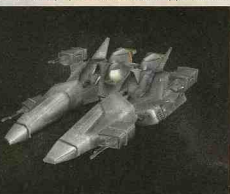
г, так кому больше нравится (в общем, 4-ый или 5-ый Рейх ☹).

Прошло немного времени и новая раса друти начала заселять галактику. Туда 100 лет, сюда 100 лет, и в один прекрасный день две расы (люди и друти) встретились. Так началась первая межзвездная война... Людей отбросили к Земле, и вроде бы исход битвы был ясен, но в последний момент вмешалась третья флота, которая уничтожила обо флота, а потом исчезла так же внезапно, как и появилась. Именно в этот момент, в момент полного разрушения, Вам предстоит вступить в игру и творить историю мира собственными руками.

А теперь в подробностях

Итак, что же нас ожидает в иг-

ре? Так как начинать играть Вы будете не в самые лучшие времена, то на старте у Вас окажется минимум средств и максимум желаний ☹. Пока что представлены две расы: люди и собственно друти (мутировавшие люди), одну из них Вам и предстоит выбрать. Интересным моментом является то, что разработчики обещают предоставить возможность мутировать из людей в друтов и наоборот.



оборот прямо во время игры (так как зависит это от эллена, сидящего на шее, его можно будет туда посадить или снять ☹). На из-за того, что от этого эллена не только много плюсов, но и не wenige минусов, придется решить для себя, нужен он Вам или нет. В связи с тем, что друти — это бывшие люди, то и технологии у обеих рас во многом схожи, хотя за 200 лет, конечно, претерпели изменения.

В будущем планируется ввести еще несколько рас.

На данный момент вам предлагается на выбор множество профессий: старатели, торговцы, исследователи, дипломаты, взломщики, воры (см. пираты), естественно, пилоты военного флота и множество других, а также огромное количество умений и уникальных способностей. Кстати, разработчики планируют ввести такую фишку, как воинские звания у военнослужащих армии и флота, причем у людей звания будут соответствовать советским званиям времен второй мировой войны, а у друтов — фашистским. ИМХО, очень оригинальная идея. Ар-



точно амбициозный проект под кодовым названием **StarMaster**, разработанный пока еще малоизвестной командой **UCT**. Согласитесь, немного мы знаем космических символов, сделанных девелоперами из стран бывшего «совка» (я например, не могу припомнить ни



мия будет полностью построена на контрактной основе, то есть принудительно Вас туда никто забирать не станет, так что и тут придется выбирать: заниматься своими де-



лами или дослужиться до адмирала и командовать всем флотом.

В отношении действий Вам предоставляется полная свобода. Если силенок хватит, то Вы вполне хоть Землю уничтожить, другое дело, какие для этого ресурсы потребуются. Кстати, с таким же успехом можно стать императором на той же Земле, только вот надого ли? Ведь не одни Вы хотите властвовать ☹.

Раз уж мы завели речь о Земле, то стоит вспомнить, что на эту самую Землю, а также на все остальные планеты Вы можете приземлиться, и не просто приземляться, но и убивать там всяких монстров и, возможно, даже жить!

Итак, возможностей в игре представляется великое множество. Вот некоторые из них:

- ✓ огромный мир, который живет по своим законам и в котором Вы из пешки можете превратиться в короля (и наоборот) ☺;
- ✓ реальные расстояния и пропорции всех объектов;
- ✓ более 5-ти классов кораблей и более 30-ти их видов;
- ✓ грандиозные баталии — в битвах могут участвовать сотни кораблей;
- ✓ возможность создания собственного флота;
- ✓ уникальная возможность заходить несколькими чарами с одного компьютера и отдавать их под управление AI;
- ✓ возможность переключаться между ведомыми кораблями Вашей флотилии и управлять любым из них в любой момент времени;
- ✓ возможность захватывать и угонять корабли; торговать с другими кораблями прямо в космосе, вести собственные исследования в разных областях, включая такие экзотические, как, например, биотехнологии, расщепление или выращивание монстров, различные формы жизни.

И если Вы думаете, что все это потребует неминуемых системных ресурсов, то Вы глубоко ошибаетесь. Не забывайте, что UCT — украинская компания, и рассчитывает она, в первую очередь, на СНГ-рынок, а также средние характеристики машин.

Графика в игре выглядит красиво. Смотреть на окружающий мир приятно. Нет, нельзя сказать, что это прорыв в игростроении, это было бы неправдой, но графическая со-

ставляющая производит впечатление. Все объекты, будь-то корабль, планета или астероид прорисованы качественно и с любовью, особенно разработчики потрудились над кораблями. Кстати, в игру собираются ввести уникальную возможность: каждый игрок сможет самостоятельно вручную заменить модели одних кораблей на другие в своем клиенте. То есть, если у Вас есть опыт работы, например, с 3D Max, то спокойно можно создать действительно свой, эксклюзивный корабль мечты, добавить к нему определенные технические параметры и ввести его в игру. То же самое можно сделать и с оружием. Это откроет еще больше возможностей для каждого игрока.

Теперь о том, сколько нам придется платить за нахождение в этом мире, ведь online-проекты, к сожалению, как правило, платные. (Згу можно будет скачать из Интернета [за деньги или нет, пока что не известно] или купить на диске. Оплата производится двумя способами: через дилеров либо через



систему Web Money. Стоимость составляет примерно \$5, но могут быть изменения, это еще не определено окончательно.

Ну вот, время летит, статья пишется, места остается все меньше и меньше, и отчет медленно, но уверенно приближается к концу. Ну почему до сих пор не сделали чараы несколько резиновых страничек на номер ☹? Но я все равно еще успею рассказать о нескольких фишках, например, о системе респавна и гиперпрыжках. Первая будет осуществ-

ляться методом клонирования, то есть в определенных местах Вы можете сделать себе клон и в случае смерти перейти в его тело. Клонироваться можно бесплатно на станции (но при этом будут теряться некоторые параметры), либо же поставить на свой корабль портативную систему клонирования, в этом случае клон получится намного лучше. Естественно, в случае смерти игрок теряет все, что у него было при себе в этот момент. Теперь о гиперпрыжках. Они будут осуществляться с помощью гипердвигателей, которые предположительно необходимо установить на корабль.

Произвести прыжок можно в любое время, но для этого потребуются ввести острокоординаты места прибытия, причем точные координаты можно получить, только предваритель-

но побывав на этом самом месте или же генерируя нойти их. Если же ввести координаты от фонаря, то есть риск попасть куда угодно:



просто в космос, к заброшенной базе или просто вернуться на противника.

Вместо вывода

Вот такие необыкновенные задумки собираются воплотить в жизнь разработчики из компании UCT. И я надеюсь, у них это получится, ведь наши люди делают игры не ради денег, ну, по крайней мере, не только ради денег ☺, но и ради нас, простых геймеров.

В заключение хотелось бы отметить, что разработчики очень тщательно прислушиваются к мнению геймеров и принимают к рассмотрению любые предложения по игре. Чтобы рассказать о своей идее, зайдите на официальном форуме игры, который находится по адресу: <http://forum-sm.uct.ua>.

К тому же, если Вам не терпится увидеть игру своими глазами, можете скачать альфа-демо-версию (<http://purga.ru/index.php?contentid=9576>), но предупреждаю, что это лишь альфа, предназначенная для того, чтобы продемонстрировать основы игры, причем больше, чем полуголодной доводки, а за истекшее время многое было доработано и упущено. На сам я собираюсь отплатиться, пожелать разработчикам творческих успехов, а Вам, дорогие читатели, веры в наших девелоперов, ибо надежда умирает последней!

P.S. Чуть не забыл, я же обещал оорприз в конце статьи. Так вот в первом-втором квартале 2005 года разработчики обещают выпустить синглую версию игры с мульти-



плеером, так что у всех летчиков и пилотов есть время накопить денюжку на новый диск и привести в порядок токой родной сердцу истребитель ☹. Теперь ВСЕ.



Триединая выставка 2004

Продолжение, начало см.: «Мик»,
№ 22 (132), 23 (133)

Знаете, чем больше проходит времени со дня окончания какой-либо выставки, тем про нее сложнее, но и вместе с тем интереснее писать. Дело в том, что сначала многие издания в погоне за оперативностью рассказывают о том, что увидели, и только потом начинают думать — понравилось ли им увиденное или нет. И со временем Интернет обрывает мнениями, подробностями и фактами, которых становится все больше и больше. Признаться, не раз и не два я правил свой отчет в процессе написания просто потому, что на каком-то сайте выложили новое интересное наблюдение, о котором грех не упомянуть.

Собственно говоря, именно поэтому отчет о совершенно новых проектах, не имевших известных приквелов, был отложен немного на потом. Но так как откладывать его еще дольше, смерти подобно, не будем тянуть резину за хвост и приступим.

В первую очередь, хочется упомянуть о проекте, который сразу интригует своей нетривиальностью. Речь идет об игре **Chaos League** от не слишком известной компании *Cyanide*, съехавшей небольшую серию собак на производстве спортивных менеджеров. На сей раз они не стали изменять своим принципам и принялись за разработку полуменеджера-полуспортиста банальнота, но первый взгляд, американского футбола. Вот только вместо обычных спортсменов пинать мячик будут представители фантастических рас, а общее количество правил стремительно приблизится к отметке «правил отсутствуют». Задача — заточить мяч в ворота соперника. То, как вы это сделаете, — мало кого волнует. Играя за накачанных орков, бейте врозь мордасы, за эльфийских магов — расчищайте проход к воротам соперника файерболлами, за пронырливых гоблинов — противостойте мячу через мелеющие щепки во вражеской обороне. Стилистичная графика, десять рас, девять игроков в команде, 170 spells, удобное «стратегическое» управление и продуманный режим менеджмента, ну и, разумеется, мультиплеер — все это будет у нас уже к концу текущего года. Ждем с нетерпением.

Представленная компанией *Monolith* игра **F.E.A.R.** резко контрастирует с их предыдущим творением. На смену ярким краскам и обилию неоновых света из *Trop 2.0* придут мрачные тона киберпанка. Заброшенные космические станции, гигантские мегаполисы и вживленные киберимплантан-

ты прилагодятся. Роль игрока во все этом кошмаре будущего довольно незаурядна — руководитель отряда *First Encounter Assault and Recon (F.E.A.R.)*, отправившегося воевать с некими космическими захватчиками. Кто они такие — неведомо, зато прекрас-



но известно, что элиены уже успели обосноваться в аэрокосмическом комплексе *Armacham Technology Corporation* и позвать несколько группами спецназа, посланными для их уничтожения.

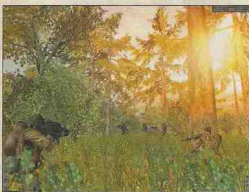
Игра будет представлять собой почти классический командный шутер от первого лица, за тем лишь исключением, что ваш подчиненный отлично владеет восточными единоборствами и ничуть не стесняется их использовать. Поэтому геймплей собираться заточить под бой на очень близких дистанциях. Хотя и пострелять тоже придется — куда ж без этого.

Создается **F.E.A.R.** на новом, уникальном движке, способном составить вполне ощутимую конкуренцию своим собратьям из *Doom3* и *HL2*. Кроме всего, он будет поддерживать режим *slow motion (slow-mo)*, а также выдавать потрясающий объемный звук, углубляющий мрачность атмосферы. Основной упор в игре, кстати говоря, на атмосферность и делается — в очередной раз нас хотят заставить верить происходящего на экране. И почти наверняка монополистом это удастся — вспомните хотя бы миссии за десантника в *AvP*.

Еще один постапокалиптический экшен задумала сотворить компания *Digital Extremes*, «мама» хитового *Unreal'a*. Игра эта будет называться **Pariah**, а сюжет ее повествует о космическом корабле, рухнувшем на поверхность некогда Земли, но сейчас — киберпанковского ада, населенного одичавшим человечеством, вдобавок большим каким-то опаснейшим вирусом. В корабле том находился некто доктор Джек Мейсон с пациенткой Кариной. И мало то-

го, что оборигены встречают их довольно недружелюбно — дело в том, что где-то там в верхах матушку-Землю было решено взорвать, чтобы не мешалась (а вернее, чтобы болезнь не распространилась на другие планеты), и до этого момента остается лишь 16 часов. За это время доктору предстоит спасти свою шкуру, потому что деваться, как вы понимаете, некуда. К сожалению, информации об игре в Сети совсем-совсем немного, но по крайней мере, совсем известно, что там будут и транспортные средства, и множество видов оружия, и новые лихие повороты сюжета. А пока остается только разглядывать впечатляющие скриншоты и ждать нормального открытия официального сайта, который сейчас пестрит надписями *coming soon*.

Давным-давно объявленная **Soldner: Secret Wars** от немецкой компании **Wings Simulations** наконец-то чушла на золото». Хотя уже было похоже, что игра скоро перейдет в тот же разряд, что и *Duke*



Nukem Forever (разве что по популярности его вряд ли догонит), она наконец-то добралась до игроков. Напомним, что «Зольднер» — это тактический шутер, действие которого будет происходить в 2010 году. Основным достоинством игры, кроме симпатичной графики и обилия оружия, является развлекательная дипломатическая система, при помощи которой игрок сможет договариваться с различными инстанциями и группировками, после чего выполнять разные миссии в зависимости от результатов переговоров. Ждать ее или лучше не надо — решайте сами. В данный момент проект находится в стадии затяжного бета-тестирования.

Но вернемся от шутеров футуристических к основанному на событиях второй мировой. В этом секторе игстроения бушуют страсти и устраиваются соревнования на звание самой кинематографичной игры. Еще один претендент, которому не дают

покая лавры Medal of Honor и Call of Duty, носит имя **Brothers in Arms** и созда-



ется стараниями компании **Gearbox**. Известно благодаря разработке двух аддонов к HL и портированию Halo на PC, контролер наконец-то дозрела до своего собственного проекта.

Основное отличие BiA от творений конкурентов — наличие в распоряжении игрока, а вернее, сержанта парашютно-пехотных войск Мэтта Бейкера, отряда в 12 человек, которым можно командовать как только заблагорассудится. При таком большом количестве народа в команде становятся доступны многие интересные тактики. Например, 8 человек непрерывно стреляют по укрытиям врага, не давая им ни на секунду высушиться, а еще четверо диверсантов тихонько обходят вражину с тыла, чтобы молча всех перерезать. Тут самое главное, чтобы удалось вытянуть ИИ на должный уровень, потому что ходить с дюжиной дуболомов — это еще хуже, чем в одиночку. За внедрением новых тактических решений в **Gearbox** внимательно следит достаточно известный полковник Джон Энтал, автор множества работ по военной тактике.

Графика в BiA более чем приличная. Кроме всех стандартных эффектов, нам пообещали каждому солдату придать свое, совершенно уникальное и индивидуальное лицо. Хочется думать, что игра положит конец «эпохе клонов», когда все враги одного типа выглядели совершенноными близнецами.

Но как бы там ни было, тема второй мировой постепенно выходит из моды, а на ее коронное место претендует конфликт 60-х годов — вьетнамский. По этой тематике тоже вышло немало шутеров, но **ShellShock: Nam'67** от *Guerrilla Games* — случай более чем особенный. Итак, забудьте о политкорректности, о героях-американцах, о романтике войны. Ребята решили показать нам всю правду, не даром же партизаны назывались. Хотя американцы это тщательно и скрывают, слухи о том, что на самом деле происходило во Вьетнаме в те годы, да народа долетали. Повешенные вьетнамцы, распыляе в ответ американцы, напал, тоннами ложющийся на мирные поселения, тактические вещества, распыляемые над джунглями. Все то, о чем так тщательно укрывают анки, выставя себя героями. Но уже летом этого года мы сможем не только увидеть, но и

почувствовать в ледяных душу событиях 67-го.

