

Еженедельник

36

146

6

2004

Сентябрь

Мой Компьютер Игровой

BEYOND
DIVINITY™

стр.10



Juiced

стр.8

TrackMania

стр.18



CATWOMAN

стр.16

Подписной индекс 22307

По поводу рекламы
на сайте обратиться
в РА «Ай Ти Реклам»
т. 455-4885



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



- ☐ Софт (867 статей)
- ☐ Железо (714 статей)
- ☒ Интернет (525 статей)
- ☐ Программирование (252 статей)
- ☐ Имеющий уши (109 статей)
- ☐ Прочее
- ☐ Уголок читателя

Статьи
(в онлайн в день выхода номера)

Новости
(каждый день)

Promo

О нас

(акции, скидки, розыгрыши)

(все, что вы знали и так)

Поиск

Поиск статей по названию и номеру εβδοделника

«Мой компьютер» в Интернете: www.mycomputer.ua



бережіться
підписки

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Золотой SpellForce

Компания JoWoD Productions анонсировала «золотое» издание своей трехмерной фэнтезийной стратегии **SpellForce: The Order of Down**.

Как большинство из вас, конечно, помнят, непосредственной разработкой этой игры занималась компания **Phenix**, известная игрокам всего мира как создатель знаменитой

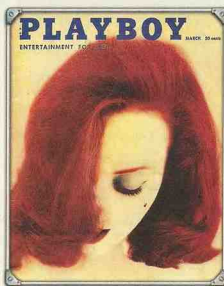


серии **Settlers**. Однако на этот раз вместо симпатичных поселенцев разработчики решили преподнести игрокам злобных драконов и демонов, с которыми нам, собственно, и придется сражаться, дабы спасти от власти Великой Тьмы некое сказочное королевство. В **SpellForce Gold Edition** войдет оригинальная версия игры и аддон, который носит название **The Breath of Winter**. Для тех, кто не в курсе, сообщаем, что в конце этого года разработчики собираются выпустить еще одно дополнение к своей игре, однако этот аддон не войдет в «золотую» версию. Точная дата выхода **SpellForce Gold Edition** пока что не известна. Следите за новостями.

Любви все отдался покорны

Полным ходом идет работа над созданием игры **Playboy: The Mansion**, разрабатываемой компанией **Cyberlore Studios**. Стараясь идти в ногу со временем, из-

дателя проекта, компании **Groove Games** и **ARUSH Entertainment** привлекают к игре реальных «героев» этого журнала. След-



ствием их стараний явилось заключение договоров на создание виртуальных образов таких известных личностей, как Кармен Электра, Том Арионд, Хосе Кансеко, Уилла Форда, Мелисса Джоан Харт, Xzibit и обладательница короны **Miss Playboy TV UK** Натали Деннинг. Судя по всему, это далеко не полный перечень знаменитостей, которых мы увидим в игре, ожидающейся в продаже 5 ноября этого года. Виртуальный мир также собирается пропитнуть в **Playboy** своих героев. Вернее, героинь. Так, в октябрьском номере этого популярного журнала появится героиня игры **BloodRayne**. Вслед за очаровательной вампиршей на страницы «Плейбоя» придут **Mileena** (персонаж из серии **Mortal Kombat**), **Nina** (серия **Tekken**), **Luba Licious** (*Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*), **Kurenai** (*Red Ninja: End of Honor*) и **Tala** (*Darkwatch*). Как вы сами можете видеть, героям компьютерных и видеоигр явно становится тесно в виртуальной реальности, и они с маниакальной настойчивостью рвутся в реальный мир. Сначала кино, теперь эротические журналы... Что дальше? Продолжим-посмотрим ☺.

Ставка на онлайн

Компания **Screen Digest** обнародовала прогноз развития рынка онлайн-игр на ближайший несколько лет.

Согласно заявлению аналитиков, данная область развлечений будет бурно развиваться, принося просто бешеные доходы. Так, в ближайшие три года прибыль от Интернет-проектов должна вырасти как минимум в три раза. Самыми прибыльными будут продолжаться оставаться игры в жанре **MMORPG**. Онлайн-игре предсказатели пророчат, что рынок насытится ими не ранее чем через два года. Довольно странно слышать подобные прогнозы: за последнее время несколько довольно интересных **MMORPG** было закрыто из-за того, что паблшеры пришли к выводу о медленном, но уверенном снижении интереса игроков к онлайн-играм «ролеушкам». Известные, раскрученные проекты типа **Ultima On-Line** не страдают от недостатка внимания, а вот новым играм все труднее и труднее привлечь к себе игроков. Но судя по всему, аналитики **Screen Digest** знают что-то такое, чего не знаем мы. Так что надеемся, что их прогнозы окажутся верными, и онлайн-игры игры будут и в дальнейшем жить и процветать.

Волшебный голос Стила

Британская компания **GMX Media** анонсировала новую тактическую **RTS**, которая будет носить название **Will of Steel**. В этой игре нам придется перевоплотиться в молодого офи-



цера Вильяма Стила, доблестного американского борца за демократию, и пройти через несколько кампаний, действие которых развернется в наши дни на террито-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, представивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с поставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

рии Ирака, Афганистана и нескольких других государств Востока. После прохождения каждой миссии наш герой будет не



только набираться опыта, но и получать новое воинское звание и, как следствие, довольно приятные бонусы. Такие, например, как возможность вызывать вертолет, который поддержит отряд огнем с воздуха или заберет солдат из-под обстрела, призвать на помощь отряды поддержки или даже заказать точечный ракетный удар, который сотрет с лица земли особо зловердную высоту, на которой укрепились отряд врагов демократии с большой и страшной пушкой. В игре более ста видов юнитов, которые, подобно своему командиру, будут накапливать опыт и получать новые звания, становясь все более крепкими и смертоносными. Так что, как и в большинстве других игр, ветеранов придется беречь, хонить и лелеять. Сражаться нам придется в довольно-таки реалистичных условиях. Разработчики утверждают, что все локации в игре хотя и не являются точной копией реальных городов и селений, однако создавались с использованием реальных географических карт местностей, на которых придется воевать Вильяму и его солдатам. Однако главная особенность игры вовсе не в богатстве тактических возможностей (хоть будут и такие) и не в «условиях, приближенных к боевым». Will of Steel будет первой в мире тактической игрой, в которой для управления юнитами можно будет использовать голосовые команды. Разработчики утверждают, что игру можно будет пройти, ни разу не притронувшись к клавиатуре и «мышке». Насколько удобен такой способ управления, мы узнаем, когда работы будут завершены. А это должно случиться уже нынешней зимой. Ждем с нетерпением.

Казак в немецкой неволе

Немецкая издательская компания CVD Software Entertainment, часто выступающая мировым публишером многих громких российских проектов, является обладателем прав на издание за рубежом продолжения популярной стратегии «Казак», созданной украинской компанией GSC Game World. И вот недавно из офиса CDV поступило заявление о том, что релиз игры Cossacks 2: Napoleonic Wars («Ка-

зак 2: Наполеоновские войны») перенесен на первую половину 2005 года. Ранее было заявлено, что эта игра появится в продаже в третьем квартале 2004 года. О причинах переноса релиза не сказано ничего. Зато CDV пообещала выложить в сеть демо-версию вторых «Казakov». Демка должна появиться уже до конца этого года. Также обещана крупная рекламная кампания на телевидении и в прессе. Как повлияет перенос мирового релиза на выход игры на территории стран СНГ, тоже пока неизвестно.

Явление, согласитесь, не самое веселое. Ведь продолжение «Казakov» с нетерпением



ждут миллионы геймеров во всем мире, тем более что GSC собирается кардинально улучшить практически все аспекты игры. Впервые, отныне виртуальные армии (а в «Казак 2» можно вывести на поле боя до 64 000

юнитов одновременно) будут сражаться при активном участии новейших трехмерных тех-



нологий. Также был сильно улучшен искусственный интеллект, пересмотрена система баллистики, появилось множество новых доступных для постройки зданий и т.д. и т.п.

В «Наполеоновский войнах» примут участие шесть стран: Франция, Великобритания, Австрия, Россия, Пруссия и Египет. И, естественно, вы сможете стать во главе каждой из них. Кроме того, нельзя не упомянуть о полтораста уникальных юнитах, ста восьмидесяти типов зданий и более тысячи разнообразных элементов флоры и фауны. Короче говоря, «Казак 2» обещают не только не посрамить своего именитого предшественника, но даже стать на порядок лучше и интереснее первой части игры. Будем надеяться, что так оно и будет.

"Станция" объявляет о начале нового учебного года!

Лучшие преподаватели престижных ВУЗов и специально разработанные программы по каждому направлению помогут Вам освоить как элементарные навыки работы с компьютером, так и сложные программы, которые повысят ваш профессиональный уровень.

Проводится набор по следующим направлениям:

- :: Компьютер для начинающих
- :: Программирование на C/C++
- :: Программирование на Pascal / Delphi
- :: Администрирование сетей Windows NT/2000
- :: Компьютерная графика и верстка
- :: Компьютер для инженера. AutoCAD



По окончании выдается диплом государственного образца.

Адрес: ул. Героев Космоса, 4 ТРЦ «РИТМ»
тел.: +38 (044) 247-19-58



СТАНЦИЯ

ТР
ПрогнеТех

Купівля/Продаж/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНІХ
Комп'ютерів, комплектуючих
та периферії

МОДЕРНІЗАЦІЯ

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

Владимир ЛЫСЕНКОВ

BATTLEFIELD 2

Мы никогда так не ждали третью мировую

К Рождеству этого года ElectronicArts планирует издать вторую часть хитового 3D-shooter'a **Battlefield**. Переезжая на PC вторую мировую, Вьетнамскую и Иракскую войны, разработчики взялись за создание симулятора третьей мировой войны. Основная идея проекта остается прежней, как и в первой части: командная игра, основанная на захвате и удержании стратегически важных объектов, свобода действий на огромной карте, возможность использования игроком сухопутной техники, авиации и флота.

По мнению разработчиков, третья мировая война произойдет в середине нашего века. При этом в ней не будут использоваться футуристические изобретения инженера Гарина и Герберта Уэллса. Стороны будут иметь на вооружении существующие уже сейчас напичканные электроникой танки Abrams, стеласы F-15, гигантские авианосцы, ракеты и бомбы с лазерным и точечным наведением etc. Основная концепция «легенды» позаимствована из *Command&Conquer: Generals*, которая тоже разработана конвейром ElectronicArts. В глобальном конфликте будут участвовать три стороны: Соединенные Штаты, Китай и Ближний Восток. Каждая пообещала уникальную технику и снаряжение. И хотя пока проанонсировали только вооружение США, вполне возможно, что экипмент китайской и арабской сторон будет соответствовать аналогам в C&C: Generals (готов поспорить, что у Китая будут самые тяжелые танки, а у Ближневосточной коалиции — антраксовые ракеты).

ElectronicArts обещает более 30-ти видов техники, среди которой вертолеты, самолеты, флот, танки разных классов, самоходки, мотопехотная техника быстрого реагирования. Будет сохранен выбор профессии игрока. Он может стать снайпером, командос, инженером, сможет вооружиться прототанковым дэвэйсом или ворваться в бой простым автоматиком. Скорее всего, каждая профессия будет делиться на подклассы, как в *Battlefield: Vietnam*. Кстати, появится возможность войти в игру в режиме командира. Пока неизвестно, как представитель этого класса будет курировать действия своей команды: перемещаясь по карте как наблюдатель или сканируя территорию с помощью электронных спецсредств (кстати, эта интересная идея впервые появилась при разработке *Siege of Team Fortress 2*, но так и не получила достойного развития).

Программисты полностью переработают движок, который будет поддерживать более сотни онлайн-пользователей на постоянной безразмерной карте. Невыдающаяся реалистичность физики и динамическое освещение также заслуга нового движка. При этом разработчики гарантируют, что на бескрайних просторах второго *Battlefield* а вы не потеряетесь, ибо война будет пылать везде: например, вы сможете достать с помощью лазерного наведения своего противника, находящегося за много километров от вас. При этом игра станет более тактичной: разработчики обещают, что пользователь наконец почувствует специфику прикрытия и силу поддержки, увидит разницу между атакой и обороной, каковая особенно не чувствовалась в предыдущих играх серии. Если это действительно так, то это будет самый стратегичный и командный 3D-shooter в истории игростроения.

Главный сюрприз разработчиков — добавление в *Battlefield 2* элементов RPG. Если в прошлых *Battlefield* ах сильный бойца от-

личали медалями или сержантскими нашивками, которые влияли исключительно на уважение игрока, то теперь пользователь будет идти по ранговым ступеням от новобранца до генерала, развивая свои характеристики. Хотя пока не известно, каким образом будет осуществляться прокачка — будут ли подниматься статьи или приобретаться бонусы по примеру *Command&Conquer: Generals*. Одно можно сказать точно: отличившийся игрок будет получать доступ к дополнительному вооружению, амуниции и технике с улучшенными параметрами.

Основной упор делается на геймплей в Интернет-онлайн. Просто невозможно набрать в локальной сети более ста бойцов, а с ботами будет не так интересно, ведь во втором *Battlefield* е предусмотрены живой чат, объединение игроков в кланы (отдельные подразделения, которые не только смогут организованно бороться с общим врагом, но и соревноваться между собой в «набивании» очков). Также разработчики добавят возможность живых переговоров по системе микрофон/наушники.

Хотя ElectronicArts еще не заявила даже о минимальных требованиях, по-видимому, стоит заглянуть дополнительную «оперативку», «ушам» с микрофоном (чтобы быть командным игроком) и модерновую звуковую карту (чтобы совсем не потерять ☺).

При всей его перспективности проекта, на его пути к Олимпу игростроительства может возникнуть ряд преград. Во-первых *Battlefield 2*, предположительно, выйдет почти одновременно с *Half-Life 2* и *S.T.A.L.K.E.R.* om, которые могут потеснить его на рынке 3D-shooter'ов и отвлечь внимание пользователей (хотя, возможно, это и справедливо — ведь в свое время *Battlefield 1942* «придавил» *Delta Force 4* и *Flashpoint*). Учитывая это, ElectronicArts может даже задержать выход проекта на «золото». Во-вторых, нарастающее обилие параллелей с *Command&Conquer: Generals*. Возможно, ElectronicArts просто хвастается своим приобщением *Westwood* а, на полную катушку эксплуатируя его идеи ☹. Конечно, добавление в *Battlefield 1942*: Secret Weapon of WWII ракетчиков из *Command&Conquer: Red Alert 2* привнесло много интереса, но если сильно злоупотреблять такими привязками, *Battlefield 2* может стать чем-то вроде *Renegade*, который представлял собой *Command&Conquer: Tiberian Sun* от первого лица. Конечно, это вряд ли омрачит репутацию проекта, но не хотелось бы, чтобы *Battlefield* терла свою индивидуальность, нарабатанную прошлыми играми серии. Что ж, позвоним — увидим. А пока можно наведаться на официальную страничку второй части *Battlefield* а — www.eagames.com/redesign/games/pcd/bt2, на которой в скором времени ожидаются оригинальные скриншоты. Только увидев их, мы сможем составить полное представление о грядущем хите.



Juiced

Никита РЫКОВ aka Nik

Разработчик: Juice Games
Издатель: Acclaim
Жанр: гоночный симулятор
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: сентябрь 2004 года

Несмотря на то, что за весь год поклонники автосимов увидели только одну вменяемую игру — замечательную четвертую часть Colin McRae Rally, нынешний год можно по праву назвать гоночным. Вслед за уже вышедшей урганной Mashed на остаток 2004 года запланировано сразу десять (!) релизов перспективных автосимуляторов, среди которых есть и проекты категории AAA, такие, как заранее обожасемая вторая часть Underground и неправдоподобно красивый Richard Burns Rally. Но и «легковесы» не собираются отставать: польский гость Xpand Rally, «полностью разрушаемые» Flat-Out и Crashday, заволащывающие реалистичный GTR: The Ultimate Racing Game и, наконец, бесшабашный Novadrome, над которым работают создатели знаменитого Carnageddona, — все эти игры почтут нас своим появлением в самое ближайшее время. Более того, именно на конец этого/начала следующего года запланирован выход двух отечественных проектов — «Москва на колесах» и Lada Racing Club (развернутый материал о которой ждите в одном из ближайших номеров журнала), а также СНГ-релиз второй части ToCA Race Driver. С большим интересом из этих игр мы клятвенно обещаем познакомить вас в следующих номерах «Мика», а сегодня речь пойдет об очередном убийце короля аркадных гонок — серии Need for Speed — под названием **Juiced**. И если значок килера с игрой вяжется с трудом (всетаки «подземный никель» на носу), то в роли временного заместителя проект можно рассматривать запросто.

С первого взгляда Juiced производит впечатление безбужного клона, шепелявящего что-то о роскошной графике, пристойной физике и захватывающем геймплее, но при появлении рядом логотипа с первой буквой N падающе-

го на пол и начинающего судорожно выгибать королю ботинки. При виде скриншотов из последней NFS он хватается за сердце, а упоминание слов drift и drag бросает его в дрожь. Горящие в гоночном аду Ford Racing 2 и Corvette тихонько хихикают и начинают спешно освобождать место в котелке для еще одного грешника, посягнувшего на святое...

Но к удивлению присяжных из числа игровых СМИ, Juiced встает с грязного паркета, гордо расправляет плечи и выпячивает грудь, которая усеяна лицензиями именитых автомобилепроизводителей и тюнинговых фирм. С невозмутимым лицом он вытаскивает из кармана потрепанный пресс-релиз, кладет его на стол, после чего удаляется, оставив гоночному богу возможность только гадать, как такие гениальности, но в то же время простые находки оказались ему неподвластны...

Решив отойти от опостылевшей схемы производства гоночных симуляторов последнего времени, создатели Juiced — с многозначительным названием Juice Games — делают ставку далеко не на количество лицензированных автомобилей (хотя оно будет очень немалым), сверкающие неоновыми огнями фотореалистичные пейзажи огромного мегаполиса или максимально разнообразный саундтрек. Внушительное количество нововведений, затронувших практически все аспекты уже изрядно проржававшего жанра, — вот то, на что напирало разработчики в многочисленных интервью, не забывая при этом сотрясать воздух надевшим словом «убийца» и его производными...

Нацелить на Juiced конкретный жанровый ярлык довольно сложно, — исполь-

зуя, на первый взгляд, все элементы аркадных гонок, разработчики не стесняются заявлять в качестве особенностей проекта продвинутую физику, довольно-таки пристойную модель повреждений и (внимание!) RPG-элементы. На данный момент Juiced выглядит той самой идеальной гоночной игрой, которая способна не только воплотить в себе все пожелания геймеров, но и показать, что даже в таком консервативном и, казалось бы, устоявшемся жанре еще есть место новаторским идеям, о которых до этого никто даже не думал. Что же в игре такого оригинального, спросите вы? Попробуем разобраться вместе.

* * *

В качестве основы игры девелоперы взяли практически неосвоенную тему street racing, известную игрокам лишь по неоднократно упоминаемой выше Need for Speed: Underground. Но в отличие от своего именитого конкурента, Juiced даже не помешляет «выводить» вас на трассу исключительно в темное время суток — в игре будут представлены как ночные, так и дневные заезды. Согласитесь, перспектива промчаться по освещенным утренним солнцем городским улицам выглядит очень заманчиво...

Автопарк игры будет насчитывать без малого полсотни лицензированных автомобилей — цифра по нынешним меркам впечатляющая. Что самое приятное, в игре не будет доминирования японских авто, как это мы видели в той же последней части NFS. Конечно же, от автомобилей Страны восходящего солнца нигде не деться — Mitsubishi, Mazda, Honda, Subaru и Toyota представлены в игре довольно солидным количеством моделей. Но и о европейских, а также американских



кондернах никто забывать не собирался — найдется достойное место машинам от Holden, Dodge, Renault, Pontiac, Volkswagen, Fiat, Chevrolet, Peugeot и Ford. Впечатлет? Не то слово! Кстати, все автомобили будут доступны вам для покупки изначально, так что о системе открытия новых машин путем победы в заездах можно смело забыть. Теперь только вам решать — покупать новую наклейку или накопить денег на новый спортивный «шевроле».

Но на этом дело вовсе не закончилось. Неизвестно какими правдами и неправдами разработчикам удалось получить разрешение от автопроизводителей на введение в игру полноценной, хотя и несколько упрощенной модели повреждений. Следует сразу заметить, что приемы модели, которые мы приобрели после игры в Underground, здесь будут беспощадно караться отлетающими дверьми, «прыгающими» капотами и разбитыми стеклами. Решили войти в поворот, лихо ударившись боком об ограждение, — и откидная дверь «понтяка» продолжает движение по дороге совершенно независимо от вашего авто. Толкнули соперника в зад — и видимость дороги намного улучшилась, так как лобовое стекло осыпалось на асфальт. О результатах лобовых «поцелуев» со столбами и вовсе лучше умолчать, дабы не травмировать лишний раз психику впечатлительных читателей. Разумеется, все повреждения будут сказываться на автомобиле не только внешне, поэтому после серьезного столкновения процесс вхождения в повороты станет для нас намного менее приятным. Но особо бояться и грозить пальцем разработчикам не стоит: все эти радости будут опционально отключаемы, так что любители простой игры могут спать спокойно — одна галочка в игровых опциях — и вы уже вовсе исповедуете сумасшедший стиль вождения без вредных последствий для своей машины.