Графика игры не намеревается блистать ничем особенным, на скриншоты выглядят вполне прилично. Особенно радует присутствие на них эффекта «старой пленки». Как будто мы смотрим старую кинохронику тех времен (между прочим, именно такие записи будут использоваться вместо сюжетных видеоставок). Играть нам придется за простого рядового, который екал на войну, преисполненный патриотических чувств и радости служения своей родине, но быстро превоспитался посреди творящегося там кошмара. Недаром же слоган игры звучит приблизительно как «забудь о чести, забудь о медалях... просто выживи»...

Чуть ли не полной противоположностью предыдущему проекту можно назвать стелс-шутер от соседей-чехов **Mindware**. Итак, игра называется **Cold War**, и речь в ней пойдет об американском расовце-комсомольце-спортсмене-журналисте Рейзоре Кейне, останавливающим злобный коммунистический заговор, для чего он посещает Лубянку, Чернобыль и даже мавзолей Ленина. Сюжет, а вернее, сама суть заговора будет выдаваться малыши партиями по мере прохождения игры — ведь ее суть состоит в том, чтобы красться, подслушивать, таскать секретные документы из сейфов и так далее. Особо воевать наш



герой не обучен (даром, что спортсмен-комсомолец), так что практически всю игру придется провести в тенях и закутках. Впрочем, оглушать противников дубинкой и выводить камеры слежения из строя нам никто не запретит — другой вопрос, что снаряжением наш герой тоже обделен. Зато Рейзор умеет собирать всяческие гаджеты прямо на ходу из подручных предметов, что уже говорит о достаточно большой интерактивности окружающего пространства. Возможно, даже удастся собрать на колечке ядерную бомбу из мухоморов, спичек и бюста Ленина.

Вот уж не знаю, задумывался CW как серьезная игра или как шикарный стейк над советской действительностью. Если второе — то все в порядке, если первое — то хватается за голову. Потому что Чернобыльская АЭС, заставленная гигантскими памятниками вождем, как минимум, смуща-

ет. Да и непонятно, что будет делать герой в мавзолее — неужто извлекать какой-нибудь секретный ключ прямо из лежащего там тела? В общем, ходить игру в любом случае стоит, ибо хорошим стелсом нас блуждают совсем нечасто.

Еще одна игра, затрагивающая постсоветскую тему, это **You Are Empty** от ате-



чественного производителя, киевской компании **Digital Spray Studio**. Основная на альтернативной истории, преисполненная черным юмором и открытым стелсом над тоталитарным режимом 50-х годов, да еще и обладающая отличным движком, выдающим картинку отменного качества, она уже заочно может считаться хитом. Недаром же ею восхищались Джон Ромеро с Тэном Холлом на КРИ 2004. Впрочем, как показывает анализ рынка компьютерных игр, на Западе сейчас все более популярны игры и фильмы, так или иначе связанные с СССР. Потянуло их, видите ли, на «совковский» колорит, но ладно, мы отвлечемся.

Так о чем же, собственно, пойдет речь в игре? Итак, 50-е годы, никакого Хрущева с «оттепелью», спланированная коммунистическая империя на отдельно взятой шестой части суши. Наука шагнула далеко вперед, вследствие чего ученые потребовались пространство и «белые крыски» для экспериментов. Выбор пал на один из крупных городов Союза, но эксперимент прошел неудачно, и город просто вымер. А те, кто выжил, мутировали в страшных, на очень «советских» монстров вроде курицы ленинского комсомола или пионера-пенсонера, и начали бушевать. Мы же играем за человека, сохранившего здравый рассудок и почти от эксперимента не пострадавшего, но крайне жаждущего выяснить, что же вокруг происходит.

Завязка более чем незурядная, вот только все секреты и подробности мы сможем узнать еще нескоро. Уж точно не раньше следующего года. Так что запасайтесь терпением, а мы в свою очередь попытаемся разогнать разработчиков на интервью. Такие проекты нынче редкость...

Так, собственно говоря, на сей раз хватит. Очередной кусок отчета о Е3 подошел к концу, но это еще не значит, что достойные для рассмотрения игры закончились. Их еще очень и очень много, но так как расписать все мы все равно не в состоянии, в следующем номере вы увидите заключительную статью этого цикла.

Том/Дос/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

S³ ОПЕРАЦИЯ ЧАСОВЫЕ Silent Storm

Александр GLUKK

Мы всегда мечтали утратить ИМ нос. Все-гда и во всем, еще со времен СССР. Их Кинг за год пишет восемь книг ужасов? Наш Ко-зачев за тот же отчетный период двадцать раз свершит мировую революцию и расправится с агентами милитаризма. Они снимают сериалы про гангстеров? Мы ответим им своими сериалами про ментов. У них царит эпоха Империй? Ничего, наши казаки завоеуют Америку.



Вечный младший брат, вечная Запущка, так и не выжила в принцессе — вот что такое наши разработчики игр с точки зрения Запада. Точнее, так было до недавнего времени. Впрочем, те, кто считает, что мы уже всем показали Кузкинскую мать, слегка грешат против истины. Еще не показали, только намекнули. И — можем показывать щеки — намекнули не россияне, а наши земляки, разработчики киевской компании GSC. Намекнули своими «Козаками», которые смогли завоевать Европу. Вот только с Америкой у них не сложились.

Это был успех. Прорыв, а потом... Потом целый ряд весьма неплохих (по нашим меркам) проектов, увы, реально не дотягивающих до мирового уровня. Дальше новых прорывов, на этот раз от россиян — «ИЛ-2» начинается и выигрывает войну летных симуляторов. И опять затихие, перемежающееся то громкими провалами, то проектами, которым чуть-чуть чего-то не хватило. Таково и была вышедшая в прошлом году «Операция Silent Storm» — проект, выступивший идейным продолжателем Jagged Alliance и чуть-чуть не дотянувший до его уровня. Да, неплохой, хоть и с примесью бреда, сюжет, не имеющий аналогов графический движок, отличная ролевая система и... полное отсутствие экономической составляющей, которая в подобных играх играет важную роль. Это не говоря о завышенных системных требованиях, куче багов и несбалансированной системе — впрочем, все это разработчики честно выписали в патчи.

«Операция Silent Storm» вполне могла стать убийцей JA, но, увы, не стала. Правда это не мешает нам считать ее одной из лучших игр прошлого года ☺ и с нетерпением ждать аддона, лелея надежду, что разработчики учтут наши пожелания и просьбы. Хотя-бы некоторые из них. Ждать и... бояться — ведь аддоны, как правило, значительно уступают оригинальным играм.

Как правило... И исключения только подтверждают правила. Да ну их, эти дурные предчувствия и прочие суеверия — мир снова в опасности, и его судьба в который уже раз находится в наших, дрожащих от возбуждения руках...

Здесь следует заметить, что несмотря на все недостатки оригинальной игры, «Операция Silent Storm» была принята «на ура» как геймерской общественностью, так и привередливой игровой прессой. И вовсе не за то, что это, мол, наше, родное — подобные тенденции остались в далеком прошлом. Просто было этой в игре... Что? А вот тут уж каждый выбирает для себя то, что ему роднее и ближе. Практически полная разрушаемость уровней, к примеру. Даже человек, не страдающий непреодолимым желанием разрушать все и вся на своем пути, редко мог удержаться от соблазна разнести по кирпичику все имеющиеся на карте строения, радостно вскрикивая всякий раз, когда кусок потолка падал прямо на голову затаившемуся за углом вражескому снайперу. Кто из вас при первом прохождении Silent Storm'a не тоскал с собой гранатера с гранатометом и не разбрасывал почем зря казенные гранаты, стараясь сровнять с землей все, что попало на пути? Ну, сознайтесь, ведь было же? Это уже потом, когда первая эйфория прошла, мы начинали искать более изощренные варианты прохождения и оценивали преимущество снайперов и разведчиков, сильные стороны медиков и инженеров, одновременно открывая для себя новые грани этой неординарной игрушки. Бродя по развалинам, мы разскидывали вешонки и записки, которые открывали нам новые нюансы сюжета, прислушивались к скульп, в сравнении с тем же Jagged Alliance, репликам героев, которых уже не воспринимали как безликих юнитов. Это были именно герои, люди, бойцы нашей команды, наши друзья... Вспомните, сколько раз вы переигрывали миссии, стараясь избежать то, что гибли — тяжело ранения одного из ваших бойцов?

Такая игра просто не могла не получить продолжения — и, возможно, поэтому никто и не удивился, когда Nival анонсировал

Разработчик: Nival Interactive

Издатель: 1C

Системные требования:

✓ **минимальные:** Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 9.0, 800-МГц Pentium 3/Athlon, 128 Мб ОЗУ, 32-Мб 3D-видеокарта GeForce2/Radeon 9000, 3 Гб на жестком диске;

✓ **рекомендуемые:** Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 9.0, 2.2-ГГц Pentium 4/Athlon, 512 Мб ОЗУ, 128-Мб 3D-видеокарта GeForce FX/Radeon 9700, Dolby Surround 5.1, 3 Гб на жестком диске

разработку аддона, получившего название «Операция Silent Storm: Часовые». Как уже было сказано выше, аддон — это не сиквел. Мы привыкли недоверчиво относиться к аддонам. Ну чем могут нас облагодетельствовать в дополнении? Несколькими новыми локациями, новым оружием и набором миссий, в которых уже через час игры начнут углубляться переработанные задания из оригинальной игры? Так бывает в большинстве случаев. Но Nival не так считается одной из лучших российских игровых компаний. Эта фирма не привыкла гнуть халтуру, и первый же рассказ о фичах «Часовых» заставил многих смотреть на это дополнение не как на аддон, а как на полноценное продолжение «Операции Silent Storm».

На часах...

...Уже 20.15, на улице жаро, в кармане дыра, в мозгах... Да немного там в мозгах, это потом истории напишут, что в этот бар я зашла, повинуясь натренированной годами интуиции и наставлению сыщика. Ну а если победит коммунизм, то скажут, что зашла я в бар, повинуясь классовому чутью и пролетарской сознательности. На самом деле я просто хотела пива, а это был самый дешевый бар в той дыре, куда меня занесло после окончания войны. Польша... Что я здесь делаю? А что может делать после войны девушка, прямо из-за школьной парты شوгнувшая в армию? Девушка, умеющая стрелять лучше, чем считать? Лишенная родных и близких? Которой поручили настолько секретное задание, что даже за намек о нем можно



угадать под трибунал? Отрезанная границей от родины, впрочем, и не имеющая особого желания на эту родину возвращаться — ну, не люблю я холода, а к сибирскому климату питаю особое отвращение.

Ничего я не делала, ждала... Чего? Не знаю, слухос, наверное... Война, та, о которой все знают, закончилась, но та, другая война, все еще продолжается — общий враг,

заставивший старых врагов объединиться, повержен, и СССР снова готово влететь в потку милитаристическому Западу. Пока есть страны и границы, хорошему снайперу всегда найдется работа. Примерно с такими мыслями я зашла в бар и... получила мощный



удар по голове. Как будто молотом огрели — радужный прием, ничего не скажете...

«Молот» жив

Чувствую себя просто дедушкой-ветераном, рассказывающим внукам о делах давно минувших дней, серьезно... Мы очень надеемся, что вы играли в OSS и в курсе основной интриги — жутко злобные типы из сверхсекретной организации «Молот Тор», очередные планы по захвату мира, новое секретное оружие под кодовым названием пончерлайн — и вы, спецгруппа, работающая на союзников или немцев, задача которой — выяснить, чем занимается этот самый «Молот», и отплатить ему рукоятку по самый... молот ☺

И вот, после событий оригинальной игры прошло несколько лет. Война закончилась, «молотоборцы» ушли в отставку, а самом «Молоте» никто давно не слышал, во всяком случае государственные спецслужбы утратили к нему интерес, сосредоточившись на холодной войне. Но то государственные службы, а вот ветераны войны, ушедшие в запас, спокойно не сидят, они знают, что «Молот» уничтожен не полностью, и создают свою организацию под названием «часовые». Цель этой организации, как несложно догадаться, — борьба со старым врагом.

Не знаем, как бы вся эта история закончилась, если бы не удача, неожиданно улыбнувшаяся «Часовым», если бы не пересеклись однажды наши пути.

Затерянная деревушка где-то в Польше. Дешевый бар. Декорации расставлены, актеры назначены, занавес, господа! Спектакль продолжается!

Готовимся играть

Думаю, что все, что в свое время прошел «Операцию Silent Storm», хорошо помнят начало игры, а именно *мелю генерации персонажа*. Казалось бы, ну что особенного: выбор профессии, распределение начальных очков опыта, генерация портрета... Детство, в общем-то. Пол. Прическа. Очки. Штормы. Форма носа и бровей. Цвет лица. И все-таки, сколько времени было проведено над созданием внешности своего оплутерго! Кто нанесет очередной удар по боевикам «Молота» — симпатичная девушка-снай-

пер или старый, пролитый, но не утративший своих навыков разведчик? А может, это будет грендер с внешностью «ботаника» и рефлексамии заправского убийцы. Или... Вариантов много, и у каждого он свой. Не будем же копаться в душах игроков, ибо создание своего персонажа — дело сугубо личное, и никого, кроме вас, лично не касющееся. Собственно, все это было сказано только затем, чтобы еще раз выразить благодарность разработчикам из «Нивелос». Этим нехитрым приемом они леганько подтолкнули нас к тому, чтобы мы еще до начала игры поняли, почувствовали, что этот мир — не просто очередная развлекушка на вечер, а действительно МИР, в котором нам, именно НАМ, а не какому-то абстрактному персонажу, придется жить и бороться. Ну да пад-

но, хватит лирики. В конце концов, все это было еще в оригинальном Silent Storm'e, а что же покажет нам аддон? Стоп-стоп, не спешите загружать первую миссию, лучше обратите внимание на *настройку уровня сложности*. Не зря еще при разработке «Часовых» нивелосы говорили, что в первую очередь будут ориентироваться на пожелания фанатов. И вот, получите. Полная настройка уровня сложности. Нет, можно, конечно, выбрать одну из заготовок — нормальный, сложный, невозможный, но все любители компьютерных



игр хорошо знают, что если есть возможность покопаться в настройках своими руками, то не стоит ее упускать. Итак, что мы имеем? Да все что угодно. Подвигая «бегунки» на панели, вы можете задать количество action points и открыть жизнеспособность ваших противников, определить, как часто они будут маскироваться, насколько мягко будут стрелять и какой будут наносить урон. Такой же процедуре можно подвергнуть и своих подопечных. Здесь можно выяснить, в каких случаях вам позволено будет сохраняться, насколько тяжело будет лететь ранения, придется ли выносить своих раненных товарищей с поля боя на руках или они смогут уходить самостоятельно даже при 1% жизни. Имплеши говорить, что столь детальная настройка сложности игры существеннейшим образом повлияет на игровой процесс, так что не пренебрегайте возможностью настроить «Часовых» лично под себя.

Впрочем, настройки — это, ясное дело, хорошо, но не главное. Если бы в аддоне

ничего нового, кроме настроек уровня сложности, нам бы не предложили, то... ух, мы бы раскатали игру!

Первая миссия: «сбежать из плена и доставить некое послание, а заодно и раненого товарища, в указанное место. Ничего особенного — честно говоря, единственное, что заставило улыбнуться, так это то, что Борис (спутник наш) под конец в любом случае трясет сознание, даже если не ранен — не иначе как слабое сердце ☺. И вот, с пись-



мом в кормане и телом на плечах мы прибываем в штаб-квартиру «Часовых». Общественной организации, занимающейся борьбой с международными террористами и военными преступниками. Поскольку организация, как я уже сказал, не государственная, то снабжать нас бесплатно оружием никто не станет. Более того, чтобы нанять напарника, ему придется заплатить, причем чем круче уровень напарника, тем больше «зелени» придется выбросить. Одно радует: платить нужно всего один раз, после этого напарник останется с нами до финала, или до смерти — надеюсь, вы не станете на каждую миссию нанимать новых помощников, а потом увольнять их?

А где брать деньги, спросите вы? Как где? Во-первых, за выполнение заданий нам платят, а во вторых... собирайте трофеи и продавайте их. Помните, в оригинальной игрушке Кертик после первой миссии загружен оружием, что твой ишак, и, вернувшись на базу, был неприятно удивлен, выяснив, что его нельзя никому запнать. Что, всех прапоров поувальняли? Сейчас ситуация несколько другая — вначале, пока вы бродите в горах одиночестве, составление позлов из снаряжения (чтобы побольше влезло) можно считать миниигрой ☺. Видели бы вы, как, бомбанув банк, Кертик в течение минут двадцати перекладывает деньги, кубки и чопы по инвентарю, стараясь нагрузить Sonechko на максимальное количество баковок ☺.

К сожалению, экономическую систему еще балансировать и балансировать, поскольку уже к середине игры деньги перестают быть проблемой. Впрочем... патами можно и не такое испробить. В любом случае, экономическая составляющая — это решительный шаг вперед. Шаг настречу легендарному JA — ну, что теперь скажут его фанаты в ответ на наш диагноз: «Старине «Джакету» пора на пенсию? Теперь действительно пора, а если учесть, что, судя по всему, деловитого «МисТ лэнд — Юг», печально известный своим «Каждом Доступу — Рай», то...

Мы преданы единственной команде...

Наторники... Да что бы там не говорили о «картонности» и «безликости» персонажей Silent Storm'a, соглашайся с этим мы не собираемся. В ваших спутниках по ходу игры очень быстро начинает просачиваться их собственное «я», с которым приходится считаться. При том, что они вроде бы ничего



для этого не делают: не спорят, не грозятся уйти, не ведут длинных диалогов... Но все-таки есть в них что-то такое неуловимое, что заставляет относиться к ним, как к обычным людям. Штаяя по форумам, посвященным «Часовым», то и дело наткнувшись на очередное обсуждение команды (причем, люди требуют назвать не только классы бойцов, но и их имена). И действительно, мало кто из тех, кто прошел оригинальную игру за Союзников, отказал себе в удовольствии снова взять в команду колоритнейшего гранадера Тараса, пусть бы и была реальная возможность нанять более высокоуровневого персонажа. А Глюк целый день шатался по «случайным встречам», вырезая ржавым ножиком боевиков «Молота», исключительно для того, чтобы заработать деньги на найм снайпера Зиниды. Вот она, любовь с первого выстрела ☺

В принципе, на сегодняшний день уже известно, что игра вполне спокойно приходится одним персонажем. Но этот вариант рассчитан исключительно на фанатов. Зачем отказывать себе в удовольствии скопипить крепкую команду профессионалов и сделать ее костяком «Часовых»? К тому же не следует забывать, что вынос трофеев с поля боя



становится жизненной необходимостью, а три (четыре, пять) человек смогут пригнать на базу намного больше оружия, чем один.

Как уже было сказано, бойцы суперсекретной организации «Часовые» при всем своем

благородстве отнюдь не являются альтруистами, и подставлять свою задницу под выстрелы «за Родину, за Сталина» вовсе не собираются. Рыночные отношения прочно пустили свои корни в мире Silent Storm'a. Так что теперь для того, чтобы кто-нибудь из бойцов присоединился к вашей группе, придется выложить некую (и зачастую весьма солидную) сумму. Естественно, чем выше характеристики персонажа, тем больше денег он запросит за свои услуги. Приятно, конечно, на первый же миссиях заработать кучу денег (а такая возможность в игре имеется) и сразу же нанять, к примеру, снайпера 12 уровня. Но если вам это не удастся, не стоит расстраиваться. Друзья-товарищи прокачиваются очень быстро, и уже через 2-3 миссии могут догнать вашего главного героя и стать полноправными и незаменимыми членами команды. Вашей команды.

Новинки

Честно говоря, в оддоне нас ждет не так уж и много нововведений — новая сюжетная линия, экономическая система, новые локации и несколько новых видов оружия. В общем-то все. Мало? Хотите не то что оддону — даже полноценному продолжению! Не знаем, как так вышло, но при всей малочисленности изменений по сравнению с ори-



гинальной игрой, дополнение гораздо ее интересней. Эх, какие бои, какие локации! Песня! Одна оборона базы чего стоит! Правда, медленно, медленно, но... увы. С этим ничего не сделать. При прохождении миссий, в которых участвует много противников, ждать своего часа приходится долго.

Аудон, что и неудивительно, короче оригинальной игры, кроме того, она более линейна. Драматургия игры построена на системе ключей, выводящих на определенные локации, а на более традиционной сюжетной канве. Но случайные встречи не дадут вам заскучать. Хотите совет? Будьте внимательны — и, глядишь, вам удастся ограбить в Германии банк, найти осколки Янтарной комнаты, взять в напарники настоящего боевого робота и т.д. Разработчики не попустились на неожиданные сюрпризы, за что им большое спасибо. Скрашивает игру, здорово скрашивает.

Ну и, естественно, нигде не делось коронки Сайлента — возможность проходить миссию разными способами. В этот раз Глюк,

последний год осаждавший захваченный рыжими гномами Шоолинский монастырь и, видимо, проникший восточной философией, изображал из себя заправского ниндзя, убивая тихо и незаметно, а Кертис, вооруживший свою группу снайперскими винтовками, пулеметами и гранатометами, устраивал на каждой карте локальный Армагеддон, предпочитая ходить не по улицам, а сквозь дома... Точнее, сквозь то, что еще недавно было домами.



Правда, с этим стоит быть осторожным — в сюжетных миссиях за убийство гражданских вам придется заплатить штраф. Правильно, это вам не шутер, нефиг убивать всех подряд ☹

Вывод

Как мы успели закончить свои обзоры фразами типа: «Почти шедевр», «Немного не дотянуло» и т.д. И вот наконец-то можно закончить смелым: «Несоменный шедевр». Очень достойное продолжение достойной игры, превосходящее и дополняющее ее. Наконец-то не совсем бредовый, более того, довольно интересный сюжет — не только красивая обертка, но и очень вкусная конфетка.

Игра, которая, несомненно, войдет в наш личный Золотой Фонд, игра с потрясающей реиграбельностью, игра, в которой каждый сможет найти что-то свое. Очень достойный ответ ИМ.

Что еще можно к этому добавить?

Мы не рассказывали о графике, музыке и AI специально — они не претерпели особых изменений с прошлой частью. Графика заслуживает оценки «великолепно», AI — «хорошо», музыка... Кертис играл под «КиШ» ☺

Забудьте о «Джагетте», отвлекитесь от «ФорКроя», поиграйте в «Часовых». Шедевр нужно звать в лицо, добыть возможность поддержать беседу с ценителями прекрасного ☺

Мы в восторге!

P.S. Если вы считаете, что мы написали мало об игре, то, по всей видимости, вы принадлежите к вымирающей породе гуманоидов, не игравших в Silent Storm. Что тут можно посоветовать? Исправляйтесь. И, добыв не вымерев, подобно динозаврам, не забудьте прочесть наш обзор оригинальной игры. Где? Тут: <http://www.igrograd.com.ua/article/2089>.

Удачи!

Благодарим компанию 1С за любезно предоставленные диски.

ЯСКР faye@yandex.ru

INITIAL D 頭文字D MOUNTAIN VENGEANCE

Бывают игры, при взгляде на которые, все-таки не хочется переводить этот взгляд на что-либо другое. Такие игры называются шедеврами, хочется жить на их официальных сайтах и, сидя там, строить неофициальные сайты.

совершенно плоских зрителей, от чего они на Radeoni'e смотрелись весьма реалистично, — в смысле, как будто их действительно вырезали из картона, раскрасили в мультишный стиль и, приколов к основной палке, воткнули в землю. Кстати, хорошо приколотили — я пытался задавить парочку смеха ради... машина чуть не угробил. Буксует, земля роет, а зрителя раскатать не может, ибо он бетонный.

Но вот про «землю роет» я в буквальном смысле. Единственная зовидная фишка в игре, почти отсутствующая в некоторых других классных гонках, — реакция почвы. Машина может буксовать, встнуть, оставлять грязные следы-от шин, сдвывая назад... естественно, на самой трассе грязи нет — но кто же ездит по кривой, если можно срезать напрямик?

Так. Графику обругали, остались звук и управление. Звук представлен несколькими фразами комментатора из серии «Стартуем здесь, ребята», воплями толпы, матюками водителей, всякими машинными звуками — и саундтреком с приливом «Initial D! Initial D!» для



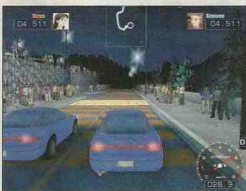
А бывают такие игры, как **Initial D**, при взгляде на которые, не знаясь, смеяться тебе или плакать. Так и не приняв решения, плющю на пол, вынимаю диск из сидиром, что бы он там еще и, чего доброго, не взорвался в довершение всей радости.

Держа в руках диск с очередными гонками и новыми пологами (под впечатлением от Hot Wheels), что сегодня я опять растекусь пестрой лентой по трассе, я даже простил установочную заставку от другой игры. Увидев лицензионное соглашение, строгость которого обещала, по меньшей мере, «Мону Лизу» от гоночных симуляторов или программу, сравнимую со стратегическим тренажером для гонщиков-убийц, робототехником в спецслужбах (из разряда тех внушительных дяденек, которых маркируют на загравке, как фильм для взрослых), и потому сверхсекретную, я был совершенно и окончательно подготовлен к изумленному трансу и потере дыхания...

...И как же меня перекосило, когда игра, наконец, после переустановки запустилась. Я ее даже переустановил во второй раз, потому что такого убитого русского перевода я не видел очень давно — там даже раскладка клавиатуры являлась странным гибридом транслита и русского.

Лобзиком по сердцу

Именно такое сравнение приходит в голову, когда видишь это графическое исполнение. Соединяя в себе гладкий трехмерный движок и наизобретенную на него спрейтовую графику, игра стала неповторимым образцом дизайнерского ретропанка. Тени отбрасывались на



тех, кто начал забывать, во что он играет, очевидно. Короче говоря, все бы это хорошо смотрелось, доделай авторы игрушку до конца.

Управление тоже не сильно отличается от подлогов игр. Одна существенная особенность, сразу бросающаяся в глаза, — отсутствие любых нитроускорителей... и кому такое надо? В игре, не особо страдающей от реализма исполнения?

Эх... пойдем дальше. Ибо ехать не придется.

«Это не библика...»

...Это что-то страшное. По задумке игры, гоночные машины должны выглядеть максимально приближенно к реальным автомобилям —

Разработчики: «Сатурн плюс»

Издатели: «Бука»

Жанр: смористический квест

Системные требования:

✓ миниммум: P2-233, 32 Мб ОЗУ, 4 Мб

видео, 600 Мб на жестком диске;

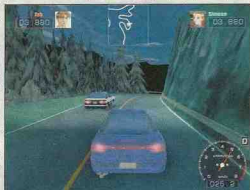
✓ рекомендуется: P2-450, 64 Мб ОЗУ,

8 Мб видео, 600+50 Мб на сохранения

никаких суперкрыльев, никаких авиационных двигателей, серпов, бензопил или хотя бы обтекаемых форм и зазорных надписей из репертуара марсианских фермачей Азимова. В исполнении описанной выше графики мы получаем картонную машинку с черными стеклами и цветом из бедного колористического ассортимента, присущего данному автопарку.

И это не гонки

Исходя из названия, которое переводится как «Горное возмездие», ветераны ролли



вспоминают «Лотус», где горы трассы считались самыми страшными, опасными, и квалификация для них составляла не ниже 3-го места в предыдущем заезде... А я вот вынужден разочаровать этих людей, ибо игра, посвященная гонкам в горах, по своей динамичности больше напоминает американский семейный выезд на природу с препатствами. На паровых катках ездить — и то больше одренили бы выделиться. Машина едва ползет по трассе, как если бы та была залита маслом или покрыта льдом — на мысль об этом наталкивает также и чудная способность к уходу в вираж при малейшей попытке повернуть. А если машина слетела в канаву — все, ее уже оттуда никем чудом не вытащишь, ибо задний ход у нас тоже работает более чем странно. В общем, конечно, вкусы у всех разные, — возможно, есть люди, которым понравится шестьсот раз проходить каждую гонку, старательно вырывая на всех поворотах трассы, чтобы заучить ее до рефлексии и успеть проехать за нужное время или обогнать компьютерного соперника, который повторяет контур дороги, естественно, куда лучше вас.

Последняя лопата

И все это сделано в аниме-стиле. Да-да, я вас понимаю... не рвите журнал, там еще есть много хороших статей о хороших играх, где аниме не изуродует до такого состояния, хотя бы потому, что не используют в качестве стиля оформления.

Общий вывод: исторченная хороша идея. Общий вывод №2: «Hot Wheels» рулит!

Никита РЫКОВ aka Nik



Фальшарт

Пока лучшие футбольные сборные Старого Света разминаются перед главным событием нынешнего года — Чемпионатом Европы в Португалии — компьютерные игроки уже могут напаять на себя футболку тренера любимой команды и завоевать

щего идеальным геймплеем конкурента. По этому надежды, которые возлагались на очередную часть FIFA, можно было сравнить разве что с требованиями к GSC Game World: чтобы реабилитироваться перед игроками, EA должна была что-то кардинально изменить и добавить в игру нечто новое.

К величайшему сожалению, сделать это разработчикам не удалось...

Ото всех аспектов игры дурно пахивает желанием разработчиков показаться лучше японского конкурента. Но каждый элемент в отдельности и вся игра в целом при одном только виде логотипа PES 3 сразу теряется и поднимает вверх свои спрытованные ручки.

Возьмем, к примеру, меню. Уже который год рядом EA бросается из одной крайности в другую, пытаясь сделать его хоть немного более удобным, но постоянно натыкается на сопротивление приставочной аудитории. «Заточите его, пожалуйста, под геймпад!» — кричат поклонники консолей. «А нам что же, клавиатуру с мышью выбрасывать?» — огрызаются владельцы персоналок. В итоге, в проигрыше остались и те, и другие. Местное меню — нагромождение пунктов и разделов, которые с неохотой реагируют как на джойстик, так и на мышку. Да что там говорить, теперь даже для того, чтобы начать матч, вам придется пробраться сквозь пять пунктов. Выберите, пожалуйста, форму игроков. Выбрали? Извольте полюбоваться на показателя морали. Насмотрелись? А может, теперь вы хотите поменять формацию? Нет, не хотим. Хотим играть. Но нельзя — очередное «отморозжение» местного интерфейса заставляет курсор постоянно проезжать мимо заветной кнопки. Uninstall? Он самый.

Но вернемся к самому началу. Как только завершился процесс инсталляции, ваш непокорный билд просто выбит из состояния равновесия, когда игра потребовала... дискету! Причем без нее игра запускаться наотрез отказывалась, постоянно выплывая экран с ошибкой. После нескольких не совсем культурных выражений возжеланный носитель данных был всунут в дисковод, и игра, растянувшись в

Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
Жанр: футбольная аркада
Системные требования: Pentium 3-700 МГц, 128 Мб памяти, 32 Мб 3D видео

улыбке, таки запустилась. Но не все так просто, — оказывается, дискету нужно творению EA еще и для того, чтобы загрузить песни в меню (и плавать игра хотела на то, что на дискете лежат архивы со скриншотами).