Физическая модель, как уже было сказано выше, на звание симуляторной не претендует, но само ее присутствие в игре несказанно радует. Судя по отзывам товарищей, имевших счастье поиграть в демо-версию, физика в игре будет довольно адекватной, и в то же время максимально подходящей к аркаде. По словам разработчиков, она будет во многом помогать игроку, так как приобретет определенный опыт езды в Juiced, вы научитесь входить в закоулистый поворот, «играть» ручным тормозом, что существенно облегчит вам жизнь. Конечно же, особенностями физической модели будет активно пользоваться и AI, поэтому ситуация, когда вашу машину закрутило волчком после бокового удара в исполнении соперника, встречается достаточно часто.

Что до количества в игре разнообразных запчастей и компонентов тюнинга, то здесь ситуация выглядит на редкость безоблачной. В Juiced будет представлено несколько сотен различных запчастей, в числе которых не только «визуальные» обвесы, тонировки и вилы, — разработчики планируют ввести в игру достаточное количество запчастей для «внутренней» модернизации вашего железного коня. Девелоперы клятвенно обещают, что принцип NFS с ее пакетами модернизации ни в коем разе не будет повторен в Juiced — в игре мы получим возможность заменять разные агрегаты в отдельности. С «внешним» тюнингом дела обстоят не менее хорошо — в нашем распоряжении окажется огромное количество виниловых наклеек, спойлеров, фар, бамперов, а так же режим Paint-Box, позволяющий вам перекрасить по собственному желанию буквально каждый сантиметр площади кузова. Конечно же, и этот аспект игры полностью «лицензирован» — каждый болтик в игре будет иметь своего реального «производителя», в числе которых заявлены такие гранды, как Bridgestone, König и AEM.

Но наибольшее количество нововведений пришлось на режим карьеры. Забудьте о традиционной обязанности посещать все без исключения заезды — в Juiced будет присутствовать заранее расписанный календарь гонок, ездить на которые вы сможете исключительно по своему усмотрению. Не хотите участвовать в заведомо сложной гонке с матерыми соперниками? Отправьтесь на заезд в качестве наблюдателя, поставьте ставку, и в случае успеха получите довольно солидные дивиденды. Можно будет даже попросту никуда не ехать, и весь день провести «под капотом» своего автомобиля, кодуя с запчастями.

Кроме всего этого, в Juiced мы увидим... напарников! Сolidную часть игрового времени и собственного бюджета нам придется тратить на найм компаньонов и прокачку их характеристик (помните, я

говорил об элементах RPG?), от которых будет напрямую зависеть полезность ваших подчиненных в заездах. При помощи мобильного телефона, который главный герой всегда будет носить с собой, вы сможете координировать действия членов вашей команды и раздавать им различные приказы (например, наши «коллеги» смогут «приостановить» конкурента, попросту вытолкнув его с трассы). Естественно, если вы чем-то не понравитесь AI, он не постесняется использовать все эти приемы на вашем авто и будет всячески пытаться «помочь» вам занять первое место с конца. Да-да, вы не ослышались — в Juiced нужно не только хорошо рулить, но и завоевывать авторитет в глазах других гонщиков, без которого ваше появление на трассе участника заезда будут воспринимать с пренебрежением желанием доставить вам массу неприятностей. Причем есть огромное количество способов заставить конкурентов



уважать вашу далеко-не-самую-скромную персону. На одного соперника потрясающее влияние может оказать ваша здоровая наглость на трассе, на другого — качество езды, а третий готов носить вас на руках, если ваше авто красивее его незадоровой мечты... Более того, согласно последним веяниям моды, ваши напарники будут иметь собственные взгляды на жизнь, и без должного микроклимата в команде половина компаньонов банально разбегается...

Визуальная часть игры выглядит довольно симпатично, хотя и не лишена некоторых недостатков — отличные модели автомобилей соседствуют с бедной архитектурой окружающих трассу строений, а на фоне красивых пейзажей отвратительно смотрятся плоские зрители. Освещение на ночных трассах, судя по скриншотам, будет реализовано грамотно и со вкусом, а повреждения машины — очень неплохо...

* * *

На данный момент игра практически готова и выйдет уже в середине сентября нынешнего года. Единственной помехой на пути Juiced к нашим мониторам может стать очень патетическое финансовое состояние издателя, который фактически стоит на грани банкротства. Хочется надеяться, что именно Juiced станет той соломинкой, которая спасет легендарную компанию Acclaim, благо, заявленные подробности не дают повода сомневаться в успехе проекта...

Скрестив пальцы, ждем...

Том/Doc/КЕРТИС Александр GLUKK

BEYOND
DIVINITY™

Явление первое,

в котором мы знакомимся с главным героем, попавшим в крайне неловкое положение и изображающим из себя графа Монте-Кристо, и его дядю, принявшим крайне необычный вид

Сидеть в сыром подземелье — занятие не из самых приятных. Конечно, если в это самое подземелье ты забрался по собственной воле, к примеру, выполняя обет или наложенную епитимию, чувствуешь себя по крайней мере при деле. А если тебя забросили в него против твоей воли, причем забросили довольно давно, то... Настоящий Паладин не может, просто не должен смиряться с подобным положением, и я не исключение. Ничего — если верить хроникам, великие герои прошлого и не из таких передыгивались.

Именно эти мысли и не давали мне сойти с ума, не позволяли богу-хуствовать, когда очередная ложка с противным треском сломалась... Да, месяц работы, и что? Семь сломанных ложек и маленькая выемка в стене, в которую даже кошка, пожалуй, не поместится. Ну разве что мелко-мелко натертая на терке. Да, то ли у знаменитого графа Монте-Кристо ложки другие были, то ли в подвалах Самоаи стены попрочнее. Наверняка камень на крови замешан. Крови девственниц. Девушки... Стоп, а вот об этом лучше не думать. Паладин не должен поддаваться позывам плоти и прочим соблазнам, особенно находясь в плену у одного из могущественных демонов.

От неприятных мыслей меня отвлеч скрип двери. Подняв голову, я всмотрелся во тьму, пытаясь разглядеть лицо очередного мучителя. Впрочем, лица-то у него и не было, точнее, оно было закрыто черным шлемом. Ого, не иначе как покаявался один из Рыцарей Смерти... Мало я их, гадов, перерезал в свое время. Мое тело напряглось и из-готовилось к прыжку. Смерть в бою — это ли не предел мечтаний для истинного Рыцаря Света? Желательно, конечно, лет после пятидесяти героической жизни.

— Даже и не думаю, — со странным акцентом проговорил вошедший. — Наши души сплавлены, и твоя жизнь зависит от моей.

— О чем ты?

— Демон Самоаи использовал страшное колдовство и связал наши жизни гордым узлом. Теперь твоя смерть означает мою, а моя — твою. И значит, мы должны оберегать друг друга.

— Ну и?

— Ну, нужно выбраться отсюда. Обрести прежнее силу и уважение Самоаи. Он силен, но и у меня есть союзники.

— Значит, ты предлагаешь мне бежать со слугой тьмы?

— А ты что, и дальше ложки портить собираешься? Решайся. Либо жизнь стоя, либо смерть на коленях... Или наоборот... Коро-

Разработчик: Larian Studios
Издатель в России: «Бука»
Издатель на территории Украины: «Мультитрейд»
Жанр: Hack-and-slash
Системные требования: P 3-800 МГц 256 Мб 64 Мб видео

че, я предлагаю тебе свою помощь, а воспользоваться ей или нет — твое дело.

— Ладно. Негоже настоящему Паладину бросать в беде ближнего... даже если он Рыцарь Смерти. Вместе мы пойдем по пути, осиянному светом, и достигнем... достигнем... в общем, чего-то там достигнем. Как звать мне тебя, кстати...

— Азм есть Метатрон, глас Божий. Шутка. Имя мое — тайна, мраком сокрытая, так что можешь называть меня... Рыцарем Картонного Образа. А я буду тебя величать... А как же мне величать-то тебя, товарищ по несчастью?

— Геенский имп тебе товарищ, дикая тварь из дикого леса! То, что злая судьба смила нас воедино, вовсе не значит, что луч света, оборачивающий меня в моем путешествии через Долину Тьмы, погас в моей душе! Впрочем, можешь называть меня Светлым Пастырем Агнцев Божьих, ибо призван я был спасти заблудшие души...

— Э-э-э, а можно помедленнее, я записываю. Красиво ты говорить умеешь, но нужно идти. Когда выберемся, научишь меня такие телеги задвигать? А то у нас, в Великом Хаосе, все больше мечами машут, а послушать настоящий литературный слог практически нигде...

С этими словами он взмахнул своей огромной ручницей, закованной в черную латунную рукавицу, и тяжелая металлическая дверь слетела с петель. Именно так и началось мое долгое путешествие из бездны Тьмы к вершинам Света.

Лирическое отступление,

в котором читатель узнает о том, что за люди скрываются за именем Larian, и чем они знамениты

Немного найдется поклонников RPG, которые ни разу не слышали бы названия игры *Divine Divinity*, созданной компанией *Larian Studios* в 2002 году. Уже в те времена трехмерность усиленно вытесняла изометрию, и двухмерный диалог, созданный программистами из Larian, был воспринят в штучки практически всей игровой общечественностью. Но вот игра вышла и... Захватили, завертели, закрытывали всех, кто из чисто спортивного интереса или просто от необходимости решился на покупку диска. Банальное начало — очередной герой приходит в себя в захолустной деревушке с полнейшей амнезией — заболел буквально через несколько минут игры, вскоре после того, как вы выбрались из окружающего деревню, да отказа злободушными орками, густого леса. Домик и церквушки, замки и крепости, кладбища и фермы — весь антураж был сделан с такой небрежностью и в то же время манившей к себе красотой, что сразу мимолетно, будто ты оказался в сказке. Именно в сказке, а не в парфосной эпической саге. Да и жители этого игрового, но такого приятного мира пора полностью соответствовали общему антуражу игры. Чего только стоит мальчик, написавший в церковную чашу, вследствие чего оксверненную обитель атаковали орды безобидных, но довольно-таки на-



зоилых призраков, до смерти перепутавших настоятеля. А юный вбаламошный принц, доводящий героя (и игрока) до белого каления своими фокусами и капризами? А старейшины альфийской деревни, которые никак не могут найти между собой общий язык? Вспоминать можно долго. Разнообразие квестов и до ужаса колоритные персонажи, огромное количество предметов, доспехов и оружия — все это еще раз доказало нам, что графика — вовсе не основа RPG, пусканий она и является важной частью, пожалуй любой компьютерной игры. В Divinity мы настолько были увлечены общением с NPC, прокачкой героя и выполнением квестов, что попросту закрывали глаза на недостатки графического движка игры. И пусть «Диван» не стал шедевром уровня Baldur's Gate или Neverwinter Nights, но когда в Сети появилась информация о том, что Larian Studios занялась разработкой игры, действие которой будет разворачиваться в мире Divinity, все, затанов дыхание, стали ждать ее выхода, заранее предвкушая погружение в уютную сказочную атмосферу, тонкие и действительно смешные шутки и приколы и, конечно же, новые встречи с жителями Rivellon'a.

И вот дождался. Ну что, Польчатый, открой личико...

Явление второе,

в котором Светлый Пастырь А.Б. отделяет козлиц от агнцев, а Рыцарь Картонного Образа знакомит нас со своей нестандартно-ориентированной философией

Не могу сказать, что бродить по темным сырым подземельям намного интересней, чем сидеть в камере, но хоть какое-то разнообразие. Оплот-таки нечисть всякая водится, которую можно обработать к Свету... Если не словом праведным, так мечом острым. Очередной поворот и... что это? Бесы напали на прекрасную деву!

— О! Бесы и девица. Какая пикантная ситуация. Слушай, Светлый Пастырь А.Б. давай вмешаемся, убьем девицу и изнасилуем демонов!

— Ты что, совсем?

— Забылся. Ну, давай убьем бесов и изнасилуем девицу, какая разница!

— Семен Семеныч...

— А что такого? Мы ее спасем? Спасем. Доброе дело сотворим? Сотворим. А природа, она равновесия требует. Вот и уравниваем. Я ведь злодей как-никак. Мне по роли положено.

— Не будем мы никого насиловать, а спасти спасем. Вперед...

— Как скажешь, как скажешь...

Эх, ничто так не согревает душу карающей руки Господней, как сеча хораша, да водка горячая. Впрочем, откуда тут водку взять? А вот сеча — всегда пожалуйста. Ну, развернись плечо, размахнись рука!

Подобно селевому потоку обрушились мы с Рыцарем К.О. на супостатов, застав их врасплох, обрушились и искрошились в мелкую капусту, во мгновение ока.

— Ты спасена, о прекрасная дева! Иди с миром...

— Спасибо рыцарь! Я не забуду твоей доброты...

И вот, расставшись со спасенной, мы снова отправляемся в путешествие по бесконечным коридорам.

— Стой, подожди. Вернуться нужно, ножик я обронил. Хороший ножик, дареный. Ты подожди, я быстро сбегаю.

— Ладно, — возвращайтесь мне не хотелось, и я присел у стены.

Рыцарь К.О. вернулся минут через десять, изрядно запыхавшийся и довольный.

— Фух, совсем старый стал. Еще немного — и живой бы ушля...

— Кто?

— Да как. Никто... Ведьма одна...

— А...

— Странный ты Паладин. Все добро делать порываешься, людям помогаешь... А зачем? Ножом по горлу, и пусть там Всевышний разбирается...

— Нельзя так, темнота ты необразованная, ибо сказано не помню где, что нужно отделить агнцев от козлиц. Вот и отделяю.

— Так и я тем же занимаюсь. Если человека режешь, а он не сопротивляется — агнец божий, и ему райские кущи уготованы, а

если меч в руки берет, то от меча и погибнет... На этом стояла и стоять будет философия моя.

— Да уж, дал Бог спутника. То бесов насилует, то агнцев режет... Надеюсь, недолго бродить нам вместе.

— Долго, ох, долго... Ибо мнitsu мне, подземелья эти никогда не закончатся... И кто так строит?

Лирическое отступление,

в котором читатель узнает о том, что жадность порождает бедность, и что ежели доктор сыт, так и больному легче...

Вонистун, правда, что широкий путь — это путь в преисподнюю, а вверх ведут пути узкие да извилистые. Пути, пройти по которым может только человек с чистым сердцем и узкой задницей.

Увы, не слышали парни из Larian Studios, что каждому вождю за по делам его. А если слышали, то не поверили, ибо тридцать серебряников сейчас показались им более заманчивыми, чем уважение геймеров потом. Иначе чем можно назвать попытку сотворить за восемнадцать месяцев хорошую RPG? Ведь известно, что ролевые игры — дело тонкое, спешки не терпят. Но... Но был ведь на виду удачный пример — Baldur's Gate 2. Как не пойти по стопам Великих? Взять морально устаревший еще до выхода Divine Divinity движок, придумать новую историю, заменить спрайтовые фигурки на 3D-



модела и попытаться вдохнуть жизнь в свое детище, вернуть нам сказку. Сказку, которую мы ждали, ждали, несмотря на не слишком впечатляющую демоку.

Могло ли у них это получиться? Вполне. Получилось ли? А вот об этом и пойдет речь... Судите сами, а мы сейчас закусим огурчиком соевым и перейдем к препарации пациента.

Явление третье

в котором наши герои уверенно идут к своей цели и в конце концов находят путь в Параллельный мир, тем самым подтверждая знаменитое изречение: «Кто ищет, тот всегда найдет»

Все-таки не зря светлые силы тяготеют к зеленым лугам и белоснежным вершинам. Да чтобы солнышко светило ярко, да ветерок теплый трепал пламя на шлеме. Приятно сойтись в схватке с воинством Тьмы на закате, когда последние лучи раскаленного светила, погружающегося в холодные морские волны, окрашивают доспехи в кроваво-красный свет, или на рассвете, когда птицы веселым свистом приветствуют рождение нового дня. Правда, понять это может лишь тот, чья душа обращена к Господу. Здесь же все иначе. Самуэль, он ведь не зря архидеом. А это значит, что все высказанное ему не просто чуждо, но вызывает отвращение и жгучую ненависть. Уже третьи сутки брели мы с Рыцарем К.О. по темным затхлым подземельям, наполненным пустыми бочками и растерзанными телами. Правда, назвать бочки пустыми было бы несколько опротивительно. Практически в каждой второй из них обязательно нахо-

дится какая-то полезная вещь, так что довольно скоро мы с моим спутником обзавелись более-менее приличной аммуницией и набрали запечатанные сумки всяким-разным барахлом под завязку. Надо признать, что после того как мы прорвали заслоны стражников, охранявших наш бокс темницы, враги не очень-то нам досаждали. То там стайка скелетов, то здесь пара-тройка призраков. Так, мелочь. Вел нас Рыцарь. До сих пор не могу понять, как порождение Хаоса умудрилось ориентироваться в таких одинаковых и геометрически правильных комнатах и коридорах? Все повороты строго под одним углом, все комнаты — одной формы. И даже остатки мебели расставлены одинаково. Коротко говоря, комнаты и коридоры похожи друг на друга, как близнецы. Но видимо, черная душа Рыцаря (которая теперь отчасти была и моей душой) настолько силась с адскими безднами, что он безошибочно сворачивал в нужную нам сторону. И вот, после очередного поворота перед нашими глазами открылся огромный зал, посреди которого лежал гигантский кристаллический ключ. Ни у меня, ни у Рыцаря К.О. в сумках не было места, дабы уложить туда такую громадину, да и весил он, судя по всему, немало. Однако мы бодро бросились вперед и разом ухватились за это сокровище. И тут откуда-то сверху послышался голос, подобный грому небесному, который молвил:

— Вземите мне, путники! Вы стоите у Врат в Параллельный Мир. Мир прекрасный и ужасный одновременно. Мир, абсолютно непохожий на то, что вы видели до сих пор. Мир, в котором встретите вы существа добрых и злых. Там ждет вас сухая одежда, горячий чай и наше радушие. Ну, и неприятностей на свою задницу... э-э-э, я хотел сказать, подвигам ратных вы тоже отыщите, если хорошо искать будете!

Ну кто же откажется от такого предложения? И мы, вручив наши души Господу, сделали шаг в темноту...

Лирическое отступление.

в котором речь идет об аттракционе несмешанной женственности и о том, что голова разработчиков — предмет темный. Исследованию не подлежит

Мир делится на две категории: одним нужны деньги, а другие сидят на трубах. Так вот, в данном случае на трубе сидим мы.

Интересная идея — сказать оковами две противоположные Силы и возвести на этом фундаменте необычное строение — на поверку оказывается обычными потемкинскими деревнями, уже после часа игры опавшими трухой и кусками картона.

Идея игры проста, как «Диваба», и скучна, как FedEx-квесты в стиле «пойди туда, не знаю куда, принеси хоть что-то». Все. Весь полет фантазии исчерпан первыми диалогами, дальше нет практически ничего, кроме неуклюжих идей, кривого их исполнения, непривлекательной графики, клинованных подземалий и огромного количества баго-глюков. Ах, простите, есть еще отвратительная система прокачки персонажа, ужасный инвентарь и отвратительно реализованные бои. Ну и, естественно, ужасный баланс, точнее, полное его отсутствие. В общем — топор, палача, рюмку подлый! Воздух нам, остальные разработчики!

Но, давайте не будем забегать вперед, не будем спешить, а рассмотрим большого по частям. Сначала ручкуотрежем, потом ножку, потом еще что-то. Голову трогать не станем, ибо ничего достойного внимания в ней нет.

Начнем, пожалуй, с геймплее. Итак, дави нам, по доброте душевной, управлять двумя персонажами. Персонажами, мишенными даже зачетков интеллекта и индигитации. Персонажей, связанных настолько крепко, что смерть одного автоматически ведет к перезагрузке. А умирать мы будем ой как часто. Смертельные ловушки, монстры на несколько уровней сильнее ваших героев, заклинания, отказавшиеся работать, и файерболы, летящие в напарника — вот далеко не полный перечень прелестей игры. Единственное, что спасает, — это пауза. Поверьте, в «Балдуре» управлять группой было гораздо легче и более приятно! На ведь, к слову, сама боевая система не изменилась — одно действие на левой клавише мышки, второе на правой. Знать наводи да целай! Но то, что хорошо было с одним персонажем, с двумя очень плохо. Особенно учитывая то, что и враги, и ваши герои носятся с поистине устрашающей скоростью. Просто не RPG, а симулятор спортивных-летокачелей какой-то. Интерес не добавлял и плохо выполненные модели противников, и морально устаревшая анимация боев. Ну и конечно, великолепная палитра игры — поверьте, я никогда не

знал, что у желтого и коричневого цветов может быть столько оттенков. Мы бы сказали, что смотрится все мрачно, но мрачность — это плюс для многих игр. Тут все смотрится серо и картонно...