Как нетрудно догадаться, наш сегодняшний пациент посвящен исключительно Чемпионату Европы, поэтому ником «Миланов» и «Интеров» вы в игре не встретите. Отродно, что авторы не пошли по самому легкому пути и предоставили игроку возможность поиграть и за сборные, вышедшие на стадион квалификации. Что интересно — независимо от того, прошла ваша команда квалификацию в реальной жизни или нет, вам придется поучаствовать не только в отборочных матчах, но и в веренище дружественных поединков. Причем график встреч, равно как и ваша отборочная группа, полностью соответствует реальности. Вздумали поиграть сборной Украины и опровергнуть устоявшийся лозунг «Наша мета — флэг зане тогда»? Готовьтесь к дружественным поединкам со сборной Ливии, Англии и Албании, а также к непростым матчам с Испанией и Грецией. Если вы успешно справились со своей задачей, и сборная, находящаяся под вашим руководством, таки преодолела свою группу, в конце сезона вы сможете сыграть еще несколько товарищеских встреч по своему усмотрению. Собственно, толку от всех friendly-матчей нет абсолютно никакого, но отсутствие генератора результатов «прократит» их вам не дост.

Внешнее соответствие игроков их реальным прототипам практически не изменилось со времен предыдущей части, то есть оно есть, но очень схематичное. Конечно, Анри, Зидана и Баэхема вы узнаете сразу, а вот чтобы опознать в местном Реброве настоящего, нужно будет сильно напрячься. Вообще же, «второстепенные» сборные, которые идут к игре своеобразным довеском,



для своей команды престижный европейский титул...

...Так уж повелось, что каждая игра из серии FIFA вызвала огромный интерес у любителей погонять мяч по виртуальным полям. Расчетливая Electronic Arts, слывшаясязырким чутъем на все изменения на рынке электронных развлечений, раз за разом подавала игрокам то, что они хотели, — упушенную в нужном русле версию прошлой части. И пусть нововведений там было, как кот наплакал, пусть молитвы игроков регулярно отскокивали от разработчиков, как горох от стенки, — конец каждого года был помечен у всех любителей футбола красным карданадом, а Интернет-магазины разрывались от огромного количества заказов. Обзорщики были в тулупе — на фоне банальной отсутствия конкурентов творение EA Sports выглядело просто великолепно, а в графу «жанр» дрожжащей рукой приходилось вписывать чужающуюся самой себя пометку «симулятор».

К счастью, подобное безобразие продолжаться долго не могло, и трижды гениальная Konami наконец-то решилась портировать на PC великолепный Pro Evolution Soccer 3, являющийся ярым представителем футбольного сима. Геймеры были поражены — то, во что они верили, то, что они считали совершенным, в один миг стало казаться ушербным на фоне сверкаю-



выполнены из рук вон плохо. Лица футболистов команды сборной Украины лишь отдаленно напоминают своих прототипов и отдаются только после взгляда на фамилию. Кто позволил Шовковскому отпустить бороду? Кто так состриг Тимощука? Почему Воробей больше похож на Воро-

нина, а последний выглядит алкоголиком со стожем? Кто подстриг Пуконича? Кто наполнил Лужного эллипсом молодости, в конце



концов?! Ответов нет. Конечно, я и не ожидал, что нашу сборную будет особа так сильно прорисована, но не настолько же...

Тактическая подоплека игры, по сравнению с тем же Pro Evolution Soccer 3, не заслуживает даже одной печатной строки. Формации, настройки ударов, выборы стратегии — все это есть в игре исключительно для галочки и на геймплей совершенно не влияет. Аркада, она и в Португалии аркада...

Если отвлечься, собственно, от основной направленности игры и покопаться в кривом меню, можно обнаружить несколько новых игровых режимов. Наибольший интерес из них представляет **Fantasy**, в котором вы можете сыграть за «самодельную» сборную,

сформировав себе команду из всех доступных игроков. Появился также режим **Situation**, позволяющий вам моделировать ту или иную игровую ситуацию. Хотите попробовать сыграть в меньшинстве слабой командой, до еще и проигрывая за десять минут до финального свистка? Тогда этот режим для вас. Ну и, конечно, EA не могла не позаботиться о парочку режимов у своего главного конкурента — местная тренировка стала до боли напоминать аналогичную из самих знаменитых. Плюс ко всему этому теперь у вас есть возможность попрактиковаться в мастерстве реализации/приема пенальти.

Выбор стадионов невелик — в основном представлены ключевые арены мира и, конечно же, стадионы Португалии, на которых и будет проходить чемпионат Европы. Думаю, говорить о том, что именно последние выглядят наиболее привлекательно, не нужно — именно там болельщики устраивают массовые «салюты», а освещение смотрится действительно очень красиво. НСК «Олимпийский» отсутствует как явление, по этому нашей сборной приходится довольствоваться совершенно безликой прямоугольной постройкой.

Традиционные четыре уровня сложности, как и раньше, не вызывают особых трудностей — уже через несколько дней игры вы будете показывать мать Кузмича сборной Франции на самом высоком уровне. И хотя разница между ними весьма ощутима, по сложности нашему сегодняшнему пациенту очень далеко до идеала в лице PES 3.

Искусственный разум в игре ведет себя весьма адекватно, на особых прорывках ума не демонстрирует. Если он проигрывает — ждите очень сильный прессинг в конце матча, если выигрывает — вам будет очень сложно пробиться через защитные редуты. Но ведь никто и не требует пробиваться — одна точная прострельная передача может вывести вашего нападающего на свидание с вратарем, а AI уже ничего не сможет сделать.

Реализация стандартов со времен FIFA 2004 совершенно не изменилась — в нашем распоряжении три варианта подачи угловых и традиционный индикатор силы штрафного удара. Напомню, что при розыгрыше штрафных вам нужно попасть бегущей полосой в зеленую зону, размер которой зависит от мастерства бьющего.

Самое главное нововведение, которое разработчики преподнесли как что-то доселе невиданное, — система морали. Не спорю, вещь занятная — видеть, что у Шенченко после серии побед мораль поднялась «под потолок», очень приятно, — но на деле совершенно бесполезная. Игрок с низкой моралью не слишком уступает своему «приподнятому» в этом плане коллеге.



Заслужить в игре желтую карточку так же сложно, как и получить серьезную травму, — функция безопасного отбора мяча, который осуществляется клавишей D, ограничивает количество нарушений до минимума. Возможно, если релаксировать игру с позиции аркады, это и выглядит привлекательно, но с симуляторной точки зрения — уныло. Ситуация, когда неудачно подставленная подложка приводит к горькому результату, в этой игре просто невозможна. Зато, попытавшись лино отобрать мяч, со звериным оскалом зажов кнопку A, вы тут же получите «долгожданную» карточку.

Что, несомненно, удалось разработчикам, так это небольшие скриптовые сценки. Все наказания сопровождаются толканием и активной жестикуляцией — футболисты очень агрессивно пытаются доказать арбитру свою правоту или, махнув рукой, покидают поле. Замены сопровож-

даются прощанием покидающего поле игрока и его приветствием с выходящим. Ну а если вы не успели уложиться в основное время и перевели матч в овер-тайм, игроки не упустят случая отдохнуть на газоне, а судья будет подбрасывать монетку (правда, невидимую).

Графика никаких особых изменений не претерпела — все те же слегка топорные модели футболистов, уродливые, обтянутые грязной текстурой головы и привычные спрытованные зрители. Анимация тоже осталась прежней: движения игроков все так



же выглядят довольно грациозно и отвращения не вызывают.

Звуковое сопровождение, что характерно для всех игр от EA, просто великолепно. Болельщики дружно скандируют разнообразные кричалки, взрываются овациями, когда родная команда забивает гол, и «приветствуют» свистом все удачные действия соперника. Саундтрек, пусть и не дотягивает в количественном плане до предыдущих частей, со своей задачей справляется идеально, а некоторые композиции вполне пригодны для прослушивания вне игры.

Финальный свисток

...Через неделю вы начнете выигрывать игру за игрой со счетом 8:0, захотите повысить уровень сложности и обнаружите, что он и так стоит на максимуме. Через неделю вы узнаете все выигрышные тактики и сыграть еще вам, скорее всего, больше не захочется. Игра, которой не удалось даже приблизиться к титулованному японцу. Игра, в которой нет главного — ощущения, что мы играем в футбол. Нет интриги, нет возможностей, нет настоящих и ни с чем не сравнимых эмоций. Просто игра на тему футбола. Просто аркада...

...Если вы играли в FIFA 2004, и она вам безумно понравилась, если вы по каким-то, вряд ли уважительным причинам, не видели Pro Evolution Soccer 3 — обязательно поиграйте в Euro 2004. В противном случае, просто забудьте о ее существовании...

P.S. А тем временем EA Sports добродушно строит новую пачку спортивных симуляторов, среди которых есть и очередная FIFA. Господа ожидающие, не волнуйтесь — FIFA 2005 прибудет по графику — в конце года. Мы постараемся встретить ее первыми...

Pantera SLS



Руки на капот!

Здравствуйте, меня зовут Кэтрин. Для знакомых просто Кэтти, а так как мы с вами все-таки познакоимся, то так меня и назовывайте. Не познакоимся? А куда ж вы денетесь? Ну да ладно, это не столь важно. Сегодня я расскажу вам о том, чему нас научили в по-

лицистской академии. Что? Вы смотрели фильм и знаете? Ну уж нет! Марсианская Полицейская Академия — это вам не Земная. Нас выучивали как... Молчать. Что значит «как собаки»? Я специализный агент... Ну, почти специальный. Я полицейский. И этим все сказано. Я требую полного подчинения!

Вы знаете, каково это — очнуться рядом с каким-то оружейником в темной комнате, не зная, что находится за ее стенами? А каково бегать по полупустым коридорам, за которыми блестят всеми цветами радуги непонятные кубики? Откуда я это знаю? Сам посмотри хоть раз в окно! Как можно жить нормально в такой окружающей среде? Не успели еще переселиться на новую планету, тут же все загодили...



Итак, мы слушаем? Нет. Ты опять отвлека! Ты только посмотрите на него, он еще и отвлекается... Эй, сюда смотри. Точнее, на капот! Ты думаешь, это так легко? На первом же задании узнать, что мир не так уж и прост... Что тут нет «плохих парней» и «хороших парней»... Узнать от случайного человека... От того, что тебе совсем не нравится? Но дело в том, что изменить пока что ты ничего не можешь, потому что он — тот, кто обязан прикрывать твою... хм, шкуру, и чью... хм, шкуру придется прикрывать тебе...

Тебе хорошо, ты не лез куда не надо... Затаишься, я не спрашивала твоего мнения! Просто слушай! Ты знаешь, что бывает, если слишком ответственно берешься за задание? Возрождение? Премия? Ты еще веришь в советскую власть, ноинный! Ее нет, а если и было, то явно не в нашем мире, не в наше время... Или, наоборот, была, есть и остановится навсегда, и лишь немногие смогут понять, каково оно на самом деле, лишь немногие смогут после этого выйти...

ИМХОрики номер ван

Первые кадры вступительного ролика вызывают слезы умиления на моих глазах... и смех. Да, это вам не Лара Крофт, ребятки... Темный силуэт на фоне окна, лирично-меланхолическим тоном говорящий о вольных девушках перед первым в своей жизни заданием...

Привычная музыка... Где-то я это уже слышала... Ах, да! Киевский вокзал... Что удивляет, сообщения совершенно не связаны с нашим заданием: про какие-то туалеты (только не говорите мне, что целую одну из миссий будет прочистка неработающего туалета на восьмом этаже @).

Немного странно обрисована начальная ситуация, настолько, что не верится в то, что «мир не будет нас ждать, он будет замирать, пока мы где-то бродим. Он будет развиваться по своим законам»: бравая девушка Кэт-

Стоять, полиция!

Ты слышишь? Нет. Ты опять отвлека! Ты только посмотрите на него, он еще и отвлекается... Эй, сюда смотри. Точнее, на капот! Ты думаешь, это так легко? На первом же задании узнать, что мир не так уж и прост... Что тут нет «плохих парней» и «хороших парней»... Узнать от случайного человека... От того, что тебе совсем не нравится? Но дело в том, что изменить пока что ты ничего не можешь, потому что он — тот, кто обязан прикрывать твою... хм, шкуру, и чью... хм, шкуру придется прикрывать тебе...

Тебе хорошо, ты не лез куда не надо... Затаишься, я не спрашивала твоего мнения! Просто слушай! Ты знаешь, что бывает, если слишком ответственно берешься за задание? Возрождение? Премия? Ты еще веришь в советскую власть, ноинный! Ее нет, а если и было, то явно не в нашем мире, не в наше время... Или, наоборот, была, есть и остановится навсегда, и лишь немногие смогут понять, каково оно на самом деле, лишь немногие смогут после этого выйти...

Крыша, пол и потолок

Мир, в котором мы оказались, разделен на три части, три реальности: в первой обитают «стандартные» люди, которые не блещут талантами, — это трудяги, такие как наша Кэтрин. Во вторую папаса легко, а вот выбраться... Это место, по сравнению с которым преступные районы Лос-Анджелеса — детская песочница. Третий мир — труднодоступен, папаса туда можно, лишь дослушавшись до определенного уровня или пребывая на спецзадании, но получить его не так уж и просто — можно пройти игру и даже не заметить половины миссий. Сюжет

Разработчик: MiST land

Издатель: «Руссобит-М»

Системные требования:

✓ минимальные: P3 800 МГц, 128 МБ ОЗУ, 32 МБ 3D-видео;

✓ рекомендуемые: P4 2 ГГц, 512 МБ ОЗУ, 128 МБ 3D-видео

Жанр: тактическая RPG

Похожие игры: «КДР», Deus Ex

развивается преимущественно в Нижнем городе, зато все приказы исходят сверху, откуда, где обитают «умы мира»...

Кстати, именно не пересечении этих миров Кэтти видит настоящую жизнь, а мы... мы узнаем, с чего все начиналось в мире «РАЯ» — события сюжетной линии второй части, если так можно назвать «БЗ», происходят за пять лет до валама этого рая...

ИМХОрики номер ту

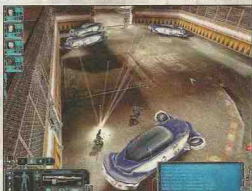
...Вы давно играли в «Deus»? В тот самый, первый? Так вот, меня до сих пор не покидает чувство, что это... Нет, не пародия и не клон — это отдельная игра, но тяготеющая к миру Deus Ex'al. Такое ощущение, что для разработчиков идеал киберпанкового будущего застрял где-то посередине между «вспомнить все» и Deus Ex'om @.

Сюжетные линии, конечно, различны, это родует. Но итог, восприятие игры... проведем вскрытие @.

Рольевая система, все как и положено для RPG, — присутствию ставшие уже привычными параметры, без которых вы просто не получите хорошее оружие. Но... это уже не смешно, когда в начале игры отказываются выводить пушку — мол, у вас не хватает рюкзачка. Такой себе намек: а не сходить ли вам в рукопашную? Примерно то же чувство возникало у многих, кто начинал играть в Deus, где первый эпизод отличался острым дефицитом вооружения.

Интерфейс. Ну да, тот же стиль минюшек, то же оформление «рюкзачка», разве что орсенан перемещается относительно силуэта Кэтти, выступающим также индикатором здоровья. Наверно, у меня параноя, но ведь чертовски знакомое зрелище @.

Самое ошутимое отличие игры от ее «киберпанковых собратьев» в сюжетном плане — здесь действительно нет разочарования на «хороших полицейских» и «плохих парней с улиц». Самое первое задание от мис-



тера Бейкера просто потрясает, причем не слабее, чем криминальная хроника в новостях: там перечисляют категории ЛЮДЕЙ! Не хотелось бы мне оказаться в этом мире...

Код доступа. Отменен

Игра «Код доступа: РАЙ» (англ. назв. — **Paradise Cracked**), вышедшая в



сентябре 2002 года, наделала немало шума. Многим известно, что создатель данного проекта, компания MIST land, длительное время готовила аддон к «Рай». Изначально было решено разместить его в Сети для скачивания, но... Во-первых, не так уж много в нашей стране (да и в России тоже) обладателей высокоскоростного доступа к Всемирной паутине, а во-вторых, аддон получился слишком уж самостоятельным, вследствие чего разработчики решили проанонсировать его как полноценное продолжение нашедшей игры.

Все это, конечно, хорошо, вот только... игра действительно отличается от своей прародительницы, но в лучшую или в худшую сторону — пожалуй, так сразу и не скажешь.

Игра получилась совершенно не такой, какой ее заявляли разработчики, во всяком случае не такой, какой она обрисовывалась по впечатлениям от преемника. Нам говорили о полной свободе выбора, мы получили лишь бледную ее тень, нам говорили об увеличении уровней, об улучшенной их проработке — мы получили и это, но и это не то. Скорее всего, в ближайшее время выйдет огромное количество патчей... Или с их выходом снова будут связаны большие проблемы, и нам придется ждать очередного скороспелого кусочка этого мира. Мира, где свобода выбора — просто иллюзия...

Стоять, не двигаться!

Ты до сих пор думаешь, что мир разграблен на две части — Верхний и Нижний город? Нет, он состоит совсем из другого... Из тебя, из меня, из вон того мертвого мутанта... Из девушки, отправившейся за приключениями... Нет, она не поехала на курорт, она не отравилась на прием к мэру... Им этого мало, этим богачам... Они никак не поверят, что в Нижнем городе, среди категорий «Д» и «Е», среди мутантов — больше людей, чем среди них!.. Они не поверят в их благообразие, а ведь именно боец-мутант был одним из самых сильных, мужественных полицейских, какие только были под моим командованием...

Код доступа. Пароль неверный...

Еще одно изменение коснулось стиля игры в целом. Если в «КДР» нам предлагали

унылую череду бесконечных и бессмысленных уличных потасовок, то во «Власти закона» нам придется выполнять конкретные задания, многие из которых надо еще и отыскать посреди вереницы событий... Впрочем, никто не помешает проходить игру так, как вам хочется, и если вы решите открыть огонь в самой что ни есть мирной ситуации, то в первую очередь пострадают сами: последствия гибели того или иного персонажа пусть и не скажутся сразу, но могут оказаться критичными для дальнейшего прохождения. Увы, но ключевые NPC по-прежнему могут пасть от случайной пули и тем самым перекроют доступ к финишной прямой. Реалистично, хоть и обидно.

SAVE/LOAD

Я привыкла никогда не использовать эти функции иначе как во время передышки между заданиями... Теперь мое мнение изменилось... Во «Власти закона» так не получится. И не только из-за перестрелок, не это тут самое страшное. Хуже, если вы сами заведете себя в тупик своим решением... Нелинейности почти не осталось, но ее обломки ронят больше всего поклонников «КДР»... Но тем не менее именно в этой нелинейности состоит главное отличие «ВЗ» от других тактических РПГ, где все задано



с самого начала, и единственный выбор — жать Save перед очередным боем или нет.

Стрелять буду!

Ты не веришь мне? Ты не веришь тому, что я тебе говорю? Пойдем, я тебе покажу этот мир, настоящий. А не такой, каким тебе его нарисовали родители... Идем! Эй, куда ты бежишь? Вернись. Так. Теперь стой. Стой и жди меня. Я тебе говорю: стой. Я ведь не шушу — стрелять буду! Тебе все равно не выжить в этом мире. Никому не выжить в таком мире... Прошу тебя, вернись... Стоять, полиция! СТОЙ!!!!!!

Крик превратился в глухой залпом... В тишине улиц Небесного города тысячекратно отразился вопль и замер, уткнувшись в тихий шелчок курка. Сгорбленная женская фигурка с дрожжащими плечами судорожно переставляла ноги по направлению к Нижнему городу. Никому прежде не приходило на ум бежать отсюда, из тепла в холод, из света в ночь, из Сада в трущобы...

ИМХОрики намбер фс(?)ри

MIST land позволила себе довольно неожиданный консервативный демарш в сюжете, что создало повод для всяких шуточек на игровых форумах — мол, почему бы им не скатиться в звук и графику пятнадцатилетней давности?!

Нет. Не скатились. И звук, и музыка, и графика — все осталось на уровне. На-



против, последнюю даже обещали несколько изменить и улучшить — хотя, как мне показалось, тут все осталось по старому... Чтобы заметить, что разговоры по радиации и объявления в полицейском участке повторяются по кругу, нужно длительное время оставаться на одной локации — при переезде на другую меняется характер объяснений: например, во время боевого задания ни разу не был упомянут злополучный «неработающий туалет на 8 этаже».

Не все и не всегда выходит так, как задумано. Не все и не всегда получается лучше, чем задумано. Иногда прав именно тот машинист, который не видит ни света, ни тоннеля, но замечает трех идиотов на рельсах... Примерно так вышло и с «Властью закона». Игра получилась совершенно не такой, как нам ее пытались представить. Не лучше и не хуже. Просто не такой. С технической стороны, это все тот же «КДР», пусть и с новыми звуками, с расширенными уровнями, но что-то в нем изменилось, а оттого получилась совершенно новая атмосфера, новый мир... Играть в «ВЗ» будут все равно — не так уж много хороших киберпанковых про-



ектов вышло в последнее время, не так уж много оригинальных «пошаговых шутеров» — именно так один мой знакомый окрестил жанр тактических РПГ.

Кирилл ТАЛЕР и его поэтический талант

Crystal Key 2

the far realm

Эпилог

То, что вырублено топором — не опишешь пером.

Вывод

Вот блин...

Вступление

А вы знаете, что в га... а вы знаете, что в ла...

Что в галактике далекой бушевала, блин, война!



Ну-ну-ну! Врешь-врешь-врешь!
Ну там дряк, ну разборки — ну еще туда-сюда

Ну а если, блин, война — это просто ерунда!

А вы знаете, что в той... а вы знаете, что в той...

Что в войне кровавой страшной — зло баблом побеждено!

Ну-ну-ну! Врешь-врешь-врешь!

Ну — молитвой, ну — полатой, ну еще туда-сюда...

Ну а если зло — баблом, то это просто ерунда!

А вы знаете, что зло, а вы знаете, что не...

Не дряков, удар ответный по планете насел!

Ну-ну-ну! Врешь-врешь-врешь!

Ну там подлость, ну там гадость, ну еще туда-сюда...

А удар — добру — ответный — это просто ерунда...

А вы знаете, что что, а вы знаете, что пла...

Что планете от удара стало очень...

Да заткнись ты!
Надоел...

Что планете от удара стало очень неважно. Планета то, кстати, называлась Эвани. Раньше она была благополучной, плодородной, вечнозеленой, с белыми и пушистыми облаками, которые в детстве не болели. И люди тоже были белыми и пушистыми, и тоже не болели, и были добрыми,

и соблюдали правила дорожного движения, все состояли в «Гринписе» и никакого секса, кроме безопасного, не признавали. Из-за излишней пушистости на Эвани стало трудно дышать, а от переизбытка добра и бабла планета решила вынести свое добро из хаты и передарить кому-нибудь. Например, соседям — расе Озгор. В процессе вручения подарка с кодовым названием «доброй раса Озгор была побеждена, совершенно растоптана ногами, оставленная непутевым пинком и отброшена далеко в Космос. Что-то не сложилось... Не прошло и пары циклов, как население Эвани потеряло способность радоваться, огорчаться, испытывать любовь, нежность и легкое опустошение после выпитой бутылки пива.

Вот к чему приводит излишняя пушистость!

А вот семью Коллов болезнь «потеря воли и чувств» не затронула. Избранных обычно мало, что затрогивает, копается и цепляет. Колл-младший (самый Избранный) пожил еще немного на своей планете, наблюдая за пыльным умиранием родины. Затем благополучно исчезли его родители. Прошло еще немного времени. Любимой планете Эвани подступили полные гайки, Колл сидел на ступеньках некоего здания и случайно депрессировал. За этим непристойным занятием его и застала симпатичная девушка, появившаяся прямо из Портала. Порталы в Эвани были практически на каждом шагу. Девушка направилась прямо к Коллу, но дойти не успела — откуда-то сбоку на нее налетела служба безопасности, свалила регбийным приемом и унесла в кошевые замки или куда похуже.

...Белый и пушистый Колл остался недоволен с умиряющей планетой, кристаллиным ключом, выпавшим из симпатичной девушки, и Порталом в двух панорамных шагах от ступенек.

Колл встал, ключ поднял, в Портал вступил... И полетеллл! Спасать... Кого-то...

А вы знаете, что ра, а вы знаете, что зра,

Разработать очень сложно квест от первого лица!

Ну-ну-ну! Врешь-врешь-врешь!

Ну там экшен, ну аркаду — ну еще туда-сюда!

Ну а квест наляпать быстро — так это просто ерунда!

А вы знаете, что дви..., а вы знаете, что жо...

Что движок в игре есть гордость... совесть, ум и даже честь!

Разработчики: Earthlight Productions, Kheops Studio

Издатель: The Adventure Company

Жанр: квест/адвентюра

Системные требования: Pentium 3 600 МГц, 64 Мб памяти, 1.3 Гб на винчестере, рекомендуемые — Pentium 3 800 МГц, 64 Мб памяти, 1.3 Гб на винчестере

Ну-ну-ну! Врешь-врешь-врешь!
Ну там модуль, ну там коды, ну еще туда-сюда.

Ну а если «честь и совесть» — это просто...

Просто ерунда! Знаю! Иди отсюда — надоел уже!

Студия Cheops:

Именно так. Знакомьтесь — движок Omni. Ах, вы уже знакомы?.. И давно? Ах, с прошлого века... Жаль — а я вот вас друг другу представляю... Ну что, вспомним старое, познакомимся, понаостальживаемся!

Э-э-э... дорогой mr. Gomer, за что ты его по морду-то, по панорамному? Он же не виноват, что таким родился, что теперь каждому разработчику, который сотрудничает с Adventure Company, предлагается набор движков, будто отважному астронавту в какой-нибудь космической игре: от проапретейденных и самых новых — до наиболее дополнительных и отст... до Omni, то есть. Помните еще уникальную игру Omega Stone уникальной конторы Omni? Единственный движок переселился в Crystal Key II, чувствует себя там очень хорошо, конкретно и дискретно.

Студия Earthlight:

Вы уже поняли, о чем мы? Собственно, о том, что в этом уникальном и неповторимом квесте/адвентюре ходить можно только точно — выбора особого не будет: по прямой, с легкими ответвлениями. Шаг вправо, шаг влево — синий курсор вместо пропускательного зенита.

На самом деле я, Дженифер Матесон (и я, Джон Матесон) — мы, когда сценарий делали, совсем не подразумевали множество ло-



каций, обилие общения между NPC, замысловатые повороты сюжета и т.д. Нам заплести? Заплести! Сказали: надо! Нам ожекти? Ново!лалли. Только не надо говорить, что у нас нет оригинальных идей, — есть! Иногда даже погружают в атмосферу игры... Нос вот пару раз |r|огружали...

И я, ведущий программист Фридерик Джаун, тоже подумал: зачем обычному квесту трудо/энергоемкие дополнительные шажки [мол, это ведь мне после работы придется оставаться и доделывать] — пусть он пры-

Малча-а-а-а-ать!!!!

Вирджин КЕМПЕР

DEAD MAN'S HAND

Разработчик: Human Head Studios**Издатель:** Atari**Жанр:** FPS/вестерн**Системные требования:****■ минимальные:** P3-800 МГц, 128 МБ ОЗУ, 16 МБ видео;**■ рекомендуемые:** P3-1.2 ГГц, 256 МБ ОЗУ, 32 МБ видео

Меня зовут Тион, Эль Тион. Несколько месяцев назад я вступил в банду, которая называла себя «Девяткой». Некоторое время я наслаждался жизнью вольного стрелка: деньги, выпивка, красивые девушки и мял самого виртуозного стрелка Дикого Запада, что еще мне было нужно? Тогда я еще



думал, что быть человеком вне закона — это круто, о великие, как я ошибался. В один прекрасный день я стал свидетелем, как мои друзья из банды жестоко расправились с несколькими семьями, у которых не было ни денег, ни драгоценностей, их просто хладнокровно перерезали, как скот, не жалея ни женщин, ни детей. Оставшись в банде после такого было выше моих сил, и уже на следующий день я сказал нашему главарю Вику, что выхожу из игры. Это была моя вторая ошибка. И вот я лежу посреди пустыни с пулей в спине и медленно истекаю кровью, силы очень быстро покидают меня, я чувствую, что умираю. Я бы, наверное, так бы там и скопел, если бы не отряд мексиканской армии, который подобрал меня и доставил в военный госпиталь. Поправился я быстро, и готов был уже уйти через несколько дней, но командующий узнал, что я опасный преступник, которого разыскивают по всему Техасу. Так я попал в городскую тюрьму. Там я познакомился с одним стариком, он оказался лидером неких революционеров. Через некоторое время его люди напали на тюрьму и помогли бежать своему предводителю, вместе с ним совершил побег и я. Поправившись со своим новым другом, я оседлал своего коня и направился... нет, не отдыхать, о каком отдыхе может идти речь, когда чувство мести переполняет тебя.

Постреляем?

Перед тем, как начать обзором самой игры, давайте для начала вспомним, что же такое вестерн? В Голливуде вестерны считались самым дешевым жанром, так как на их съемки уходило очень малое количество денег, зато зрители смотрели подобные фильмы (тогда еще в кинотеатрах) просто вволю. Главный персонаж, как правило, очень крут, он всегда спокоен и уравновешен, мысли его неизменно трезвы, а пули всегда находят свою цель.

Игры подобного жанра ничем не отличаются от своих кинематографических собратьев. Тут главное — как можно меньше думать и как можно больше стрелять. Да-да, никаких мозгов, сплошные рефлексy. На протяжении всей игры, а это около двадцати пяти уровней, нам не придется заниматься ничем, кроме стрельбы. Многие из вас сейчас скажут, что игры такого рода являются полным отстоем и что они даже не стоят того, чтобы о них писать. Сменю вас заверить, это не так.

Игры в вестерны я перестал в году ста 1999, поэтому запуская игру, рассчитывал увидеть обыкновенный дешевой шутер, который носит название «вестерн» только из-за того, что действие происходит во времена Дикого Запада. Однако все оказалось не так, как я предполагал, с первого же уровня я полностью окупился в игровой мир. То, что уровни достаточно разнообразные, меня совсем не тревожило, я просто шел по ним, избавляясь

но залезть на башню и отстреливать оттуда толпы врагов.



Большое уважение вызывает и система вооружения, которая в свою очередь, очень неплохо продумана. Всего в наличии три разновидности оружия: пистолеты, дробовики и винтовки, к каждому виду приписали по три ствола. Комплект вооружения (из каждого вида по одному представителю) мы подбираем перед началом каждого уровня. Естественно, не все стволы были доступны вначале, но прохождение миссии, вы будете открывать их один за другим.