Но самое главное — в Beyond'e напрочь отсутствует все то, чем подкупала Divine Divinity. Встречаемся нами персонажи по своей картонности вполне могут поспорить с героями. Куда делись разнообразные квесты, интересные диалоги, оригинальные шутки? Где черный юмор, о котором так много кричали разработчики? Может, длинные и нудные повествования черепа, умиляющего разделяться с его убийцей, — это смешно? Или треп, лежащий в обивку с бутылкой аля, должен вызвать приступы хохота? Дальше — больше. Беспомощные шутки сценаристов Beyond'a «об этом» не вызывают ничего, кроме раздражения. Почему же то, что стало, пожалуй, основной «фишкой» «Дивана», было безжалостно выброшено разработчиками в их новом проекте? Ответ напрашивается сам собой: движок, ролевая система, арт, все это у Lagia было, а вот над сценарием нужно было работать, что называется, «с нуля». А работать-то и не хотелось. Так что вывод прост: те, кто больше всего ценит в Divine Divinity сюжет и квесты, могут расслышать — в Beyond'e ничего этого нет. Но и это еще не все. О скупости и однообразии боев было сказано уже неоднократно. И действительно, боевая часть игры, которая и в «Диване»-то была не на высоте, способна воткнуть в ханду самого опытного и терпеливого игрока. Наши доблестные герои синхронно взмывают оружием, валя врагов направо и налево. Когда приходится туго, игра ставится на паузу, и в ход идут бутылочки. Ни о какой стратегичности, равно как и о динамике боя, что так привлекает поклонников hack-n-slash'a, речи просто не идет. Монстры также не радуют. Боицы ближнего боя туго ломятся вперед и довольно быстро умирают под мощными, но до жути однообразными ударами (чтобы быть до конца честными, скажем, что в игре на них приходится всего одна анимация). Лучники расстреливают наших подопечных на расстоянии и терпеливо ждут, пока мы до них добьемся, чтобы достать мечи и дубины и снова вступить в рукопашную. Маги проявляют больше фантазии. Они пытаются разорвать дистанцию, чтобы сбить как можно больше хит-поинтов атакующими заклинаниями и только после этого лезут в ближний бой. Ну, на то они и умные маги. Тем более что на фоне всех остальных мастеров магии кажутся действительно умными ☺.

О ролевой системе мы говорить особо не станем, она практически не претерпела изменений. Три класса — воин, маг и вор; как и прежде, вы можете выбрать путь развития для своих персонажей, причем не обязательно чистый. Комбинируйте, экспериментируйте — помнитесь, в «Дивинити» маг с топором и умением вскрывать замки был обычным делом... Вот только нам выдают так мало очков на прокачку, что разбавиться на разные умения не стоит. Тут бы что-то одно прокачать. Спасают учителя и возможность... отказаться от уже изученного умения, а потраченные в него очки всунуть в другое. Правда, не бесплатно. Возможность комбинировать умения — к примеру, добавить файербол поражение водой и воздухом — сначала очень радуют, но жрут так много маны, что становится страшно. Да и попоруб их прокачать... А многочисленные глюки — это вообще нешто. Не вздумайте прокачивать влом. Это умение в данной версии игры просто не работает.

Довешають картину Ледового побоища постоянные вылеты в Винду.

Хотите играть?

Постоянно сохраняйтесь и готовьтесь долго и нудно перегружаться. Стоит игра так мучений?

Однозначно, нет.

Заключение.

или прощай, моя любовь, мы растоемся, но в моем сердце ты будешь жить вечно!

Душераздирающее зрелище, знайте просто не скажешь. Игра, по сравнению с которой второе «Златогорье» — адакий Doom 3, пинающий «Крид».

В заключение хочется сказать разработчикам...

(Далее следует непередаваемая игра слов с использованием местных идиоматических выражений.)

P.S. Купить и подарить теще.

P.P.S. А чой-то вы здесь делаете-то? Кино-то уже кончилось!

Разработчик/издатель: ActiVision

Жанр: sim

Системные требования: Windows 98/XP, P-3 126 Мб ОЗУ,
16 Мб видео

SHRINE

Pantera SLS

CIRCUS
TYCOON

Назвать симы особо интересным для меня жанром я не могу, но писать про эту игру решила. Уже потому, что когда-то в детстве я любила цирк. А еще из-за найденных мною старых потертых дневников. Кстати, некоторые записи из них, по-моему, стоит включить в статью. Я не знаю, как они попали в поле моего зрения, ограниченное столом и монитором, но раз попали — значит, надо ☺.

Все началось с того, что мы с моим другом весело гоняли на наших велосипедах по Парижу, распушивая окружающие криками. Вообще-то, мы занимались делом, развивали газетку, попутно изучали столь любимый нами город. А потом все началось... за нами стала охотиться полиция. Мы думали, это самое худшее, что могло с нами случиться, ведь возвращаться на улицы было просто-напросто опасно для нашей свободы и жизни, а идти нам оказалось некуда.

Но не тут-то было! Наши злоключения усугубило еще и то, что мы попали в этот чертов цирк. Если б я только знал, что нас там ждет, наверное, добровольно сдался бы полиции — в тюрьме, по крайней мере, кормят неплохо, да и не пребывают от тебя так много...

Но что сделано, то сделано, дальше все будет не так уж и плохо, ведь цирк был построен совсем недавно, и мы скоро станем звездами, и тогда... Во всяком случае, хозяин цирка нам обещал высокие заработки и легкий график...

Мы начинаем игру с выбора резмы и карты. Мне лично больше всего понравилось играть кампанью, потому что только в ней я нашла хоть какое-то развитие сюжета. Что же касается привычного для симов прохождения а-ля «развейся сам и помоги другому», то это совершенно статичный резмы, проще говоря — играть интересно только пока закупишь все и расставишь номера, потом остается лишь изредка менять их местами и следить, чтобы артистам было не совсем уж невмоготу работать. ИМХО, они совсем не требовательные, а в случае невыносимых условий просят поднять зарплату, да и то, незначительно: за одно представление я зарабатывала больше трех тысяч, а повышение требовали максимум в 100 долларов, согласитесь, это капля в море, особенно учитывая, что выступал мой цирк два раза в день ☺.

Сегодня Майкс не выдержал — он приболел и отказался выступать, а хозяин цирка всего лишь отправил его к врачу на полчасика и потом приказал-таки выйти на арену... Не знаю, по-моему, мы так долго просто не протянем. Попросили поднять зарплату — согласился, с каким-то странным и загадочным смехом... интересно, кто он? Хорошо так, что наш хозяин следит за чистотой на территории, а то мы недавно слышали от новой циркачки, что тут неподалеку есть цирк, в котором половина персонала слегла с гип... гепатитом... Что это такое, я не знаю, но звучит угрожающе...

Чем отличается CIRCUS TYCOON от остальных своих собратьев? Наверное, ничем, те же функции, что и в SimCity, с той лишь разницей, что тут нет стихийных бедствий и особо следить за течением игры не приходится — делаешь что необходимо, а дальше раз в полчаса

подходишь к компу и смотришь, кто и на что жаляется. Иногда бывает так, что за несколько часов возникает всего два-три мелких недовольства, которые устроятся за считанные секунды.

Можно, конечно, развлекаться тем, что искать новых артистов, но в начале игры нам доступно ограниченное их число, а потому особо развлекаться не получится, да и проще самому воспитать звезду, чтобы потом ею манипулировать, а не тратить сразу огромные деньги на «покупку» найм именитого человека.

Сегодня мы выступили очень хорошо. Был полный вал, и нам все аплодировали, вот только особо радоваться оказалось нечему — по словам хозяина — это всего лишь временное явление. Я его перестаю понимать, он, видимо, очень плохо разбирается в жизни — вместо того, чтобы постронуть как можно больше развлечений и заведений на территории нашего цирка, он экономит деньги и строит все очень ограниченно. Вот, например, почему бы не поставить три ларька с хот-догами, а не кофеино? Она же стоит раза в четыре дороже, а наестся там просто невозможно...

Помните золотое правило, мелькавшее подсказкой почти во всех версиях симов? «Главное, не количество, а качество», ну, или что-то в этом роде, дословно уже не вспомню. Так вот, в СТ оно тоже действует: можно поставить три ларька с акробатами, но если у вас нет ни одной палатки с едой или напитками, притягиваете к тому, что очень скоро ваш цирк перестанет пользоваться популярностью. И заботиться надо не только об интересах зрителей, но и самих актеров, в противном — ооччень-таки противном ☹ — случае вы рискуете тем, что у них упадет мораль, и (нет, они не пираты, бунт не поднимут) они начнут постепенно покидать ваше заведение.

Вторая часть этого правила — не загромождайте территорию! При чем, в отличие от The Sims, не только перед помещением, а и за ним, там, где находится место жительства ваших соотечественников — они чисты и не столь актуальны, как посетители, но согласитесь — вам с ними еще работать (если, конечно, вы не выйдете из игры в первые же минуты), а актеры, как известно, существа вольные и страдают клаустрофобией ☺.

Добиться успеха в игре не сложно, я играла на среднем уровне с чувством, будто занимаюсь компьютерной релаксацией. Хорошо это или плохо — решать не мне, игра-то делалась для детей и любителей симуляций, а там, как известно, повышенной сложности добиться от разработчиков практически невозможно. Ну, не могу я назвать игру окончательным отстоем, а писать, что СТ является шедевром, тем более рука на клавиатуру не попадет, скорее — это середнячок, в который можно поиграть на рабочем месте в те моменты, когда совсем уж нечем заняться, а плавать в потоках лень ☺.



Maniac&Вирджин КЕМПЕР

БРАТЯ ПИЛ

ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЗЕМЛИ

Разработчик: PIPE studio

Издатель: IC

Жанр: мультипликационный квест

Системные требования: Pentium 3 500 МГц,
64 Мб ОЗУ, 4 Мб видео

Жанр отечественного мультипликационного квеста, судя по всему, не умрет никогда. Совершенно не обращая внимания на победное

вторжение третьего измерения в умы и компьютеры простых граждан, и многие разработчики этим активно пользуются, клепая все новые и новые поделки на движках тысячелетней давности без каких-либо свежих идей, зато с новой порцией приколов и анекдотов.

Но отнюдь не все девелоперы такие же из себя редиски. Некоторые, как, например, небезызвестная с некоторых пор (а именно после выхода потрясающей и незабываемой «Полной Трубы») PIPE studio, не гнушаются использовать для создания игры движок нового поколения. Пусть не трехмерный, зато поддерживающий приличное разрешение и плавную анимацию и разработанный настоящими титанами игрового строительства — калининградской студией «КД-лаб». Очень-очень похвальное деяние, принесшее, однако, довольно спорные результаты.

Для обозрения их последнего творения из рядов ДЗВР'овцев было отобрано два добровольца, с разными биографиями. Один из них в предыдущие игры про походження «Братьев Пилотов» играл, а второй, наоборот, нет. Впрочем, они оба сморщили старый мультфильм, в котором эти герои фигурировали под именем Колобок, так что обихватает материала и знаний, чтобы сравнить «Обратную Сторону Земли» (далее ОСЗ) и вынести вердикт.

Для начала планировалось взять еще и третьего добровольца, доселе ни разу не сталкивавшегося с приключениями знамени-

тых братьев, так сказать, для самой трезвой оценки, но таковых в ДЗВР обнаружился потрясающей масштабности дефицит, потому что уж мультик-то смотрели абсолютно все.

Завязка

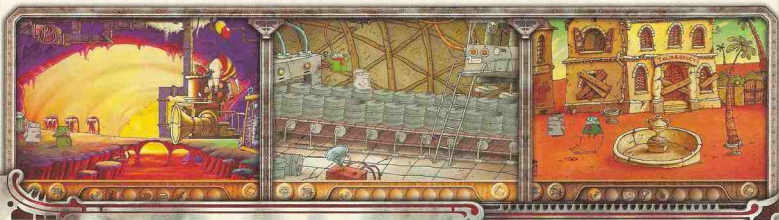
Все начиналось обычным Бердичевским утром, когда солнце светит, птички поют, трава зеленеет, коты по мусоркам лезут и все такое. В доме знаменитых детективов — Шефа и его Коллеги — царил тишина, спокойствие и, наверное, даже скука. Коллега от безделья занимался добыванием сахарной пудры из рафинада, скребя напильником по кусочку, зажатому в стальных тисках. А Шеф тем временем дистал свежую газету, пока внезапно не натолкнулся на странную новость. Оказывается, пока они тут бездельничают, из Тасмании пропадают редкие полосатые слоны! Это ли не дело №3 для всемирно известного детективного агентства? Решив то что бы то ни стало докопаться до истины и узнать, кто за всем этим стоит, братья начинают расследование. Но вот незадача, для успешного поиска необходимо попасть на родину слонов, а это с обратной стороны земли...

Отчет номер раз. Аматор

Для начала хочу смело заявить, что мне ОСЗ понравилась. Не особо запутанные загадки, развлекательный хороший юмором, — какие еще требования предъявляются к подобной игре? Да, изрядно хромающая логика, отдаленная на растерзание огромному количеству приколов, здесь присутствует. И это не повод бросать играть, если после двух часов вы не смогли продвинуться дальше первой игры. Просто надо подключить немного нестандартное мышление, и уверю вас, что как только вы пройдете хотя бы первые два

уровня и настроитесь на нужную волну, то следующие будете проходить просто на ура. Главное — не забывать, что самый марматический вариант действий, как правило, оказывается верным. Конечно, это вам не приснопамятный Штыряц, со своими тупыми квестами типа «покорите воробышек патронами от пулемета, дабы они полопались и растрескавшая бабушка шпала Штыряца в самое интимное место, чтобы он согнулся от боли и смог войти в низкую дверь», но все-таки немного бредовости в игре присутствует. Так, например, в одной из зон, чтобы сесть в переполненный автобус, следует предпринять следующее: положить на дороге камень, и как только автобус на него наедет, из багажника выпадет пила, ею нужно вырезать из стенда нарисованное солнце с надписью «Континент», и оставив от надписи только слово «Конт» (тип контролер), нацепить его на руку. Далее подходим к дверям автобуса, и все пассажиры в панике покидают транспортное средство. Причем, что характерно, вместе с водителем, без которого автобусы обычно не ездят.

В игре меня несказанно порадовал местный юмор. Как я уже писал выше, его хватает. Каждое ваше правильное, а порой и неправильное действие влечет за собой какую-нибудь юмористическую сценку. Причем то, что мне больше всего понравилось, так это то, что все шутки вполне подходят к стилю самого мультяшного и никогда не бьют не к месту или не в тему, они неизменно появляются там, где надо, и всегда смешные. Порой мне даже приходилось делать перерывы, чтобы отшатнуться после долгого истерического смеха. Не верите? Ну что ж, поиграйте, и вы сами во всем убедитесь, а я с удовольствием посмотрю на вашу реакцию, когда тот же Коллега с возгласом «выгнаннички!!!» со всего размаху всадит спичку медведю в его, простите, мягкое место здоровенный шприц с не менее большой иглой.



О чем я еще не упоминаю? Ах, ну да, об аркадной части игры и логических задачах. Собственно говоря, таких моментов не очень много, поэтому атмосферу игры они не портят. Разработчики припасли для нас несколько аркадных уровней, которые не представляли собой ничего особо сложного, но зачастую заставляли напрягаться головной мозг на предмет «а что тут сделать? надо!». Скажем, в одном из уровней братья летят на самолете и нужно, управляя ими, уворачиваться от тучек. Все просто и логично. Но в одном из следующих уровней братья опять летят, правда, на сей раз в космосе, а навстречу им стремятся искусственные спутники планеты. Некоторое время я добросовестно от них уворачивался, пока не заглушу в прохождении (каюсь!) и не вычитал, что спутники необходимо ловить!

Внимание стоит также уделить логическим задачам, которые составляют почти треть всей игры. Здесь уже помимо быстрых рефлексов вам придется приложить чуткую ум (даже приходила вам не поможет...). Это, как правило, мини-игры по принципу пятишек или лабиринта с постоянно меняющимися ловушками.

Графическое исполнение, хоть и не идеальное, но достаточно симпатичное. Все главные и второстепенные персонажи прорисованы очень качественно и практически не отличаются от своих мультяшных аналогов. Квестовые зоны тоже очень разнообразные и красивые. На протяжении всей игры вы сможете бывать в разных точках мира — от обычного Московского вокзала до Великой Китайской стены. Все «великие» места, в которые нам придется наведаться, выглядят очень достоверно и в то же время очень комично. Единственное, чего не хватает, так это видеореаликов. С самого начала я рассчитывал, что их будут показывать после каждой пройденной зоны, но я ошибался. Роликов оказалось не так уж и много, точнее, два — стартовый и финальный.

Музыка и звуки то же не подкачали. Голоса Шефа и Колетти ничем не отличаются от тех, что были в мультфильме. Вся игру нас сопровождает веселенькая мелодия, которая, хоть и не похожа на знаменитую мультяшную, но вполне подходит и полностью вписывается в игру.

Вывод: очень, я бы даже сказал, очень и очень прикольная игрушка. Как человеку, не любящему лишней раз думать играя, она мне очень понравилась, и я, естественно, всем совету ю непременно купить диск и поиграть.

Отчет номер раз-раз. Ветеран

Что ж, а теперь пойдет безжалостное сравнение с предыдущими частями. И к большому сожалению, оно будет отнюдь не в пользу ОСЗ, что не делает чести PIPE Studio.

Первое, что бросается в глаза любяму игроку, это, разумеется, графическое оформление. Игра теперь идет в полноэкранном режиме против бывшего оконного, в разрешении 800х600, что в общем-то хорошо, но для нового хваленного движка определенно недостаточно. Преходили бы уже сразу на высокие разрешения, что ли?

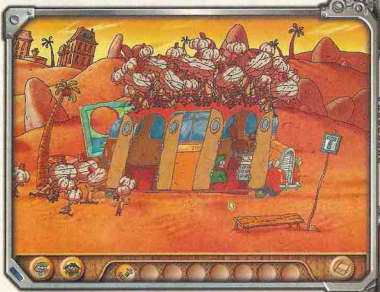
Ладно, большую тему пока оставим. Все равно ведь анимационный квест, пипл скажет, да и получше, чем было... Итак, анимация. Она оставляет желать лучшего. Я серьезно. После обалденно плавной и достоверной «Полной Трубы» взглянуть на обрывочные движения и абсолютно не синхронизированную с речью мимику персонажей тошно. Не то, чтобы это критично, но ведь раньше-то все было! Зачем убрали? Непорядок. Идем дальше.

Озвучка персонажей определенно порадует фанатов мультфильма, поскольку из Шефа перестали делать пародию на Шерлока Холмса и презентовали ему голос, довольно похожий на мультфильмовский. Голосок Колетти, судя по всему, не пытались кардинально поменять ни разу, за что всем большое спасибо. Хотя меня почему-то не отпускает подозрение, что в этот раз актер немного недодарался. Колетта звучит как-то... Игрушечно, что ли... Впрочем, признаюсь, это субъективные придиришки...

Что ж, битву за визуально-акустическое оформление, пусть с небольшим отрывом, но все же выигрывает студия «Пилот», которая призвала на свет предыдущие две игры. Перейдем теперь непосредственно к внутреннему наполнению.

Геймплей остался по сути своей неизменным: все также каждый спидчик отвечает за свою часть работы и производит различные действия с одним и теми же предметами. Шеф, как и водится, отвечает за задачи умственного труда — что-то прикрепить, включить, применить. Склонный к деструкции Колетта всегда готов что-то отломать, поискать ушки в мусорном контейнере или торжественно свалиться в лужу. Но теперь гораздо больше действий им приходится совершать одновременно. Причем для совершения этих действий необходимо обоим расставлять в ключевых точках, которые поди еще определи — пиксель-хантинг процветает как никогда.

Еще одно пренебрежительнее обстоятельство: разработчики, желая увеличить время прохождения своей игры, не только довели количество локаций до 26-ти, но и периодически заставляют игрока совершать одни и те же действия по несколько раз. Уже в самой первой локации вы наверняка устанете поднимать Колетту домкратом к пропеллеру. Сию операцию предстоит проделывать не меньше трех раз, а ведь сначала надо обоим братьев поднять на стол, потом поставить домкрат, затем завести на него Колетту... Процесс затяжной и несказанно нудный. И ладно бы такое встретилось в игре лишь однажды...



Из других изменений стоит отметить то, что некоторые локация уже не ограничены одним-единственным экраном, а это вносит дополнительную сложность в прохождении. Лично мне эта новация пришлась не по душе, но некоторым может понравиться. Впрочем, пока братья по очереди неспешным шагом дойдут до точки перехода с другого конца уровня, намается даже самый терпеливый игрок.

В общем, игра довольно неплохая, но сравнения с предыдущими частями определенно не выдерживает. Тут подкрютил, но кри-во, это упрямдично — а зря, кой-чего добавили, но лишнего, да и вообще, тод на дворе 2004-й, а тут 800х600 и спрайты (это так, к слову)... Не подумайте, что я придираюсь, просто именно из-за этого складывается общее впечатление о новой игре какой-либо серии. А еще она потрясающе глюкавая, вот.

Послесловие

Ну что ж, два мнения вы прочитали, и к какому из них вы склонитесь — решайте сами. Для человека, ни разу не видевшего «Братьев Пилотов» в действии, она просто должна показаться смешной и интересной. Другому же человеку, которому уже есть с чем сравнивать, игра такой уж искрометной не покажется. Но, как ни странно, занять почетное место в коллекции она достойна, потому что юмор действительно довольно приятный, а на вселые придири можно смело закрыть глаза или же просто по-терпеть (особенно качественно придется терпеть глюки, из-за которых многие эпизоды приходится прерывать заново). Ну, неужели вам в самом деле не интересно, что из Тасмании ворует слонов?

Morte morte@list.ru & Shaman.AD

CATWOMAN

Разработчик/издатель: EA Games

Жанр: action

Системные требования: 800 МГц 256 Мб

64 Мб видео

Дата выхода: 20.07.2004

Женщины-кошки не подчиняются законам общества. Ты будешь следовать только своим желаниям. А это и благословение, и проклятие. Тебя мало кто будет понимать, и ты часто будешь оставаться в одиночестве. Но ты сможешь испытать такую свободу, которой не испытывала ни одна женщина. Потому что ты — женщина-кошка. Твое зрение, чутье и слух невероятно обострились. В тебе объединились независимость, сознательность и человеческие рефлексы. Прими этот подарок, дитя мое, ты всю жизнь провела в клетке. И если осознаешь, кем являешься ты, и кем являемся все мы, ты сможешь освободиться, а свобода — это могущество.

Голубая мечта розового детства, или Дежавю

Сочердным появлением нового голливудского фильма по мотивам комиксов (под названием Catwoman) выходит и одноименная игра. История эта про симпатичную, скромную и застенчивую девушку по имени Пейшопс Филлис. Она мечтает стать художницей, но работать ей приходится дизайнером в рекламном отделе большой компании по производству косметики. Как известно, ничем хорошим, кроме создания коварных планов, большие компании, а именно их руководители, не занимаются. И вот, выпустила эта фирма классный крем dealline, который и морщины разглаживает, да и кожу омолаживает. Но это все только в рекламе так складно звучит, а на самом-то деле косметика эта, кроме кучи побочных эффектов и привывкания, с лицом такое делает, что девочка из «Звонка» покажется бы ангелом. И наша героиня обо всем этом случайно узнает. Правду ведь говорят, меньше знаешь — лучше спишь. Вот и отправил ее злодеи на вечный покой.

Но история на этом не заканчивается. Девушка наша очень добрая была и кошечку за пару дней до своей кончины спасти пыталась. А киска то не обычной оказалась, а египетской и наделенной могущественной силой в придачу. Вот и воскресла она ее. И не только воскресла, но и наделама некоторыми спо-

собностями, типа силенок добавила, скорость увеличила, зрение, как у орла, подарила, ну и координацию движений улучшила. И новый супергерой, а точнее, супергероиня, не долго думая, пошла мстить своим обидчикам, попутно борясь с легкой амнезией.

Дальше сценаристы строго придерживались одного правила: «Путем мараша дойдем до оргазма». По-другому назвать сюжет просто не выходит. Влюбленный полицейский с преувеличенным чувством справедливости и долго вообще убивает наповал. Господи, и откуда такие люди берутся! Наверное, только из комиксов. Впрочем, даже в таком фильме бывают прозрения, но они тонут в тоннах штампов и необычайно глупых моментах.

И все бы ничего, да вот только видели мы такое раньше. И притом не раз. Столько фильмов уже пересмотрели — Superman, Hellboy, Spiderman, X-Men, Hulk. А ведь к половине из них можно и двоичку прибавить. Странно, как это в прокате еще не появились сериалы про супербогара, человека-собаку или суперовцу а-ля «Вормс».

Правда, попадают в фильме интересные мысли о свободе, независимости от чего-либо, понимании самого себя. Оттапливались бы от этого, может, и получились бы хорошее кино. Так нет же, американским детшкам, наверно, не понять, а если в кинотеатре думать начнут, могут еще и попокорному поддаться. Нет, еще одну экранизацию американского комикса я, наверно, не выдержу. Лучше уж пусть «Калиточку» экранизируют или колобка на худой конец.

Почему я так долго рассказывал о фильме? Потому что история, которую можно наблюдать на протяжении всей игры в видео-

ликах, ни на шаг не отходит от событий фильма, так что если вы видели кино, не надейтесь на неожиданные повороты сюжета.

И в данном случае лучше сначала поиграть, а уж потом фильм посмотреть, и никак иначе, потому что интерес к игре резко снизится, и ничего нового вы там не увидите. Самое интересное в данной игре то, что она явно лучше фильма, а не наоборот. Ведь обычно сначала нам подсовывают средненький фильм с кучей спецэффектов и, пока из памяти не стерлось название (про содержание такой киноленты забываешь через час после ее просмотра), на рынок выбрасывают игру, которую люди должны купить по инерции. И качество такой подделки по мотивам оставляет желать лучшего. А с Catwoman ситуация другая. Тут игра лучше оригинала. Если раньше вы играли потому, что вам понравился фильм, то теперь можно посмотреть фильм из-за того, что игра приглянулась.

Мяу

Каждый уровень начинается почти так же, как и в «Пейнkillере». Есть основная, так сказать, сюжетная задача, без выполнения которой не выдать вам следующей локации, как своих ушей, и есть несколько побочных заданий, за выполнение которых нам начислят определенное количество очков, а на них, в свою очередь, можно закупить разнообразных способностей. Способности эти очень полезные, с их помощью можно выхватывать оружие у врагов или бросать самих врагов, можно переходить в режим «охоты» (так разработчики назвали slo-mo, только не забывайте, что он забирает у нашей кошечки жизненные силы), даже через стены можно посмотреть. Есть еще возможность запутывания или соблазнения врага.

Геймплей в «ЖК» разделен очень жирной полосой ровно на две части. В первой



части можно наблюдать некий фэйтинг, а в левой находятся всеяческие акробатические головоломки. Новое понятие — акробатические головоломки? Тут нет ничего удивительного, просто в других играх, в квестах, например, под словом «головоломки» подразумевается нечто иное — там нам надо переносить предметы с одного места в другое, играть во всякие пятнашки и т.д. А в *Satwoman* не нужно таскать с собой лишние шмотки — просто прыгай себе по всяким штырям, выпирающим из стен (прямо как в «Принце Персии»), лазь по сеткам и стенам, с помощью кнута цепляйся за крюки и нажимай на немоточисленные рычаги. Вроде бы легко, не правда ли? Но на самом деле в некоторых миссиях придется попотеть над этими акробатическими головоломками: хотя по отдельности они легкие, но когда надо лезть очень высоко, приходится преодолевать множество препятствий. И при малейшей оплошности наша киска падает в самый низ, и нужно начинать все сначала. И когда делаешь это уже в десятый раз, падения начинают раздражать. Жаль, что нельзя вытворять всяческие фокусы со временем, как в «Персидском Принце», но зато у *Satwoman* есть другое, не менее полезное достоинство, ведь она не разбивается при падении, причем фактор высоты на эту способность не влияет. И не удивительно, вы пробовали бросить свою кошку спиной вниз? Ну, если пробовали (вы садисты), то результат вам известен: как бы вы ее ни бросали, приземлится она все равно на свои лапки. Правда, наша героиня может и не очень удачно упасть, тогда у нее все же отнимется некоторое количество жизни, но не много.

Еще ей помогает симпатичная кошка по имени Полночица, но симпатичная она только в фильме, а в игре выглядит скорее как большой кролик. Эта кошка из породы «древних египетских мау» не только превратила Пейшона в женщину-кошку, но и умножает количество жизней в девять раз. Для этого на каждом уровне нужно находить место, через которое к вам пролезет Полночица. Если нашли и впустили — считайте, что значительно облегчили себе жизнь, если нет — можно попытаться и обойтись.

Другую половину занимает фэйтинг. Само интересное, в игре нельзя никого убивать, следовательно, крови тоже не предвидится, а жаль, ох уж эта борьба с жестокостью и насилием. Но не стоит слишком расстраиваться, поиздеваться над жертвами удастся и не убивая их (первая заповедь садиста). Над врагами можно проделывать кучу операций: можно с помощью кнута кидать в них некоторые предметы интереса; можно ими разламывать разные ящики, стульчики, столы; можно сбрасывать с большой высоты (даже после этого они не умирают); можно их разоружать. Кстати, за все эти операции будут начисляться очки. Но чтобы обезвредить врагов, причинив им меньше всего вреда, надо, по крайней мере, запинать их до такой степени, чтобы они пожелтели (в этой игре желтый цвет — воплощение трусости). Короче, после пожелтения противник просто убегает.

Самое обидное, что в боях нельзя присваивать вражеское оружие, мы просто обречены бегать с одним кнутом. А его эффективность очень сомнительна. Мы намного больше понравившись расправлялись с врагами при помощи когтей и ног.

Все движения героини полностью позаимствованы из фильма и выглядят просто великолепно. К сожалению, драки упрощены. В нашем распоряжении есть комбинации ударов. Они хороши и эрзелици, но их очень мало и до полноценных комбо им, как до неба пешком.

Проблема разработчиков в том, что они не выдержали баланс между драками и акробатикой. Акробатика явно больше, а бои выглядят упрощенными и даже второстепенными, хотя по зрелищности и не уступают прыжкам. Многим игрокам это придется не по вкусу. Но мы ведь не идем в жизни легких путей. *Satwoman*, на верное, единственная игра (серия *Tomb Rider* не трогаем — это святое), где я с таким удовольствием выполнял все акробатические трюки и после падения упрямо лез вверх.

Ложка дегтя

Нора бы вспомнить ахилесову питу всех консольных продуктов. А именно камеру и управление. Камера обычно выбирает самый эффектный ракурс. Да, согласен, смотрится круто, особенно когда изображение наклоняется под не-

большим углом или когда наша кошечка прыгает/бежит лицом к игроку. Только забыли о том, что красиво — это не всегда удобно. Точнее, не забыли, а просто, наверно, не знали. Вот камера иногда выдает такие ларлы, что аж плакать хочется. И это в игре, где большая часть времени отведена акробатике. Собственно, камера — единственный большой недостаток игры (сюжет не трогаем, он плохой по умолчанию).

С управлением дела обстоят намного лучше. Может, для консолищиков оно и неудобное, но для психишников доволь-



но неплохое. Во всяком случае, мой джойстик спокойно пылялся на полке, а всю игру я прошел на клавиатуре. Грызнуна можно использовать только в главном меню.

Встречают по одежке

Вот мы и добрались до самой сильной стороны игрушки. До графики. Она очень красивая. Не шедевр, конечно, и тем более, не революция, но по сравнению с другими консольными играми по мотивам явный прогресс. Анимация и спецэффекты вызывают только положительные эмоции. А модель героини (в фильме ее играет Halle Berry) — кошачья грация, черный, кожаный и довольно открытый костюм. Загадочнее! Движения полностью повторяют фильм. Если долго не нажимаем на клавиши, камера начинает медленно облетать вокруг кошечки, показывая ее в довольно приятных ракурсах, а она, в свою очередь, подмигивает игроку. Прям приват-танец. Да, персонаж хорошо подошел бы для какой-нибудь игры для взрослых. Остальные герои тоже похожи на своих прототипов из фильма.

И как всегда, за удовольствие придется платить. Хотите увидеть все прелести графики — извольте обзавестись приличной видеокартой. А то запустит на MX'e и кричат — отстой. В папке с игрой есть файл [Device1st.cfm](http://www.device1st.com). Можете открыть его блокнотом и посмотреть, какие настройки включаются на вашей карточке. Потому что в игре можно изменить только разрешение. Со звуком и музыкой в *Satwoman* тоже полный порядок (нет голоса в роликах — ставьте английскую версию), а вот с сеймами не сложилось. Только на чекпоинтах, которых мало-мало. Да и сама игра короткая.

Вердикт

Представьте, что перед вами весы. На чаше с минусами — сюжет, камера, консольный запашок. На чаше с плюсами — харизматичный герой, красивая графика, драки. Остался один весистый компонент — акробатика. Медленно кадем его на чашу к плюсам.

Я свой выбор сделал. А вы?

Akella

TrackMania

Разработчик: Nadeo
Издатель: Digital Jesters
Системные требования: Pentium 2 450
MHz, 64 Mb ОЗУ, 32 Mb Видео

Здорово, Акелла! Знаю, ты очень любишь получать длинные письма. Так вот, встречай еще одно, мне есть, о чем тебе поведать. Что-то давненько тебя не выдать в наших «гонимых» кварталах. Совсем на квесты пересела? Знаю-знаю, ты сейчас начнешь оправдываться, мол, со времен NFS Underground в приличные гонки не играла, и вообще, твои любимые (как, впрочем, и мои) гонки — Sagmageddon, а с ними никто не сравнится, вот, Twisted Metal пробовал, и сравнение это оказалось не в его пользу. Все это мне давно известно. Но это не повод полностью забывать на жанр, пойми! Здесь еще порою появляются вещи, способные тебя заинтересовать!

Помнишь, наше далекое детство, когда мы играли в «Настольные машинки», в игрушечные машинки на столе, естественно, 2D? Помнишь? Ностальгия не мучает? А теперь представь себе те же самые машинки, только больше похожие на машины, трассы — поинтереснее, позакористее, к тому же — ты их сама можешь строить! Представляла? А теперь выкинь: это только присказка, сказка — впереди!

Совершенно случайно мне в руки попался диск с игрой «ТрекМания». Описание игры на диске меня заинтересовало. Пройди трассы, построй свои — это же... как тебе объяснить... Ну, как строить свою карту в HOMM! Знаю, не в свой жанр поехала, но ведь это пока что не совсем своевольно гонкам. Вспомни, в твоей первой игре «Формула-1» был редактор трасс? То-то же! Конечно, есть гонки с редакторами, но раньше не делали акцента на этом.

Естественно, я установила игру и на свой компьютер, так сказать, проверить, насколько у разработчиков расходится слова с делом. Запустила — мне тут же выдают: «Что хотите: играть или трассы строить? А, может, вы желаете посоревноваться со своим другом? Или сыграть по сети? У меня аж глаза разбежались! Но решение было очевидным: играть самой (так как никого рядом не

оказалось), ведь если играть будет неинтересно, зачем тогда мучаться и создавать бесполезные трассы, которые все равно не захочется проходить?

Но и в режиме «Соло» меня еще раз поставили перед выбором: можно было играть по заданию — просто существующие трассы проходить или же испытывать себя в «сериях». Захотелось — нажала на «Серии». Ха! Думаешь, на этом мои трудности с выбором в меню закончились? Ничего подобного! Опять выбор, даже три: гонки (проходить трассу за трассой каждую серию), головоломки (достраивать трассу и опять же проходить ее) и вызывание (соревнование между четырьмя машинками — на выживание, задача — пройти все трассы).

Как тебе это меню? Если честно, у меня от обилия выбора сразу же начала кружиться голова. Но дело есть дело, выбрала я гонки, а там — серия, единственную доступную. А...

А теперь представь себе, дают зеленый свет — и ты начинаешь нестись по заснеженной трассе на своем джипе! Графика — кайф, музыка — ну, то же такая, драйвовая. А рядом с тобой едет такое себе «приспиченное» соперника — протаранить его нельзя, только обогнать. Это потом я уже поняла, что соперник едет так, чтобы прийти «на медаль». Медаль всего три: бронзовая, серебряная и золотая, соответственно. Для каждой из них устанавливается своя мера времени. Я человек, сама понимаешь, «тертый», так что в первый раз пришла на бронзу и серебро сразу. Следующая трасса оказалась посложнее, с трамплинами и крутыми поворотами, потом — еще сложнее... и так восемь трасс, причем в каждой новой открываются новые элементы. Постепенно я привыкла к тому, что соперника невозможно протаранить, хотя постоянно пыталась его обогнать, постепенно привыкала даже к тому, что на некоторых участках трассы нужно все же сбавлять скорость... Ну... и прошла, естественно.

После этого в меню серии появилась новая — уже в пустыне, так сказать. Решила попробовать и эту. Здесь — пустыня, езда

на легковых машинах, которые, как, впрочем, и в жизни, сильно заносит, так что, как оказалось, местность очень даже влияет на физику игры. Да, и музыка тоже стала другой, поспокойнее что ли.

После прохождения этой серии мне предложили новую, «на природе». О, ралли! — подумала я, заводя свою «газокопсилку». А они и впрямь быстро едут! По пути осматривала окрестности: красивые «земляные» дороги среди деревьев, с которых систематично падают желтые листья; пруды, которые здесь заменяют ущелья (свалились — прогнал!); мельницы, замки... ну настоящая Голландия! И езда — быстрая такая, под такую пульсирующую музыку! — ну просто глаза на лоб от удовольствия лезут!!!

По прохождению этой серии появились новая, опять «зимняя», и так далее, но, естественно, все сложнее и сложнее. Понабрала медаль, за каждую из которых дают определенное количество денег (бронза — 50, серебро — 100, золото — 150 монет), решила попробовать «головоломки». А тут, тут то же самое, просто перед тем, как пройти нужную трассу на какую-то из медаль, необходимо ее достроить. Все предельно ясно.

Но больше всего мне понравилось играть в «гонки на выживание». Соревнуются четыре машинки, чтобы «выжить» — не вылететь из гонки, нужно прийти на любом призовом месте. И всего восемнадцать трасс на выбор — по шест на каждую из местностей. Сначала выбираешь одну из двух предложенных трасс, проходишь. Пришел на первом месте — можешь пропустить две трассы, а также получаешь медаль три к «уровню». Если пришел с серебром — можешь пропустить один из рейсов и получишь плюс два к уровню. Бронза рейсы не пропускает и получает лишь плюс один к уровню — и дальше опять все выбранот, какую трассу проходить. Задача — раздобыть как можно больший уровень. За каждый новый уровень полагаются премии в некоторое количество монет.



Сидишь, наверное, и думаешь: ну и зачем эти все монеты, к чему? О, сейчас расскажу. Поделась я через некоторое время, естественно, в редактор карт — захотелось свои постронить. И что же ты думаешь? На каждую местность тебе дается определенное количество монет — и каждая деталь, которую ты «вплетаешь» в свою трассу, забирает у тебя эти деньги. Получается, ты можешь постронить трассу только на заработанные деньги, и ни элементом больше. Так что моя «Грандиозная трасса», которую я сначала задумывала сделать, просто не могла быть воплощена в жизнь в этот определенный момент. Деньги берутся за каждый элемент — даже за холмик или, допустим, за деревце, по сути сказать — за декорацию. Думаю, после первой серии накапливается достаточно средств, чтобы сделать маленькую трассу с одним стартом, одним финишем, двумя чек-пойнтами и, допустим, с двумя сменами «высоты полета». Ах да, чуть не забыла сказать. Ты не можешь «приплатить» любой элемент к любому элементу — там есть разные уровни, например, кусочек трассы «на земле», потом — на опорах, и можно трассу поднять все выше и выше. С каждой новой решенной «загадкой» появляются все новые и новые строительные элементы. Пеглы, трубы, тоннели... Разгуляться действительно есть где... если у тебя достаточно денег, естественно. Так что я склепала пару простеньких трасс, сохранила их, а потом прошла в «заданых». Ну что же...

Ах да, чуть не забыла. Если захочешь начать все с начала — просто загрузки «новый профиль». Что входит в этот профиль? Да ничего особенного: называешься, выбираешь себе, так сказать, «аватар» из предложенных, да цвета машин, на которых соревнуешься. К сожалению, по характеристикам машины ну никак не отличаются.

Вскоре я надеюсь посоревноваться по сети с друзьями — допускается вплоть до десяти игроков (включительно), написанно, даже у владельцев обычных моделей особых проблем с игрой не будет. Надеюсь, что так. Думаю, будет весело погонять немножко. Конечно, это не HDCC, но зато можно пригласить людей поехать на «свои» трассы — сделанной трассе».

Итак, ты сидишь и решаешь, покупать тебе эту игру или не покупать. Давай-ка я немного обожду все вышеназванное, дабы ты могла прийти к своим собственным выводам. Графика — прилично, музыка — неплохо, но вот о геймплее одним словом сказать не берусь. Как уже говорилось, выглядит это слегка «игрушечно» — машинки такие, что ли, или потому, что нет вида из кабины, трассы какие-то не реалистичные, потом — невозможность таранить оппонентов. Да и пешеходов нет. Это, конечно, большой минус, как по мне. Ну нравятся мне стукаться боками и сбивать всякую дорожную тварь. А тут... ну, стукнешься, допустим, об ограждение, разве что потеряешь скорость — никаких тебе серьезных повреждений, да ладно тебе — ограждению это вообще, будто бы и не было ничего. Из посторонних предметов — разве что камни, наполовину преграждающие путь по дороге — да и те смотрятся больше как часть трассы, ежели как инородный предмет. ПЕШЕХОДОВ мне давай!!! Ай, ладно, забыли.