Дикий, Дикий Запад

Теперь касательно графики. Она очень даже не плоха, все-таки движок первого «Кригало» еще кое на что способен. Очень хорошо выдержан сам стиль вестерна: деревянные глиняные дома, кактусы, перекати-поле, иссохшие под жарким солнцем Дикого Запада деревья. Все это выглядит достаточно красиво и привлекательно. Персонажи то же почти не подкачали, главный герой представляет собой стандартного супергероя тех времен: стартовая и выгоревшая на солнце одежда, старые сапоги, легкая небритость и все такое. Противники также ничего, хотя и немного однообразные. Законы физики в принципе присутствуют, очень многое в игре можно поломать или разбить. Конечно, все это можно было бы сделать гораздо красивее, но для игры подобного жанра и так сойдет. Вот музыка — это да. Она на высоте, все игры нас сопровождают отличные саундтреки в стиле вестерна.

Ну и, конечно же, ни одно нынешняя игра не обходится без мультимедийера. И этот проект — не исключение.

Теперь они все мертвы

Итак, давайте посмотрим, что у нас получается в итоге? А получается у нас вполне симпатичная игрушка с неплохой графикой, отличной музыкой и занимательным геймплеем. Игра стоит того, чтобы ее прошли, причем желательно несколько раз на разных уровнях сложности.

В общем, играйте!!!



от всех, кто вставал на моем пути. После каждого четвертого пелева я наткнулся на какого-нибудь босса, который отличался от обычных противников лишь большим количеством хитов. Некоторых из них я просто пристрелил, а некоторых пришлось даже взрывать.

Особенно понравился момент с погоней на лошадей, с бешеными перестрелками по пути. Также очень порадовал процесс обзоры блокпосты, очень, знаете ли, прико-

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n,
Даниил КОВАЛЕНКО aka Makbet 0z0n@list.ru

Cossacks II

Napoleonic Wars

На недавно проходившей выставке-ярмарке «Игроград-2004» присутствовало очень много разработчиков игр из Украины и России. Все они достаточно интересны, но компания GSC привлекала наше внимание особенно. В первую очередь, тем, что именно она является разработчиком незабвенной игры «Козаки», которая показала всем украинцам (да и всему миру, наверное), что наш игровос-

производство не только в Украине, но и стала очень популярной в Европе. Во Франции, что удивительно, она популярнее «Варкрафта». Средний возраст игроков, любящих «Козаков», колеблется от 21 до 30 лет, потому что игра относительно историческая и до нее не было подобных глобальных исторических стратегий.

Именно на «Козаках» фирма и поднялась, начала раскручиваться, естественно, появились новые проекты. Начали выпускать дополнения к «Козакам», которые тоже были довольно популярны, так как в них добавлялись нации, юниты и так далее. Потом компания выпустила свой следующий проект «Завоевание Америки», рассчитанный уже на американский рынок. Там он был, увы, не очень востребован, потому что, как выяснилось, американцы своей историей не особо интересуются. Зато в Европе «Завоевание Америки» снискала большую популярность.

«Мик»: Теперь почти готовы «Козаки-2: Наполеоновские войны». Ваш выбор эпохи можно легко объяснить популярностью игры во Франции. Да и наши геймеры, уверенны, она не оставит равнодушными. И какие же изменения нас ждут в новых «Козаках»? И еще один вопрос: может, и не совсем корректный. Насколько известно, казачество к моменту наполеоновских походов фактически перестало существовать. Как вы можете объяснить такое историческое несоответствие?

Н.М.: Сперва я отвечу на первую часть вопроса. «Козаки-2» — это контрактный проект и в него стараются вложить новые идеи, к тому же изменилась концепция движка. Сама его суть (то, как он должен выглядеть) остается прежней, но добавились и новые фишки. В «Козаках-2» ландшафт, например, полностью трехмерный, в то время как в первой части он был реализован в 2D. У нас было возможность сделать трехмерных юнитов, но мы посчитали это ненужным, поскольку их очень много, и если их делать красивыми и детализированными (то есть такими, какими они есть сейчас, но полигональными), то системные требования к компьютеру окажутся слишком высокими.

Сама же новая игра представляет собой не совсем то, к чему мы привыкли в первых «Козаках». Теперь будет менее жесткая экономическая база, и, хотя при-

Разработчик: GSC Game World
Издатель: CDV
Английское название: Cossacks II: Napoleonic Wars

сутствуют ресурсы, знакомые по первой части, они добываются немного иначе.

Теперь о втором вашем вопросе. К тому времени перестало существовать только украинское казачество, уничтоженное по приказу Екатерины Второй. Донское казачество, более лояльное к государственному строю, благополучно просуществовало до переворота, именного революцией 1917 года. И донские казаки принимали самое активное участие в Отечественной войне 1812 года. Кроме этого, марка «Козаки» является достаточно раскрученной. Человек, покупавший диск с игрой, в названии которой значится слово «козаки», уже будет знать, что не обманется халтурой со свои кошельки.

«Мик»: Исторической составляющей теперь все ясно. Непонятно лишь конкретнее об усовершенствованиях игры?

Н.М.: Не только можно, но и нужно. Например, на карте новой игры есть села, в которых крестьяне живут своей жизнью и добывают пищу. Также там есть милиция. Игрок, захвативший село, может пополнить свою армию рекрутами из местного населения. Плюс из села начинают поступать ресурсы, которые везутся на обозах в командный центр.

«Мик»: Сколько же всего ресурсов будет присутствовать в игре?

Н.М.: В игре будут те же 6 ресурсов, что и в первых «Козаках», и они добываются путем захвата поселений. Хотя есть и исключения. Например, Россия может строить свою собственную мельницу и добывать с ее помощью пропитание.

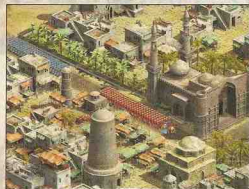


«Мик»: Ну, Российская империя как победительница Наполеона должна иметь некоторые преимущества. Это вполне логично. А как происходит доставка ресурсов из сел?

Н.М.: После того как захватывается село, из него с определенной периодичностью начинают выезжать обозы и доставлять ресурсы на базу игрока. Но конкуренты могут их перехватывать.

«Мик»: Какие игровые режимы будут присутствовать в новых «Козаках»?

Н.М.: Игра поддерживает два режима: Баталии и Строительство. Строительство



рой жив, развивается и конкурентоспособен. Это же компания создала игру S.T.A.L.K.E.R., которая задолго до своего выхода была у всех на слуху. Скажем честно, первоначально мы шли к ребятам поговорить именно о ней, ради удовлетворения собственного любопытства. Но после нескольких фраз наше внимание резко переключилось на другую тему — мы узнали, что 26 сентября нас ждет релиз игры, любимейшей многими, — продолжение «Козаков». Итак, слово предоставляется разработчикам, а если точнее, то на наши вопросы отвечает тестер игры и многоуровневый специалист — Николай Морозов aka Tiamat.

Мой игровой компьютер («Мик»): Многие наши читатели хотели бы узнать «как дошли вы до жизни такой»? Как зародилось GSC?

Николай Морозов (Н.М.): Вначале было четыре человека (один из них собственноручно и есть GSC: название компании обрели в честь его инициалов. — Прим. авт.), которые решили создать игру. Так появились «Козаки». Делоли они игру исключительно под себя, как им нравится, руководствуясь только своими вкусами и предпочтениями. В своем детстве им хотелось увидеть то, чего порой не хватало в RTS: много ресурсов, beautiful войска и т.д. Сделали игру вроде как и для себя, но так удачно, что в итоге без какой-либо рекламы она хорошо



ство — обычный режим игры с постройкой зданий и развитием ресурсной базы. Игроком добываются только два ресурса: дерево и камень. Остальное же он должен

просто убежать. Конечно, в этой игре можно воевать неорганизованным «мясом», но это просто малоэффективно. И еще такой пример: после выстрела по роте морали у нее отнимается в два раза меньше, чем после выстрела по толпе.

«Мик»: Да, но это, собственно, было и в «Завоевании Америки».

Н.М.: В «Завоевании Америки», честно говоря, все это было реализовано плохо. Мы получали очень много жалоб по этому поводу и, рассматрив их, нашли оптимальный вариант, который устраивал бы как игроков, так и разработчиков.

«Мик»: Какие новые юниты и здания появятся в игре?

Н.М.: Вообще, в игре будет свыше 150 уникальных юнитов и 180 видов зданий. Связано это с тем, что временной период, охватываемый второй частью игры, уже другой. Многие здания будут называться так же, как в первых «Козаках», но функционально все будет отличаться. Для представления 19 столетия как более технологически развитой эпохи появятся такие строения, как фабрика, лесопилка и т.д. При работе над юнитами также был сделан шаг вперед. Гранадер, как и роньшье, сможет

ретицеское. А сколько юнитов можно построить реально?

Н.М.: Я, например, строил около 5 тысяч, и это, заметьте, только юниты с моей стороны. У противников их было не меньше.

«Мик»: Насколько нам известно, в исторической кампании в игре будет присутствовать глобальная карта. Расскажите немного о ней.



получать от захваченных им сел. В Баталиях каждому игроку дается определенное количество юнитов и конкретное задание. Например, перед одним игроком стоит задача: защитить холм, на котором стоит недостроенный бастион. Другому, соответственно, дается задание прямо противоположное — этот холм захватить. В целом, одиночная игра включает в себя 6 исторических баталий и 4 выдуманные, но от этого не менее интересные.

«Мик»: Ну и с этим, пожалуй, ясно. Но не может не заинтересовать еще такой вопрос: в первых «Козаках» можно было управлять как отдельными юнитами, так и целыми отрядами. Изменится ли что-то в следующей части именно в этом плане?

Н.М.: В отличие от предыдущей части, игра охватывает 18-19 век, то есть эпоху, когда Наполеон завоевывал Европу. Война в то время велась уже не толпами, а организованными отрядами, батальонами. Именно на этом все и строится. Кроме того, добавлено больше реализма. В «Козаках-2» каждый отряд — это один юнит, а юнит, в свою очередь, — это 120 человек. У юнитов есть показатели урона ближнего и дальнего боя, защита от разного рода повреждений. Также для стрелковых юнитов очень важно расстояние, с которого они



стрелять, колоть штыком и бросать гранаты, но с той разницей, что гранат у него теперь не бесконечное количество, а лишь несколько штук. При взрыве гранаты отбрасывают осколки, которые ранят рядом стоящих воинов. Еще один пример: реалистичная физика пули и огонь по стенам не дадут фузилерам возможности убивать врага с дальней дистанции, пока впереди их прикрывают обычные пехотинцы.

«Мик»: А теперь расскажите, пожалуйста, о нациях, которые будут присутствовать в «Козаках-2».

Н.М.: Наций всего шесть: Египет, Австрия, Франция, Пруссия, Россия и Англия. Все они будут абсолютно разные. У них вы не найдете ни одного похожего юнита, тем более, что тактика игры за каждую нацию будет своя. У каждой нации свой уникальный стиль развития: некоторые начинают с городского центра, некоторые — сразу с барака.

«Мик»: Как мы уже знаем, максимальное количество юнитов на карте составляет 64 тысячи, но это число тео-

Н.М.: Да, действительно, глобальная карта будет, и на ней игрок сможет проводить пошаговые бои. Выглядит это так: игрок подает ход, подает на локацию противника, и если враг дает ему отпор, сражение переносится в реалтаймовый режим. Также на глобальной карте можно будет вести активную дипломатическую деятельность, заключать союзы, подписывать акты о ненападении или просто пакты на право прохода по территории государства. Кроме этого, можно будет устраивать акции саботажа в базах противника. Ну и, конечно, в кампании будет присутствовать ваш персонаж, который начнет игру в младшем офицером, но впоследствии, после повышения по карьерной лестнице, под его контроль перейдет все большее количество более качественных войск. Максимум, чего можно достичь, — звания маршала войск.

«Мик»: А что из себя будут представлять секторы?

Н.М.: Глобальная карта будет разбита на секторы, каждый из которых — это город определенной нации, в игре секторы можно модернизировать. Соответственно, укрепленный и модернизированный сектор сложнее не только атаковать, но и, например, устраивать там саботаж. Модернизируются секторы за золото, впрочем, саботаж тоже совершается за золото. По сути, золото станет одним из основных ресурсов в игре.

«Мик»: Как будет выглядеть экономическая составляющая на глобальной карте?

Н.М.: На ней с каждой подконтрольной вам территории в конце хода будут поступать ресурсы. Нужно учитывать, что каждый сектор приносит небольшое количество всех видов ресурсов, но один из них, на котором специализируется сектор, поступит в значительно большем количестве. Полученные ресурсы можно использовать непосредственно в реалтаймовой игре.



стрелять, ибо от расстояния зависит точность попадания и урон. Солдаты теперь обаялись усталостью и моралью. Если у армии низкая мораль (допустим, они стояли без офицера), и половина этой армии уничтожается, то вторая половина может



«Мик»: Как можно понять из всего вами рассказанного, «Казаки» постепенно превращаются из классической стратегии в исторический воргейм. То есть меньше экономики — больше битв?



Н.М.: Да, вы правы. Во вторых «Казаках» мы делали больший упор на боевую часть и постарались добиться того, чтобы она получилась более реалистичной и играбельной. Еще мы стремились к тому, чтобы игрок не просто посылал свои войска вперед, в атаку, а старался думать о том, как лучше их использовать.

«Мик»: Ну, уж если речь зашла о воргейме, стоит поговорить об основной его отличительной особенности, о том, что привлекает к нему внимание миллионов, — ИИ противника. Насколько он будет развит в «Наполеоновских войнах»?

Н.М.: Могу сейчас сказать только то, что ИИ на данном этапе находится на таком уровне, что компьютер зачастую обыгрывает даже тех, кто создавал игру.

«Мик»: Круто! Вы вкладывали в ИИ какие-то особые тактические маневры и ухищрения?

Н.М.: Конечно, ведь компьютер — не человек. Он более рационален и прагматичен. Компьютер высчитывает расстояние до противника, решает, выгодно ли ему атаковать при определенном соотношении сил, то есть ведет себя как опытный стратег и тактик. Например, при доминировании игрока он может отступить, а если увидит, что сил у противника явно меньше, то сделает все, чтобы не осталось ни сил, ни противника. Также компьютер по-разному воюет на разных ландшафтах, будь то лес или болото. Он может увидеть, что с одной стороны у противника войска сильнее, а с другой — слабее. Тогда он сперва ударит по слабым, а потом займется остальными.

«Мик»: А водные баталии будут?

Н.М.: Этот вопрос пока что не утвержден. Скорее всего, корабли будут, но вот какую функцию они будут выполнять, мы еще не решили.

«Мик»: Чтобы окончательно внести ясность, хотелось бы узнать о дорогах, которые, как мы слышали, будут присутствовать на тактической карте.

Н.М.: В «Наполеоновских войнах» юнитов нельзя просто послать через всю карту напрямик, так как в конце пути они станут очень слабы и уязвимы для врага. Поэтому на карте существуют дороги. Передвигаясь по ним, отряды не будут уставать, и их мораль оста-

нется на прежнем уровне. Для хождения по дорогам существует специальное построение. Хотя, конечно, устроив на дороге засаду на юнитов, их легче перебить.

«Мик»: В «Завоевании Америки» NPC, как помнится, были. А в «Казаках-2» будут?

Н.М.: Да. В игре будут присутствовать нейтральные персонажи, дающие игроку различные задания. Кроме того, задания геймер получает и на глобальной карте.