С другой стороны, редактор трасс — вполне удобный и понятный — дает достаточно простора для фантазии. И тут же — ограничение по деньгам, которое меня сперва убило. А если подумать, ведь именно так и задумывалось, чтобы игрой интереснее было проходить. Ибо дай все сразу нашему геймеру — и ему сразу становится неинтересно, а вот если начинаешь только с видами (ух, чего это мне вдруг Blood вспомнилось) и до нормального оружия топтать и топтать, то ему интересно — пройти, узнать, что дальше, что еще бывает из оружия, похвастаться, до чего дошел. Так, наверное, задумывалось и тут. Ведь по сути трассы проходить не так уж и сложно — выработать свою стратегию по прохождению определенных элементов — и вперед! А! Особое внимание так называемым «головоломкам». Ну, честно, спроси меня кто раньше, какие головоломки могут быть в гоночной игре, я бы пальцем у виска pokrutila — да какие там головоломки! А тут... чтобы разгадать, куда какую деталь поставить, приходится думать, рассчитывать и вспоминать, как по какому элементу пойдет наша машина, пробовать разные комбинации, прежде чем найти хорошую, подходящую. Прохождение головоломок тебе не зачислится, пока ты не пройдешь трассу хотя бы на бронзу. Вот такие вот пирожки с котятками.

Ну что же еще добавить к рассказу о геймплее — ну, понравилось то, что в каждой местности свои особенности, каждая — проходится

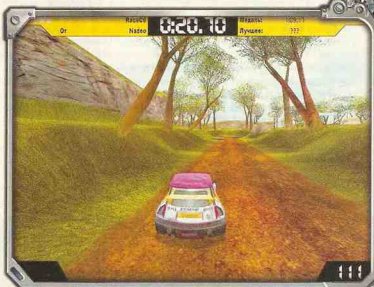
по-своему, лично мое признание по праву заслужили «животисные дерисенские просторы». Ну, по душе мне едять в «газонокосилке», есть в этом нечто особо завораживающее.

Так что... почти все обещания разработчиков по поводу данной игры были выполнены. Единственное, с чем я частично не согласна, так это то, что «ТрекМания» стала новым словом в устойчивом жанре. Как по мне, ничего такого особенно нового и гран-



диозного, во всяком случае, трекманияком я не стала, до сих пор мое божество — «Кармагеддон». Конечно, все задумки воплощены, но нет в этом чего-то нового и такого, что выделяет игру из ряда похожих, что не просто выделяет, что «возносит» ее над всеми подобными. Нет такого. Чего-то здесь все равно не хватает. И думаю, не исправит дело, даже если введут пешеходов, повреждения и обязательно таран противников. Хотя... хотя я с удовольствием пересмотрю свой вердикт при таких новостях.

Но что-то я уж слишком длинное письмо тебе написала. Еще возгордишься, нельзя ведь тебя баловать. Игрхух... ну, будут



деньги — купи, поиграй, должна помочь скоротать время, когда ну ничего не выходит, и приходится довольствоваться уже выпущенным или же дожидаться чего новенького. И вообще, долгое отсутствие драйва в жизни вредно для здоровья, так что с нетерпением жду тебя в нашем квартале, выпалай из квестов и айда с нами погонять по улицам!

Твоя верная подруга-байкер Эйк.

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

DOOM 3™

ТВИКИНГ И ТЮНИНГ

Необязательное вступление

Внаете, говоря о третьем «Думе», невольно хочется вспомнить старый анекдот. Американцы украли у наших чертёж новой ракеты, мучались с ней, мучались, потом пригласили слесаря дядю Ваню:

— Слышь, мужик, что такое? Собираем точно по схеме, а получается не ракета, а паровоз...

— По, тут ведь по-русски написано — после сборки доработать напильником. «Кармак», конечно, не русский, но что родное в нём есть. Собственно, именно об этом наша статья — о том, как при помощи напильника заставить Doom заиграть новыми красками и научить его летать, а не ползать. Даже на картах АП.

Твиккинг

Ни для кого не секрет, что игры от id отличаются повышенной требовательностью к железу, и «Дум» тут совсем не исключение. Более того, на машинах ниже среднего уровня (с точки зрения американского, средняя видеокарта — это Radeon 9800 Pro x60), играть и получать от игры удовольствия без предварительной доработки, мягко говоря, тяжело. Что же делать? Копить деньги на апгрейд, а пока их нет, копаться в настройках.

Для начала несколько советов несчастным обладателям Радеонов x60.

Первое — обязательно скачайте **Catalyst 4.9!** Эта версия драйвов специально оптимизирована для игры в «Дум 3». Дрова скачать можно по этой ссылке: [\[ati.com/drivers/wxp-w2k-DOOM-HOTFIX-8-05-040727a-017086E.exe\]\(http://ati.com/drivers/wxp-w2k-DOOM-HOTFIX-8-05-040727a-017086E.exe\). Пользуйтесь. Второе: скачайте **ХАК-ПАК**, живущий по этой ссылке <http://esprit.campus.luth.se/~humus/temp/doom3PerformanceTweak.rar>. После распакуйте его в директорию с игрой, обязательно в папку **glprogs**. К примеру, у меня он живёт по адресу **D:\Games\DOOM III\BASE\glprogs**. Пользователям видях от Nvidia этот хак ставить НЕ рекомендуется! А вот ещё одна неплохая программка-твикер, настраивающая «Дум» под ваше железо — брать тут: <http://doom3cfg.fateback.com/download/Doom3Cfg.zip>.](http://www2.</p>
</div>
<div data-bbox=)

Кстати, кадрам с «ДжиФорсами» мы тоже порекомендуем поставить дрова. Дают существенный прирост, кстати.

Ну вот, с файлами покончено, теперь перейдём к работе руками.

Первое, что вам нужно сделать, это создать **autoexec.cfg** — файл, в котором мы будем хранить наши настройки. Конфигурационный файл игры **DoomConfig.cfg** имеет более низкий приоритет, поэтому будут запускаться именно настройки, прописанные в **autoexec.cfg**. Главное, о чём не стоит забывать, — это бэкап! Прежде чем что-то менять, сохраните где-то **DoomConfig.cfg** во избежание всяких глюков, багов и прочих неприятностей, преследующих любителей твиккинга ☹.

Создали? Забавили? Тогда идем дальше. Первая вводимая нами строчка выглядит так:

seta com_allowConsole 1 — это не ускорит производительность игры, но позволит вызывать консоль простым нажатием тильды (~). Если вам консоль не нужна — можете не использовать данный параметр.

Теперь добавим в игру **кэширование**. Прописите следующие команды в файл **autoexec.cfg**:

```
seta image_useCache «1»
seta image_cacheMegs «128» — это значение ставится, если у вас 512 Мб оперативки. Если гит (о, мечта!) — ставьте 256. В общем, четверть от общего количества мозгов. Не ваших, компа ☹.
seta image_cacheMinK «2048» или «4096» — минимальное количество памяти для кэширования в килобайтах. Пропу заметить, 2048 — это самый минимум, меньшее значение приведёт к зависанию.
```

Далее мы приведём некоторые настройки и объясним, что они дают — а вы уж сами решайте, что вам нужно, а что нет ☹.

Отключение визуальных эффектов от оружия

Да, да. Отключаем вспышки от оружия, получаем прирост производительности, но... Слегка слепнем в темноте. И, естественно, теряем часть атмосферы.

```
seta g_muzzleflash 0
```

Мы не использовали.

Отключение отображаемого оружия на экране

Тогда даёт прирост производительности во время боев... Правда, могут возникнуть проблемы, когда вы захотите узнать, сколько у вас осталось патронов — ведь некоторые типы стволов отличаются тем, что эта инфа изображается непосредственно на них.

```
seta ui_showGun «0»
```

Правда, можно немного схитрить и прописать ещё:

```
bind q ui_showGun 1
bind e ui_showGun 0
```

Теперь при нажатии на клавишу **q** вы увидите своё оружие, а при нажатии на клавишу **e** — уберёте его. Мы таким не пользовались.

Отключение эффектов в игре

Это если у вас совсем слабая машина. **seta r_skipAmbient «0»** — просто отключим все спецэффекты типа дыма, тумана, огня и т.д. Правда, какой смысл тогда играть? Поставьте первый Дум и наслаждайтесь.

Отключение эффектов крови в игре

```
seta g_bloodEffects 0
```

— в принципе, если вы готовы пожертвовать кровавыми брызгами, летящими в лицо, то отключайте. Неплохо повысит производительность.



Ускорение обработки теней

r_useTurboShadow 1 — полезная фишка, но не рекомендуем применять со старыми драйвами.

r_Multisamples 0 — контролирует величину антиалиазинга. Для увеличения скорости ставьте 0.

Осветление игры

Темно бегать? Не беда. Это поправимо. Впишите:

seta r_brightness «2»

seta r_gamma «2»

Счетчик FPS

Полезно знать сколько FPS вы выжимаете из игры.

com_drawfps 1 нам в этом поможет.

Фильтрация

А она вам нужна, трilinearная?

seta image_filter «GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST» превратит в билинейную. Помогает, знаете ли ☺.

Фух, аж устал ☺. Лично я после ряда экспериментов остановился на следующих настройках:

seta image_useCache «1»

seta image_cacheMegs «128»

seta image_cacheMinK «2048»

seta com_showFPS «1»

seta r_brightness «2»

seta r_gamma «2»

image_anisotropy «0»

r_useOptimizedShadows «1»

r_useShadowVertexProgram «1»

r_useShadowProjectedCull «1»

r_useTurboShadow «0»

r_Multisamples «1»

Помогаю. Причем существенно.

Тем, кто решил серьезно заняться твинкингом «Дума», рекомендуем заглянуть на <http://ucguides.savagehelp.com/Doom3/FPSConfigs.htm> и выбрать оптимальные настройки для своей видухи.

В второй части статьи использовались материалы с сайтов <http://www.ag.ru>, <http://www.cyberflight.ru> и <http://www.tweaguides.com/Doom3/1.html>. Еще не можем не порекомендовать прочтению статью камрада *Saint Daemon'a*, опубликованную в «МК» №35.

Что тут еще можно добавить? Удачи в доработки напильником! Оно того стоит. Но помните: все-таки время апгрейда уже пришло, не затягивайте с этим.

Теперь, покончив с твинкингом, плавно переходим ко второй части — тюнингу. Сделаем наш «Дум» еще более красивым. Еще более «Думом», если можно так выразиться ☺.

Тюнинг

Любительские моды, которые наводили Интернет практически сразу после выхода третьего Doom'a, несомненно, внесли большое разнообразие в игру. Более того, они действительно позволяют добавить в нее то, о чем не позаботились девелоперы. Большинство модов весит очень мало, и вытащить их из Сети не составит труда даже для бойцов диалога. Огромное количество модов подтверждает тот факт, что редактором третьего «Дума» пользоваться совсем не сложно. Так что если у вас появится желание самим привести что-нибудь красивое и полезное в игру, вводите в консоли слово **editor** и вперед, за орденками. Ну а разобравшись в работе редактора вы наверняка сможете нифра с официального сайта (<http://www.qerastian.com/doom3/>). А тем, кто не в ладах с английским языком, настоятельно советуем заглянуть на <http://www.doom3.ru/stat.php?id=38>.

Но даже если лапры мододеловладельцев вас не прельщают, то это не повод не воспользоваться плодами трудов неизвестных умельцев. Самый популярный мод, который установили на свои машины, наверно, процентов 80 игроков, добавляет к автомату и шотгану «подствольный» фонарик. Действительно, очень полезная вещь. Нам сначала показалось, что подобный вид убивает часть атмосферы — все-таки стрельба в полной темноте «на слух» здорово прибавляет адреналина. Но нельзя не признать, что использование подобного девайса довольно удобно. К тому же «подствольный» фонарик намного слабее итускает обычно-

го фонаря. Так что заходите на <http://ducttape.glenmurphy.com/> и качайте «фонарный» (но далеко не фонаревый ☺) мод. Если вас раздражают исчезающие трупы, загляните на <http://www.pcgamemods.com/7>. Но предупреждаем, это может здорово затормозить игру, так что рекомендуется исключительно владельцам мощных машин. К тому же трупы умирающих в стиле второго «Бейпада» демонов попиная ногами, естественно, не удастся. Так что думайте сами, насколько оно вам надо. Ну а теперь обратимся к модам для настоящих файтеров. **Fight Club Mod** — вот выбор истинного борца с силами Ада! Шестиклобыйный файл бирает все оружие, кроме кулаков и фонарика, и в четыре раза увеличивает урон при попадании в голову противника. Рекомендуется для людей с очень крепкими нервами ☺. Изишние говорят, что пройти игру с этим модом практически невозможно. Хотя... Может, это только нам не удалось? Скачать этот в высшей степени веселый мод можно с сайта Cyberflight (<http://www.cyberflight.ru/site/demos/15457/>). Довольно похож на него **Chainsaws Only**. Только в данном случае вашим единственным оружием будет бензопила, а скорость передвижения увеличится в два раза. Забирать с <http://www.cyberflight.ru/site/demos/15458/>. Поклонники ракет-лаучера тоже не забыты модопротестами. Скорость бега и ходьбы увеличена на 30%, а сила повреждений, наносимых вам при взрыве вашей же ракеты, существенно уменьшена. Из оружия, ясное дело, — только ракет. Честно говоря, не так интересно, как «файтерские» моды, но если хотите попробовать, заходите на <http://www.cyberflight.ru/site/demos/15459/>. Также на Cyberflight есть лежкий мод, якобы добавляющий в игру кооператив. Согласитесь, пробежаться по коридорам базы УАС в компании верных товарищей было бы очень интересно, тем более что кооператив второго «Дума» в свое время был значительно популярнее сина. Увы, по какой-то неизвестной нам причине id Software упустила из внимания данный факт, и кооператив пришлось добавлять умельцам. «Кооперативный» мод находится на <http://www.cyberflight.ru/site/demos/15462/>. К сожалению, у нас он не запустился. Может, вам повезет больше? Но зато следующая модификация наверняка придется по вкусу десантникам со стажем, проводившим одну ночь за первыми частями этой великой игры. Заходите на <http://www.pcgamemods.com/6575/>, качайте семиклобыйный файл, и вы станете счастливым обладателем той самой двухстволки, которая пользовалась такой бешеной популярностью у игроков в Doom 2.

Кровища. Ее много не бывает. Это вам скажет любой поклонник шутеров. Doom трудно назвать совсем уж бескровной игрой, но ведь нет предела совершенству. Так что если вам не хватает кровищи, качайте **Nitro Gore Mod** (<http://doom3.planetmplayer.de/download.php?view=71>) — правда, ходят слухи, что он приводит к фатальной ошибке на последнем уровне, и потому пройти его невозможно. Сами мы этот момент не тестировали, так что ничего конкретного сказать не можем. Экспериментируйте. В конце концов, забавится от установленного мода — дело нескольких секунд. Как ни странно, но довольно большой популярностью пользуется мод, позволяющий играть в «Дум 3» с видом «от третьего лица». Не знаем, насколько это удобно, но выглядит довольно красиво. Если интересно — качайте (<http://doom3.filefront.com/>). Обратившись по этой же ссылке, вы вообще сможете найти несметное множество различных модов, улучшающих музыку в игре, переделывающих модели монстров и делающих их похожими на чудовищ из первого и второго «Дума», а также множество других. Еще одна обширная коллекция модификаций находится на <http://www.pcgamemods.com> и на <http://www.fileplanet.com/>.

Как вы сами видите, уже сегодня в Сети можно найти моды практически на любой вкус. Так что пререкать быструю смерть и забвение третьему Doom у, как это делают некоторые обзоревалы, обвиняя новое творение id Software в нежизнеспособности, по меньшей мере глупо.

На этом мы закончим наше небольшое повествование о твинкинге, тюнинге и обработке «Дума» напильником. Надеемся, что эта статья поможет вам сделать свой «Дум» именно таким, каким вы хотите его видеть.

Кирилл ТААЕР, кельты, египтяне

Celtica

Минимальные требования: Pentium-100,
16 Мб памяти — и фсё...

Кельты...

Объяснительная

Старшему друиду Большого
Крута Азкарону

Я, кельт и ученик барда Арахес, не пришел в понедельник на пропойку пшеницы вследствие важных и возмутительных обстоятельств. Проходя вечером мимо волшебного озера, я заметил блестящий диск с нацарапанными письмами о каком-то удивительном «инсталле» и «возможностью наслаждаться увлекательным геймплеем игры».

Игры я люблю, о Великий друид Азкарон. Помню, гонялись мы всем селением за медведем прошлой осенью... вот... и наслаждения я тоже люблю — прошлой песней, помню, мы за медведицей гонялись... вот... Потому я немедленно опустил диск в волшебное озеро и не приговоздил к играм и наслаждениям.

Насколько же было велико мое негодование и непонимание, когда вместо обещанных игр и наслаждений я, кельт Арахес, получил набор бездарных картинок и непонятных загадок, которые всенепременно надо отгадывать, если хочешь пройти дальше.

Но самое вопиющее было в том, что игра на блестящем диске называлась «Кельтика». То есть, это якобы про нас, кельтов. На самом же деле ничего правдивого о нашей жизни я в тех картинках не увидел — ни наших хороводов вокруг дольменов, ни кельтскую народную забаву «Запный алфа до состояния орка», ни даже милые сердцу игрища с медведями!

От такого неуважения обычаям, памяти предков и нашей внеозерной земле я впал в тоску, которую мог разогнать только добрый вересковый мед, который контрабандно к нам ввозят эти порхатые варвары, пикты.

По сей причине я направился к своему старому другу Долбонку, у которого от верескового меда поребра пухнут, и до самого утка мы горестно пили, и наши сердца пылали твоям в адрес черных волшебников, создавших сей грязный диск с грязной игрой.

Гнев наш был настолько велик, что я очнулся после полудня в кустах рыжей кельтской смородины в ужасающем состоянии и с головной болью, вызванной, несомненно, дьявольским диском. Чувство собственного кельтского достоинства не позволило мне в таком состоянии появляться на пропойку пшеницы. Недостойный диск с объяснительной прилагается.

P.S. Перешли, о, старший друид мою объяснительную создателям сего порочного изделия, дабы они устыдились трудов своих мерзких и изляли из Эфира все блестящие диски «Кельтики».

P.P.S. У моего старого друга Долбонка корова дуно назад издохла. Я так плакал, что весь очистился от скверны внутренней. Можно ли сделать так, чтобы у него и вторая тоже издохла? Я тогда очинюсь окончательно!

Резолюция на объяснительную

Чюм ты был, Арахес, чюм и останешься! Если у кого корова дохнет, то это потому, что каждому на Земле свое место, а не для того, чтобы ты очинялся и втайне радовался. А вместо того, чтобы на блестящие диски зариться, пошел бы, да поле посторонил — вон, вчера ночью колардские злыфы послаи весь урожай картошки!

Блестящий диск «Кельтика» — не твоего скудного ума дело. Я удалось сегодня в священную рошу и буду смотреть, чего же там такого на нас, кельтов, наговорено. Объяснительную твою создателям диска перешу голубиной почтой.

Будь в мире с Природой!

Старший друид Азкарон

...И остальные жители
Земли...

Чу, вернемся на нашу грешную Землю! Только что вы смотрели бредовый сон агента Талера про друидов, навевный «Кельтикой».

Что такое «Кельтика»? В Интернете о ней информации ровно столько же, сколько

о приспопаятной «Тени Ворона», то есть — практически ничего. Создатели ее из **Artech Studios** крепко запомнились адвенчурой **UFO's**, издатели же, **Hot Action Games**, если чем и запомнились, то только зубодобрыми брендом и еще одним созданным/изданным эженсом **ArA NCC 6397 (1)**. Каково? В приличных фирмах копирайтеры и менеджеры, придумывающих такие названия, расстреливают на месте с особым цинизмом. Разрывными пулями.

Ах, да! Кое-какая информация есть. Микрорецензия: «Для заядлых мистоманов! Каково? Перед глазами сразу же встает биזורукий от передоза романтизма дядька, который готов сутками барахтаться в кривой графике, непродуманном дизайне и многочисленных багах только ради того, чтобы расколоть очередную загадку... Kublct, одним словом.

Если кто знает (а я подозреваю, что почти никто), то первый **Myst** вышел в 1993 году. Красотами графики (как на то время) он мог сбивать на лету мух и вырывать аркадных приставочников из мягких кресел в свой сумрачный мир. Следующего «Миста» пришлось ждать около десяти лет, и вышеупомянутым «мистоманам» надо было чем-то заполнить пустоту на жестких дисках и в душе.

Почему я частую много внимания в статье уделяю «первым кадрам»: логотипам разработчиков/издателей, вступительному ролику, главному меню? Да потому что по одежке встречают! Это провожают уже по уму (в худшем случае — по асимуту)...

Так вот, после «первых кадров» я был готов провозжать «Кельтику» от забора и до обеда, причем, в самых непечатных логотипных выражениях — после мелькания логотипов началась заунывный ролик со скребуциями заунывными голосами. При всем моем гробокнопательном уважении к прошлому — да, тогда могли делать гораздо лучше! Причем, заставка шла под мело-



дио из суперизвестного фильма. Мог бы воспроизвести, но, боюсь, выйдет как в том анекдоте про Beatles, который картавит и фальшивит, потому что его Мойша напел.

После такой заставки я готов был наковырять вполне либеральную для ДЗБР ответ — моа, игра старая, что вы от нее хотели, давайте седем, выпьем пива, поминем — раньше и деревья были выше, и комары кусали приятнее, и пикселя казались шире и цветастее.

А потом я оказался на неизвестном острове, по сюжету заселенном: до Нашей Эры кельтами, а в Нашу Эру хрен знает кем. Картина была в рамке, передние были дискретные, но как на 1998 год — дай Бог, чтобы сейчас делали! Потому я отложила подальше свои капризы и приготовилась ходить от точки до точки и разгадывать головоломки, которые для «мистоманов», то есть без поллитры — никак...

И опять кельты...



Объяснительная

Старшему другу Большого Круга Азаркону Я, кельт и ученик барда Арахес, только что смотрел бредовый сон про какого-то агента кахот-то ДЗБР Кирилла Талера — и звезды подсказали мне, что этот кошмар навеян блестящим диском с еретической «Кельтикой»... О, Великий Друид, подскажи, что мне делать дальше? Я так погряз в этой скверне, что стал похож на последнего тролля. Кроме того, меня преследует загадка в старой келье — в ней нужно было расположить в ряд все планеты начиная от Солнца, — но только текущий месяц мог подсказать мне ответ. И я не знал, какой текущий месяц на той картинке, и плакала горько — и только сдохшая утроба королева Долбоника очистила меня и вывела из траурного транса...

Только поэтому я не вышел в полнолуние охранять от эльфов лесные победы табака, и, видимо, этой зимой созерцательного дыма у нас будет мало...

Р.С. Перешли, о, Старший Друид, и эту объяснительную создадим сего порочного диска, дабы они поняли, как упутает добродетельных кельтов их творение!

Резолюция на объяснительную

Арахес, тот день, когда ты появился на свет, был черным для Матери Природы! Ничего оскорбительного в блестящем диске «Кельтика» я не нашел. Кроме того, конечно, что люди будущего ничего толком не знают про кельтов и пытаются сделать нас эдакими романтичными и всезнающими существами. Они просто не слышали про таких проходчиков, как ты, Арахес, — и в этом их счастье! К тому же, если ты внимательно смотрел блестящий диск, он рассказывал о Богах других миров, а не о наших Богах. Люди будущего думают, что в наши времена Землю населяли зеленые человечки и большие тараканы.

Но больше тараканы только у них в головах — и нигде более! Потому будь Мать Природа благословенна к ним, а особенно к тебе, Арахес!

Будь в мире с Природой.
Старший друид Азаркон.

...И остальные жители Земли...

Да, действительно, вступительный ролик повествовал о некоем Другом Море, из которого пришли Боги и оставили на маленьком острове свои следы.

Затем, в 1899 году на этот же остров попала община особо творческих людей — некий прообраз хиппи... Пришла, чтобы погибнуть. В 1945 году на этот же остров прибыло умирающую команду немецкой подводной лодки. Чуть позже англичане устроили на острове наблюдательный пункт... Вступление слишком заданно отвратной картинкой и заезженной мелодией.

Затем, в лучших традициях Myst и Shizm, меня бросают неизвестно куда и неизвестно зачем — и начинается неизвестно что, то есть расследование. О да, останавливаться на графике мы не будем! Она проигрывает «Мисту», но выигрывает у 51% процента киблстов последних месяцев. Нечеткие, размытые бэкгра-

унды сменяются проработанными, отточенными крупными планами — шкатулку с очередным артефактом хочется потрогать рукой или даже погладить...

О, да! Myst-клон. Я хожу дискретными скачками от локаций к локациям, меня преследует ненавязчивая и красивая мелодия... и множество загадок. Я бы даже сказал, печальный рой загадок — они тут на каждом шагу. По секрету: половину я раскусил сам, половину пришлось проходить по солошену — это Myst-клон! Чтобы разгадать все самому, нужно быть математиком (загадка с игральными картами), музыкантом со 100% слухом (загадка со шкатулкой), немного астрономом (очень много головоломок) и просто шизанутым фанатом квестов (много головоломок, в которых логики нет, потому что ее нет!)

Действительно, нужно быть заядлым «мистоманом», чтобы не чокнуться в первые час-два-три (четыре?) игры. Зато потом...

Потом — в пучине артефактов, которых навалом в любом RPG, хоть на самовсал грузии... Среди пазлов, головоломок и прочей штипанованной дряни, отличающей любую уважающую себя квест...

Потом я нахожу дневник, датированный 1899 годом. Дневник рассказывает об общине, приехавшей на остров в поисках вдохновения и наткнувшейся на местные тайны. И чем дальше вглубь дневника, тем меньше я обращаю внимания на артефакты, — рассказывается о финансовых проблемах хозяина особняка, о большой любви, о любовном треугольнике, в котором погибли все трое. Девушка оказалась последней — она еще держала в руках перо. Никакого пафоса! Я 15 минут читаю дневник...

Я иду дальше (да, дискретность, чтоб ее! — да, 6 лет игре!) и натакиваюсь на дневник немецкого офицера-подводника, которого крах фашистской Германии привел сюда, на Остров. Я читаю о противостоянии офицера Шрамма и фашиста-фанатика, завладевшего артефактом, читаю о страшной гибели ополоумевшего фанатика.

Знаете, все мистика и артефакты с этого момента становятся второстепенными — они лишь отражение человеческих судеб. Может, именно потому в самом конце и не будет победофильных роликов... Да и рассказывать о финале игры — свинья дело!

Я очень люблю ЧЕЛОВЕЧНЫЕ игры. Может быть поэтому первая Suberia на пару с BGE остаются для меня маячками и эталонами.

Это Myst-клон. Но он чертовски хорош для 1998 года и превосходит многие адвенчуры (и не только) сегодняшнего времени! Те, кому жалко времени, пусть проходят «Кельтику» с солошеном. Те, кому жалко денег, пусть просто читают мою статью — и не играют в «Кельтику»!.. Деньги तो стоят (смай)...

Кажется, я все сказал. Приятно, когда готовишься к разгромной статье, а на половине пути игра разворачивает тебя на 180 градусов. Такие игры имеют вес, даже если они легче перышка.

...А также древние Египтяне...

Отвечное письмо

Уважаемые Старший друид Азаркон и ученик барда Арахес! Вы нас задолбали! Все ваши письма приходят не к создателям блестящего диска, а к нам, древним египтянам. А у нас и так проблем выше пирамид.

Любой создатель любого блестящего диска обязательно рассказывает о наших Великих Тайнах, о наших мумиях и о наших артефактах, как будто кроме нас и рассказывать больше не о ком. Вы ражались запрещенным языком Тота, нас это задолбало и заколом-подало! Перестаньте слать нам ваши кельтские письма с идиотскими просьбами!

Звездный календарь придумали мы, и солнечные часы придумали тоже мы! И первые Боги из Других Миров появились первыми у нас! Вы, голые кельты, и радом не стояли! Потому не шлите нам больше объяснительные этого кретина Арахеса, — и радуйтесь, что о вас, кельтах, не создают по 10 игр в год.

Да пребудет с вами светлый бог Ра!
Экс-царица Египта, ныне мумия, Хатшиспут.

Никита РЫКОВ aka Nik

Азерхор: Война Магов

О киевской компании Locija LTD Creative Company, которая существует уже пять лет, мы впервые услышали около месяца назад. Оно и неудивительно: работы над первой игрой студии — RTS/RPG «Азерхор: Война Магов» началась в начале нынешнего года, а компания до этого совершенно не «светилась» на публике. Естественно, мы тут же решили исправить этот

«МНК»: Думаю, нашим читателям было бы интересно узнать об истории мира «Азерхора», о причинах конфликта. Насколько сильным будет сюжет в игре, и делает ли вы ставку именно на этот аспект?

А.Я.: Азерхор — это мир, параллельный во времени и пространстве. Земле. Он был создан десять тысяч лет назад Великими Демонургами, которые в свою очередь сотворили могущественных Богов: Азиора — Бога света, Моргоса — Бога тьмы, а также могучего магического духа — Посланника-повелителя сил пространства и времени. Боги покровительствовали этому миру и расе Первых, населявших его. Но с течением времени между Богами начался вражда, которая позже переросла в страшную войну, практически полностью истребившую все население Азерхора, кроме самих Богов. И хотя мир практически опустел, остатки выживших продолжили войну, которая далеко не закончилась, а наоборот, приняла более жесткий характер...

Мы уделяем особое внимание сюжету, так как в RTS/RPG — это, безусловно, одна из важнейших составляющих.

«МНК»: В чем будут выражаться RPG-элементы? Увидим ли мы в игре героев, способных набирать опыт и увеличивать характеристики? Какая часть игры — RPG или RTS — будет преобладать? Расскажите подробнее об этом.

А.Я.: RPG-часть будет представлена характеристиками и навыками для юнитов. Каждый отряд или даже отдельный юнит сможет повышать свои характеристики после получения уровня. Кроме того, сейчас как раз решается вопрос о необходимости введения в игру артефактов, существенно увеличивающих параметры подконтрольных игроку подразделений. Мы решили немного упростить RPG-элементы, тем самым сконцентрировав внимание геймера именно на стратегической части геймплея, которая, по нашему мнению, будет довольно сильно отличаться от общепринятого RTS-стандарта.

Преобладающей скорее будет тактика. Большую часть игрового времени вы будете проводить в сражениях, в которых решающим фактором станет далеко не количество юнитов, введенных в большую рамку, а именно умение игрока принимать правильные решения, учи-

тывать параметры каждого солдата и адекватно оценивать состояние морали подразделений. На первый план выйдет грамотное тактическое планирование своих действий — вовремя устроенная засада, стремительная атака, использование погодных условий (которые будут влиять не только на скорость передвижения, но и на характеристики юнитов, в том числе и на боевой дух) в своих целях или своевременное прятанье за укрытиями смогут в корне изменить исход сражения. Для победы нужно уметь не только хорошо атаковать, но и знать, когда вашим солдатам лучше отступить, чтобы перегруппироваться в более выгодное построение. Кроме того, в игре будут представлены масштабные осады/обороны крепостей и фортов, в которых вы и сможете максимально проявить свои полководческие таланты. Мы решили ввести в игру не только классические передвижные осадные орудия, но и неподвижные стационарные, расположенные, например, на стенах крепостей...

Привычных для каждого игрока RTS-элементов в игре будет немного — юниты будут приобретаться в довольно небольших количествах, а единственными админиями, доступными вам для возведения, станут порталы, через которые вы будете осуществлять большинство «экономических» операций. Портал — своеобразная связь с Богом, и именно посредством этой связи вы будете пополнять количество своих войск, — отсылая ресурсы «покровителю», вы сможете заказывать нужных вам юнитов. Ресурсов будет всего два вида — это магические кристаллы и золото. Со способом их до-

досадный просчет, в срочном порядке выманив на беседу тет-а-тет гейм-дизайнера и сценариста компании — Артура Якубова.

«МНК»: Расскажите, пожалуйста, о вашей компании.

А.Я.: Наша компания была основана пять лет назад. Все это время мы занимались разработкой мультимедийных и программных продуктов. Сейчас же, почувствовав в себе силы, мы решили заняться таким нелегким, но в то же время интересным делом, как разработка игр.

«МНК»: Что послужило толчком для создания игры в таком сложном жанре, как RTS/RPG? Насколько я понимаю, разработка проекта такого плана занимает намного больше времени, чем, скажем, разработка экшена. Не боитесь банально «не потянуть»?

А.Я.: Ну почему же? Экшен создавать намного труднее. Чтобы сделать по-настоящему стоящий проект в жанре FPS, требуется и суперсовременная графика, и очень хороший AI, и великолепная физика. Мы же только становимся на ноги в игровой индустрии и для начала решили попробовать себя в жанре RTS/RPG. Мы думаем, что это будет и проще, и даст возможность вписаться в команду новым людям, ну и что самое главное — создаст стойкую экономическую базу, необходимую для дальнейшего развития студии.



бывчи мы тоже решили не оригинальничать, поэтому добываться они будут привычно — из разбросанных по карте шахт.

Что до героев, то как таковых их не будет. Но зато будут маги, оказывающие на отряд огромное влияние. Например, после гибели ма-

га ваши войска могут очень сильно упасть духом, что вызовет практически полную их неуправляемость. Маг — это не только заклинатель, но и военачальник, руководящий каждым отрядом...

«Мук»: *Нравские игры неведомым образом дают понять, что акцент будет сделан на магию. Так ли это? И какие магические школы будут доступны игрокам?*

А.Я.: Да, это так. Магия в игре будет Астральной, то есть одной-единственной — никаких других школ магии. Но заклинаний в игре будет вполне достаточно для того, чтобы в некоторые моменты можно было ощутить себя настоящим магом.

Как и во многих других играх, для использования заклинаний нам будет необходима мана. Выдаваться она будет все теми же богами за отсланные ресурсы...

«Мук»: *Как вы сказали, в игре будет изрядная доля тактики. Отсюда вытекает вопрос — будут ли разные типы юнитов эффективны против одних подразделений и беззащитны против других? Как будет влиять на игру рельеф местности?*

А.Я.: Конечно. Например, летающие юниты смогут поразить только стрелковые отряды (или же — то же летающие), в свою очередь, летающие будут иметь весомое преимущество перед обычными пехотинцами. Так как в игре делается акцент на тактику, то рельеф местности будет отыгрывать особую роль, давая вам возможность манипулировать имеющимися в вашем распоряжении типами войск.

«Мук»: *Какие расы будут представлены в игре, и насколько сильно они будут отличаться между собой? За какие из них мы сможем поиграть?*

А.Я.: В игре будет 2 кампании — за силы света и за силы тьмы. В первом случае в подчинении игрока окажутся люди, эльфы и гномы (дварфы), а во втором — орки, тролли и гоблины.

Расы будут кардинально отличаться друг от друга. У каждой из них свой собственный, уникальный набор юнитов и, соответственно, свой стиль ведения боевых действий.

«Мук»: *Планируете ли вы ввести в игру побочные квесты, и как они будут влиять на геймплей? Например, возможна ли такая ситуация, когда игрок, выполнив второстепенное задание, откроет в следующей миссии новые цели или изменит ход последующей игры?*

А.Я.: Нет, побочных квестов не будет. Мы считаем, что они будут попросту сбивать игрока с выполнения основной задачи, и без того очень нелегкой.

«Мук»: *В игре будет дипломатия? Сможем ли мы, например, заключить временное перемирие с противником, или все союзнники будут предостережены сюжетом?*

А.Я.: Союзные армии будут заданы изначально и заключать с противником перемирия будет нельзя.

«Мук»: *Несколько слов о наборе опыта — юниты в игре будут поднимать уровень или появится возможность превратить их во что-то новое, как это мы видели в «Матии Войны»? Какие преимущества будут у магов при достижении нового уровня?*

А.Я.: Юниты будут получать именно новый уровень. Что касается магов, то возможности по их усилению более гибкие. При получении нового уровня они не только смогут использовать более мощные заклинания, но и откроют возможность изучать уникальный навык. Например, при получении одного из таких навыков маг сможет черпать энергию из древнего алтаря и перебрасывать ее на врага как огромный удар молнии.

«Мук»: *О неболшевизме — прокачанные отряды будут переходить из миссии в миссию, или будут время от времени заменяться на «зеленых» новичков, как это было в той же «Матии Войны»?*

А.Я.: Так как количество войск строго ограничено у самого Бога, а лишать игрока с трудом прокачанных отрядов было бы не совсем честно, все ушедшие юниты будут переходить в следующую миссию. Но из-за того, что по ходу игры вам открываются все новые и новые типы войск, думаю, вы вряд ли захотите проходить всю кампанию с отрядами ветеранов и будете часто пополнять свои армии «зелеными».

«Мук»: *Что вы можете сказать об AI? Будет ли уровень сложности выбираться в начале игры, или он задается изначально?*

А.Я.: Так как игра тактическая, проработке искусственного интеллекта мы уделяем очень большое внимание. Особо расписывать его достоинства нет смысла, скажу лишь, что компьютер вряд ли будет уступать игроку по количеству тактических приемов и победить его ока-

жется довольно непростой задачей. Ну и, конечно же, в игре будет три уровня сложности.

«Мук»: *Расскажите о музыке и звуке. Насколько разнообразным окажется саундтрек?*

А.Я.: Озвучиванием игры будут заниматься профессиональные актеры, а написанием саундтрека — профессиональные группы. О разнообразии музыкальной дорожки говорить пока рано, но мы постараемся сделать ее максимально подходящей к атмосфере игры.

«Мук»: *Какой графический движок будет использоваться в «Азерхоре»? Такие игры, как Spellforce и уже неоднократно упоминаемая «Матия Войны», поставили высокую планку по части графики...*

А.Я.: В игре будет использоваться наш собственный движок, который вряд ли в чем-то уступит перечисленным вами играм. В «фундамент» графики игры будет заложен ряд современных графических технологий, а в качестве приправы — 1500 полигонов на модель.

«Мук»: *На какой стадии находится разработка проекта сейчас? Кто будет издавать игру в СНГ?*



А.Я.: На данный момент игра готова уже на шестьдесят процентов, и если все будет идти по графику, выйдет в конце года. Издателя пока что нет.

«Мук»: *Уже есть планы на будущее? Планируете ли вы развивать эту вселенную (например, выпуском аддона), или следующий проектком станет совершенно другой игрой? Если не секрет, какой жанр вам бы хотелось освоить в первую очередь?*

А.Я.: Аддон планируется и, возможно, даже не один. Следующий проект также будет RTS/RPG, но к миру «Азерхора» он не будет иметь никакого отношения, а основной акцент будет сделан на RPG-часть...

«Мук»: *Большое спасибо за интервью. Искренне желаем вам воплотить все идеи в игру и довести ее до релиза.*

А.Я.: Спасибо вам за то, что обратили внимание на нашу кампанию. От лица всего коллектива Locia LTD хочу поблагодарить читателей журнала «Мой Компьютер Игровой» всего-всего самого-самого, ну а самое главное — обязательно дождаться нашу игру.

* * *

Б ак видите, проект «Азерхор: Война Магов» уже сейчас выглядит весьма многообещающе, и если у ребят хватит сил довести его до наших с вами мониторов (на данный момент коллектив студии работает практически на голом энтузиазме), он наверняка сможет на равных конкурировать с лучшими представителями жанра. К сожалению, на момент подготовки интервью движок игры был разобран, поэтому заполнить полноценные игровые скриншоты нам не удалось. Но Артур клятвенно пообещал исправить этот недостаток вместе с открытием официального сайта, о появлении которого в Сети мы (и соответственно, вы) узнаем первыми. Следите за новостями.

Записки Автоответчика

TOM/DOC/KERTIS kertis@mycomp.com.ua

ОСЕННИЕ ВИЗИТЫ

Почта по Пушкину...

Что там писал про осень раздобывший наш
Александр Сергеевич?

Улыбка пора! Очей очарование!
Приветя мне твоя прощальная краса —
Люблю я пышное природы увяданье,
В багряц и золото одетые леса...

Насчет улыбки пока согласиться сложно,
хотя... По большому счету, еще и не осень вовсе.
Не началось (и уж тем более — не закончилось) бабье лето, и октябрь не стучится в окна.
Еще можно ходить купаться, сидеть в лес за грибами и отмечать День Рождения на природе.

Это с одной стороны.

А с другой — уже не погуляешь от расцвета до заката, когда хочется, ибо институт, школа, детский сад... Опыт учения, вырванные из двинской страны с двойками и неудачами по поведению... Стоп, чего это я все о себе и о себе?

Ладно, в любом случае, в приходе осени кроме привычной неизбежности есть и планы. Какие, я точно не знаю — нельзя ведь к планам отнести осеннюю депрессию, но, несомненно, есть. Главным планом я считаю то, что компании выйдут из летней спячки и начнут нас радовать новыми и хорошими играми, причем в большом количестве, а вторым... вторым, что те наши читатели, которые на лето уезжали в район Северного полюса, то ведь там еще не продают «МиК», ну конечно-то вернутся и будут, надеюсь, приятно удивлены произошедшими с нами изменениями.

Ответы одной строчкой...

Слово камраду **Полный Ахтунг** (бываю ники и страннее...):

Здарств, о Великий и Ужасный Том/Доc/Кертис/МИКИИ все, все, все... Глем рок живи!!!!!!

Спасибо, что не назвал меня Страшным Мудрым ©. Привет, типа.

Пишет тебе ветеран издания «МИКа» и «МК» **Полный Ахтунг**. Я очень люблю и уважаю ваш журнал. Как жизнь? У меня несколько вопросов и предложений, как всегда поехали:

Пусть я не Гагарин, но скажу: «Похамки!».
* новый дизайн — супер!

Спасибо.

* яро жду появления кино-рубрики.

Хм-м. Мы все еще не уверены в ее необходимости...

* может, тады еще и муз. рубрику прилепить? ©

И список телепрограмм на неделю. Именно этого я и боюсь.

* он хоща увидеть, еще раз, — твой дуэт с Талером!

Да, мы неплохо поем вместе, особенно про словов и твой блэк ©.

* умираю от удовольствия, когда читаю классику журнала — статьи про «Моррови», «Айсвила, Семь дней внедрения», «Фантаст», «Феерия» — где они теперь? ©

Можно поднять архив и посмотреть. Они БЫЛИ. А новые БУДУТ. Это я обещаю.

* (наивно и гордо) я отсылал статью — где она?

Не знаю ©. Вопросы к Маньяку, он у нас пресс-секрету.

* пожалуйста, пишете коды (я хоть и не чипер, но бывает нужно в обзор, просто в Инете не всегда найдешь), да куда, скажете мне, делся «Черный рынок»?!!!

Да... Хороший вопрос... Не знаю. Снесли, выдать... реконструкция ©. Мы подумаем.

* «Школа Молодого Девелопера» чудо для тех кому это нужно, я вот прочел все и соглашаюсь с тобой, ОВЕРРЕСПЕКТ!!!

Спасибо. Ждите продолжения, оно обязательно последует. Уже скоро.

* Пишите про Ролевые игры, типа — ХИ 2004, раньше была куча обзоров в рубрике «Пинки» на тему ролевых проектов.

Так мы не против, только никто писать не спешит... Нет среди нас специалистов.

* netpu ревью о «Вие», да и о «Скае» о Змие Горыныче ©.

О «Вие» мы написали еще до выхода, а «Змий» еще сыр, чтобы и не писать.

* жду новостей о «Сталкере», самом громком проекте СНГ.

Новостей нет. Когда проект выйдет, неизвестно. Что еще сказать? Сам я ждем.

* коли очередной день «МиКа»? ©

Мы об этом напишем. Ждите анонса ©.

* может, напечатать юмористический рассказ о ДЗВР?

Это должен быть очень хороший рассказ. Ну, просто ОЧЕНЬ. Пока такого нет.

Вроде бы ничего не забыл. У меня такого облом — тел. отключили... Ужасть и кошмар... Сижу как божь без Нета ©. Ну, ничего. А так все ок.

Ваш журнал капля счастья, в океане серости и прадности, хочу узнать, любит ли кто-то с автором «МиКа» рок, хм-м-м, не в курсе? Я думаю, есть.

Спасибо. Любители рока есть. Дайте игравую и пишущую его ©.

Теперь вопрос камрада **skata**:

Уб. Кертис. Можно ли поиграть нормально в «ИЛ-2: Штурмовик» без Джойстика?!!!!!!

Можно! А в «Дум» можно поиграть без мышки!

Следующий у нас камрад **zULIKS**:

Намереван — можно вам статью про «Аллоды» в музей написать, если да, то дай мыло, куда мыслить.

Статья про «Аллоды» не нужна. А статьи отправлять на games@mycomp.com.ua.

И второй вопрос — как насчет новой рубрики про кино, вот я считаю что делаете что хотите, хуже не будет!

Пока ленивые копают, мы думаем. Знаете, как это тяжело? Надуваем — сообщим.

Фух, ну вот, теперь передадим МИКрофону ветерану Вьетнама, Афгана и чего-то еще, мистеру **JonREMOBO**:

Сразу скажу, что пишу я тебе не для того, чтобы попасть в «Автоответчик». Ведь я написал тебе уже несколько писем и ни одно из них не было опубликовано. Значит, чего-то им не хватало. Даже если не будет в Автоответчике и этого письма — я не обижусь. И буду писать тебе все равно. Но пишу я тебе для того, чтобы «МиК» стал еще круче и интересней. Но для того, чтобы потом показывать своим друзьям «Автоответчик» и тыкать пальцем в свое письмо, мол, смотрите, раз меня опубликовали, то какой я крутой! Хотя, конечно, если меня опубликуют, то без этого, естественно, не обойдется (улыбающийся смайл).

Не хочешь, чтобы публиковали, не надо? Где кнопка del?

И еще. Присылаю, смотрю вчера ТСН, а там говорят, что журнал «Реальность фантастики» признан лучшим изданием в ЕВРО-ПЕИ!!

(Обзорю от переизбытка чувств)!!! А еще, помнится, в одном из автоответчиков какой-то камрад говорил, мол «РФ» — это отстой и ничего интересного там нет! А вот тебе! Лучшее издание в Европе!!

Ага. Мы тоже рады. И Еврокон 2006 пройдет в Киеве. Обзорю с перепуту...

Черт возьми, вот это да! Хотя я «РФ» и не читал, но теперь, видимо, таки придется купить. Завтра хочу спросить, не продается ли «РФ» в Ивано-Франковске? И если да, то сколько она примерно стоит? Хотя там ведь про игры, наверное, ничего нет. Это ведь фантастический журнал, и соответственно, там опубликованы рассказы известных писателей только про фантастику.

Сто процентов! Там действительно только про фантастику. А почитать попробуй... В отделе сбыта сказали, что в Ивано-Франковске «РФ». И еще, если не получается купить, можно подписаться, например, на месяц. Стоит это.

В одном из «Автоответчиков» были слова типа:

— Все авторы «МиКа» аматоры!

А я отвечаю:

— С такими аматорами и профессионалов не надо!!!

Респект!

Сто процентов. Спасибо за письмо, хоть я его и удалю ☺ ☺ ☺

Теперь слово камраду **Angelus[Flash]**:

Привет, Кертис!!! Долог думал и все-таки решил написать!!!

Во-первых — про фильмы — это, конечно, хорошо! Но кто будет писать???

Если да, то мы, Я, к примеру... А что?

Во-вторых — про картины, которые вы печатаете в «Мик» в автоответчике — может, будете в начале (конце) автоответчика писать, кто нарисовал или прислал картины??

Проклятый склероз... Конечно, будем подписывать... Нужно записать...

Так, слово камраду toPa2a:

Але. Это Автоответчик? Я правильно понял? У меня назрел такой вопрос. Я видел вас в передаче «Я здивую світ». Вы будете появляться в других передачах?

Да. В передаче «Іх развискають мільйони». А вообще... Если переключатся ☺

Нас опять ругают

Нет, решительно не могу написать автоответчик в розово-хвalebых тонах. Ну не поверит мне никто, если я заявлю, что всех недовольных уже расстреляли... Есть недовольные, есть. И слава Богу, ибо только хорошо говорить лишь о мертвых, а мы очень даже Не. В смысле, живые, полны сил и идей.

Итак, разрешите предложить вашему вниманию, камрады, разгромно-критическую композицию в стиле я-мнiвoр, камрада Infernal Doom[CeMeTePy]:

Здравствуйте «Мик». Я давно собирался вам написать да никак руки не доходили. Несомненно на то, что ты, Док, говорил, что сначала надо хавить, а потом ругать я хочу сообщить вам что «Мик» — ЭТО РЕДКОСНЫЙ ОТСТОЙ. Я и многие мои знакомые покупают ваш журнал лишь по 2 причинам:¹

Небольшая мысль... Не существует причин, чтобы покупать отстой. Мне так кажется. Я ведь не покупаю (давшие идет огромный список того, чего я не покупаю и не собираюсь).

1. Через него можно быстро узнать про последние новинки. Хотя опять же Ы! можете 3 номера писать про какой-то отстой, а не про потенциальный хит. Когда статья появляется в Мике я и многие другие успевают ее не только кушать, но и прогнать. Я считаю, что вам нужно сменить приоритеты и первую очередь писать про игры выход которых ждут с нетерпением.

Есть две большие разницы — просто пробежать игру или пройти целиком, пропустить игру через себя и написать обзор. Конечно, мы можем уподобиться некоторым нашим собратьям по перу и писать обзор, поиграв минут двадцать. О да, тогда мы станем на редкость информативными. Вот только как можно будет нам верить?

2. Цена журнала.

Ага, это наш огромный плюс. Мы знаем. Именно поэтому не ведемся на предложения урезать обложку и бумагу — сильно подорожаем.

А теперь о плохом — рассмотрим ваш журнал поближе.

Вырвем яму, ты хочешь сказать? Ну... Давай копать. Эри, типа, в корень.

1. Обложка — неужели так трудно поставить на обложку красивой скриншот или фотку красивой девушки. Что это за дешовые обложки вы решили показывать оригинальными? вам это не удалось. Новый вариант обложки конечно появится в августе тоже не супер.

Красивые девушки хорошо смотрятся на обложке «Плейбоя». Или «Максима». Полуголые анимешные девочки, глядящие на нас с обложек некоторых журналов, тоже имеют не особо большое отношение к играм, поэтому мы их не ставим. Нет, конечно, приглашать подростков пубертатного возраста таким почтовым способом можно, но зачем? Мы себя слишком уважаем. И хотим, чтобы нас покупали из-за контента (сиречь статей), а не клубнички на первой страничке...

2. Новости и вот это сделано отлично и придраться здесь мне просто не к чему.

А что этот пункт делает в разделе критики?

3. Обзоры игр которые не вышли (кажется они называются ревью) Если игры там на страничку да еще с скриншотами то зачем расходуем это место на тупейшие шутки про ДЗВР неужели нельзя это сделать в рубрике новоселье.

Это называется ПРЕВЬЮ. А насчет тупых шуток — извини, камрад, но многим нравится.

4. Статьи. Большинство ваших авторов писать просто не умеют. Если кто-то хочет стать хорошим автором я думаю мало просто прочитать цикл статей «написание» я думаю нужен хоть какой-то талант. Посмотрите насколько читабельны статьи в Игромании, SAME EXE, REPLAY, Шпили. Там пишут интересно понятно и с юмором. С нормальным юмором, а не цитатскими приколами про ДЗВР, вскрытые и пиво.

Да, хорошие ты примеры привел. Регей, о котором говорить уже можно только хорошо, пример особо показательный. «Гейм Экзе», который все, что угодно, только не игровой журнал, рядом со «Шпилом» и «Игроманией»... Это тоже неплохо. Ты еще забыл «Навигатор», «ДПК» и куда все остальное.

У нас нет авторов, которые не умеют писать. Пусть не все пишут на уровне Бернарда Шоу ☺, но НЕ УМЕЮЩИХ — нет. И они растут над собой. Мы кузница кадров, вот. Аж разнравенная. А что касается таланта, так это его можно измерить? Никто.

Кстати пиво раньше не было вкуснее, оно всегда было горьким и невкусным и всегда, после него зверски хотелось в туалет.

Извини. Как доктор могу сказать, что тут, очевидно, проблема с почками.

Но это я отвлекся. Писать обзоры от первого лица вы совершенно не умеете поэтому лучше и не беритесь. Почтайте лучше статью О. Хаджинского про Моровица и сравните с вашим отстоем.

Читали. Не сравнивали, или разные материалы. Но ты открыл нам глаза — будем писать теперь от третьего лица. И от второго — кем бы оно не было.

Во многих статьях нет толкового вывода это что такое мать-перемать. А зачем описывать воляны в отстоях типа Бури в пустыне если и так понятно что перед нами полная х+х+.

А если нельзя сделать однозначный вывод? Это очень часто случается. Вот его и нет...

Неплохо пишешь лишь ты Том, Талер и Глюк. Хм... Пытаюсь вспомнить, кто писал ту статью про «Морровица», которая тебе так не понравилась, а?

5. Советую убрать к №10-й фени и жукам РФШ эти требяные статьи про Мэд-жик, ИФ, Тупые летские шутки и о том как ты провел лето. Кто вообще это читает кому это надо? Мне например просто наложить на правила карточной игры в казино долбаных Покемонов. При чем вообще компьютерные игры?

Е! Парень, ты когда «Мик» читал, в последний-то раз? Какие Покемоны? Какой Мэд-жик? Какие игры? Ты что, не знаешь, что мы журнал посвященный садоводству???

6. Меня просто убил цикл статей про какого-то дауна-иппа и его конченому подарку. Найдите номер EXE декабрь-январь 99-2000, найдите статью Lei II Be Q3 vs UT сравните с вашей ничтожной историей.

Ную коммент. Ты аккурратей, а то, похоже, переперевать начал. Попей водички, полей. Дыхательную гимнастику сделай... Усса... Усса...

7. А во статьи про Игромонию и Автоответчик мне нравится это укращение вашего журнала.

Даже не знаю, что сказать. Впрочем, это подорожание, что «Автоответчик» теперь тоже окажется записанным в категорию отстоя.

8. Статьи про железу полнейшие дерьмо, отстой и вообще масть ДД! Вы пишете или для голых ланососов или для 8-битных захеров. А еще вы пишете сухо, не интересно и просто скучно. А статьи про то как и где покупать компьютер меня просто ае+х+.

Советую вам и вашим корешам почитать ДПК и сравнить.

Какой ты начитанный. Читай «МК». А у нас так, микс для геймеров. То тебе не нравится идиотский юмор и вода, то, что сухо. Слушай, определись, да. Или — или.

9. Ну а прайсы или фильмы? Если про фильмы Будешь писать ты Керли то лучше фильмы, а если кино-то дружок то лучше прайс.

Мы над этим пока думаем. Некоторым прайсы нравятся... Говорят, хоть что то почитать можно ☺

Облудкуйте это письмо в Автоответчике если не побойтесь.

Мы? Побоймся? Это маловероятно. Тем более это ведь не критика была, так, выпуск пива. Поток сознания... Неуправляемый и мутный. Мечта психологика ☺

P.S. почему до сих пор нет снимки про ледников II период

Патаму что мы не знаем что это такое. Фух.

На этой ноте, думаю, пора заканчивать. Пишите нам.

¹ Здесь и далее орфография и пунктуация оригинала сохранены. Я вам не домохозяйка, это все править. — Прим. литред.

Я, Мабилла

Богдан ШАПОВАЛОВ

Здравствуйте, уважаемые журнало-читатели ☺. В данной статье я хотела бы рассказать вам о том, как правильно покупать мобильные телефоны. Эти устройства давно уже перестали быть очень дорогими. И хотя самые «горячие» новинки стоят порядка 600 и выше единиц на наших денег, однако телефон начального уровня может себе позволить даже студент.

Так вот, для начала я хотел бы сказать, что являюсь сотрудником одного ЧП, занимающегося покупкой, продажей и обменом данных устройств. Оперевая ваши замечания по этому поводу, скажу, что я не считаю себя уж очень большим специалистом в данной сфере, но все-таки хотел бы дать читателям несколько советов, которым бы лично я следовал, выбирая себе телефон. Итак...

Покупка мо(б)ильного телефона

В наше время, наверняка, очень многие хотели бы обзавестись мобильным телефоном. Кроме того, даже тем, у кого мобилки уже есть, периодически приходится покупать новый аппарат (кто потерял старый, у кого его украли, кто-то следит за модой, в общем, причины разные).

Как я уже сказал, цены на телефоны сегодня не такие уж и высокие. Однако начали возрастать требования к ним у рядовых пользователей. Потенциальных покупателей уже не устраивают черно-белый дисплей, монофонические звуки и отсутствие многих функций у моделей начального уровня.

И вот на нашем рынке все больше стало появляться б/у телефонов (то есть уже бывших в употреблении). Цены на них намного демократичнее, чем на аналогичные новые аппараты. Но и проблем с ними может возникнуть больше. Самая основная — отсутствие бесплатного гарантийного обслуживания.

Хотя существуют фирмы, которые занимаются скупкой б/у телефонов, их диагностикой и продажей, но уже с гарантией, хоть и недолгой, но все-таки. Однако тут опять проблема — цена из-за этого повышается и часто достигает уровня новых моделей.

Так вот, покупая б/у мобильный телефон я бы советовал вам руководствоваться следующими правилами.

1. Перед походом в магазин определитесь с фирмой-производителем и моделью телефона, который бы вы хотели приобрести. Поговорите с друзьями, знакомыми, у кого есть телефон такой же марки. Узнайте, как аппарат показал себя в работе. Почитайте газеты, журналы с описанием моделей. И я бы вам советовал: если вы определились с телефоном, не очень-то прислушиваться к мнению продавца. Потому что вместо понравившейся модели вы рискуете приобрести «залежалый» товар. И это не потому что продавец такой плохой, просто его задача при равной цене телефонов продать тот, что хуже ☹. Кстати, с покупателями, которые решили купить телефон, но не определились, какой именно, легко работать. Их можно очень просто уговорить купить то, что хотел бы продать продавец, а не то, что хочет покупать ☺.

2. Никогда не покупайте телефон с рук у незнакомых людей. Это самая рискованная покупка, на этом пути вас подстерегает множество опасностей. Самые основные проблемы следующие. Телефон может проработать всего несколько часов. Зайдя однажды в нашу мастерскую, я услышал: «Я могу отремонтировать ваш телефон, но он не проработает больше недели». — «А мне больше и не нужно, я его собираюсь продать». Выводы делайте сами ☹. Телефон может оказаться краденым, и однажды к вам могут пожаловать сотрудники МВД и потребовать вернуть аппарат законному владельцу, и начнут задавать много интересных вопросов ☹. Слышу крики неопытных в этом деле и спешу вас заверить, что это не фантастика, а настоящая реальность.

Объясню, как можно найти краденый телефон, даже если в нем сменили SIM-карту. Ваш телефон каждые 20 минут (этот параметр выставляется в аппарате) связывается с ближайшей базовой станцией для того, чтобы сообщить ей, что он находится в сети ☺, во время этой связи он передает ей свой IMEI (персональный код телефона), номер телефона, а кроме того, еще некоторую техническую информацию. Так вот, сотрудникам МВД достаточно передать операторам сотовой связи эти самые IMEI краденых телефонов, а те в свою очередь помогут вычислить местонахождение вашего телефона с точностью

до 1-5 метров. Кстати, узнать этот самый IMEI очень просто, наберите на клавиатуре вашего телефона *#06#, и вы увидите 15 цифр — это и есть персональный код телефона. Но это не просто цифры, а сене-



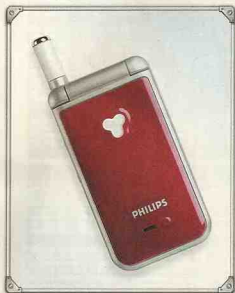
рованное по специальному алгоритму число, которое несет в себе некоторую информацию. Например, седьмая и восьмая цифры — фирма-производитель (00 — Samsung; 07, 40 — Motorola; 10, 20 — Nokia; 30, 61 — Ericsson; 40, 41, 44 — Siemens; 51 — SonyEricsson; 60 — Alcatel; 80 — Philips; 85 — Panasonic). Дополнительную информацию по этому поводу вы найдете на сайте www.imeign.ru.

3. Определиться с моделью телефона и магазином по продаже данных устройств, смело ступайте туда. На месте для начала проверьте телефон на наличие внешних повреждений (царапины, вмятины и прочее). Если вы обнаружили таковые, то внимательно рассмотрите их, они не всегда могут быть следствием падений или других действий. Пример: если вы долго носите телефон в чехле с замочком, то через некоторое время его корпус на месте застежек потрескается.

4. Также удостоверьтесь в том, что телефон не «залочен» (lock — с англ. «блокировать»). Некоторые операторы сотовой связи продают телефоны за 20-30% их стоимости абонентам, которые подписываются с ними договор на предоставление операторами услуг на протяжении 1-1.5 лет, при этом данные аппараты блокируются на использование лишь в сети данного оператора. Локировка снимается в сервисных центрах или «народными умельцами», стоит это порядка 10 долларов, но при этом никто не даст гарантии на то, как телефон будет работать после «разлочки». Как узнать, был ли «залочен» телефон? По внешним признакам: логотип на перед-



ней панели Vodafone, D2, IDEA, E-plus и т.д. Наклейка под аккумулятором на польском, немецком и других языках, но родных производителю. Видимые следы вскрытия телефона. И последнее — низкая цена.



собами. Первый — обойти все подвалы, подземные переходы и другие труднодоступные для радиоволн места ☹. И выяснить, где телефон «терял» сеть, а где работал отлично. После чего можно делать выводы. Но второй способ, по-моему, проще, для его реализации необходимо записать аппарат в некоторое количество пакетиков от материнских плат или винчестеров и понаблюдать за индикатором сети на дисплее. Если он пропал, то телефон находится вне сети. Так вот, чем больше окажется пакетиков (нормальным считается 6-9 шт.) на телефоне до исчезновения связи, тем лучше прием у аппарата. Поясню: пакетики от материнских плат или винчестеров являются антистатическими, то есть они будут плохо пропускать электромагнитные волны. И чем сквозь большее количество пакетиков «проберется» ваш аппарат, тем сильнее у него прием.

Кстати, таким же способом можно проверить, насколько «убита» батарея. Одеваете на телефон такое количество пакетиков, чтобы на индикаторе сети осталась лишь одна полоска, и звоните на него. Если телефон не выключился, то внутренних резервов батареи вам еще более-менее хватит (при низком уровне сигнала аппарату необходимо затратить намного больше энергоресурсов, чем при нормальном уровне сигнала). Да, забыл сказать, если у вас нет таких пакетиков, то можно приспособить для испытаний обычную фольгу.

Если телефон вам понравился, он отлично работает, то пользуйтесь им на здоровье ☺. Если же что-то вас в нем настораживает, то не бойтесь вернуть его назад и потребовать обменять на другой или вернуть деньги. Ну, на этом советы по поводу покупки б/у мобильного телефона, я думаю, можно считать исчерпанными.

Как правильно выбирать новые аппараты

Для начала вы должны определиться, будете ли вы покупать телефон с дополнительным доступом (Sim-Sim, Acc&Base) или же за 20-30% его стоимости, но при этом заключите договор с оператором сотовой связи на 1-1,5 года и получите «заочиненный» аппарат.

В принципе советы тут пригодятся те же, что и ранее, но все-таки... По поводу первой рекомендации все остается в силе, но придя в салон сотовой связи вы можете на все 100 процентов довериться советам консультантов, так как в таком случае их цель — помочь клиенту в подборе интересного для него аппарата.

О втором совете я даже не говорю, потому что он является аксиомой. Когда вы все же определились с телефоном, смело покупайте его. Единственные вещи, на которые вы обязаны обращать внимание, — правильность заполнения гарантийного талона продавцом. В некоторых салонах «забывают» поставить печать или же гарантийный срок, вписываемый в гарантию, меньше заявленного производителем (запомните, на телефоны фирм Samsung и LG срок

гарантии 3 года со дня покупки, на остальные — 1 год). Кроме того, обязательно проверьте, чтобы IMEI, написанный в гарантийном талоне, совпадал с IMEI, прописанным на коробке и на самом телефоне. Все допущенные при покупке «просчеты» ведут к тому, что вы теряете право на бесплатное гарантийное обслуживание.

Да, забыл упомянуть о том, что сейчас на нашем рынке появилось много так называемых «неоригинальных» телефонов. Их отличие от «оригинальных» заключается в том, что произведены они были в неродных для производителя странах (многие компании перебазировали выпуск своих телефонов для получения большей прибыли за счет снижения затрат). Например, «оригинальными» считаются Siemens производства Германии, Samsung — Кореи, Ericsson — Швеции. Если вы приобретаете «неоригинальный» телефон, то и гарантия на него может составлять от 1 недели до полугода (больше я не встречал). Как выяснить, «оригинальный» телефон или нет? Просто. Во-первых, это выдает срок гарантии. Кроме того, цена, которая ниже, чем на аналогичный аппарат (разница может достигать 20-30 долларов). Или, например, цвет корпуса отличается от того, ко-



торый указывался в рекламе или СМИ производителем.

Итого, купить новый телефон лучше, чем б/у. Потому что вы всегда можете заменить или отремонтировать его по гарантии.

Удачных вам покупок, целых дисплеев и вечных аккумуляторов ☺. И помните, что перед окончательным выбором все же лучше предварительно проконсультироваться со специалистами несколько раз, чем потом долго сожалеть о приобретенной вещи.

P.S. Если кто чего не понял ☹, пишите по адресу hal2002@ukr.net, отвечу на все вопросы. С жителями Полтавы могу пообщаться лично (те есть реально, а не виртуально ☺).

5. Также не бойтесь заглянуть под аккумулятор, там не должно быть никаких следов того, что телефон вскрывался («сдизанная» резьба на крепежных винтах). Там также должна присутствовать наклейка, на которой указаны фирма и страна-изготовитель, кроме того, IMEI-код телефона. Кстати, проверьте, чтобы он совпадал с IMEI-кодом, который прописывается на экране при наборе комбинации *#06#.

6. Если телефон по этим параметрам вас устраивает, то приступайте к разговору с продавцом о внутреннем состоянии девайса. Скорее всего, полной правды о нем он вам не скажет, поэтому договоритесь с ним о том, что телефон вы купите, но с условием его проверки хотя бы в течение 2-3 дней. Если договор достигнут, то смело покупайте аппарат.

Проверка связи

Проверить телефон можно самому или отнести его в специализированный сервис-центр. Но там вам придется заплатить сумму от 5 до 15 долларов за его тестирование. Если данной суммы у вас нет, то проверьте аппарат самостоятельно. Основные узлы, которые вы сможете протестировать, — это дисплей, батарея, динамик, микрофон, кнопки, вибросигнал и качество приема. Для проверки этих составляющих (кроме последнего) необходимо активировать сервисное меню, делается это с помощью сервис-кодов, для каждого телефона они разные (например, для Samsung x100, x600, e700 — *#8999*8378#). Полный перечень кодов вы найдете в Интернете через любой поисковик. Сервисное меню есть практически в любом телефоне, и протестировать аппарат с его помощью несложно.

Теперь настала очередь определить качество приема, это можно сделать двумя спо-

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Cel 544-2300 / 64-312Mb / 4-4 ACD / 10	768	141	6
Cel 372 / 1280Mb / 4-4 ACD / 10 / 10	2396	240	2
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Inv 1 / 4-4-512Mb / 4-4 ACD / 10 / 2000 / 5	1379	253	6
Inv 1.7 / 4-4-512Mb / 4-4 ACD / 10 / 2000 / 5	1521	269	6
Inv 2044 / 4-4-512Mb / 4-4 ACD / 10 / 2000 / 5	1949	321	6
Inv 3030 / 4-4-800Mb / 5 / 4-4 ACD / 10 / 2000 / 5	2534	373	2

[illegible]

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Calderon 2520 1280k PPGA H&M	121	18	2
Calderon P6600 2M 3200k H&M H&M 42	171	24	6
Calderon P6700 2M 3200k H&M H&M 42	188	29	6
GPU Duron 1.6 GHz Socket A	232	42	3
CPU Athlon XP 2600+	304	35	3
AMBI PC-2 6600 1280k APBION XP Box	321	65	2
Intel Celeron 2000 1280k BOX E478	232	44	7
Intel Celeron 2000 1280k BOX E478	279	71	7
Intel Celeron 2000 1280k BOX E478	497	93	7

[illegible]

MATEMATIKOS LAIKYMAS			
NEI	114	21	6
ALB	125	23	6
NEI	126	24	6
NEI	271	40	6
NEI	328	39	3
NEI	356	63	3
NEI	358	63	3
NEI	354	64	3
NEI	392	71	3
NEI	408	76	3
NEI	417	78	3
NEI	442	80	3
NEI	459	83	3
NEI	465	84	3

Жесткий диск IDE		
40 GBs HYDRON-NC 33510/20 T200	281	5,1
40 GBs WDC AC40000 33510/20 T200	280	5,4
HEO Master 40 GB F 7200 rpm	289	5,4
40 GBs WDC AC40010 33510/20 T600	315	5,9
40 GBs TOSHIBA 33510/20 T600	315	5,9
40 GBs WDC AC40010 33510/20 T600	325	6,1
40 GBs WDC AC40010 33510/20 T600	295	7,1
40 GBs WDC AC40010 33510/20 T600	417	7,8
40 GBs WDC AC40010 33510/20 T600	417	7,8
40 GBs WDC AC40010 33510/20 T600	481	8,7
40 GBs WDC AC40010 33510/20 T600	514	9,3
40 GBs WDC AC40010 33510/20 T600	526	9,5
40 GBs WDC AC40010 33510/20 T600	526	9,5

CONTAINER DESIGN		
CO draw 52x SAMUNG (pop-up) vent	76	14
CO-RUM 52x NEC ATAR	83	16
CO-RUM 52x Jony ID	88	16
CO-RUM NEC 5000 (100 speed) 18"	91	17
25-56 Jony, Jony, Samsung ATAR	104	19
CO-RUM SAMUNG 52/32/50 (small)	151	29
CO-RUM Samsung 52/32/50 (small)	155	29
DOW 16/16/384BA	157	29
CO-RUM NEC-N-7400 24x12x48-208B	176	33
CO-RUM NEC 52/32/48s ID	180	33
CO-RUM 52x 32x 48s ID	180	33
CO-RUM 52x 32x 48x 32x PLATIC, NEC-N	185	34
Cable CO-RUM DOW 52x 32x 48x 32x	235	44

[illegible]

AS	AS Name	AS Type	AS Size	AS Score	AS Weight
AS15	AS15	AS15	15	15	15
AS2	AS2	AS2	2	2	2
AS3	AS3	AS3	3	3	3
AS4	AS4	AS4	4	4	4
AS5	AS5	AS5	5	5	5
AS6	AS6	AS6	6	6	6
AS7	AS7	AS7	7	7	7
AS8	AS8	AS8	8	8	8
AS9	AS9	AS9	9	9	9
AS10	AS10	AS10	10	10	10
AS11	AS11	AS11	11	11	11
AS12	AS12	AS12	12	12	12
AS13	AS13	AS13	13	13	13
AS14	AS14	AS14	14	14	14
AS15	AS15	AS15	15	15	15
AS16	AS16	AS16	16	16	16
AS17	AS17	AS17	17	17	17
AS18	AS18	AS18	18	18	18
AS19	AS19	AS19	19	19	19
AS20	AS20	AS20	20	20	20
AS21	AS21	AS21	21	21	21
AS22	AS22	AS22	22	22	22
AS23	AS23	AS23	23	23	23
AS24	AS24	AS24	24	24	24
AS25	AS25	AS25	25	25	25
AS26	AS26	AS26	26	26	26
AS27	AS27	AS27	27	27	27
AS28	AS28	AS28	28	28	28
AS29	AS29	AS29	29	29	29
AS30	AS30	AS30	30	30	30
AS31	AS31	AS31	31	31	31
AS32	AS32	AS32	32	32	32
AS33	AS33	AS33	33	33	33
AS34	AS34	AS34	34	34	34
AS35	AS35	AS35	35	35	35
AS36	AS36	AS36	36	36	36
AS37	AS37	AS37	37	37	37
AS38	AS38	AS38	38	38	38
AS39	AS39	AS39	39	39	39
AS40	AS40	AS40	40	40	40
AS41	AS41	AS41	41	41	41
AS42	AS42	AS42	42	42	42
AS43	AS43	AS43	43	43	43
AS44	AS44	AS44	44	44	44
AS45	AS45	AS45	45	45	45
AS46	AS46	AS46	46	46	46
AS47	AS47	AS47	47	47	47
AS48	AS48	AS48	48	48	48
AS49	AS49	AS49	49	49	49
AS50	AS50	AS50	50	50	50
AS51	AS51	AS51	51	51	51
AS52	AS52	AS52	52	52	52
AS53	AS53	AS53	53	53	53
AS54	AS54	AS54	54	54	54
AS55	AS55	AS55	55	55	55
AS56	AS56	AS56	56	56	56
AS57	AS57	AS57	57	57	57
AS58	AS58	AS58	58	58	58
AS59	AS59	AS59	59	59	59
AS60	AS60	AS60	60	60	60
AS61	AS61	AS61	61	61	61
AS62	AS62	AS62	62	62	62
AS63	AS63	AS63	63	63	63
AS64	AS64	AS64	64	64	64
AS65	AS65	AS65	65	65	65
AS66	AS66	AS66	66	66	66
AS67	AS67	AS67	67	67	67
AS68	AS68	AS68	68	68	68
AS69	AS69	AS69	69	69	69
AS70	AS70	AS70	70	70	70
AS71					

[illegible][illegible][illegible]

17-19	HEC-ANALYST (VIM-MS-05)	2376	440	2
17-20	V07 V08 alloy steel 350, 2.50d	2376	440	2
17-21	17-16m2 VCPD	2494	440	7
17-22	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-23	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-24	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-25	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-26	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-27	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-28	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-29	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-30	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-31	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-32	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-33	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-34	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-35	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-36	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-37	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-38	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-39	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-40	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-41	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-42	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-43	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-44	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-45	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-46	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-47	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-48	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-49	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-50	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-51	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-52	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-53	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-54	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-55	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-56	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-57	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-58	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-59	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-60	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-61	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-62	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-63	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-64	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-65	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-66	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-67	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-68	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-69	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-70	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-71	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-72	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-73	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-74	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-75	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-76	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-77	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-78	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-79	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-80	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-81	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-82	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-83	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-84	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-85	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-86	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-87	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-88	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-89	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-90	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-91	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-92	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-93	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-94	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-95	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-96	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-97	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-98	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-99	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-100	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-101	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-102	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-103	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-104	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-105	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-106	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-107	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-108	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-109	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-110	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-111	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-112	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-113	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-114	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-115	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-116	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-117	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-118	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-119	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-120	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-121	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-122	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-123	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-124	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-125	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-126	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-127	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-128	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-129	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-130	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-131	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-132	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-133	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-134	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-135	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-136	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-137	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-138	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-139	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-140	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-141	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-142	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-143	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-144	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-145	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-146	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-147	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-148	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-149	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-150	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-151	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-152	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-153	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-154	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-155	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-156	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-157	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-158	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-159	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-160	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-161	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-162	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-163	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-164	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-165	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-166	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-167	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-168	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-169	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-170	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-171	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-172	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-173	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-174	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-175	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-176	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-177	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-178	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-179	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-180	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-181	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-182	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-183	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-184	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-185	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-186	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-187	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-188	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-189	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-190	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-191	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-192	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-193	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-194	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-195	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-196	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-197	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-198	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-199	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-200	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-201	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-202	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-203	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-204	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-205	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-206	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-207	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-208	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-209	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-210	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-211	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-212	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7
17-213	17-16m2 VCPD (17-16m2 VCPD)	2494	440	7

УП. ДОК. ВЕР. (171) ВЗД	4249	790	6
УП. ДОК. ВЕР. (172) ВЗД	4249	860	6
УП. ДОК. ВЕР. (173) ВЗД	3961	1090	4
Модули			
ОП. Экст. Мод. Аксо	49	9	6
ОП. Экст. Мод. ВЗД (171) ВЗД (экст.)	65	13	6
АКСИОН. ЗД. ВЕР. 1200 МО. ВЕР. (ОП.)	189	35	2
ОП. ЗД. ВЕР. 11349/1892. Экст. Мод. ВЕР.	227	41	3
ТАБЛ. ОМН. ВЕР. ЗД. ВЕР. (ОП.)	205	94	2
ОП. ЗД. ВЕР. (ОП.) ЗД. ВЕР. (ОП.)	375	51	3
Секция обслуживания			
В. ЗД. ВЕР.	38	7	2
КОМПЬЮТЕРН. ПЕРИФЕР.			
Струнные прокат.			
АКСИОН. ВЕР. ПЕР. ЗД. ВЕР. (ОП.)	240	44	6

Наименование	Г/м	У/м	Р/м
HP DI 3550 141 10 exp. size 2400 x/2	369	48	3
Принтер HP Deskjet 3550 A4	392	49	3
CANON BJF 250 ARISS 1200 12.4 x/2 size	394	73	2
Принтер HP Deskjet 1510 A4	416	96	3
Печатные сканеры			
EPSON WF-2450S 1200 HP (150 exp.)	743	142	2
SAKAMURA MG-1210 1311012 (pin. 600 x 800)	857	155	2
HP LaserJet 1010	936	199	2
CANON MF Brother HL Samsung	959	176	6
HP LaserJet 1010/1010/1300 600x400	978	191	8
Scannermagic 1200	922	182	2

	1179	230	7
Canon EL-2100	1189	215	3
Leupold Sighting MG-1730	1189	215	3
KO 2100 1-point 40x1700mm FMS 14M	1215	225	5
Competition			
Scoutquest 1200 US-48B (pin)	221	41	1
Scout 50000 48Bx1200x4000 US48	283	53	2
Scout 50000 48Bx1200x4000 US48 2008	321	58	3
Scout 5500 48Bx1200x4000 US48	315	58	7
Scout 2400C 48x1200x4000 US48	344	73	2
Scout 51000 48x1200x4000 US48	377	73	3
Scout 2400C 48x1200x4000 US48	448	83	2
Scout 2400C 48x1200x4000 US48 1/4 x 3/8	470	87	3
Scout 5200C 48x1200x4000 US48	476	88	7
Scout 51000 48x1200x4000 US48	487	88	3
Scoutquest Rifleman 12400 Photo	536	115	3
Leupold HP Scoutline 3990C	597	126	3

ИСТОЧНИКИ БЕСПРОВОДНОЙ СВЯЗИ (ИПС)			
Yopex Power VS5500 чех. карт	174	35	2
Yopex Power VS5000A чех. карт	214	48	2
YEX BK 505983 (оригинал)	333	62	2
YEX Power 1000VA чех. карт	459	85	2
РАСКЛАДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
HP Cat4a for 10/100/1000 block	140	26	2
ЦИФРОВАЯ ТЕХНИКА			
Цифровые фотоаппараты			
BenQ Z300 1400x1200 2.1мегапикс. BM	534	100	2
BenQ Z410 2048x1536 3.1мегапикс. 1s	690	118	2

[illegible]

Зонная станция ПЭ на колесах	3	
Полуприцепные устройства К/У	3	
Паспортировка ПК	3	
Испытания аппаратуры ПК	3	
Испытания аппаратуры компьютеризации	3	
Ремонт/модернизация ПЭ	6	
Результат		
Испытания ПК на колесах	3	
Испытания компьютеризации К/У	3	
Испытания компьютеризации К/У	3	
Зонная станция ПК на колесах	3	
Ремонт ПК	3	
Доступ в Интернет по выделенной линии		
Минимум от 22:00 до 05:00 (всего)	1	0,25
Максимум в период от 05:00 до 22:00	3	0,48
Длина канала линии до 1 Гб	189	35, 2
2005	631	116, 1
2006	1000	100, 0

Period	Unlimited	200-00-00	16	3	1
Периоды работы "Unlimited" (23-05)	23	4	4	2	1
Периоды работы "200-00-00" (12-05-14)	23	4	2	2	1
Unlimited (Unlimited) (20-00-00-00)	60	11	1	1	1
Unlimited Unlimited	120	22	1	1	1

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№36 (146), 06.10.2004.
Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рет. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Кричато»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных
материалов несет рекламодатель. Перепечатка
материалов только
с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2004.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Шевченко, 6
Реклазия: Киев, ул. Куликова, 6 тел. (044) 455-3572

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Михаил Литвинков.
Главный редактор: Татьяна Колосовская.
Начальник информ. отдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Дмитрий Лисенко.
Связи с общественностью: Александр Пушкар.
Спец. вентиляционных систем: Вадим Горюхов.
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пашко, Дарина Петрова.
Корректор: Ирина Акулова.
Верстка: Дмитрий Васильков.
Художник: Андрей Шкаряков.
Реклама: Олег Федоров.
Вместителю Мачугину-Колосову.

Офис-менеджер: Тамара Зайтцкова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева,
Роман Бурасковский.
Начальник отдела полиграфии:
Дмитрий Мокшанев.
Сбыт: Лариса Остапюкская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Кучко.
Поддержка Web-сайт: Ростислав Стрельников.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотоувелич. ООО «Мирпа», тел.: (044) 247-438
Печать: друками ТМ «Мандарин»
ТзОВ «Видлення груп Експрес», (Амстердам, обл.,
Яворівський р-н, с. Радзе Рувес, вул. Свободи 3)
тел. (0322) 97-4768,
факс, № 1940

ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2004 !

**реальность
фантастики**

СЕНТЯБРЬ 2004



АЛАН КУБАТИЕВ
ТРУДИ КАНАВАН
АЛЕКСАНДР ГРОМОВ
КИРИЛЛ БЕНЕДИКТОВ

ЧИТАЙТЕ ЛУЧШЕЕ!

КОМПАНІЯ "МУЛЬТІТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

NITRO FAMILY



Nitro Family – новий бійничий шутер на покращеному движку зубодробивчого Serious Sam. Ще ніколи ви не зустрічали такі шикарні можливості по знищенню ворогів, як тут! Не зівайте, хватайте в обидві руки ваше саму улюблену зброю і відправляйтесь на поле бою! Тим більше, що й мета є благородною – врятувати власну дитину, а заодно й усе людство!

- Можливість використовувати одночасно відразу два будь-яких види зброї.
- Закручений сюжет, що дасть фору будь-якому фільму.
- Шикарний вибір різноманітної, а головне оригінальної зброї.



© 2004 "MultiTrade", © 2004 "Akella", © 2004 "DelphiEye Entertainment"

Видавець на території України - компанія "МультіТрейд". З питань гуртового постачання звертайтеся за тел.: (044) 237 5186; www.multitrade.com.ua