«Мик»: 8 том, что в новых «Казаках» можно будет поиграть и по Сети, мы не сомневаемся. Но как это будет выглядеть?

Н.М.: Multiplayer со времен первых «Казаков» не претерпел больших изменений: будут комнаты, игрок сам сложит настроить условия игры. Максимальное количество игроков — 6, но в принципе, одной нацией одновременно может управлять несколько игроков, то есть один управляет одним отрядом, другой — другим, третий на базе строит здания и т.п.

«Мик»: Сколько карт будет доступно для игры по Сети?

Н.М.: Будет доступно 10 карт, для игр в разных режимах 1х1, 2х2 и 4х4. Все же видов Сетевой игры будет три: Протистояние, Баталии и Завоевание Европы. Единственное, чего, пожалуй, нельзя выбрать в Сетевой игре, это нацию, хотя и это зависит от выбранной карты.

«Мик»: Если уж мы заговорили о Сети, то когда будут и будут ли вообще выложены в Интернете демо-версии игры?

Н.М.: Обязательно будут, по одной за каждую нацию. По совместительству они также будут являться пособиями по игре. Но они появятся одновременно с официальным релизом игры, не раньше.

«Мик»: Первые «Казаки» нас приятно удивили мощной защитой от пиратов. Будут ли вторы «Казаки» защищены также хорошо?

Н.М.: На дисках «Казаков-2» будет стоять новая система защиты, поэтому их взломать невозможно.

«Мик»: Ну и напоследок вопрос, который, наверное, нужно было задать еще в самом начале беседы. Системные требования останутся такими же демократичными, как и у первых «Казаков»?

Н.М.: Если смотреть на это из сегодняшнего дня, то требования к первым «Казакам» назвать демократичными еще мож-



Вот они, три Казака из GSC.
Николай Морозов — справа

но. Но на момент выхода игры они были очень высокими, а потому на большинстве компьютеров тормозили, не говоря уже об игре в Интернете. Сейчас же мы стараемся оптимизировать вторых «Казаков» под средние машины, то есть под процессоры с частотой около 1-1.5 ГГц. В принципе, игра нетребовательна к видеокарте, но если игрок захочет увидеть колышущиеся листья на деревьях, то ему понадобится видяха с поддержкой пиксельных шейдеров.

«Мик»: Большое спасибо вам за подробный рассказ. Нам кажется, что на данном этапе читатель уже знает, что его ждет в новой игре. Мы, например, ждем «Казаков-2» с нетерпением. Удачи вам, вдохновения и творческих успехов!

СВІТ
Онлайн

інтернет
безмежних
можливостей



- Нічний тариф — \$0.15 за годину
- Безкоштовна послуга callback

Купуй в мережі «БестКартСервіс»,
відділеннях Ощадбанку та Укрпошти

www.svitonline.com

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ПОРТАЛ ДЛЯ ЛЕНИВЫХ 5

Жарко, да? Вот и мне жарко — сейчас бы на пляж, в речку нырнуть... Ан нет. Писать надо. Да еще к тому же не обычный обзор, а статью, претендующую на какое-то интеллектуальное наполнение ☹. Одно радует: данная статья, собственно, как я обещал, будет последней в цикле. Кажется, все, что нужно рассказать, я уже рассказал, или дорасскажу сегодня. Остальное, если будет время и желание, вы сможете выучить и без моей скромной помощи: моя задача — не научить вас всем премудростям порталостроения, а всего-навсего указать направление движения, придав необходимое ускорение ☹. Надеюсь мне это хоть немного удалось.

Но хватит лирики, пора приступать к работе — надеюсь, когда вы будете читать данную статью, на улице не будет так жарко. Итак, на чем мы там остановились? На установках модификаций? Тогда продолжим. Тем более, что тема очень даже важная и интересная.

Но, сначала небольшое пояснение: тут получили несколько писем, в которых люди модифицировали файлы (ставили туда русский текст), а получали нечто оригинальное, например, 'page_title' => «;жэ люлю-эшт». Неплохо надпись, да? Правда не совсем понятная ☹. Но самом деле, выглядела она должна так 'page_title' => «Мой помощник». Так в чем тогда? Кто сказал «жэ кодировки»? Ты? Моладке, вырастешь, будешь умным, как Маняк. Действительно, судя по всему, внося изменения, вы пользовались FAR'ом. Как я и советовал, впрочем. Но «Фар» по умолчанию открывал файлы в DOS-кодировке. Спасет вас клавиша F8, меняющая кодировку (убедитесь, что вместо надписи DOS сверху появилась надпись Win), либо другой редактор. Редакторов, кстати, на свете уйма, но нас интересует бесплатный, легкий в использовании и, очень желательно, на русском языке — правильно? В результате, испробовав несколько различных вариантов, я остановился на редакторе под оригинальным названием TEA. Не буду утверждать, что это самый хороший редактор — не люблю обманывать, но он довольно легкий в обращении и обладает рядом полезных функций. Скачать его можно тут: <http://www.softbox.ru/?a=21&i=463>, или там: <http://soft.ku.ua/freesoftware/298>. Из полезных функций данного редактора отмечу Сравнение. Что это за зверь? Поясню. К примеру, у нас имеется два файла, предположим, forums.php, но файлы разные. В одном из них имеются неправильные строки. Как их найти? Можно, конечно, внимательно прочитать неправильный файл... А можно просто использовать функцию сравнения двух файлов — редактор подсветит вам все расхождения. Смотрите, мол! Кстати, именно благодаря данному редактору я нашел-таки ошибку в одном из файлов форума, которую не мог найти недели две ☹.

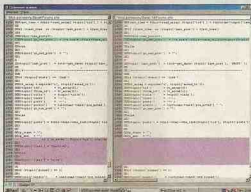
Ладно, с редактированием, кажется, разобрались, пора вернуться к модифицированию, так? Поскольку большинство модов разрабатываются там, у них, то и язык, на

котором они написаны, не наш ☹. Впрочем, это вас особо волновать не должно — как я уже говорил, знания PHP от вас не потребуются, а что касается вложения значе- ний мовой, то вполне достаточно знать значения нескольких выражений. Вот их я сейчас и опишу.

Open filename.php — по-нашему это значит «открыть filename.php», где filename, естественно, — название файла.

Find — «найдите» — тут все понятно: в файле filename.php ищем указанный кусок кода. В нашем прошлом примере это была строчка 'buddy' => «browse-buddy».

К сожалению, довольно часто нам бывает нужно найти кусок, состоящий из нескольких строк. Например:



```
<img alt="calendar.gif" border="0" alt="" />
<a href="{<img alt="calendar.gif" border="0" alt="" />base_url}act=calendar">{<img alt="calendar.gif" border="0" alt="" />base_url}</a>
```

Сразу скажу: поиск тут не поможет. Что делать? Сначала ищем первую строчку, потом посмотрим, не повторяется ли она несколько раз, и, ясное дело, сравним остальные строки. Тут нужно быть очень аккуратным, дабы не вставить кусок кода туда, где он совсем не нужен ☹.

Add below, under that, after that — «вставьте после» — это значит, что после найденного нами отрывка — ага, того, который 'buddy' => «browsebuddy» — вставляем 'rep' => «Reputation».

Тут, кстати, есть еще один полезный совет — комментарий. Сделали изменения, поставили новый мод? Закомментируйте это. Примерно так:

```
'rep_cantchange' => «Администратор запретил Вам изменять репутацию других пользователей»,
'rep_full' => «Репутация этого пользователя заполнена до предела.»,
'rep_low' => «У этого пользователя и так слишком низкая репутация.»,
'rep_self' => «Вы не можете изменять репутацию самому себе!»,
'rep_early' => «Вы в недавнее время уже меняли репутацию этого пользователя. <br>До следующего изменения должно пройти <EXTRA#> дней»,
'rep_noposts' => «У Вас недостаточно постов, чтобы изменять репутацию пользователей. Необходимо <EXTRA#> постов.»,
//Reputation
```

Что я сделал? Я вставил в файл lang/'lang_error.php код для модификации под названием... правильно, Reputation — на нашем форуме данная фишка называется «репутация» или просто «реп». И, для удобства, закомментируем. Теперь, если мне придется вносить изменения в репутацию или я захочу ее вообще убрать — пожалуйста, нет ничего проще. Это обязательное правило, просто так будет удобнее.

Кстати, комментировать в php можно тремя способами:

- ✓ используя двойной слэш // — все, что за ним и до конца строки, считается комментарием;
- ✓ используя # — все что следует далее и до конца строки, считается комментарием;
- ✓ /* комментарий */ — могут быть многострочными.

Угадайте, каким способом пользовался я ☹?

Поехали дальше.

Add before — «добавить перед». Смотрите предыдущий пункт ☹.

Replace with — «заменить на» — необходимо заменить найденный отрывок указанным. Помните, в прошлой статье это мы уже проходили:

1.2. Открыть файл sources/functions.php

Найти:

```
$DB->query («SELECT moderator.mid as is_mod, moderator.allow_warn,
```

Заменить на:

```
$DB->query(<SELECT moderator.mid
as is_mod, moderator.allow_warn,
m.allow_anon, m.allow_rep,
m.rep,
```

Напоминаю, именно при замене нужно быть особенно осторожным и внимательным! Семь раз проверь, один раз замени. И убедись, что ты заменяешь именно нужный кусок кода, а не просто похожий! После замены (впрочем, равно как и после других изменений) сразу запусти форум и проверь его на работоспособность, чтобы потом не рыскал, в каком из сотни файлов ты испортил.

Кстати, для сравнения кода можно использовать программу типа **Araxis Moderator**. Скачать ее можно тут: <http://www.araxis.com>. Правда, это триал-версия, и для скачивания нужно зарегистрироваться... Можете поискать другие варианты через поисковики. Наверняка есть и другие места, где можно скачать эту утилиту. В любом случае, рекомендую!

Помните еще одну вещь: версия вашего форума может отличаться от той, для которой написан хах — лично я часто сталкивался с данным трюком. У нас, на MiK-Portale мы используем Русский Модифицированный IPB v1.2, к тому же снабженный немалым количеством различных хаков и модификаций. Стандартные моды, увы, пишут, как правило, к немодифицированному и совсем не русскому **Invision Power Board**, код которого весьма и весьма отличается. К примеру, не так давно, устанавливая очередную хах, я столкнулся с проблемой, что нужных мне строчек, ПОСЛЕ которых нужно вставить кусок кода, просто не существует! ☹ Что делать в таком случае? Первое: поискать похожие строки — вполне вероятно, что вы (или кто другой) уже вносили изменения, но не закомментировали их. Нашли? Нет? Тогда нам нужен немодифицированный файл из стандартной IPB-поставки — дайте откровен его и посмотрим, где тот код ДОЛЖЕН находиться! Нашли? Смотри, что у нас там. Сравнимое. Молимся и вставляем код ПРИМЕРНО туда ☹ Не вышло? Тогда ищем ПОХОЖИЙ кусок кода в том файле, который собираемся изменять. Нашли? Теперь сравниваем куски — если код отличается только в том, что относится к хаху, можем заменять, в противном случае нужно внести в оригинальный код только изменения, касающиеся устанавливаемого хаха. Сложно? Увы. Это действительно сложно... Впрочем, с подобными проблемами я столкнулся только несколько раз и, немного помолов голову, таки смог их решить. И НЕ ЗАБУДЬТЕ ЗАКОММЕНТИРОВАТЬ ИЗМЕНЕНИЯ!!!

Например, так:

```
// HACK hackname
// original code
/*
здесь идет оригинальный код, который
следует заменить
*/
// _end_ original code
здесь идет новый код
```

```
// _END_ HACK hackname
```

Фух, с этим все. Что там у нас дальше? Ах, это... ладно.

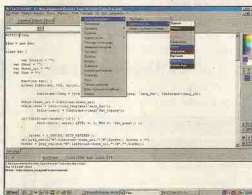
Изменение шаблонов стили

Тут ничего особенно отличающегося от изменения файлов нет. Единственное, что необходимо учесть, так это то, что если на вашем форуме больше одного шаблона (скин), то вносить изменения нужно во все — иначе пользователи, пользующиеся другим скином, их просто не увидят. Правда, и тут имеются исключения — к примеру, в данный момент я тестирую на форуме форумную RPG. Она, правда, оказалась слишком сложной, так что, вероятно, скоро я ее уберу, но дело не в этом. Дело в том, что ряду людей игра не нравилась, как не нравилось и то, что изменился скин форума, поэтому для них я поставил отдельный шаблон — без RPG. Все остальные изменения в шаблонах совпадают.

Что у нас дальше по программе? Ах... конечно!

Закачка новых файлов на сервер

Самое простое. Советую пользоваться хорошим FTP-клиентом. Повторюсь: лично я



пользуюсь **Cute FTP Pro 2.0**. Скачать его можно тут: <ftp://ftp.cuteftp.com/pub/cuteftppro/cuteftp.exe>, а русификаторы найти здесь: <http://almatsof.narod.ru/rus.htm>, или там: <http://papa16.narod.ru/rusifik122.htm>. Пользуйтесь!

И последняя стадия нашего безумия — тоже обязательно, но полезно.

Ведение журнала об установленных хаках

Этот момент также важен и полезен, как и комментирование изменяемого кода. Заведите себе журнальный файл и вписывайте в него по меньшей мере название хаха, версию, дату установки. Также туда можно вписывать изменения в базе данных, модифицированные файлы, другую полезную информацию. Этот файл вам пригодится при переходе на новые версии скрипта, а также для удаления хаков.

Вот пример подобного файла (не моего, увы) — я, как человек порывистый и слегка безалаберный, сначала делю, а потом думаю ☹. И обычно забываю записать свои действия. От чего потом часто страдаю!

Форум **ibresource**:

11.09.2003

Движок: IPB 1.1.1

Модификация: подсветка PHP кода

SQL: нет

Файлы: **Topics.php** | Вэкап в **ibresource/11.09.2003**

Примечания: Модификация закомментирована как **PHP Parser**; 13.10.2003 выволил баг с '<' изменил функцию парсинга;

Форум **soft-forum**:

20.09.2003

Движок: vB 3.0.0 b6

Модификация: склейка сообщений

SQL: нет

Файлы: **functions_postbit.php**, **newreply.php** | Вэкап в **sf/11.09.2003**

Примечания: Модификация закомментирована как **merge posts**; в **_postbit.php** второй **preg_replace** нужен для совместимости с тэгами предыдущей склейки;

Фух!

Представляете, пока писал, так и жара прошла, прохладно на улице. Клево! Пивко, что ли, попить? Или, может, новый хах на форум поставить? ☺

Заключение

Вот, собственно, на этом я хочу закончить. Как мне кажется. Ничего важного я не забыл, все рассказал. Если вы внимательно читали данный цикл, то вполне способны самостоятельно поставить себе портал или настроить и модифицировать форум. Ну а если что-то не получается — спрашивайте. Если смогу — отвечу.

Кстати, пока я писал цикл, на свет появилась прикольная вещь — комплект **Денвер + PHP-NUKE 7.3 RUS**. Вот что написано автором:

Данный комплект предназначен и рекомендуется новичкам!!! Все устанавливается одним кликом, создаются ярлыки программы Денвером и порталом, и т.д. Надеюсь, он поможет многим новичкам хотя бы понять, ЧТО такое **Php-Nuke**! ☺

Со своей стороны скажу: да. Интересная штука и полезная. Особенно для тех, кто только принялся за освоение Нюки. Качайте ее отсюда: http://download.rus-phpnuke.com/_DenverNuke.exe.

Ну, и напоследок напомним важные ссылки:

PHP-Nuke по-русски — <http://www.rus-phpnuke.com/index.php>;

русская поддержка IPB — <http://www.ibresource.ru>;

русский сайт форума **phpBB** — <http://myphpbb.ru>.

На этом все. Дерзайте.

P.S. Продолжение цикла возможно, но только в случае, если у нас появится много вопросов, или вы обнаружите что-то, о чем я забыл рассказать, хотя это стоило бы сделать. Так что все в ваших руках ☺.

А пока... Стройте.

Олег ЗИНКОВСКИЙ

КАКОЙ МОДЕМ НЕ ЛЮБИТ
БЫСТРОЙ ЕЗДЫ?

Немного теории

Кажется, что может быть проще, чем настроить модем. Но правильная настройка — это совсем непростое дело, после успешного завершения которого у вас больше не будет п-мегабайтных файлов, потерянных на «последнем проценте» из-за обрыва связи, не доигранных баталлий в Counter-Strike и других «подарков судьбы».

Начнем, как говорится, с начала, то есть с настройки последовательного порта, к которому подключен модем. Установите значение 115 200 в поле **Скорость** (бит в секунду (bit per second), **рис. 1**): теперь скорость передачи данных от модема к компьютеру и обратно составит 115 200 бит/с.

«Обобщаются» с модемом при помощи терминальных программ, в которых задают специальные AT-команды модема. Загрузить окно терминала можно двумя способами. Первый: воспользоваться программой **Hyper Terminal** (Пуск > Программы > Стандартные > Связь > Hyper Terminal) из стандартной поставки Windows (**рис. 2**). Второй: если у вас настроено удаленное соединение, то в окне его свойств разре-

шите вызывать окно терминала перед соединением.

С помощью AT-команд изменяют параметры настройки модема, которые необходимо сохранять в его флэш-память, чтобы не пришлось вводить их заново.

Оговорюсь сразу: не все модемы (особенно старые) умели сохранять текущие параметры настройки. Надо отметить, что не все регистры модема можно редактировать. Для того же, чтобы сохранить текущие значения настроек, существует команда **AT+V0(W1)** — с ее помощью сохраняют текущие параметры установки в профиле **0 (1)**.

Второй способ изменения параметров модема — это модификация **S-регистров**. Полное описание команд конкретного модема, а также список всех доступных S-регистров можно найти в документации к модему. Я попытаюсь описать важнейшие из них, в частности, непосредственно влияющие на скорость соединения.

Учимся AT-командовать

✓ **ATZ** — команда инициализации модема. (Если проводить аналогию с ПК, мо-

дем, типа, «перезагружается». Во время выполнения этой процедуры никаких команд модему подавать нельзя, ибо они все равно будут проигнорированы.) Ею устанавливаются значения параметров модема, занесенные в активный профиль.

✓ **AT&F** — командой вызываются значения настроек по умолчанию, занесенные производителем модема в профиль для устройства. В модеме IDC 2814 (BXL, BL...) предусмотрена, в частности, команда **AT&F1**: она позволяет восстановить все значения S-регистров в том виде, в котором они были предусмотрены производителем.

✓ **AT+V0(Y1)** — этой командой задается 0-й (или соответственно, 1-й) профиль, который будет вызываться по умолчанию при включении модема.

Использование профилей настройки позволяет создать две конфигурации с разными параметрами и возможностью сохранить их во флэш-памяти модема, чтобы не пришлось заносить значения заново. К примеру, у вас есть «выстрадавшие» параметры модема для соединения с любимым провайдером ☺. Но вдруг вам срочно понадобится передать файл, да еще по «междоулице», да еще и с плохой связью. Не портить же ради этого то, что было достигнуто с таким трудом ☹. Вот тут-то и пригодится второй профиль.

✓ **ATLn** (где n = 0-3 для GVC на чипсете Rockwell и от 1 до 6 для IDC на чипсете Lucent или AT&T) — командой регулируется режим включения дискретной громкости динамика при соединении с другим модемом.

И наконец, самая полезная команда.
✓ **AT + MS = a, b, c, d...** Она позволяет управлять скоростью соединения модема и выбирать протокол, по которому это соединение будет установлено. (Например, **AT+MS=V34,1,19200,24000** — это протокол V34, режим 1 (automodel), минимальная скорость соединения 19200 бит/с, максимальная 24000 бит/с — *Прим. ред.*) Прежде всего, давайте разберемся, зачем это нужно. Во-первых, при установке соединения модем «идет» от наибольшей скорости к наименьшей, пока не «добьется» устойчивого соединения. Скорость может оказаться любой (например, 1200 бит/с вместо 33 600 бит/с). Таким образом, скорость соединения может привести к неустойчивой связи, и как следствие, к потере несущей, обрыву связи и т.д. При накоплении некоторой статистики ошибок модем «пытается» снизить скорость (fallback) — если ошибок очень много, или увеличить ее (fallforward) — в противном случае.

На передачу управляющих сигналов требуется время, а данные в момент смены ско-

Свойства: Последовательный порт (COM1)

Рис. 1

Общие	Параметры порта	Драйвер	Ресурсы
Скорость (бит/с): 9600 Биты данных: 75 Четность: 110 Стопные биты: 134 Управление потоком: 150 Дополнительно: 300, 600, 1200, 1800, 2400, 4800, 7200, 9600, 14400, 19200, 38400, 57600, 115200, 128000			

OK Отмена

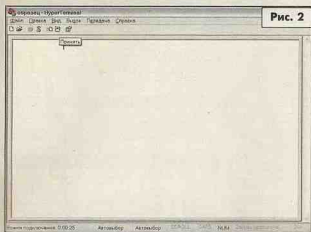


Рис. 2

рости, разумеется, не передаются. К тому же, «попытки» модема не всегда оказываются успешными — тогда ему приходится заново настраивать частотные характеристики соединения (это называется retrain). Когда модем «перестраивается» (retrain), он делает паузу, посылает тестовый запрос удаленному модему, «слушает» его ответ и выполняет процедуру, похожую на установление соединения. На при частых retrain'ах временные затраты на их выполнение сильно сказываются на реальной скорости передачи данных. Так, большое количество retrain'ов приводит к тому, что, установив соединение на большой скорости (к примеру, 33 600 бит/с), на самом деле мы получаем гораздо меньшую скорость передачи данных, чем при работе, к примеру, на стабильной скорости 28 800 бит/с.

«Попытка» модема повысить скорость соединения (что не всегда оправдано) при небольшом числе ошибок может привести, как ни странно, к уменьшению реальной скорости передачи/приема данных. По причине повторной передачи при наличии большого числа ошибок. Как правило, у каждого модема есть какое-то среднестатистическое значение скорости, на котором он устанавливает соединение. Определить это значение можно, проанализировав данные о скорости соединения (смотри «Информацию о соединении»). Именно его я и рекомендую принять за верхний предел скорости. Что же касается нижнего предела — выбирайте на свое усмотрение тот, при котором еще можно работать ☺. Замечу также, что факсы, как правило, работают на скорости 9600 бит/с и часто именно эту скорость можно условно принять за минимальную.

У модемов на чипсете Lucent ограничение скорости задается в регистре 537 числом от 0 до 19 (где 19, к примеру, означает 33 600 бит/с). Можно также ограничить начальную скорость соединения (регистр S90).

Советы любителям быстрой езды

Анализируя статистические данные о соединении, получаемые по команде **AT%Sn**, можно предложить некоторые способы повышения скорости соединения (или улучшения его параметров). Важнее всего максимальная скорость приема и передачи данных. Большое количество retrain'ов при пе-

редаче данных порой свидетельствует о недостаточном уровне выходного сигнала модема.

В случае с чипсетом Rockwell можно попытаться решить проблему, изменив значение регистра S91 (для чипсета Lucent — также регистр S91). Значение в этих регистрах задается в дБ, и чем они ниже (меньше), тем выше уровень сигнала (громче). Обычно значение лежит в пределах от -8 до -10 дБ (значения в регистре не соответствуют точному значению параметра в дБ, поэтому «рашифровку» регистровых значений нужно искать в описаниях устройств). От большого числа retrain'ов при приеме данных можно избавиться, изменив чувствительность приемника. У модемов на чипсете Lucent за это отвечает регистр S91; у чипов Rockwell, к сожалению, подобную процедуру осуществить нельзя.

Если перечисленные выше советы не помогут улучшить качество связи, то лучше всего ограничить максимальную скорость соединения до значения, меньшего максимальной скорости, приведенной в статистических данных.

Существует еще один параметр, не учитывая который нельзя. Это оценка изменения уровня сигнала от удаленного модема в дБ (у Rockwell — регистр S96). При малом значении данного регистра даже несущественное ухудшение параметров связи (например, состояния телефонной линии) может вызвать разрыв соединения.

Если дела плохи

Все то, о чем я рассказывал, пригодится тем, кому удастся установить хоть какое-то соединение. Даже если его и соединением назвать стыдно ☹. А что делать тому, у кого линия настолько плохо, что другого модема вообще не слышно?

Во-первых, поднимите чувствительность приемни-

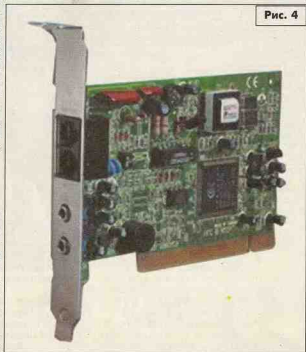


Рис. 3

ка (для IDC — регистр S91) и увеличьте мощность передатчика (GVC — S91; IDC — S64), и обязательно ограничьте начальную скорость соединения (к примеру, до 2400 бит/с). После соединения модем сам повысит скорость, если это будет возможно.

В конце концов, прежде чем подключаться к Интернету, можно попробовать настроить модем и оценить его работу. Как правило, всеми более-менее солидными провайдерами предоставляются бесплатное «тестовое подключение» (от часа до 5 часов; некоторые за тестовое подключение берут, хотя и символическую, но все же плату). В течение этого времени вполне можно определить качество предоставляемых услуг. Существуют также толковники на «тестовое подключение» к Интернету, которые выдают при покупке того или иного компьютерного оборудования (особенно модемов). Так что возможность испытать провайдера, а заодно и новый модем (рис. 3, 4), всегда есть.

Рис. 4



Наименование	ГРН	у.б.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Cell 544-3200 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	758	141	6
Cell 7155 / 440V / Intel Celeron	1237	229	2
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
PI 4144-3144 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	237	253	6
PIV 1717-3144 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	1297	279	6
PIV 2054-3144 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	1747	291	6
PIV 2302-3144 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	237	403	6
PIV 2710-3144 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	2287	487	6
Компьютеры на базе AMD Athlon			
AMD K6-2600 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	362	174	6
AMD K6-3000 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	1017	187	6
AMD K6-3500 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	1274	234	6

Моноблочные компьютеры			
IBM SONY Desktop Celeron	918	127	6
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	5450	1000	2
Panasonic P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	7576	1396	6
Panasonic P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	1194	1043	6
Sony S505 / 31750 / 4-44 ACP / P	12108	2350	6

КОМПЛЕКТЫ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2.4 (Coppermine / P)	89	18	2
AMD K6-2600 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	131	24	6
Celeron PIV 400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	138	29	6
AMD K6-3000 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	252	86	2
Celeron PIV 500 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	250	94	2
CPU Celeron 500 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	392	187	6
CPU Pentium 1.0 GHz 31750 / 4-44 ACP / P	615	615	6
CPU Pentium 1.0 GHz 31750 / 4-44 ACP / P	653	618	6

Материнские платы			
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	114	21	6
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	118	20	3
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	118	21	6
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	122	22	6
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	124	23	6
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	124	24	6
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	216	29	6
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	228	42	6
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	407	81	2

Материнские платы			
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	135	25	6
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	337	61	3
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	425	86	2
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	357	70	3
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	357	70	3
ASUS P4M400 / 44-31750 / 4-44 ACP / P	392	71	3

Жесткие диски (Гб)			
HD WD 40 GB 4000 rpm 8 MB Cache	282	31	3
HD WD 40 GB 4000 rpm 8 MB Cache	286	32	3
HD WD 40 GB 4000 rpm 8 MB Cache	311	38	3
HD WD 40 GB 4000 rpm 8 MB Cache	322	39	3
HD WD 40 GB 4000 rpm 8 MB Cache	400	74	3
HD WD 40 GB 4000 rpm 8 MB Cache	496	86	3
HD WD 40 GB 4000 rpm 8 MB Cache	496	86	3
HD WD 40 GB 4000 rpm 8 MB Cache	514	97	3
HD WD 40 GB 4000 rpm 8 MB Cache	597	108	3
HD WD 40 GB 4000 rpm 8 MB Cache	714	144	3
HD WD 40 GB 4000 rpm 8 MB Cache	1952	305	3

Сетевые карты			
3COM 56k V.90 USB	77	14	3
3COM 56k V.90 USB	81	15	3
3COM 56k V.90 USB	104	19	3
3COM 56k V.90 USB	107	27	3
3COM 56k V.90 USB	149	31	3
3COM 56k V.90 USB	173	32	3
3COM 56k V.90 USB	182	33	3
3COM 56k V.90 USB	186	34	3
3COM 56k V.90 USB	188	34	3
3COM 56k V.90 USB	381	115	3
3COM 56k V.90 USB	540	161	3

Модемы			
AS 400 A 103 40 W P400	22	4	3
AS 400 A 103 40 W P400	22	4	3
AS 400 A 103 40 W P400	22	4	3
AS 400 A 103 40 W P400	22	4	3
AS 400 A 103 40 W P400	22	4	3
AS 400 A 103 40 W P400	22	4	3
AS 400 A 103 40 W P400	22	4	3
AS 400 A 103 40 W P400	22	4	3
AS 400 A 103 40 W P400	22	4	3
AS 400 A 103 40 W P400	22	4	3

Видеокарты			
ATI 256MB 12.5" 1000 MHz	44	8	3
ATI 256MB 12.5" 1000 MHz	118	29	3
ATI 256MB 12.5" 1000 MHz	292	51	3
ATI 256MB 12.5" 1000 MHz	302	54	3
ATI 256MB 12.5" 1000 MHz	311	57	3
ATI 256MB 12.5" 1000 MHz	314	57	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	54	6	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	562	104	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	589	131	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	621	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	641	152	3
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	654	162	3

Мониторы			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557	81	3
DE LITE P2200			
DE LITE P2200 15.5" 1000 MHz	557</		

МОИ

КОМП'ЮТЕР

Передплатний
індекс: 35327

Передплата триває!

МОИ ІГРОВОУ
КОМП'ЮТЕР

Передплатний
індекс: 22307

хочеш відкрити?

Передплати одне з видань
на друге півріччя
та вирай свій приз!

100 хітових CD від компанії CDPlus та
Інтернет-магазину www.CDPRO.com.ua,
комп'ютерна техніка від компанії Корифей
для передплатників МІК

Розиграш відбудеться
9 липня
на святкуванні "Дня МК"

Більше 100 призів
від компанії К-Трейд
для передплатників МК



Передплати двічі - грай тричі!

Спеціальний приз
КТК ASUS MyPal A600
для передплатників обох видань
від компанії К-Трейд!

 **K-TRADE**
КОРИФЕЙ


cd plus

SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN



phenomic

POWERED BY
game spy



JoWood
PRODUCTIONS

PUCCINI
MULTI-M
www.multitrade.com.ua

Multi
trade

© 2003-2004 Phenomic Game Development. © 2004 JoWood productions. All Rights Reserved. © 2004 «РуссоБит Паблишинг». © 2004 «Мультитрейд». Всі права захищено.
Видавець на території України - компанія «МУЛЬТИТРЕЙД». З питань гуртових закупок звертайтеся за тел.: (044) 237 5186; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua