Мой Компьютер
Игровой
МК
5 167
31 Январь 2005
Еженедельник



стр.10
Prince of Persia
Warrior Within™

EA SPORTS
Total Club Manager 2005
стр.14

стр.24
Блицкриг II

Star Wars
Republic Commando
стр.8

Подписной индекс 22307



По поводу рекламы на сайте обращаться в РА «Ай Ти Реклама» т. 458-4886

МОЙ КОМПЬЮТЕР



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

Статьи (в онлайне в день выхода номера)

Новости (каждый день)

Promo (акции, скидки, розыгрыши)

О нас (все, что вы знали и так)

Поиск

Поиск статей по названию и номеру журнала

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



ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный супермаркет «Буква»
✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
Кировоград
✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
Торговые лотки:
✓ ул. Советская
✓ Супермаркет «Сельпо»
✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
✓ рынок на ул. Дзержинского
✓ рынок «Северный»
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Одессагорпресса»
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118
Сумы
✓ Укрпочта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»
Херсон
✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
✓ киоск, бул. Мирный, 5
✓ киоск, ул. Железнодорожная
Хмельницкий
✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
Черновцы
✓ киоски «Укрпочта»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 6.88 грн, 3 месяца — 20.39 грн, 6 месяцев — 40.18 грн., 9 месяцев — 59.77 грн., 12 месяцев — 79.86 грн.

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

СПОНСОР КОНКУРСУ
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ"
У СІЧНІ 2005

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

1-Й ПРИЗ - модем OMNI 56k MIDI
2-і ПРИЗИ - SoundCard ESS Maestro-2
3-і ПРИЗИ - Інтернет-картки 1х1



234-53-35
228-47-63
246-43-89
www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

Shrike
Neverend, стр. 7
Андрей РАДИШИН
Star Wars: Republic Commando, стр. 8-9
Том/Doc/КЕРТИС, Sonechko
Prince of Persia, стр. 10-12
Dar
Troll, стр. 13
Сергей ШТЕПА
Total club manager 2005, стр. 14-15
Мохнорыл Талер
«Белое солнце пустыни», стр. 18-19
Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK
Vampire... Советы по прохождению, стр. 20-21
Михаил НЕЧИПОРУК
«Враг по переписке», стр. 22-23
SebastoKratorIII
«Блицкриг II», стр. 24-25
Том/Doc/КЕРТИС
Записки Автоответчика, стр. 26-27
Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n
Железные ITоги — 2004. Часть третья, стр. 28-29

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

1 ☐
2 ☐
3 ☐
4 ☐
5 ☐
6 ☐
7 ☐
8 ☐
9 ☐
10 ☐
11 ☐

Локализации: Сводки с фронта

Одной из знаменательных событий прошлой недели стала отправка в печать довольно большого количества локализаций от ведущих российских компаний. Так, фирма **1С** объявила о выпуске локализованных версий игр **TOCA Race Drive 2** от компании **Codemasters** (игра выйдет на DVD), **Kult: Heretic Kingdoms** (локализованная версия носит название **«Культ: Еретические Королевства»**), аддона к по-



пулярной военно-исторической стратегии *«Блицкриг»* — **«Блицкриг: Восточный Фронт»**, в котором игрокам предложат возглавить наступление немецкой армии на Смоленск, и детского квеста **«Скуби-Ду и призрак рыцаря»**. Все эти игры должны появиться в продаже 28 января этого года.

Компания **«Новый Диск»** объявила об отправке в печать локализованной версии фантастического экшена **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy** от **Midway Studios**. В этой игре нам предложат перевоплотиться в бойца элитного пси-отдела, занимающегося расследованием особо важных дел по всему миру. Главным оружием оперативника-экстрасенса станут его сверхъестественные способности — телекинез, пирокинез, ясновидение, манипулирование чужим сознанием и т.д. Игра появится на рынке 27 января этого года на английском языке с русской документацией.



Завершает парад локализаций недавно созданный издательский тандем **Game Factory Interactive** и **«Руссобит-М»**. Они объявили о заключении договора на локализацию и издание двух экшен-проектов: **The Punisher** (**Каратель**) от **THQ** и студии **Volition**, а также **Splinter Cell: Chaos Theory** от **UbiSoft**.



Игра The Punisher создана по мотивам популярного одноименного комикса. В ней вам предложат вжиться в роль Фрэнка Кастла — обычного человека и примерного семьянина, жизнь которого круто изменилась в один далеко не прекрасный день.

«Жизнь Фрэнка Кастла круто изменилась именно в день убийства его семьи. Вместе с родными людьми умерла и часть души Фрэнка, уступив место холодной, безжалостной и всепоглощающей ненависти. Именно в этот день исчез примерный семьянин Кастл и родился тот, кто вгонит последний гвоздь в крышку гроба покойника по имени «преступность». Не стесняясь самых грязных приемов, вершить правосудие начинает Каратель!»

Как обычно, разработчики обещают нам великолепную графику, оригинальный сюжет и «по-настоящему «убойный» геймплей». Мировой релиз должен состояться в самом ближайшем времени, а локализованная версия доберется до прилавков в феврале этого года.

Splinter Cell: Chaos Theory продолжает линейку игр о приключениях неутомимого борца за торжество демократии во всем мире — супершпиона Сэма Фишера. Как многие из вас наверняка помнят, на этот раз нашему герою придется вступить в противоборство с северокорейскими информационными террористами. Разработчики обещают, что в этой части игры Сэм обучится новым трюкам, станет мастером владения ножом и обзаведется новыми шпионскими «примочками», использование которых значительно разнообразит геймплей. Игра создается на новом движке, который порадует поклонников сериала замечательной графикой, реалистичной физикой и яркими спецэффектами. Мировой релиз Splinter Cell: Chaos Theory намечен на март этого года. Дата выхода локализованной версии пока что неизвестна. Следите за новостями.

Новый «Периметр»

Компании **1С** и **«К-Д Лаб»** объявили о начале разработки продолжения популярной реалтаймовой стратегии *«Периметр»*, которая будет носить название **«Периметр: Завет Императора»**.



Действие игры разворачивается параллельно событиям, в которых мы принимали участие при прохождении «Периметра»,

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О. _____ (телефон) _____

Почтовый адрес _____

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

открывая новые страницы истории Исхода. В то время как Спириты стремятся к сво-



ей цели, а Возврат ищет мифическую Землю, одержимый Император с помощью своих автоматических баз и Наместников строит Империю Спанжа и создает Механического Спирита, призванного помочь в открытии новых миров. Один из Наместников испытывает это устройство, что приводит к появлению сверхразумного Механического Мессии, открытию параллельной цепи Спанж-миров, встрече с мифическими Потерянными Фреймами Исхода и следами чужой загадочной расы. Стороны сходятся в смертельной схватке: Скверна — против слуг Императора, Бич Спиритов — против Зова Мессии, убитая правда — против новорожденной лжи. Кто победит? Ответ на этот вопрос — за игроками, которым и предстоит найти истину на протяжении более чем двух десятков миссий полномасштабной захватывающей кампании.

Помимо неординарного сюжета, «Периметр: Завет Императора» заинтересует игроков обновленной графикой, новыми строениями, юнитами и новым оригинальным саундтреком. Кроме того, продолжение легендарного «Периметра» дополнено тремя мирами, созданными специально для многопользовательских сетевых сражений.

Выпуск игры «Периметр: Завет Императора» запланирован на первую половину 2005 года. Ну а если вы хотите побольше узнать об этом проекте, обязательно загляните на официальную страничку игры (**http://games.1c.ru/perimeter_zavet/**). Разработчики обещают, что там в самом ближайшем будущем появится много новой интересной информации.

Черный сектор киберпанка

Компания **Digital Extremes**, хорошо знакомая нашим геймерам по таким проектам, как *Unreal Tournament 2003* и *2004*, анонсировала новый проект, не имеющий никакого отношение не только к линейке Unreal Tournament, но и вообще к мультиплейерным шутерам. На этот раз разработчики решили порадовать игроков мрачным *сингловым экшеном*, действие которого будет разворачиваться в мрачном антураже киберпанка. О самой игре известно пока что не так уж и много. Главный герой, элитный правительственный агент, как и положено супермену будущего, активно заменяет части своего тела имплантантами, притом великолепно владеет всеми видами оружия, которых в игре ожидается не просто много, а очень много. Но и это еще не все. Помимо всего прочего, наш киберкоммандос неплохо владеет паранормальными способностями, при помощи которых он сможет манипулировать предметами, проникать в виртуальную реальность (какой же киберпанк без компьютеров?!) и даже забавляться со временем. Игра создается на собственном движке, который поддерживает все современные эффекты. К сожалению, это все, что известно об игре на сегодняшний день. О дате выхода разработчики также предпочитают не распространяться, по крайней мере до того момента, пока не будет найден издатель.

Проблемы в «Мире Варкрафта»

Какой-то злой рок преследует популярную MMORPG **World of Warcraft**. Недавно сам президент компании **Blizzard** *Майк Морхайм (Mike Morhaime)* сообщил, что из-за различных технических проблем вышли из строя два десятка игровых серверов. Технический отдел Blizzard прилагает все усилия, чтобы не допустить подобной ситуации в будущем. Специально для этого разрабатывается специальная резервная сис-





тема, которая будет призвана разгружать основные сервера во время максимальной на них нагрузки. Ну а тем, кто потерял возможность окунуться в виртуальный мир из-за падения этих 20-ти серверов, предоставляется 3 дня бесплатной игры. Будем надеяться, что в будущем жители «Мира Варкрафта» не будут испытывать подобных проблем.

Заплатка на крыло

Фирма **1С** объявляет о выпуске обновления версии **3.04 (3.04m)** для авиасимулятора **«Перл-Харбор»**. Обновление представлено в нескольких вариантах установки и вносит в игру изменения и дополнения.

Настройки самолетов:

✓ изменено ускорение на взлете с палубы авианосца для нескольких типов самолетов. Тем не менее мы должны напомнить, что не все типы самолетов с полной или даже частичной боевой загрузкой могут легко взлетать со стоящего авианосца, особенно с эскортного (без использования катапульты, которую мы не моделируем);

✓ точнее настроены максимальные скорости самолета F2A.

В этом дополнении внесены изменения в файлы **il2core.dll** и **il2core_P4.dll**, которые изменяют работу графики в основном на ATI-картах.

Дополнение версии 3.04 для игры «Перл-Харбор» доступно для загрузки отсюда: **http://games.1c.ru/pearl_harbor/link.php?action=patch**.

Империя наносит ответный удар

Компания **Lucas Arts** анонсировала новую *реалтаймовую стратегию*, действие которой будет разворачиваться во вселенной «Звездных Войн». Непосредственной разработкой игры занимается молодая компания **Petrogluph**. Это первый проект данной студии. В ее составе много ветеранов игровой индустрии, среди которых есть выходцы из *Westwood*, занимавшиеся разработкой легендарной серии *Command&Conquer*.

Игра носит название **Star Wars: Empire at War** и предлагает игрокам принять участие в кровопролитной войне между Империей и Повстанцами. События игры будут



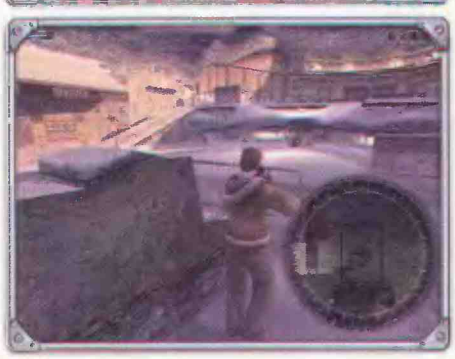


разворачиваться на временном отрезке между готовящейся к выходу на большие экраны третьей и четвертой частями киноэпопеи. Нам обещают масштабные бои на поверхностях планет и в космосе, причем исход каждой крупной битвы непосредственно повлияет на общую расстановку сил и определит дальнейший ход кампании. Поклонники Star Wars получат возможность посетить уже знакомые миры (Татуин, Дагобар и т.д.) и познакомиться с новыми планетами, которые не были задействованы в киносериале, но упоминаются во многочисленных книгах и комиксах, посвященных «Звездным Войнам». Также заявлено участие в игре таких известных персонажей, как Эникен и Люк Скайуокеры, Хан Соло и Чуббака, Оби Ван и др. Помимо одиночных кампаний в игре будет мультиплеер, поддерживающий до восьми игроков одновременно. Игра создается на собственном движке, который будет поддерживать все современные эффекты. Релиз Star Wars: Empire at War намечен на осень 2005 года. Любопытно, что игра разрабатывается эксклюзивно для PC, что, согласитесь, весьма необычно для нынешнего времени.

И снова задержка

Издательская компания **Codemasters** объявила о переносе даты релиза PC-версии *«паранормального» экшена* **Second Sight**, разработанного британской студией **Free Radical Design**. О причинах задержки ничего не сообщается. Игра должна добраться до наших мониторов в феврале этого года. «Приставочные» же версии Second Sight уже давно в продаже и даже успели собрать весьма благоприятные отзывы игровой прессы. Игра представляет собой приключенческий экшен с видом от третьего лица, в котором нам придется выступить в роли Джона Ваттика (John Wattic), пришедшего в себя после продолжительного пребывания в коме в палате секретной военной лаборатории и абсолютно ничего не помнящего о своем прошлом. На протяжении всей игры нужно по крупицам собирать информацию о том, кто же такой Джон Ваттик и чем он так не угодил сильным мира сего (ибо сразу после побега из лаборатории за героем начинают охотиться чуть ли не все американские спецслужбы). Впрочем, кое-что становится известно сразу. Джон Ваттик обладает довольно сильными паранормальными способностями. Именно они-то и станут нашим главным оружием в борьбе за выживание. Действие игры параллельно разворачивается в реальном времени и во флешбэках, которые будут посещать главного героя в ключевых местах сюжета.





Сматывай удочки

Еще одна игра «по мотивам». Те, кто следят за новостями киноиндустрии, возможно, знают, что к выходу на большие экраны готовится новый гангстерский комедийный боевик с несколько неординарным названием **«Сматывай Удочки»**, съемками которого занимается студия **Step by Step**. Ну а московская компания **Visual Beat Productions** уже взялась за разработку одноименной игры по лицензии. Разработчики утверждают, что при создании игры руководствуются примером *Max Pane* и собираются порадовать игроков slo-mo собственного изготовления, общей кинематографичностью действия, замечательной графикой, яркими спецэффектами, умными и коварными противниками и черным юмором. Больше ничего об игре не известно. Сайт компании-разработчика (**http://www.visualbeat.ru/**) пока еще не начал функционировать в полную силу, но все желающие уже сегодня могут скачать небольшой видеоролик (**http://www.visualbeat.ru/trailer_xvid.avi**) и собственными глазами увидеть, что нас ждет. Релиз игры намечен на лето этого года. Естественно, он будет приурочен к выходу фильма на большие экраны.





MMORPG в стиле хип-хоп

Как только не извращаются создатели компьютерных игр в надежде сделать свой проект непохожим на разработки конкурентов. Довольно оригинальное решение приняли разработчики из компании **404 Gaming**, которые анонсировали новую *глобальную многопользовательскую RPG*... в стиле хип-хоп. К сожалению, никаких подробностей об этой игре пока что нет. Известно только, что вместе с разработчиками из 404 Gaming над проектом работает сценарист *Grand Theft Auto: San Andreas — Марк Джордан (Mark Jordan)*, который также известен как довольно успешный рэп-продюсер. В музыкальном мире он более известен под ником *DJ Pooh*. Помимо него к разработке были привлечены такие звезды рэпа как Адам Ad Rock Хоровиц и DJ Hurricane из *Beastie Boys*, Дэррил D.M.C. МакДэниелс и Jam Master Jay из *Run-D.M.C.*, Chuck D и Flava Flav из *Public Enemy*, а также *Notorious BIG*. О том, что все эти люди будут делать в проекте, пока что неизвестно. Также не известно и то, что за геймплей собираются предложить поклонникам MMORPG и хип-хопа разработчики. Название проекта не разглашается. Надеемся, что разработчики недолго будут хранить молчание, и в самом ближайшем будущем в Интернете появятся хоть какие-то подробности об этом оригинальном проекте. Следите за новостями.

Железные сердца

Фирма **1C** и компания **Snowball Interactive** объявляют об «отправке в печать» оригинальной англоязычной версии игры **Hearts of Iron II**. В розничную продажу новая *глобальная стратегия* шведской студии **Paradox**, достоверно восстанавливающая расстановку военных, экономических и политических сил накануне войны, поступит 28 января 2005 года в рамках серии *1C:SNOWBALL ORIGINALS* (2 CD-ROM).

«Война всегда начинается внезапно, хотя спустя поколение для историков она покажется неизбежной. В 1939 году началась самая страшная, самая близкая, самая дорогая — вторая мировая. Говорят, без огромных потерь нацистов было не остановить. Или все-таки можно? А если бы... Перед вами — новая глобальная стратегия шведской студии Paradox, достоверно восстанавливающая расстановку военных, экономических и политических сил накануне войны. В ваших силах разыграть то самое «если» и попытаться изменить историю». В игре нас ждет 15 сценариев, включая «Блицкриг», «Барбароссу» и «Высадку в Нормандии», более 700 научных технологий, разветвленная система производства, более 100 видов войск, принципиально новое взаимодействие армий с ВВС и ВМФ. Также обещаны реалистичная механика боя, проработанный интерфейс и возможность совместного управления государством несколькими игроками.

Разработчик/издатель: Mayhem Studios
Жанр: РПГ
Системные требования: неизвестны
Дата выхода: апрель 2005

Shrike

Neverend

Представьте, что было бы, если бы в «Готике» главной героиней была девушка? Не представляете? Я вот тоже. Но компания Mayhem Studios, видимо, не видит в этом ничего невозможного. Честно говоря, вспоминая последний игровой «шедевр» данной компании разработчиков под названием ***Empire of Magic****, разгромленный всеми кому было не лень (кому было лень, лениво поругивали), душу тут же начинают терзать смутные сомнения. Но несмотря на былые «заслуги» девелоперов, постараемся быть беспристрастными и попробуем оценить их новый проект объективно.*

Итак, как вы уже, наверное, догадались, играть нам придется за девушку. Барышня эта принадлежит к древнему роду фей, некогда населявших волшебное королевство *Auren*, и звать ее *Agavaen*. В зависимости от действий игрока, наша героиня выбирает себе светлую или темную стезю (ну прям как у джедаев). И, естественно, от выбранной стороны будет зависеть и концовка игры. Также по мере развития сюжета мы будем узнавать не только личные тайны Agavaen (а она совсем не так проста, как кажется на первый взгляд), но и тайны истории: куда же исчезла легендарная родина фей — тот самый Auren, и какую роль сыграли в этом люди. Как утверждают разработчики, полностью разобраться в хитросплетениях сюжетной линии и сложить все детали этой головоломки в одну картину мы сможем только к концу игры.

Поскольку Neverend ролевая игра, то большая роль в ней должна уделяться развитию персонажа. Да и наличие хоть какой-то ролевой системы вкупе с возможностью отыгрывать выбранную роль тоже весьма желательно. К большому моему сожалению, разработчики не горят желанием распространяться на эту тему и отделываются только общими фразами. Мол, мы поставили только одно ограничение: главный герой — девушка, а в остальном все будет «то шо нада». А большой арсенал заклинаний и колюще/рубяще/режущего оружия вам в этом поможет. Опять же, этот самый арсенал должен придать игре магическое свойство — «реплейабилити». Что ж, хотелось бы надеяться... Да, чуть не забыл. В игре нам обещают возможность создавать свои собственные заклинания — для этого в игру введена особая система рун.

Передвижение по миру будет устроено на манер Final Fantasy (как утверждают все те же разработчики). Все действо будет происходить на мелкомасштабной карте (впрочем, выполненной в 3D), на которой будут расположены многочисленные NPC и враги. Как только игра решит, что в какой-то точке вам необходимо будет выполнить какое-то действие, карта переключится в более крупный масштаб. Достигается это не за счет увеличения масштаба в буквальном смысле, а за счет того, что для каждого типа местности игра хранит несколько (как минимум две) заранее отрендеренных области, одна из которых подставляется случайным образом. При этом выбор будет происходить с учетом рельефа, высоты над уровнем моря и характерных для данной местности обитателей.

Кроме того, на карте расположены города, замки и прочие места, которые вам необходимо будет посетить. Все это тоже выполнено в полном 3D, но со статичной камерой, хотя и с возможностью скроллинга в одном/нескольких направлениях. Локации при этом разделены на «комнаты». Большинство локаций включает в себя минимум шесть таких «комнат». Предопределенное расположение камер позволяет оптимально расположить объекты и представить пейзаж в лучшем ракурсе. Некоторые локации открываются только после выполнения определенных условий, типа выполнения квеста и т.п.

Вероятность встречи врагов на карте напрямую будет зависеть от маршрута, выбранного игроком. Т.е. чем дальше игрок от цивилизации и основных торговых линий, шанс встретить большого монстра значительно возрастет. Также на тип монстров, которых вы можете встретить на своем пути, влияют ландшафт и уровень персонажа. Но здесь есть еще один момент, на котором стоит остановиться: случайные враги подбираются таким образом, чтобы их сила была примерно равна силе героини. Впрочем, из этого правила будут и исключения — Agavaen предстоит разбираться не только с рядовыми врагами, но и с боссами, которые, как и положено всяким уважающим себя боссам, будут значительно превосходить рядовых негодяев во всех отношениях.

Для боя в игре разработана целая система под хитрым названием *ATBS (active time battle system)*. Что это такое, разработчики молчат, но говорят, что это должно добавить динамичности, и позволит использовать в бою большое количество ударов, блоков, заклинаний и специальных комбосов.

Все управление в игре доверено клавиатуре. Как утверждают разработчики, оно настолько простое, что мышь вообще будет не нужна. Перемещение стрелками, все остальные действия — на активных клавишах и выборе из меню. Одновременно можно совершать только одно действие (например, открыть дверь, вступить в диалог или взять предмет). Причем, каждому действию — своя клавиша.

Благодаря тому, что в игре используются заранее отрендеренные трехмерные бэкграунды, одновременно на экране может демонстрироваться более 100 тысяч полигонов, так что графика выглядит исключительно детализировано и реалистично. За все эти красоты будет отвечать движок *Doubleform*, разработанный программистами Mayhem Studios. Также ими разрабатывается и звуковой движок, который поддерживает все эффекты 3D sound, EAX 2.0 и EAX 3.0.

Что ж, будем надеяться что у Mayhem Studios с учетом предыдущего опыта (плохой опыт — как-никак, тоже опыт) выйдет действительно достойный проект, способный заинтересовать рядового геймера. Меня, во всяком случае, он пока заинтриговал.



Андрей РАДИШИН aka bartalbe bartalbe@yandex.ru

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Разработчик/издатель: Lucas Arts Entertainment
Жанр: FPS
Дата выхода: 1 марта 2005 года

РАПОРТ

В далеком Игрограде лил дождь. Впрочем, это не омрачало настроения ни жителей города, ни агентов Департамента Защиты Виртуальной Реальности. Ведь Игроград разрастался. В нем уже нельзя было узнать тот маленький городок, который заложили великий Ранд и легендарный Ян Эндрю. Мегаполис — вот чем стал Игроград. Большой и шумный мегаполис. И, как в любом большом городе, в нем было море возможностей.

Десятками появлялись новые здания, успевай только исследовать и сдавать отчеты. Еще сотни их были в проекте — успевай только шпионить. А сколько еще было неизведанного в преступном «железном квартале», сколько таилось (и пылилось) интересной и прибыльной информации в университетах, музеях...

Но меня дела городские не очень интересовали. Я верил в анархию. Впрочем, если в Игрограде и была какая-то власть, то она тщательно скрывалась, а ДЗВР — это так, для ширмы.

Оторвавшись от натренированных гейш Ампилогова, я нырнул в первую подвернувшуюся подземку и, когда вышел, оказался...

Оказался в квартале — нет, даже не в квартале, в целом районе «Звездных Войн». Ряды зданий, громадных и величественных, выполненных в футуристическом стиле, уходили за горизонт. Здесь были и старые постройки (но тщательно отреставрированные), и новые, чарующие своим великолепием и новизной.

Джедаи и десантники спешили по своим делам; кто-то заходил в здания, кто-то выходил. В небе летали X-Wing'и и другие характерные для этой Вселенной летающие транспорты.

Я глазел на эту красоту (гейши с Ампилоговым тотчас забылись), и ноги меня несли в неопределенном направлении. Впрочем, направление оказалось вполне определенным, потому что спустя некоторое время я стоял перед еще не построенным зданием **Republic Commando**.

Вспомнив о своих профессиональных обязанностях, я достал КПК и проник внутрь здания. Там я нашел Главного Инженера и, уверив его, что я SebastoKratorIII с 0z0n'ом в одном лице, задал ему несколько вопросов.

Типа Я (далее просто Я): Расскажите в двух словах общую концепцию здания, что-то вроде «кто, зачем и почему».

Типа ОН (далее просто ОН): Если коротко, то **Republic Commando** — это тактический командный шутер от первого лица, где игрок вместе с тремя элитными десантниками представляет интересы Республики на протяжении трех кампаний.

Я: А что скрывается за красивым определением «тактический командный шутер»?

ОН: Гм... Командный стиль игры, вот что. Вы можете пройти миссию крепко сыгранной командой, а можете — в одиночку. И учитывая, что вы — лидер отряда, можно отдавать приказы своим напарникам, а значит, и планировать тактику прохождения, штурмы, засады и прочие вкусности. Все зависит от вашей изобретательности и от целей миссий.

Я: Кстати, о миссиях. Сколько их ожидается? Что они из себя будут представлять?

ОН: Вас ожидает не менее четырнадцати миссий. Стиль будет разнообразный, но не забывайте, что играем мы за республиканский десант, так что игра прежде всего заточена под команду. То же касается и целей, которые будут сугубо «командными».

Я: С какими врагами мы столкнемся?

ОН: Эмм... это секретная информация. Боюсь, если мое начальство узнает, оно меня убьет. *(Пытается выдавить из себя улыбку.)*

Я: Не боись... Все мы когда-нибудь умрем *(Теперь улыбаюсь я.)* Твое начальство об этом никогда не узнает, и не забывай, что перед тобой сам SebastoKrator...

ОН: Ну... думаю... кое-что я могу рассказать. По ходу игры вы столкнетесь с такими расами, как *Geonosians*, которых вы могли видеть, к примеру, во втором эпизоде; *Trandoshans* и *Separatists* (Торговой Федерации).

Я: Насколько я знаю (и насколько знают наши читатели), в игре не будет джедаев. Что вы можете сказать по этому поводу?

ОН: Да, действительно мы решили отойти от концепции *Jedi Knight*. Ведь сколько можно эксплуатировать одну и ту же идею? Пора уже и другие идеи поэксплуатировать, благо в них недостатка нет. Так что не ждите никакой «рыцарской романтики» или «лихо закрученного сюжета». Нет, конечно, сюжет у нас есть, и очень крутой, скажу я вам, но концепция у нас совсем другая. Вы управляете холодными, как лед десантниками, которые выполняют грязную работу по поручению Республики, и спасибо им за это никто не говорит. Им нет дела до судеб галактик или учителя Йоды. Все, что им важно — это их работа и товарищи по оружию.

Я: Весьма мрачно, но интригует. Republic Commando пересечется с сюжетом какого-то из эпизодов?

ОН: Да, конечно. Наша игра сюжетно находиться между вторым и третьим эпизодами. Обратите внимание на дату открытия нашего здания — наши маркетологи не зря жуют свой хлеб. Я думаю, информация о том, что в Republic Commando геймеры смогут встретить некоторых персонажей и познакомить-



ся с некоторыми сюжетными линиями из «*Мести Ситха*», подогреет их интерес к нашему детищу.

Я: Не сомневаюсь. А как насчет нелинейности? Наши читатели это очень любят.

ОН: Нелинейность будет.

Я: Мде... Хорошо, давайте поговорим об оружии.

(Инженер сразу повеселел.)

ОН: О, с оружием у нас полный порядок! Ваша стандартная винтовка может быть изменена с помощью дополнительно установленных на нее девайсов...

Я: «Веном», мля...

ОН: Что-что?

Я: Ничего, продолжайте.

ОН: Всего ожидается не менее десяти мощных пушек, многие из которых вы могли лицезреть на киноэкране. Еще у нас большое разнообразие гранат: взрывные, звуковые, тепловые, с электромагнитным импульсом. Кроме того, вы сможете даже подбирать оружие врагов! Мы не гарантируем, что вы сможете подбирать буквально все, но кое-что — обязательно!..

Я: Цифры! Нашим читателям нужны точные цифры!

ОН: Ммм... шесть! Шесть разнообразных пушек вы точно сможете подобрать с поверженного врага.

Я: К примеру...

ОН: К примеру, *Trandoshan Slaver Shotgun*, отобранный собственно у расы Trandoshan.

Я: А как эта ммм... штука работает? Только, пожалуйста, без физиологических подробностей...

ОН: Хе-хе. Ну, как понятно из названия, это нечто наподобие дробовика. Наносит огромные повреждения на близких расстояниях и практически бесполезен на дальних. Кроме того, точность оставляет желать лучшего. Еще у Trandoshan вы сможете отобрать *Concussion Rifle*, знакомую вам по Jedi Knight. Эта винтовка является последним доступным оружием у Trandoshan и, собственно, самым мощным. Стреляет ионным потоком, который удобно направлять на собравшихся в кучку противников.

У лохматых Вуки вас ожидает знакомый многим *Bowcasters* и — в некоторых местах игры — вы найдете даже ракетные установки имени Вуки!

И наша гордость — *Genosian Beam Weapon*, которым вооружена элитная пехота Geonosian. Эта крошка относится к биологическому оружию, она стреляет мощными энергетическими лучами, беря энергию из жизненных сил Geonosian! А это означает, что такое оружие в ваших руках или в руках ваших коммандос сможет произвести несколько выстрелов, после чего выйдет из строя. Все. Больше ни слова! *(На лице довольная улыбка.)*

Я: А что вы можете сказать о графике?..

ОН: Графика у нас на самом высоком уровне! Мы используем расширенный движок *Unreal 2*!

Я: И?

ОН: Что «и»?

Я: И что дальше-то?

ОН: Что значит «что дальше»?! Вам этого, что ли, мало?!

Я: Мде... Ладно, а требования хоть какие? *(Мрачнеет...)*

ОН: Ах, это... требования... мы их позже объявим, да!

(Замечаю охранников. Двое. Подходят к нам. Медленно. Видимо, стараются не спугнуть. Бросаю взгляд на КПК, лихорадочно пытаюсь вспомнить, о чем забыл спросить...)

Я: Как насчет мультиплейера? Геймеры считают, что игра без мультиплейера — не жилец...

(В кабинете дизайнера есть окно... вероятно, бронированное... нужно рискнуть.)

ОН: О, наша игра жилец! PC-версия поддерживает до 16-ти игроков по Интернету, будут такие распространенные виды сетевой баталии, как *deathmatch*, *team deathmatch* и *capture the flag*!

Охранники приближаются. Один из них демонстративно расстегивает кобуру. Вижу, как блестит рукоятка бластера.

(Будут бить.)

— Пройдемте с нами, — говорит охранник мягким голосом, опуская руку на бластер.

До Главного Инженера начинает что-то доходить, но до полной ясности еще далеко.

Я киваю охраннику, прячу КПК в нагрудный карман, мимолетно бросаю взгляд на второго охранника — тот как на иголках, держит руку на кобуре, но не расстегивает. Наверное, ему впервой задерживать нарушителя спокойствия, вот и нервничает. Не зря.

Встаю, в голове проносятся мысли, одна из которых — что мне сделают в ДЗВР, когда узнают, что я нарушил полномочия... Выхватываю лазерный меч и с полуразворота отсекаю голову первому охраннику. Желтый луч прошелся как по маслу, словно и не было никакой головы. Кстати, вот она покатилась, а глаза... взгляд уверенный и в чем-то довольный, он ничего не успел сообразить. Даже крови практически нет.

Запеклась, проносится в мыслях, а взор уже обращен на второго охранника. В его руках бластер, нацеленный на меня, в глазах — ужас. Этот знает.

(Не повезло вам, ребята.)

Вопросительно смотрю на него. Он тоже смотрит, дрожит. Вероятно, мой лазерный меч мешает ему думать.

Где-то раздаются крики, звон посуды. Вероятно, голова закатилась в столовую, тут ведь рядом столовая...

Охранник убегает. Дальновидный.

Убираю меч, смотрю на инженера. Тот не поднимает на меня взгляда. Догадался видно.

Разворачиваюсь, чтобы уйти...

— Откуда он у вас? — раздается голос Инженера за спиной.

— Jedi Knight, — не поворачиваясь, отвечаю я, и бегу в сторону кабинета дизайнера. Сзади уже слышен топот десантников. Это вам не охранники...

Добегаю до кабинета, раздаются выстрелы. Хватаюсь за ручку, но вражеский луч опережает меня на какую-то долю секунды. Вспышка боли, и моя правая кисть уже валяется на полу. Пальцы на ней сжимаются и разжимаются...

(Goodbye, Blue Sky...)

Чушь! Кертис новую пришьет. Не впервой. Толкаю плечом дверь и падаю вместе с ней внутрь. Блин, ее не успели закрепить...

Вскакиваю. Рядом с ухом проносится еще один лазерный луч. Хорошо, что только рядом — можно считать, повезло. Ухо потерять — это неприятно.

Оглядываюсь. Вот окна. Два больших красивых окна. Круглые. Как у хоббитов.

Бросаю взгляд назад. Вслед бежит армия десантников. Не стреляют. Вероятно, хотят поймать живым.

Свиньи. Я ведь в некотором роде и для вас старался.

Выхватываю левой рукой (на которой еще пальцы остались) бластер. Бегу и стреляю в окно. Лучи отскакивают. Все. Только обгоревшие следы остаются. Чувствую, что если окно сейчас не разобьется, мне останется только провести демонстративный акт самосожжения.

Стреляю, стреляю, стреляю...

Окно разлетается за несколько секунд до моего прыжка. Прыгаю...

...А тут высоко, проносится в голове, тут очень высоко.

Но это лучше, чем демонстративный акт самосожжения. Куда лучше.

Главное — не падать вниз головой. Голова дорого обходится. Вернее — то, что внутри...

Вот он... асфальт. Красивый, гладкий асфальт.

И звук. Глухой звук, словно упал мешок картошки. Я слышу его за какую-то миллисекунду до смерти.

А очнусь я уже в больнице. Кертис будет стоять рядом, поигрывая медицинскими инструментами, и рассказывать, как мусорщики очищали квартал от моих внутренностей.

Ах, черт. Мой КПК... он же в нагрудном кармане... был. Кто ж его восстановит-то теперь...

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua
Sonechko

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

Разработчик: Ubisoft Montreal
Издатель: Ubisoft
Издатель в России: «Акелла»
Издатель в Украине: «Мультитрейд»
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3/Athlon 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель с 32 Мб;
✓**рекомендуемые:** P 4/Athlon XP 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель с 64 Мб

Прошлое. Начало пути

Яблочко от яблони далеко не падает.
(с) И. Ньютон

Вопреки всеобщему мнению, истории начинаются вовсе не с сакраментального «в некотором царстве, некотором государстве...» Точнее, рассказывать их начинают именно с этого момента, но как ни странно, и до этих фраз герои существовали. Что-то делали, о чем-то мечтали, кого-то убивали. Просто сказители посчитали это неинтересным или не имеющим особого значения и начали историю... оттуда, откуда захотели (**прим. 1**).

Поэтому давайте начнем свой рассказ не с того момента, когда игра запущена, и «Принц» первый раз появляется на экране монитора, а с времен, предшествующих этому.

Первая часть этой замечательной игры увидела свет в далеком 1989 году и сразу полюбилась обладателям персональных компьютеров. Собственно, для многих (**прим. 2**), это была первая компьютерная игра. Точнее, ИГРА. «Принц» завораживал, поражал воображение и притягивал к себе как магнит. Да, в то далекое время незатейливая история о прекрасной принцессе, благородном принце и злобном визире, созданная в антураже «Тысячи и одной ночи», вызывала восхищение. Какая пластика движений! Какая графика! Ох...

В году 1993 история о Принце получила свое продолжение под названием **Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame**, а в 1999 еще одно — **Prince of Persia 3D**. Увы, третья часть оказалась всего лишь... трехмерной тенью первой. Казалось, что сериал загнулся и исчерпал себя, но вот в 2003 году компания **Ubisoft** попыталась оживить умерший бренд. Принц опять вернулся, причем вернулся, научившись лихо бегать по стенам, прыгать и махать мечами.

Увы и ах, при всех достоинствах нового «Принца» (а кто об этих достоинствах не знает, может прочесть статью Кертиса — **http://www.igrograd.com.ua/article/2422**) похвастаться рекордными продажами он не мог. Почему люди не захотели снова погружаться в мир восточной сказки, понять сложно: вполне возможно, что сейчас в сказки просто перестали верить. Сказки стали неактуальными, как неактуальны старые черно-белые фотографии, и прекрасный мир Востока уже мало кого может восхитить. А может быть, все дело в том, что американцы (а Америка — один из самых крупных покупателей игр) мыслят линейно: Восток-Ирак-Арабы-террористы-НеКуплюТакуюИГрУ!

Но, скажем вам, Ubisoft так просто не сдается — пожав плечами, они решили продолжить начатое и выпустить очередную часть игры, в надежде, что она исправит положение. Ну а чтобы новый проект не повторил судьбу предыдущей части, концепцию решено было изменить.

Да, в сказки уже никто не верит, ибо им на смену пришло фэнтези. Да, антураж Востока уже мало кого привлекает, но что нам мешает поместить «Принца» в абсолютно другой антураж? Люди выросли из сказок, а значит, «Принц» тоже должен вырасти.

Настоящее. Судьбе наперекор

Ну, сынок, ты и вырос...
(с) Обезьяна Абу, обращаясь к Кин-Конгу

История получает продолжение спустя несколько лет после того как Принц открыл песочные часы и выпустил на свободу всепоглощающее зло. Он использовал *пески* для изменения времени, препятствуя разрушению песочных часов, но тем самым разрушил «линию времени». И теперь Dahaka, Страж Времени, охотится за ним с целью... ну, вы сами понимаете... «Ибо прах ты и в прах возвратишься!»

В общем, поднакачав мышцы, потренировавшись в боевых искусствах и получив парочку шрамов (как известно, шрамы украшают мужчину), Принц отправился на Остров Времени. Это загадочное место, на котором и были созданы Пески Времени. Не дав создать Пески Времени в прошлом, Принц надеется изменить свою судьбу, или что-то типа того. Как истинный герой, он не собирается сидеть и ждать прихода смерти — пусть лучше она за ним погоняется. Ну что, Костлявая, наперегонки (**прим. 3**)?

Да... «Принц» изменился... Из жизнерадостного парня он превратился в угрюмого головореза, который убьет и не заметит, а если заметит, то точно убьет. Принц отказался от роскошной комнаты, обставленной в лучших традициях арабских султанов, променяв ее на тесную каюту на корабле, а в дальнейшем на туннели, пещеры и башни таинственного острова. В его арсенале появились новые возможности и приемы, которые очень помогают во время боя, а также блуждания коридорами и туннелями замка. Например, он может комбинировать броски с захватами и другими приемами с целью наиболее быстрого уничтожения противника. Принц может использовать два оружия одновременно, что дает огромные возможности и преимущество во время боя. Как вторичное оружие Принц может использовать мечи, топоры, кинжалы — в общем, все, что удается подобрать или найти. Жаль, дополнительное оружие быстро ломается, но никто нам не мешает взять новое. Кстати говоря, вторичное оружие можно еще и метать, что иногда очень помогает в схватках.

Отдельного слова заслуживают комбы — о, это одна из самых ярких фишек в игре. Разработчики даже термин специальный придумали — *free-form fighting*. Типа, свободная форма боя, что, в реальности значит, что ты волен комбинировать удары как твоей душе



хочется. Начав атаку с простейшего удара сверху, вы можете продолжить ее ударом сбоку, ударом в прыжке, ударом вторым оружием, ударом после сальто через противника и т.д. В «Принце» комбы не только очень эффектно смотрятся (особенно когда он наносит суперудар), они еще и крайне эффективны. Честно, сколько не напрягай память, но более ярких файтинговых сцен в компьютерных игрушках вспомнить не удается. Но бои — это еще не все: подобно фокуснику, наш герой может замедлять время, заставляя его обтекать его, переходя в персидский вариант slo-mo. Эта возможность очень помогает в битвах с крайне ловкими и изворотливыми тварями — замедлив время, мы превращаем их в легкую добычу, которая жаждет знакомства с нашей саблей. Также Принц, как и раньше, может обращать время вспять. Но далеко не всегда можно переиграть неудачные моменты — в основном это удобно использовать после очередного падения, так как вернуть время можно всего на пару секунд назад. На эту возможность — впрочем, как и на остальные — уходит *песок*, который далеко не безлимитный, так что стоит подумать о пополнении своих запасов. К счастью, возможностей для этого более чем достаточно: убивая врагов и разбивая вазы, мы добываем себе сие сырье. Нельзя не заметить, что акробатические способности Принца тоже улучшились за прошедший с выхода предыдущей части год. Балансирование на тонких балках во время сражения с врагами, раскачивание на веревках и пробежка по стенам, спуск вниз по флагам, которые висят явно не для подтверждения политических убеждений, — все это не перестает удивлять и дает еще больше оснований для восхищения игрой.

Да. Принц повзрослел, заматерел, но остался ли он тем же принцем, которого мы так любили?

Прошлое. Путь воина

Ой, кто к нам пришел, ой, кто всех слуг перерезал...
(с) Императрица

Давайте попытаемся вспомнить, на что мы обращаем внимание, начиная играть в игру? Графика, музыка, анимация. Сюжет, атмосфера, геймплей — это все появляется потом — или не появляется, если, только увидев заставку игры, мы начинаем аварийный анинстал.

Говоря о «Принце», мы не можем назвать его графику революционной. Да, кое-какие подвижки по сравнению с прошлой частью есть, но... Порт есть порт, что вы хотите? В отличие от разработчиков «Риддика», камрады из Ubisoft решили особо не заморачиваться, переделывая движок под требования PC, в итоге большинство моделей не может порадовать нас богатством полигонов. Графику игры можно назвать приятной, не более. Но поверьте нам на слово, не графикой единой славна страна Персия, и не в ней все дело и вся суть, ибо первое, на что мы обратим внимание и будем обращать его до самого финала, — это анимация. О, да, бесподобно. Томка Райдер на пару с Крошкой Рейн откровенно грызут бамбук и люто завидуют пластике и грации нашего протагониста. Думается, даже Джеки Чан серьезно бы задумался, глядя на некоторые приемы, исполняемые Принцем. В общем, если вы играли в Prince of Persia: The Sands of Time, то скажем проще: графика стала немного лучше, а анимация улучшилась серьезно, точнее, не улучшилась, просто анимаций стало значительно больше.

Теперь пункт три — музыкальное сопровождение. Помните восточные мелодии прошлых частей? Смело можете их забыть, ибо музыка игры, подобно главному герою, выросла, заматерела и потяжелела. Потяжелела в самом прямом смысле и очень удачно вписалась в мрачноватую атмосферу игры.

Ну, о сюжете, точнее, о завязке мы уже в двух словах, рассказали — «человек сам творит судьбу», так что теперь поговорим о геймплее и атмосфере. Естественно, новая концепция — «Принц для взрослых» — не могла не наложить отпечаток на эти составляющие. Игра стала мрачней, кровавей и... динамичней. Вспомните предыдущую часть — три четверти времени мы бегали и прыгали, драки с врагами были занятием редким и по большому счету не слишком интересным, запоминающихся персонажей на всю игру было два — Принц и... Замок. А теперь? Теперь драться нам придется часто, очень часто, иногда даже слишком часто. Типов противников не так уж и много, но к каждому требуется отыскать свой подход — одних лучше бить в прыжке и при возможности швырять в пропасти, со вторыми лучше не скакать, ибо сшибут на землю, собачек вообще следует опасаться... после их смерти. Причем, дерутся и действуют вражины на голову лучше своих собратьев из предыдущих частей — с ними действительно бывает тяжеловато. И, о радость! — они разучились телепортироваться вам за спину. Но обычные враги — это сущая мелочь по сравнению с боссами, которые наконец-то появились в «Принце». Честно говоря, уже первый бой вызывает некое недоумение — девушка, одетая в укороченное бикини, неожиданно легко расправляется с Принцем. Ну, ясно — видимо, отвлекся, созерцая совершенные формы ее голой попы. Повторяем... И снова умираем. А, это груди отвлекли. Грудь. Левая. Ой. И правая. Упс (**прим. 4**)!



Да, боссы — это нечто, с ними действительно довольно тяжело и интересно. И опять, с разными боссами и тактика боя нужна разная, так что учите комбы. Это не только красиво, но и обеспечит вас пятьюдесятью-шестьюдесятью килограммами первосортной боссятины.

Настоящее. Дорогу осилит бегущий

А теперь попотеем.
(с) Камасутра

Говоря о боссах, нельзя не вспомнить о самом интересном персонаже игры — страшном Дахаке, сыне Чубаки и собаки Барабаки. Это еще тот противничек... Сражаться с ним бессмысленно, на протяжении всей игры от него лучше «делать ноги», ибо зашибет. Выпустит свои щупальца из живота — и нет Принца ☹. Так что наш вам совет: БЕГИТЕ... и чем быстрее, тем лучше. В эти моменты проверяются все способности Принца в акробатике, так как малейшая ошибка будет стоить ему жизни; но тут нельзя не вспомнить о возможности возвращать время вспять, она тут очень поможет Принцу, ибо неудачных прыжков будет море. Впрочем, увы, сложность этих гонок в основном связана с неудобной камерой, так и норовящей уткнуться в стену или показывать что угодно, кроме обрыва прямо под ногами. Да, на турниках советуем не раскачиваться, а то можно стать для Дахаки легкой добычей, он ведь это дело не пропустит, схватит и начнет... Душить. Своими холодными... щупальцами. А вы о чем подумали?.. А вот воды Дахака не переносит, так что кто не хочет быть... задушенным ☺ — пусть поспешит к ней (**прим. 5**). Добежали? Эх, жаль, с ним не подрались, а то мы бы ему... Не бойтесь, в конце игры возможность начистить страшному животному рыльце появится, но ее надо заслужить. Как? Нужно быть очень внимательным и собрать *девять апгрейдов здоровья*. Они увеличивают здоровье Принца — нельзя же выставлять его слабаком перед таким мощным противником как Дахака! — и открывают альтернативную концовку. Да, концовок в «Принце» две.

Многие загадки и головоломки в игре связаны с путешествием во времени. По сути, на этом построена вся игра: бывает, ка-

кая-то задача не решаема в прошлом, тогда стоит перенести Принца в настоящее и повторить попытку. Чтобы не путаться во временах, советуем смотреть на карту, там написано, КОГДА следует выполнить задание. Поскольку замок в настоящем времени разрушен, то некоторые места становятся доступными только в прошлом. Или наоборот, в прошлом нельзя найти все потайные комнаты, некоторые из них открываются только в настоящем. А как же перемещаться в этом самом времени? Все предельно просто: существуют специально предназначенные для этого дела порталы, они и осуществят переход без тряски и последующей акклиматизации. Но тут есть хитрость: портал, он ведь сам по себе работать не будет, его надо активировать. Придется пораскинуть мозгами и нажать в определенном порядке кнопки, расположенные на четырех столбах. Тут нам поможет теория вероятностей, и с девятого раза (кому как повезет) можно активировать портал.

Прошлое. Тяжелое наследство

Кажется, я забыл сохраниться...
(с) Гастелло

Увы, но яркая консольность игры заключается не только в графике, но и, как обычно, в управлении, камере и сейвах. Да, мы не спорим, камера очень и очень кинематографична. Да, именно благодаря ее стараниям пируэты, прыжки и бои Принца производят такое неизгладимое впечатление, но как она напрягает во время быстрых пробежек! Как тяжело бывает на некоторых уровнях прыгнуть куда нужно, а не куда ноги несут! Представьте себе, чтобы допрыгнуть до турника, вам необходимо прыгнуть точно вперед, но камеру расположили...



под углом, в результате чего Принц начинает бегать по диагонали. Ладно, это цветочки, а как вам вариант под кодовым названием «прыжок в неизвестность»? Забегаем на уступ, и камера радостно смотрит на нас. Нажимаем F, входим в режим от первого лица и осматриваемся. Ага, вот он, столбик, на который нужно прыгнуть! Увы, в этом режиме двигаться мы не можем, так что переключаемся и прыгаем... примерно в нужную сторону. Не вышло? Ну, или отмотаем время назад, если песочек есть, либо с сейва. Точнее, с какого сейва? С чекпоинта.

Если с камерой и управлением примириться можно — мы примирились и привыкли еще в прошлой части, — то к отсутствию нормальных сохранений привыкнуть нельзя. Ну зачем усложнять и без того нелегкую нашу жизнь? Может быть, это дань традиции? Не знаем, но напрягает изрядно. Как вам такой аттракцион: в течение двух часов пытаться убежать от Дахаки, то падая в ямы, то попадая в его щупальца? А с трудом завалив босса, упасть случайно в идиотскую яму и начать бой заново (**прим. 6**)?

А потом разработчики разводят руками и жалуются на плохие продажи в секторе PC. Чего жаловаться, лучше введите сейвы, и желающих пройти игру станет в разы больше... ИМХО, но у тех кто кричит, что «Принц» — отстой, скорее всего просто не выдержали нервы. Впрочем, кто там кричал о засилье игр для казуалов и отсутствии игр для настоящего хардкорного геймера? Пожалуйста, получите и распишитесь. Очень хардкорная игра.

Настоящее. Конец пути

Тяжело искать черную кошку в темной комнате. Особенно если она прибита к потолку.
(с) Шариков

Давайте оставим прерогативу выискивать в игре недостатки критикам и прочим Шариковым. Те и до столба докопаются. А мы не станем.

Не станем, ибо продолжение получилось не просто достойное, а, как мы считаем, на голову превосходящее прошлую часть. Наконец-то нехватка и однообразие боев остались в прошлом, наконец-то появились колоритные персонажи. Наконец-то, пройдя игру и убив Императрицу (если не нашел все апгрейды жизни), появляется желание пройти ее еще раз, чтобы разобраться по-свойски со зловредной Чубакой, простите, Дахакой. Дать ему на орехи, и по орехам надавать тоже.

Честно скажем, но понять, что именно не нравится некоторым в игре, мы не можем. Да, атмосфера сказки сменилась бешенным драйвом, но разве это плохо? Да, вместо того, чтобы сражаться с Великим Злом, наш Принц просто борется за свою жизнь, расчленяя всех, кто пытается остановить его на пути к цели. Но скажите, разве это не нормально? Как говорил Риддик (или авторы обзора за него), выживание — вот единственный сценарий, достойный воплощения.

И мы с этим на сто, двести, триста процентов согласны.

Что еще хотелось сказать? Знаете, к примеру, что в игре есть секреты? И в них можно найти вторичное оружие такое как... хоккейная клюшка или плюшевый мишка, или... Впрочем, не будем об этом. Возможно, мы еще вернемся к этому вопросу и расскажем, что и где искать. Возможно.

В любом случае, вывод прост — отличнейшая игра. Именно так. Всем, для кого «Принц» — это имя собственное, играть в обязательном порядке.

Необходимые примечания

Героиня романа — блондинка с видом от третьего лица.
(с) Не-Толстой

1. Примером такого подхода может служить известная история о Синей Бороде, да, о том, который убивал своих жен. А ведь если бы рассказчики начали свою историю чуть раньше, то мы бы смогли узнать, что жены эти были убийцами и психопатками, совершившими не одно ужасное преступление. в том числе они убили и съели ребенка Синей Бороды. А то, что он делал дальше, это была месть, помноженная на благородное желание помочь обществу.

2. В данном случае под словом «многие» мы подразумеваем необразованного Кертиса, который до 1990 года серьезно считал, что компьютер — это крайне неудачный гибрид печатной машинки и телевизора.

3. Люди всегда стремятся изменить свою судьбу. Как-то одному человеку гадалка нагадала, что причиной его смерти станет самолет. Естественно, что он перестал на них летать и стал обходить десятой дорогой аэродромы. И действительно, свою судьбу он изменил, ибо умер от разрыва сердца... когда в сотый раз не смог справиться с управлением в игре «ИЛ-2 Штурмовик».

4. Как ни странно, но этот бой Сонечко осилила с легкостью. Интересно, в чем тут загвоздка?

5. В этом нет ничего странного, ибо когда Дахака был маленьким, его постоянно пугали Мойдодыром. Вот они, страшные сказки, перерастающие в мрачные комплексы.

6. Во всей множественной вселенной нет проблемы страшнее, чем отсутствие сейва. Собственно, все несчастные случаи связаны именно с ней. Впрочем, как знать, может быть, в следующей редакции Творения Творец примет в расчет наши пожелания.

Dar dar_@list.ru

TROLL

Разработчик: Rake In Grass (www.rakeingrass.com)
Системные требования: CPU 800 МГц, 64 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, SB, DirectX 8.1+
Цена: 20 у.е.

Троллики — это не только ценный кошелек, но и три-четыре центнера высококачественного граниту.
B. Baggins

Лицо первое (Автор):

Как недавно открыла наука, в последнее время очень активно размножаются мелкие игрушки, известные также как shareware. Работают они нормально лишь до поры до времени, после чего «деньги давай, деньги!». Но чтобы геймеры не качали кряки, а уплатили деньгу из уважения к создателям новой нетленки игромира, она должна быть лучше других. Не всем, правда, удается привнести в жанр что-то действительно новое и интересное, отсюда и очередная «атака клонов» старины. Но добавление к древней идее отбивания вечно скачущего шарика (оригинальный Arkanoid появился в 80-х годах XX в.) сюжета и чуть ли не стратегического режима, да так, что арканоид не сразу и признаешь... Пожалуй, стоит присмотреться.

Лицо второе (Сказитель):

Слушайте! И запоминайте, ибо я могу больше никогда не поведать вам эту историю! Склероз — болезнь века, кхе-кхе. Давно это было… Давно, но было. Было-жило обычное такое королевство. Хорошо жило, но так долго не бывает. И напали на него орки, причем во главе не с кем-нибудь, а с самим Сами-знаете-кем. И рядом с каждым селом королевства стахановскими темпами возвели по замку — обитель монстров, терроризирующих деревенщину. Король под таким натиском был вынужден бежать. И вот немало дней спустя в заснеженных горах он встретил ТрОлля (иль ТроллЯ?), согласившегося помочь в деле сопротивления. Да вот и он идет — дадим-ка мы ему слово…

Лицо третье (см. название):

Да, согласился я помочь людишкам, но не ожидал от противника такого отпора. Начнем с того, что до единственно верного решения (призвать МЕНЯ!) люди додумались поздно — деревни были почти полностью разрушены. Зато вражеские замки оказались на редкость крепкими: даже мой удар был им нипочем. Впрочем, я превосходно справлялся с тварями, вылезающими из ворот замков. Но что же было делать с цитаделью — рассадником этой гыдоты? И тут мне неожиданно помог Враг, уйдя в mass air — огнеплюющих Драконов (иногда одного за раз, зачастую же нескольких). Действительно огнеплюющих — на мою крепкую голову, часто служащую тараном, постоянно сыпались файерболы. Ну мне-то они ничего сделать не могли, ведь огненные шарики отскакивали от моего щита (вовремя подставленного) прямо в сторону замка, дробя его стены в пыль и подчас выбивая свитки с заклинаниями. Но под этот шар еще надобно было попасть, да и монстры не давали покоя. То и дело вылезали они из ворот (опять же, нередко — нескольких) своего логова с одной целью — пробраться во вверенную моей опеке деревню и посильнее там навредить. Вот и приходилось мне (МНЕ!) носиться как угорелому, отбивая файерболы и пресекая диверсионные вылазки монстров.

Но вот первый замок оказался разгромлен, и передо мной встал вопрос: куда двигаться дальше? Порасспросив селян (рост в пять метров и ширина в три очень помогает), мне удалось составить кой-какую карту. И уже тогда пришлось почесать репу — королевство-то почти все оккупировано. И куда идти? На север, прямиком к замку Главного Злодея, или сначала на восток — там, по слухам, много чего полезного?

Лицо снова первое (Автор):

Оставим нашего тролля наедине с толпой слушателей и поговорим об игре нормальным языком. Итак, как было сказано выше, игрушка **Troll** относится к тем «шароварам», в которых разработчики оригинальности ради попытались соединить нестыкуемое: в данном случае, арканоид и подобие стратегии.

В принципе, собственно об арканоиде все уже сказано выше, а вот на подобии стратегии стоит остановиться подробнее. Итак, перед нами простирается карта оккупированного орками королевства, на которой расположены замки-уровни, а также некоторые другие места (см. ниже). Вначале открыт только один путь, но потом будут варианты. Пример: на карте есть гоблинская лавка, которая за зачистку близлежащих замков наградит вас укреплением деревень, то есть играть станет немного легче. Но к ней еще надо пробиться через 2-3 замка. Всего таких мест несколько, каждое из них дает свой эффект, но одновременно их использовать нельзя — только один. А ведь еще есть боссы (намного сложнее замков) и «орды монстров» (а-ля Crimsonland)...

Бонусы представлены не только уже упомянутыми свитками (кластерный файербол, ускорение, амбарный замок на ворота замка), но и заклинаниями вроде немалого ущерба стенам или уничтожением всех монстров в пределах видимости.

На вопрос «а что же еще в этой игрушке есть такого-этакого?» я отвечу — графика. Да, она плоская, но какая качественная, яркая и прикольная (напоминает Goblins)! А какая здесь гроза! Какие облака на карте! В общем, вы меня поняли ☺. Вслед за графикой строем идут звук и музыка. Скажу только одно — ничуть не хуже. А еще юмор — один внешний вид монстров и драконов, изо всех сил старающихся казаться страшными, чего стоит! Карта местности, оказывается, получена со спутника, а о персонаже с именем Baba Yaga (Word упорно пытается исправить на yoga или Yoda — серьезно!) отдельный разговор. Концентрация и качество приколов просто зашкаливает — в этом плане Troll вполне может потягаться со «Страусиным NFS»!

Итак, вердикт, если кто-то еще не понял: прекрасная игрушка. Именно то, за чем можно отдохнуть.



Сергей ШТЕПА aka Sir, red_imp@list.ru



Разработчик: EA Sports Canada
Издатель: Electronic Arts
Жанр: футбольный менеджер
Системные требования:
✓**минимальные:** Pentium 3 700 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, DirectX 9.0b;
✓**у меня тормозило на:** Athlon XP 1700/2000, 2×256 DDR, GeForce 4TI 4200

Жертва времени

Новая линейка спортивных игр от **EA Sports** получилась весьма неоднозначной. С одной стороны, некоторые продукты существенно улучшились в плане игрового процесса, за что и получили хвалебные оды из уст игровых обозревателей. Вместе с тем, некоторые проекты — к примеру, NHL 2005 — оказались даже хуже своих прошлогодних предшественников. Не миновала сия тенденция и футбольную поделку **Total Club Manager 2005** от EA Sports. Новое творение канадского подразделения EA оказалось весьма посредственным, за что и получило свою порцию тухлых томатов от многих игровых изданий, в том числе и от нас.

Уже первый (и второй тоже) взгляд на игру вызывает серьезные опасения. Загрузка базы данных игроков длится очень долго, ничуть не меньше, нежели в *Championship Manager 4*, — при том, что статистических данных в нашем сегодняшнем пациенте куда меньше. После начала игры нас поджидает еще одно разочарование: игра настолько требовательна к железу, что даже на моей машине, с легкость справляющейся с *UT2004* и дающей возможность поиграть в *Doom III*, перемещение по графически скудным меню осуществляется неимоверно долго. Тут бы следовало закончить игру и запустить uninstall, но «наша служба и опасна, и трудна», посему мне пришлось продолжить свой экскурс.

Давайте с самого начала. При создании игры вы должны заполнить небольшую анкету (имя, фамилия, возраст и т.д.), выбрать себе клуб и сборную, в которые вы отправитесь в качестве руководителя, а также разграничить собственные задания. Никто не заставляет вас идти по тяжелой стезе финансиста и тренера одновременно — вы вольны выбрать сферу занятий, наиболее желанную в данный момент, и заниматься исключительно ею. Не хотите тратить время на тренировки игроков? Пожалуйста — пара щелчков, и столь скучные действия будет за вас проводить ассистент. Ненавидите постоянную слежку за расходами и финансовым состоянием? Нет проблем — все необходимые решения примет кремниевый мозг. Настоящий же подвох ожидает вас чуть позже: если с тренировками игроков виртуальный помощник худо-бедно справляется, то доверять ему решение финансовых проблем просто невозможно — он бросит вас в долговую яму и закопает заживо.

Те, кто обладает стальными нервами, могут продолжить дальше. Попав внутрь, мы понимаем, что общая концепция игры практически не изменилась. Вы являетесь управляющим клуба, которому, в принципе, подконтрольно все, и единственное, что обязательно нужно сделать, — добиться успехов, оговоренных при заключении контракта со спонсорами. Как вы будете достигать этой цели — дело ваше. Главное, чтобы вы не навредили собственному клубу необдуманными действиями.

Количество доступных для управления мест поражает глаз. Куда ни глянь — везде, огромный простор для принятия различных решений. Впрочем, большая часть вашего внимания будет прикована к поддержанию игроков в должной физической кондиции. Без нее, разумеется, никак. Именно так и возникают достаточно интересные для фанатов, но скучные для простых игроков многочасовые блуждания по трансфер-листам, просмотр найденных скаутами игроков, тщательный подбор состава команды, выяснение тактик и многое другое. Не скажу, что и этот элемент игрового процесса испорчен разработчиками, но все же некоторые недостатки в нем есть. Например, чтобы выяснить точные характеристики нескольких десятков интересующих вас игроков, необходимо затратить огромное количество времени, да и, ко всему прочему, сами характеристики некоторых спортсменов вызывают серьезные сомнения. Безусловно, наиболее известные футбольные звезды проработаны на высоком уровне, но если говорить об игроках рангом пониже... Думаю, вы догадались, что именно я хотел сказать.

Между прочим, проработка игроков вызывает сомнения не только в плане их характеристик — бодро начав чемпионат в украинской лиге (такая присутствует, да), я с огромным разочарованием узнал, что все игроки родного запорожского «Металлурга» обладают вымышленными фамилиями и характеристиками. Более того, даже игроки киевского «Динамо» (!) не имеют прототипов в реальном мире! Между тем, московский «Спартак», по классу игры и достижениям в футбольной среде значительно уступающий киевлянам, состоит из абсолютно реальных игроков. И как это назвать?

Очень важным элементом игрового процесса является поддержание финансового состояния клуба на должном уровне. Денежные средства расходуются очень и очень быстро: даже перевозка страждущих фанатов на матч влетает в копеечку, а строительство собственных учреждений и вовсе заставляет отказываться от других мате-



риальных благ. Временами постройка медицинского центра и прочих необходимых зданий стоит настолько дорого, что вы намеренно отказываетесь от всех, даже очень выгодных, трансферов, и продаете несколько звезд с целью получения необходимых денежных средств.

Осталась почти без изменений довольно интересная функция постройки стадиона. Если вас не устраивает нынешняя спортивная арена, вы можете заказать новую, дав ей свое название и указав необходимые характеристики. Но подвох, конечно же, есть и тут: практически все большие футбольные клубы и так имеют достаточно просторный стадион, а клубы поменьше попросту не могут осуществить постройку ввиду недостатка финансовых средств. Стоит ли говорить, что эта функция практически не используется?

Остальные аспекты поддержания клуба в надлежащем состоянии вполне стандартны и также практически не претерпели изменений. Вы по-прежнему руководите финансами, задаете цену различным товарам, продлеваете контракты с игроками и пытаетесь найти выгодные трансферы. По сути, ничего нового здесь нет. Единственное сколько-нибудь значимое отличие игры от предшественников — серьезное изменение вкладки «личная жизнь». Как вы помните, в *Total Club Manager 2004* вы не оставались безликим менеджером: деньги, получаемые за работу, потоком шли в ваш виртуальный карман. В прошлой игре этой серии вы могли не просто пожертвовать свои гонорары во благо клуба — можно было завести знакомства с представителями противоположного пола, можно было купить себе роскошную квартиру и желанную яхту, а потом закачать результаты на сервер к разработчикам. В сегодняшнем же пациенте такой возможности нет, деньги можно оставить при себе или пожертвовать клубу, что, опять же, неслабый недостаток. Помнится, год назад я копил виртуальные деньги на то, чтобы обзавестись средством передвижения, ради чего приходилось играть не один дополнительный сезон, а тут... А тут мы можем только следить за уровнем своего виртуального альтер эго (очки опыта, позаимствованные из жанра RPG, можно получить только при выполнении различных задач, например, 10 выигранных матчей подряд и прочие командные успехи), тщетно пытаясь перебороть сон. Приходится констатировать тот факт, что разработчики побоялись достаточно интересного нововведения прошлой части, которое, по большому счету, не понравилось только самым придирчивым фанатам, и решили его убрать. Очень жаль...

Напоследок хочу рассказать о методах проведения матчей. На этот раз доступно четыре варианта. Первый, *instant result*, в представлениях не нуждается. Вы просто ждете, пока игра выдаст вам конечный результат, при этом нет никакой возможности внести в игру какие-либо коррективы. *3D Match* — он и в Департаменте 3D Match: мы просто наблюдаем за тем, как играют наши подопечные. *3D Highlights* представляет собой тот же 3D Match, только для самых нетерпеливых: в нем вы читаете все сообщения о событиях, произошедших в матче, а если случается что-нибудь очень интересное — к примеру, опасный момент, угловой, пенальти и т.д. — вам показывают данный эпизод.

Отдельно хочется упомянуть режим *Football Fusion*. Если кто не помнит, он был впервые введен в предыдущей версии игры и представляет собой весьма хитроумную попытку срывания денег с несчастных фанатов. Благодаря ему вы можете управлять своей командой в TCM, после чего переносить результаты своих действий в установленную на том же компьютере FIFA и играть матчи в данном футбольном симуляторе, после чего переносить все данные обратно. Таким образом, вы маятником раскачиваетесь между управлением командой и настоящим футбольным соревнованием. К сожалению, опробовать этот режим в деле мне не удалось.

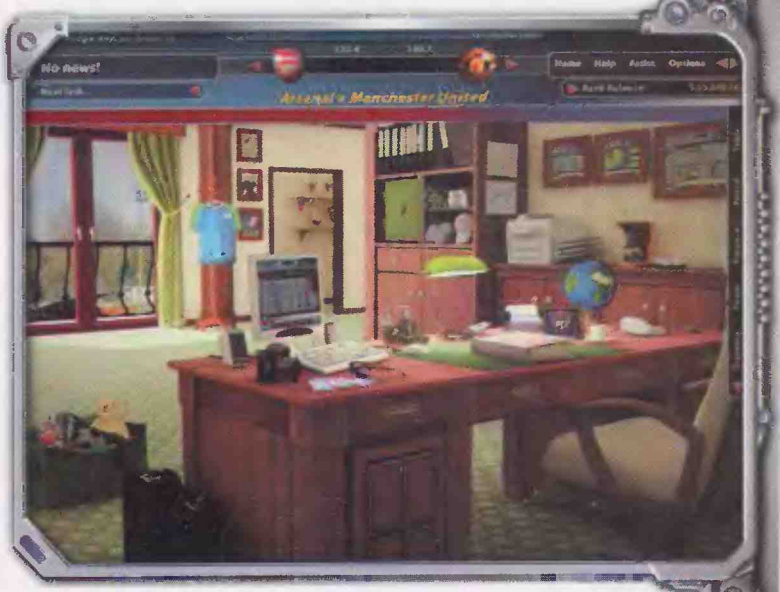
Напоследок хочется отметить, что, как и в прошлой версии игры, временами вы должны ответить на вопросы интервью и, в зависимости от ваших ответов, будет изменена мораль вашей команды. Кроме того, в перерывах между таймами можно поговорить с некоторыми игроками, что уж точно улучшит их психическое состояние.

А поле там зеленое, а звуки там ужасные...

Поговорим о визуальном исполнении игры. Меню и элементы интерфейса выглядят неплохо, но довольно просто, что вызывает огромное удивление с учетом системных требований игры (не минимальных, а тех, которые нужны реально). Но что особенно раздражает — так это графика во время показа матча.

Как известно, TCM выполнена на движке *FIFA 2005* и даже просит DirectX 9.0b для удовлетворения своих потребностей. Вот только понять, зачем это нужно, мне не удалось. Игра смотрится на уровне FIFA 2003, если не более ранних версий. Болельщики выглядят ужасно, бэкграунды, скрывающие пустое место за стадионом, — еще хуже и, что самое главное, безжизненно. Лица игроков также вызывают серьезные нарекания. В общем, использование новомодного движка никак не сказалось на невысоком качестве игровой графики.

Со звуками все обстоит ненамного лучше. Одна мелодия от Пола Окенфолда (Paul Oakenfold) и десяток вариаций Perfecto All Stars звучат неплохо, но, во-первых, они достаточно



быстро приедаются, а, во-вторых, абсолютно не вписываются в общую атмосферу игры и ее неторопливый геймплей. Единственное, что облегчает нашу жизнь, единственное, что может порадовать нас, — возможность воспроизводить во время игрового процесса свою любимую музыку. Так, лично я проводил игровое время под аккомпанемент самых близких мне по стилю музыки исполнителей, что хоть как-то скрасило впечатления от TCM.

Итог

Не знаю, что случилось с великими творцами из EA Sports. Казалось бы, они имеют большой потенциал, у них есть недюжинный талант, необходимые навыки и финансовые средства — абсолютно все, что нужно для создания хорошей игры... Но не сложилось. Возможно, свою роль сыграла поспешная разработка, выполненная куда меньше, чем за год. Возможно, разработчики не имели должного стимула воплотить свои идеи в жизнь ввиду всеобщего «опопсения» игрового рынка. Возможно. Но, как бы там ни было, приходится констатировать печальнейший факт: игра не удалась. Ужасающие системные требования и медленная загрузка меню, некачественная проработка игроков, множество мелких игровых недостатков и различных проколов, медлительность игрового процесса, некачественная работа ассистентов, устаревшая графика, надоедающее музыкальное сопровождение — все это вкупе с абсолютной вторичностью и бесцветностью наповал убивает игру и заставляет нас ожидать новых частей TCM с надеждой, что разработчики все-таки исправятся. А если нет — купите новый Football Manager...

СУПЕРИГРА!





Нас много, и мы - СУПЕР!

Disney INTERACTIVE

PIXAR ANIMATION STUDIOS

THQ WWW.THQ.CO.UK

TROLL.RU™ ДЛЯ УМНИКОВ И УМНИЦ

НОВЫЙ ДИСК www.nd.ru

ОДИССЕЙ

Мохнорыл Талер

БЕЛОЕ СОЛНЦЕ ПУСТЫНИ

Разработчик/издатель: 1С
Жанр: квЫст
Системные требования: P 3-500; 128 Мб ОЗУ, DirectX 8

Дети в озере купались,
Диск с лицензией нашли...
Вместо эпиграфа

Идет по пустыне Сухов. Видит — голова на песке валяется.

— Что, Саид, Опять Джавдет?

— Нэт. Пратывапэхотная мина.

* * *

(Вместо лирической вставки.)

Здравствуйте, любезная моя Катерина Матвеевна.

Пишу Вам из редакции МИКа, где и обретаюсь последние полтора года. За меня не беспокойтесь, сотрудники здесь подобрались — один другого лучше. Другой лучше третьего, а уж третий — сволочь редкая. О пятых да десятых не говорю, чтобы не расстраивать Вас да не смущать.

Да я бы много чего еще мог рассказать про моих боевых товарищей, но в письме всего и не упомнишь. Скажу только, появилось одно неотложное дело — пройти адвенчуру «Белое Солнце Пустыни», и как можно быстрее. И чувствую я, игра окажется хорошей, даже очень. Возможно ли, чтобы игра по такому хорошему фильму оказалась средней, или — страшно подумать — плохой...

Посему встреча наша снова откладывается, о чем грущу безмерно. Вспоминаю Вас, надеюсь на скорую встречу, дорогая моя Катерина Матвеевна.

О менталитете

Издревле русский человек страдал неразделенной любовью к квестам, которая преследовала его все то время, пока славянские народы постепенно становились на ноги, постепенно хлебали рассол и понимали, что жизнь с утра иногда бывает сносной и даже приятственной. Они год за годом ходили «туда, не знаю куда», приносили оттуда «то, не знаю что», пили «то, что и в рот попадет, и усы смочит», а потом били друг друга «туды, куды кулак долетит, абы только посильнее».

Однажды русский человек подсознательно наткнулся на Великую и Стародавнюю загадку, но не мог найти ответа на протяжении нескольких веков, ибо не знал даже вопроса.

А солюшенов тогда не было.

Только в XIX веке русский критик и публицист Чернышевский смог облечь Великую и Стародавнюю загадку в слова. Звучало это так: «Что делать?!» А эхом отозвалось: «Кто виноват?!»

Исконно русскому человеку стало скучно, ибо ведь это и он мог быть виноват. И Великую и Стародавнюю загадку забросили.

А жаль, ибо загадка, данная свыше, объясняла, почему же такой великий, трудолюбивый, бесстрашный и даже как будто избранный Богом народ — славяне — в большинстве своем влачит довольно жалкое существование...

А славяне тем временем, не найдя разгадки, озлились — и злобу свою стали вымещать в следующем веке на квестах компьютерных...

О менталитете (вместо продолжения)

В далеком будущем ученые решили проверить: насколько сильно влияние менталитета на абстрактное и рациональное мышление. Потому смоделировали несколько миров Средиземья — и засунули в них американца, француза и русского, прямо в Шир. Вручили по Кольцу Всевластья, объяснили, до какого вулкана донести и куда потом забросить. И оставили на пару лет...

Приходят в Средиземье к американцу — уже второй год судится с назгулами за нарушение воздушного пространства над Гондором...

Приходят в Средиземье к французу — казнен эльфами за попытку совращения Галадриэль.

Приходят к русскому. Мужик сидит в двух милях от Шира, рыдает.

— Братаны, не поверите... Пиваса захотелось, а открывачки нет... Ну, я кольцом — а оно хрусть! — и пополам! Простите, мужики...

Ученые позлились немного, дали русскому новое Средиземье. Приходят через два года... Мужик сидит в миле от Шира, рыдает.

— Братаны, вощще такое... Мне интересно же стало, что с этим кольцом будет... Надел на палец — а оно исчезло! Искал, искал — нет...

Ученые уже *непадецкки* разозлились — дали русскому хорошенько по зубам, дали новое Кольцо и в последний раз сунули в Средиземье.

Приходят через два года... Мужик вообще никуда не выходил, сидит на крылечке дома, опять без кольца, и ржет.

— Зря вы меня, братаны, в прошлый раз по зубам били!

И улыбается во все свои тридцать два золотых зуба...

* * *

Пришел как-то Кирилл Талер за свое рабочее место — и начал инсталлировать «Белое Солнце Пустыни». Инсталлировал-инсталлировал, инсталлировал-инсталлировал — сынсталлировал!

А «БСП» не запускается!

Пошел тогда Кирилл Талер к Glukk`у и начал его упрашивать. Упрашивал-упрашивал, упрашивал-упрашивал — упросил! Взял Glukk, да и сынсталлировал «БСП» на своем компе. А потом и загрузил!

Ночью компьютер Glukk`а спрашивает у компьютера Талера:

— Дружище, а чего это ты запускать «БСП» не хочешь?

— А тошнит меня от нее!

— Ну, спасибо за совет, дружище. А то завтра Талер с тебя на меня пересядет, «БСП» проходить. Вот смеху будет, если меня на него стошнит!!!

И два компьютера по-дружески рассмеялись...

* * *

Здравствуйте, дорогая моя Катерина Матвеевна. Дела у меня с каждым днем все лучше, можно даже сказать, замечательно. Люди здесь, как я уже писал, все больше душевные, кто с огоньком, а некоторые даже с пачкой сигарет. Если перед ними сплясать качучу — обязательно дадут докурить бычок!

Прошел я уже более половины игры, заодно и оздоровился — и компьютер оздоровил, ибо тошнит нас с ним поочередно, то его на меня, то меня на него. А виной всему — «БСП», такая вот это живительная игра оказалась!

Думаю, скоро расправлюсь с Абдуллой — обещали, что одного щелчка мышки хватит! — а там и до встречи с вами не далеко, разлюбезная моя Катерина Матвеевна!

* * *

Встречаются как-то разработчик компьютерных игр и муза. Пьют, радуются, новые идеи придумывают, заигрывают друг с другом. И тут внезапно — звонок.

Один из разработчиков — музе:

— Прыгай в окно, дура! Издатель пришел! Увидит нас вдвоем — прибьет!

* * *

О менталитете (вместо окончания)

Когда пришло время издеваться над квестами, великий славянский народ был еще не совсем к этому готов. Даже славяне восточные, нахватавшиеся дикости и безрассудства у соседей-степняков, начали творить достойные изделия. Например, пер-

вые «ПИВИЧи», «Братья Пилоты», отчасти «Штырлиц».

Однако затем, спохватившись, русичи решили раз и навсегда отомстить адвенчурам и квестам за собственное неумение решать жизненные головоломки: «Приключения поручика Ржевского», «Революционный квестъ», «Ка-



нитель по Беспределу», «Падал прошлогодний снег», «Новые приключения мушкетеров», поздний «ПИВИЧ» и т.д. — восточные славяне вволю натешились, породив огромное количество неполноценно-скучных, ущербных графически сырых проектов.

Редкие и неожиданные удачи были обязаны монологам, диалогам и нехитрым гэгам, то есть, работе сценариста...

Но ни графики, ни пейзажных красот, ни серьезного моделинга. Что и сказать, суров народ Востока.

* * *

Здравствуйте, ненаглядная моя Катерина Матвеевна. Мне, как и раньше сопутствует удача и везение. Наконец-то среди множества квЫстов, от первого лица, от третьего, от второго и от мохнорылого, в 2D, 3D и 0.5D — из всего их великого многообразия нашелся действительно худший!

Радуюсь, что смогу как можно скорее вылить свой бред на страницы журнала и налегке отправиться к вам.

Засим прощаюсь, ибо возникли у меня неотложные дела...

* * *

Пришел как-то Кирилл Талер за свое рабочее место — и давай статью писать. Тыць по клавиатуре, тыць! И пишет он примерно такое:

Представьте себе практически голый экран. Пустыня. Пустыня — это хорошо, потому что не надо рисовать тучеву кучу различных объектов. Экономия. Вступительного ролика тоже нет. Экономия.

По голому экрану, отдаленно напоминающему пустыню, идет товарищ Сухов. Товарищ Сухов нарисован крайне примитивно. Идет товарищ Сухов по одной линии. Разработчики не озаботились сделать хотя бы иллюзию пространства. И в дальнейшем товарищ Сухов будет ходить только вдоль экрана. Любая попытка «сходить наискосок» приведет к тому, что экран затемнится, и тебя выбросит в другую локацию.

После встречи с Саидом станет ясно, что диалогов в игре почти нет. Но даже те крохи, что есть, приходится выдалбливать из NPC постоянным тыцьканием мышки.

Ролики в «БСП» примитивны, как одноклеточная водоросль, и так же малосъедобны.

Более половины загадок в «БСП» страдают от отсутствия логики.

Рука с обрубленными пальцами — курсор, неизменный для всех действий в «БСП».

Активные области предметов расположены как попало, поэтому можно несколько раз пройти мимо нужного предмета, попросту не сумев его взять...

Тут работу Кирилла Талера прерывает Maniac. Хочешь, говорит, анекдот в тему расскажу?

* * *

— Верещагин, прыгай с баркаса! Прыгай с баркаса, Верещагин!!!

— Не могу, Сухов... Это — дело чести...

— Ладно... тогда... Верещагин, сбрасывай самые ценные вещи с баркаса! Повторяю, самые ценные вещи сбрасывай!!!

* * *

Хороший анекдот, говорит Кирилл Талер. Только зачем ты мне работать мешаешь? Да ну тебя, говорит Maniac, нудный ты. И ушел. А Талер стал дальше писать:

...О чем это я? Ну да...

Активных предметов, не влияющих на игровой процесс, нет вообще. Один сплошной унылый рисунок.

В конце игры будет три намека на аркадность — но назвать мини-играми зачаточные «стрелялки» язык не поднимется, да и рука не опустится.

Но хоть что-то хорошее может быть среди такой креативной нищеты?!

Может. Название игры.

«Белое Солнце Пустыни», по одноименному «истерну» (а чем не вестерн, только в антураже верблюдов и гаремов?), вышедшему более тридцати лет назад. И еще два отличных актера, Спартак Мишулин и Анатолий Кузнецов, озвучивавшие...

Кстати, а что же они озвучивали, если диалогов и монологов в «БСП» от силы наберется на 3000 печатных знаков?! Размер среднестатистического грузинского тоста...

Говорят, поверженного противника пинать ногой некрасиво и некреативно. Но в случае с «БСП» это я скорее повержен. Нет, сражен наповал беспринципностью разработчиков. Вдвойне обидно, что и разработчик, и издатель в одном лице — уважаемая мной 1С.

Потому вот примерные оценки по десятибалльной шкале некоторым игровым элементам.

(Вместо оценки)

- ✓ Графика — 2;
- ✓ ролики — 1;
- ✓ музыка — 3;
- ✓ тексты/диалоги — 1;
- ✓ загадки/головоломки — 4;
- ✓ атмосфера — 0...

Последняя оценка больше похожа на большую надгробную плиту. И поделом. Всему тому двухдисковому беспределу, что прокрался в мой и Glukk`ов комп.

* * *

Единственная моя Катерина Матвеевна. Вот и подходит к концу недолгая статья. Предвкушаю я, как вернусь к Вам, обниму покрепче, да и скажу слова главные. Не серчайте, что так долго бродил по играм, своим да чужеземным. Нельзя нам иначе, потому что дело правое.

Засим говорю Вам: до недолгого свидания. С нежностью в сердце, Ваш...

(Вместо подписи)

И тут, в завершение хазарского букваря, в ревью вламывается негодующий критик: «И стоило посвящать две полосы такому отстою?!»

Да, стоило. Потому что всенародная любовь к «БСП» может сыграть злую шутку с любым рядовым геймером. Очень захочется незнающему человеку (да и я вначале надеялся на что-то стоящее) купить диск и окунуться в ту подзабытую атмосферу великолепного советского фильма...

А потом будет злость, разочарование и стойкое чувство, что тебя, пардон, подогрели и обобрали.

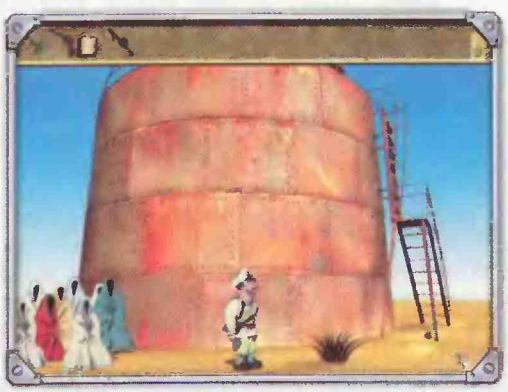
«Ладно бы хоть статья была, а то сплошной бред! И стоило печатать такой бред?!» — парирует критик.

Стоило. Тут все проще — нормальной статьи такая игра не заслуживает.

* * *

Расстаются Сухов и Саид.

— Саид, слушай, а может, помочь тебе с Джавдетом?



— Нэт, Джавдет мой. Встретишь — нэ трогай его.

— Хорошо... Тогда и ты запомни, Саид. Катерина Матвеевна моя. Встретишь — не трогай ее.

Пауза.

— Слушай, Сухов. Я пэрэдумал. Давай сначала ты мне поможешь с Джавдетом, а потом я тэбе...

(Вместо вывода)

Выведите меня отсюда!!!

Том/Doc/КЕРТИС Александр GLUKK

VAMPIRE THE MASQUERADE

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

Разработчик: Troika Games
Издатель: Activision
Жанр: action/RPG
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3-1.2, 384 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4-2.0, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Чего не отнять у разработчиков из Troika Games, так это благих намерений. Глядя на экран персонажа в Vampire — The Masquerade — Bloodline, сразу вспоминаешь незабвенный Fallout, к созданию которого основатели «Тройки» приложили немало усилий. Нет, это вовсе не значит, что ролевая система «Вампиров» напоминает S.P.E.C.I.A.L., но с первого же взгляда становится понятно, что простор для создания своего протагониста здесь ненамного меньший. Что подумает человек, увидевший, что одних только «разговорных» скиллов имеется аж три штуки (*убеждение*, *соблазнение* и *запугивание*)? Конечно, игру можно пройти «на одних диалогах». Более того, две трети игры ему это вполне будет удаваться. И какое же ожидает разочарование, когда его героя, всего из себя такого галантного и красноречивого, с головой окунут в мясорубку «кровавой охоты»! А ведь исправлять положение будет уже поздно! С другой же стороны, если изначально прокачивать персонажа как бездумную машину убийства, то можно упустить множество интересных моментов, которые игра предоставляет тем, кто не забыл бросить пару-тройку очков опыта на небоевые навыки.

В этой статье мы попытаемся немного рассказать вам о «подводных камнях», которые могут встретиться при прокачке вашего персонажа. Советовать будем исходя из собственного опыта. Мы вовсе не утверждаем, что наши герои были созданы и прокачаны идеально. Но они все-таки сумели добраться до финального ролика. А это уже немало.

Добро пожаловать, родич

Те, кто читал нашу предыдущую статью, должны помнить, что нам предоставляют возможность играть за представителя одного из семи кланов, принадлежащих к Камарилье. Если при генерации персонажа вы решите отвечать на вопросы, то ваша принадлежность к тому или иному клану будет определена без вашего непосредственного участия. Но если вы решите с начала до конца не выпускать нить генерации из своих рук, то вам лучше знать, что принадлежность к тому или иному клану будет влиять не только на внешний вид вашего героя. Принадлежность к тому или иному клану определит, какими именно *дисциплинами* — специфическими вампирскими способностями — будет обладать ваш персонаж. Пройти игру без использования этих способностей, может, и можно, но это сродни мазохизму и вряд ли доставит вам удовольствие. Напротив, если вы будете активно использовать дисциплины и выбирать более приемлемые для вас пути решения поставленных задач, то сможете не только добраться до финала, но и качественно отыграть выбранную вами роль. Несмотря на то, что создатели «Маскарада» старались сделать представителей различных кланов непохожими друг на друга, можно проследить некоторые закономерности. Так, *Бруджа* и *Гангрел* являются представителями «чистых» воинов, исповедующих две различные «школы вампирских единоборств». Вечно недовольные существующей властью мятежники Бруджа (недаром их так много среди Анархистов) используют дисциплины, усиливающие их удар и ускоряющие движения. Они — практически идеальные рукопашные бойцы, и было бы глупо давать им в руки огнестрельное оружие. Хотя это вовсе не значит, что боец-Бруджа, вооруженный дробовиком, будет нежизнеспособен. Гангрелы лучше всех остальных вампиров понимают животных, и «братья меньшие» платят им тем же. «Звериные» дисциплины Гангрелов могут превратить вашего персонажа в очень сильного бойца, использующего собственные руки (которые при желании смогут превратиться в смертоносные когти) или оружие ближнего боя, а призываемые героем магические существа не раз спасут вам жизнь в смертельной схватке. Неким промежуточным звеном между Бруджа и Гангрелами являются... *Носферату*. Долгая жизнь в склепах, пещерах и городских коллекторах сроднила этот клан с крысами (питаясь крысами, Носферату получают 3 очка крови, а не одно, как остальные кланы) и дала возможность призывать на помощь магических существ, подобно Гангрелам. В то же время в их худых искореженных телах таится нечеловеческая сила, и потому они, подобно Бруджа, могут значительно усиливать удар при помощи соответствующей дисциплины. Но основная их способность — это возможность становиться невидимыми. При такой внешности она необходима. В этом на Носферату похожи члены клана *Малкавиан*. Этот клан стоит особняком в сообществе Камарильи. Их считают сумасшедшими, и Малкавиане умело этим пользуются. При помощи своего кланового умения они могут насылать галлюцинации на свои жертвы и даже ввергать их во временное помешательство. Также они способны видеть ауру окружающих их существ, и в этом они похожи на *Тореодоров*. Тореадоры — самый неоднозначный клан, представленный в игре. Поклонники искусства, ценящие красоту и возвышенность во всем, они вовсе не являются беззащитными в битве. Помимо умения видеть ауры, они умеют ускоряться и вгонять противника в панику, а это способности, присущие бойцам-Бруджа. Клан *Тремер* — культивирует магию крови. Они способны не только крушить врагов мощными заклинаниями, но и подчинять их своей воле,



что роднит их с *Вентру*, которые, кажется, собрали по чуть-чуть от каждого из кланов. Причем, на наш взгляд, их выбор был не самым лучшим. Впрочем, возможно, мы и ошибаемся. Просто учитывайте, что, играя за Вентру, вы не сможете пить кровь из бомжей и крыс. Впрочем, это не единственная их проблема. Вполне вероятно, что если бы не последняя треть игры, где вам придется очень много воевать, то Вентру с их ментальными способностями стали бы одним из наиболее интересных кланов, а так...

Раскачаем этот мир... но сначала себя

Итак, что можно посоветовать по поводу раскачки? Ну, главное — прокачивать персонажа правильно ☺. Впрочем, это и без наших советов ясно. Вопрос в том, что такое «правильно». Что имеет смысл качать, а с чем можно повременить. Давайте внимательно рассмотрим систему «Вампиров», а потом уже будем разбираться.

Как уже говорилось, каждый вампир обладает девятью базовыми характеристиками, двенадцатью способностями и тремя дисциплинами. И кроме того, у каждого имеются еще шестнадцать навыков, которые прокачиваются без вашего участия. Не от использования, как в «Море», а в зависимости от того, что из характеристик и способностей вы качаете.

Итак, начнем с *базовых характеристик*, которые, шла бы речь о другой игре, можно было бы назвать Статами. Они разделены на три группы — физические, социальные и ментальные. Кстати, чуть не забыли! В игре есть одна тонкость: при генерации персонажей из трех групп базовых характеристик вам доступны только две. Так, кланы Бруджа, Гангрелами, Носферату и Тремер изначально неспособны поднять себе Социальные характеристики, а Вентру, Тореодоры и Малкавиане неспособны прокачать характеристики физические.

Физические характеристики:

Являются основными для персонажа, ориентированного на экшен.

Сила (Stregnth) — возможность поднимать вещи, переносить их и наносить физические повреждения. Ну, поднимать нам особо ничего не придется, да и носить можно сколько угодно, а вот для боя Сила — очень важная характеристика. Прокачка силы автоматически влияет на навыки *Безоружный бой* и *Ближний Бой* (бой с использованием холодного оружия).

Ловкость (Dexterity) — отвечает за скорость, быстроту и подвижность. Влияет на *Взлом Замков* и умение *Красться*. Вампир? специализирующийся на тотальной зачистке врагов, может не качать эту характеристику, но если вы предпочитаете стеллс и тихие убийства, если не любите искать обходные пути, то это очень полезная характеристика.

Выносливость (Stamina) — определяет ваше здоровье, и показывает, сколько вы можете терпеть боль и сколько повреждений вы можете вынести. Влияет на навык *Поглощения сильных ударов* (т.е. уменьшает демедж, полученный от удара кувалдой по голове). Хотите много хит-поинтов и крепкую лобовую броню? Качайте выносливость.

Социальные (Social) характеристики:

Пожалуй, основные для перса, ориентированного на «диалоговое» прохождение. Вы не терпите насилия? Тогда это ваш выбор.

Обаяние (Charisma) — умение нравиться людям и вызывать у них доверие. Влияет на навык *Убеждение*. Один, кстати, из наиболее используемых и результативных навыков при общении.

Манипулирование (Manipulation) — свобода воли. Кому она нужна? У человека есть одна свобода — делать то, что я считаю нужным. Влияет на навык *Торговля*. В принципе, не самая полезная характеристика в игре, поскольку в магазинах продается не так уж и много ценного. Покупать имеет смысл разве что броню (ее аж три вида), книжки (улучшающие навыки) да артефакты (тоже что-то улучшающие). А этого добра не настолько много, чтобы особо заморачиваться с торговлей.

Внешность (Appearance) — физическая красота, привлекательность и сексуальность вашего персонажа. Влияет на навык *Соблазнение*. Что интересно, даже играя девушкой, вы отлично справитесь с задачей соблазнения девушек. А вот играя парнем... Лучше не пробуйте соблазнять парней, а то вдруг выйдет — и как потом жить? Честно говоря, тоже не самая полезная характеристика, поскольку действует далеко не на всех. Впрочем, в игре есть кого соблазнить, вот только роликов не ждите. Цензура ☹.

Ментальные (Mental) характеристики.

Насколько хорошо вы способны воспринимать окружающую реальность? Воспринимать информацию? Насколько быстро вы можете принимать решения, вот в чем вопрос.

Восприятие (Perception) — собственно, эта характеристика показывает, насколько хорошо герой воспринимает окружающую среду. Влияет на навыки *Дальний бой* (огнестрельное оружие) и *Инспекция* (умение замечать скрытые детали и тайники). Ясное дело, что если рукопашный бой и холодное оружие — не ваш выбор, то без этой характеристики никуда.

Интеллект (Intelligence) — отражает способность персонажа к мышлению и обучаемость. Влияет на *Исследование* (способность поднимать свои навыки, читая книги) и *Запугивание* (еще один коммуникативный навык. Не хотите соблазнять — запугайте. Действует не на всех и не всегда приводит к желаемому результату).

Сообразительность (Wits) — если Интеллект определяет способность информацию воспринимать, то этот навык — способность ею пользоваться. Влияет на *Защиту* (способность уклоняться от ударов и пуль — как ни странно, Ловкость на этот навык вообще не влияет) и *Взлом компьютеров* (в игре много компов, которые нужно взломать. Или найти где-то пароль к ним. Правда, счастливые обладатели нелицензионных версий могут радоваться — наши пираты по ходу сломали и все компы).

Как вы можете заметить, нельзя сказать, что какой-то группе стоит качать исключительно один тип характеристик. Точнее, если вы собрались отыгрывать тупого убийцу, то на все характеристики кроме физических можете забить, вот только насколько это будет интересно?

Кстати, как уже писалось выше, у каждого клана есть своя специализация, так сказать: кого-то больше тянет к бою, кого-то к умствованиям. Поэтому — обратите внимание. Для генерации персонажа вам дается всего три очка, которые можно потратить на характеристики. Причем то, как эти очки будут распределяться, зависит от вашей клановой принадлежности: на одну группу характеристик вам дадут потратить два очка, а на вторую только одно. К примеру, Бруджа и Гангрелы должны кинуть два очка на физические характеристики и только одно на Ментальные. А Носферату и Тремер — наоборот.

Запутанно? Не особо. Мы еще о способностях и дисциплинах не говорили ☺. Впрочем, это оставим на следующую статью, а пока хочу дать два ценных совета обладателям — ну, сами знаете каких версий ☺.

1. В миссии, касающейся общества Леопольда, вы убиваете охотника Баха, и при попытке сесть в лодку игра вылетает. Что делать? Качать патч до версии 1.2, там эта ошибка пофиксена. Откуда качать? К примеру, с **http://www.3dgamers.com/dlselect/games/vampirebloodlines/vtmb_1_2.exe.html**. А если нет Нета или патч не хочет становиться? Тогда:

а) включаем консоль — в свойствах ярлыка в поле *Target* добавьте `-console`. Теперь чтобы запустить консоль, нажмите ~;

б) запускаем игру, заходим в консоль и пишем:

если вы спасли Иохансена:

```
SaveJohansen()
```

Если не спасли, просто не пишите эту строчку.

После этого меняем уровень.

Для смены уровня, если вы не Носферату:

```
changelevel2 la_hub_1 taxi_landmark
```

То же самое, но для Носферату:

```
changelevel2 la_hub_1 sewer_map_landmark
```

2. «Вы писали о броне, а ее нигде нет — как так?» Скажем спасибо сами знаете кому. И качаем заплатку: **http://www.ljplus.ru/img/yurick/clandoc000.rar**. Теперь просто киньте ее в папку **Vampire\vdata\system** и наслаждайтесь.

Удачной охоты!

Михаил НЕЧИПОРУК aka Blair

Враг по переписке

Жанр: игры по электронной почте

Let's Play By Email

В этом небольшом обзоре я хочу представить игры для людей, имеющих не очень большой доступ в Интернет, но все равно желающих соревноваться с народом, которого ты и в глаза не видел. Отчет чисто субъективный, но я попытаюсь показать и доказать, что такое хорошо и что такое плохо в играх таким способом.

Все начиналось с того, что я обзавелся Инетом и со временем уразумел, что поиграть во многоуважаемых «Змея Горыныча», «БК», Ganja wars, «Ультиму» и т.д. мне явно не светит за недостатком средств. Но желание не только не пропало, а даже увеличилось, и огромная зеленая жаба давила на грудь все сильнее и сильнее, мешая дышать и нормально существовать в реальном мире. Надо было искать альтернативные пути и, вооружившись Yandex`ом, я приступил к поискам, с результатами которых вас и ознакомлю. Не прошло много времени, как я нашел способ: игры по электронной почте или PBEM (Play By Email).

Люди довольно давно играют в игры по «электронке» — в те же шахматы, например. Интересно помериться интеллектом с человеком, находящимся за много километров от тебя, и, может быть, даже понятия не имеющим, кто ты такой и что из себя представляешь. Можно кардинально сменить имидж и даже стать женщиной... или мужчиной, кому чего не хватает. Появление онлайновых компьютерных игр со временем стало вытеснять такой вид времяпрепровождения, но окончательно не вытеснило — борьба с компьютерным интеллектом не настолько интересна, как с хитрым, кровожадным и всегда непредсказуемым живым игроком. И я подчеркиваю: так играть намного дешевле, чем в онлайне.

Основа практически всех e-mail-игр такова:

1) первым делом надо зарегистрироваться (в каждой игре это происходит по-разному, результат может быть как положительный, так и отрицательный). Я попытаюсь вкратце описать уровень сложности попадания в каждую гейму;

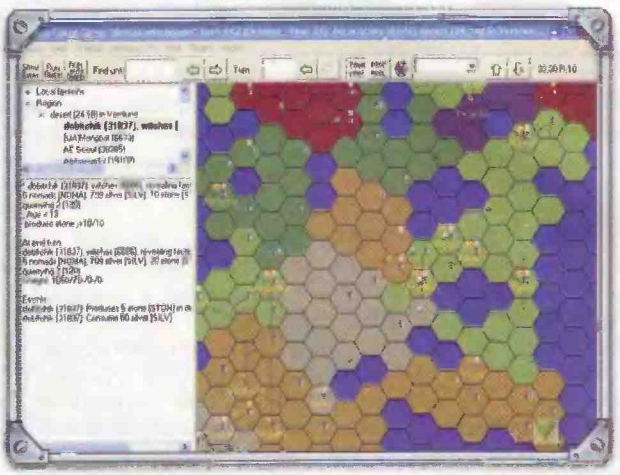
2) у каждой игры существуют определенное количество ходов в неделю;

3) перед каждым ходом вы составляете соответствующие приказы и отправляете их умному дяде-роботу на сервер;

4) умный дядя-робот получает письмо, обрабатывает его и, если не выявляет ошибок, присылает вам очередной report (рапорт, в простонародье — репку) во время следующего хода;

5) вы загружаете репу в клиент (специальная программа для визуализации ходов игры), просматриваете и делаете следующий ход... и так снова и снова;

6) все это разбавляется внутриигровым общением, которое происходит везде поразному: в чатах; на форумах — не самый лучший вариант, как для меня; в приватах (private messages); на стенках (broadcast messages — вариант, идеально подходящий стилю PBEM-игр).



ATLANTIS

✓ Официальный сайт: **trainer1.narod.ru/atlantis/index.html.**

✓ Жанр : фэнтезийная стратегия/РПГ.

✓ Сложность регистрации: очень просто.

✓ Необходимость Инета: в очень малых количествах.

Игра просто потрясающая, одна из лучших, что я накопал. Заходишь на сайт, регистрируешься и ждешь ответа. Если в течении 3-х дней нет результата, регистрируешься еще раз. Лично я попал с третьего раза по причине занятости ГМа. Обычно регистрация происходит без проблем.

Мир «Атлантиса» — это одна масштабная карта трех уровней с множеством городов и огромным количеством игроков, одновременно находящихся в игре. Я, например, оказался юбилейным 1000-ым зарегистрировавшимся участником.

Каждый игрок представляет в игре свою фракцию, которую он с любовью лелеет и развивает. Мой обзор не ставит целью рассказать, как играть в ту или иную игру, поэтому я не буду вдаваться в конкретику и расписывать правила. Начинающим советую скачать следующие текстовые файлы: «Atlantis (официальный сайт партии на сервере DsnLAB)» и «Помощь для новичков, начинающих играть в Atlantis».

Процесс игры происходит именно так, как я описывал с самого начала: при помощи почтового робота. Составляете приказ, отправляете его и два-три раза в неделю получаете репорт, который загружаете в свой клиент. Их, к слову, два: *Atlaclient* (классический стиль) и *Advisor* (относительно новая программа, постоянно улучшающаяся и имеющая много поклонников из-за удобства и красоты отображаемой жизненно важной информации), между приверженцами которых идет долгая война. Потом опять отсылаете приказ, и дальше по кругу.

Это не так скучно, как может показаться из описания. Возможности развития в игре безграничны. Фактически ты можешь сделать все, что тебе в голову взбредет. Хочешь — занимайся торговлей, вплоть до организации своей собственной торговой федерации; хочешь — войной; хочешь — отыгрывай тонкого политика и достигни своей цели совсем дипломатическими путями; хочешь — управляй всемогущей магической гильдией, благо изучение и использование магии в «Атлантисе» проработано очень сильно.

Атлантис — игра командная, и это говорит очень о многом, определяет специфику игры в принципе. Одиночек тут мало, и выжить одному трудно. Поэтому совет: ищите союзников, ищите друзей, ищите альянсы — сразу, как вступите в игру. Продвинутый напарник, существующий в игре уже 200-300 ходов, всегда поможет. Подкинет деньжат, войск, артефактов, тех же советов, и дело пойдет намного быстрее. А учителя? Без их помощи ты будешь развиваться раза в три медленнее. Да и

спокойнее как-то под крылом продвинутого союзника.

Общение в мире двух видов: приват и на «стенку». Стенка — это аналог форума. Игрок пишет на стенку свои сообщения, а все остальные получают их в виде писем. Переписка идет очень активная (я, когда присоединился, получил около 70-ти писем на ящик и поначалу перепугался, не понимая, что творится — spam, что-ли, прорвался? ☺), идет обсуждение самой игры, торговцы предлагают свой товар, новички просят о помощи, кто-то объявляет войну кому-то, модератор стенки наказывает кого-то за флуд, кто-то, в свою очередь, наезжает на модератора и требует перевыборов, начинаются перевыборы — весело, короче. Каждый день есть что почитать.



Второй метод общения — письма в приват. Т.е. твое сообщение не увидит никто, кроме адресата. Чтобы послать приват, надо знать личный код фракции, с которой ты хочешь связаться. Так общаются между собой альянсы, друзья и те, кто хочет передать какую-то информацию не для чужих ушей.

Еще в «Атлантисе» есть такая небезынтересная фишка, как газета. Она выходит каждый ход и содержит в себе новости и литературные опусы, посланные игроками. Любой может послать туда свою статью и получить сколько хочешь сильверов от редактора. Многие только этим и живут.

Ну вот, кажется, написал про данный проект все что мог — в меру своих скромных сил. Попробуйте — может, понравится. Если что найдете по данному типу игр, не забывайте меня, пишите на **blair@list.ru** или в приват (6686), а я продолжу развивать свою ведьмовскую фракцию в надежде на будущий глобальный шабаш.

«Золотая Шахта Гномов»

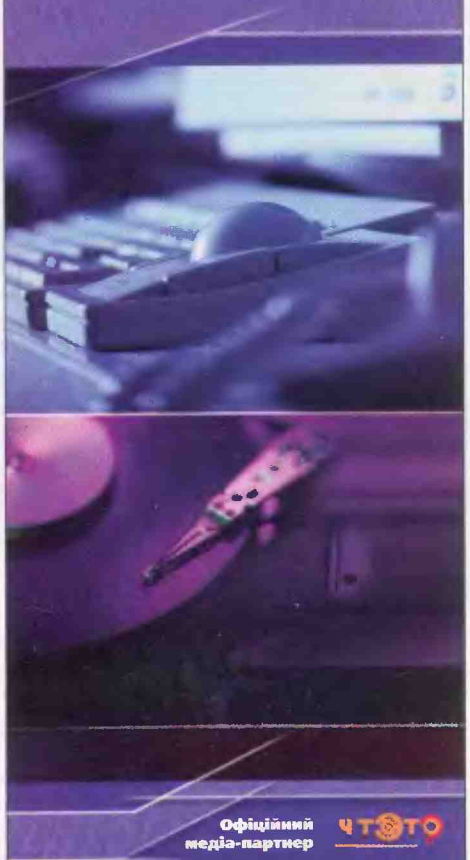
- ✓ Официальный сайт: **www.ggm-rpg.com**
- ✓ Жанр: фэнтези.
- ✓ Сложность регистрации: очень сложно.
- ✓ Необходимость Инета: чем больше, тем лучше.

Один из лучших РПГ-проектов Рунета. И при этом совершенно бесплатный. Первые впечатления, когда заходишь на сайт, откровенно положительные. Отличный дизайн страниц, красивая коричнево-желтая гамма. Отдельными страницами идут правила присоединения, энциклопедия, фотогалерея (тут фотографии игроков, проведенных сайтом мероприятий и т.д.), ходы, творчество игроков (лит. произведения, посвященные этой игре), форумы сайта, рассылки (игра ведется через рассылки, здесь можно посмотреть весь список, даже не действующих на данный момент), утилиты (все, что может понадобиться в игре — например, генераторы кубиков для бросков, генераторы имен и т.д.), ссылки (все, кто не нашел себе места в «Золотой Шахте Гномов», могут найти подходящий мир тут — моя любимая страничка; правда, много ссылок не работающих, закрытых или взломанных).

Запущена игра 1 июля 1999 года. Недавно громко и пафосно праздновалось пятилетие. Используется игровая система *AD&D* 2-й редакции с дополнительными правилами. С ними вы можете ознакомиться на сайте в разделе «Информация». Действие всех игр происходит на острове на какой-то планете. Кроме как на острове никто никогда не бывал. Все думают, что остров и есть край света. Пока что игра бесплатная, но не исключено, что когда-нибудь состоится переход на платную основу — по крайней мере, это не исключается.

Что еще можно сказать об этом проекте? Глядя со стороны, понимаешь, что все там безумно интересно, и благодаря отцу-основателю игры Драколе постоянно происходит какое-то движение. Например, недавно продавали что-то типа художественного альбома, посвященного тематике сайта (правда, успехом этот шаг не пользовался), и отмечалось пятилетие игры. Игроки постоянно встречаются в реале (в Москве). Но это именно со стороны, потому что попасть в игру безумно сложно. У меня не получилось. Места постоянно заняты, играют только старики, и набор ДМы производят редко. За все время, что я слежу за проектом (полгода, наверное), такое было только раз. ДМ обнародовал один из игровых эпизодов, в котором надо было отыграть барда (или вора) и в качественном литературном стиле написать продолжение истории. Тот, у кого это лучше всех получалось, попадал в игру. Я, если честно, засомневался в своих силах и так и не попробовал. Больше предложений не последовало. ☹

Может, вам повезет больше? Попробуйте, зайдите на сайт игры, почитайте правила, литературу, подпишитесь на пару рассылок, зарегистрируйтесь, следите за новостями — вдруг получится пробиться? Игра определенно того стоит.

Міжнародний
IT-форум
інфоКом
23-26 березня
м. Дніпропетровськ
Палац спорту «Метеор»

Офіційний медіа-партнер ЧТОТО
В рамках форуму
спеціалізовані виставки:
Комп'ютери та софт
Зв'язок та комунікації
Банк
Офіс
Безпека
Організатор:
Бізнес-центр "КОМІНФО"
тел.: (056) 370-14-14, 32-47-48
e-mail: cominfo@cominfo.dp.ua

SebastoKratorIII sebastokrator@ukr.net

БЛИЦКРИГ II

Разработчик: Nival Interactive
Издатель: 1С
Жанр: WWII-стратегия
Дата выхода: 3 квартал 2005 (перенесена)

Если просто «Блицкриг» и не был хитом, то, по крайней мере, он был почти хитом. Вторая часть серии клятвенно обещает завоевать лавры Великой Игры. Ждем! А тяготы ожидания пусть скрасит вот это интервью. Ответы на вопросы любезно предоставил руководитель проекта — **Георгий Осипов**. Как я там всегда говорил?.. А! Наслаждайтесь.

«Мой Игровой Компьютер (в лице SebastoKrator'aIII)»: *Доброго времени суток! Представьтесь, пожалуйста, и назовите свое место в команде.*

Г. Осипов: Добрый день! Меня зовут Георгий Осипов, я руководитель проекта «Блицкриг II».

МИК: *Речь сейчас пойдет об игре Blitzkrieg II. Давайте начнем со стран-участниц. Как известно, это СССР, США, Англия и Германия. Как я понял, за каждую из этих сторон предполагается кампания. Миссии будут идти в заданной последовательности, или игрок сможет выбрать, какой бой за каким проводить?*

Г. Осипов: Игрок сможет выбирать как порядок прохождения миссий, так и сами миссии внутри каждой главы. Главы — части кампании — представляют собой единую операцию, поделенную на несколько этапов. Для того, чтобы попасть в Финальное сражение этой операции, игроку необходимо пройти некоторое количество миссий. Причем выполнение каждой миссии приносит ему различные преимущества. Это может быть новый тип подкреплений, включая особый тип юнитов — «супероружие», или существенный рост опыта и, как следствие, приобретение новых возможностей для какого-то конкретного класса юнитов — скажем, легких танков или штурмовых инженеров. Для того, чтобы получить больше бонусов, игрок может пойти на риск и попытаться пройти больше миссий, чем это необходимо для участия в Финальном сражении. Но в этом случае он должен быть готов к определенным трудностям — помимо очевидного риска, ему придется и более экономно расходовать подкрепления, ведь количество вызовов подкреплений на главу ограничено.

МИК: *Кроме вышеперечисленных четырех стран в войне участвовало еще много других держав. Мы увидим их в игре? (Возможно, как союзников на карте или что-то вроде того?)*

Г. Осипов: Да, конечно, передавая глобальность второй, мы не забывали о том, что в ней принимало участие множество наций и государств. Помимо Германии, Великобритании, США и СССР в игре будет представлена Япония, которая станет вашим основным противником в американской кампании. Кроме того, будут итальянские, французские и румынские части, которые выступят в составе ваших войск или войск противника.

МИК: *Чем, кроме видов техники и бойцов, четыре главных страны отличаются друг от друга? Имеет ли каждая какие-то преимущество перед другими, какие-то особенности, отличающие страну от остальных?*

Г. Осипов: Да, каждая кампания имеет свою отличительную особенность, которая отражает то реальное преимущество нации, существовавшее во время второй мировой. У Германии — это тяжелая техника, у СССР — пехота и артиллерия, в американской кампании упор будет сделан на авиацию, а в британской — на прибрежные операции. Конечно, это не значит, что вы будете сражаться только данными типами войск, да и в миссиях представлено большое разнообразие заданий. Но, тем не менее, своя особенность каждой кампании несомненно сделает геймплей более разнообразным, а вашу стратегию — более многоплановой.

МИК: *В каком году начинается и когда заканчивается игра?*

Г. Осипов: Каждая кампания начинается и заканчивается в разное время. Но если брать самый ранний старт и самый поздний финиш, «Блицкриг» охватывает 1940-1945 годы.

МИК: *Какие виды игры, кроме кампании, будут доступны?*

Г. Осипов: Возможно, помимо кампаний будут одиночные миссии, однако на данный момент с полной определенностью сказать этого нельзя. Кроме того, многие миссии представятся как мини-геймы с самыми разнообразными заданиями: от атаки, диверсий, обороны ключевых точек до захвата конвоя, артудара, высадки с моря, боя в воздухе... То есть, большинство миссий будет нацелено на уникальный геймплей, что не только внесет дополнительную остроту ощущений, но и подарит игроку уникальный тактический опыт. Ну и, конечно же, будут обучающая кампания и мультиплейерный режим по отдельному выделенному серверу.

МИК: *Сколько всего миссий будет в «Блицкриге II»?*

Г. Осипов: В общей сложности в «Блицкриге II» будет порядка 80-ти одиночных миссий. Однако сколько из них пройдет игрок — зависит от него самого, ведь он будет выбирать конкретные миссии для прохождения и может попробовать пройти



больше миссий в рамках одной главы, чем это необходимо для Финального сражения, чтобы получить большее количество типов подкреплений и новых возможностей для своих войск. Тем не менее, вряд ли игроку удастся пройти абсолютно все миссии за раз, а это значит, что у него наверняка останется что-то и для повторных прохождений.

МИК: *Сражения ожидаются на всех фронтах (европейском, тихоокеанском, африканском), а также мы должны пережить такие великие сражения второй мировой войны, как, например, битва под Сталинградом или оборона Севастополя. Какие еще битвы этого уровня будут присутствовать в игре?*

Г. Осипов: Именно такого — исторического — уровня будут Финальные сражения в конце каждой главы. Вообще мы разделили миссии на два типа: исторические, то есть миссии, воплощающие реальные сражения второй мировой, и игровые — то есть миссии, нацеленные на уникальный геймплей и дающие игроку уникальный же тактический опыт. На родных просторах помимо битвы под Сталинградом и обороны Севастополя вам предстоит участвовать в обороне Москвы, а вне России-матушки — сражаться в Арденнах, Берлине, разворачивать прибрежные операции на Средиземноморье — Монте-Кассино, биться в песках Тобрука и Туниса, ну и, конечно, выполнять операции в островных джунглях Филиппин и Иводзимы. Но, несомненно, самое исторически масштабное сражение второго «Блицкрига» — это взятие Рейхстага в советской кампании. Воплощая вторую мировую в ее полном масштабе, мы просто не могли упустить самый ключевой момент войны.

МИК: *Что касается юнитов, то на официальном сайте игры* (**http://www.nival.com/blitzkrieg2_ru/**) *есть следующая информация: «Благодаря динамической и взаимосвязанной структуре миссий ваши действия будут напрямую влиять на состав и обученность ваших подразделений в последующих боях и финальных сражениях». Это значит, что у юнитов есть возможность «качать» уровень? Расскажите, пожалуйста, об этом поподробней.*

Г. Осипов: Да, мы значительно углубили ролевой элемент оригинального «Блицкрига», и теперь с приобретением опыта войска приобретают новые возможности и умения. Причем элемент накопления опыта привязан к классу юнитов, что позволит игроку вести более глобальную войну, мыслить стратегически и не хранить прокачанных ветеранов в резерве, пачками отправляя на смерть неопытных юнитов. Точнее даже, опыт набирает командир данного рода войск. Достигнув определенного уровня опыта, игрок получает новое звание, а с ним — командиров в свое подчинение, которых назначает конкретному роду войск. Командиры, соответственно, также набирают опыт, получают новые звания, а вместе с ними — новые возможности для своих войск. Чем больше задействованы данные типы войск, тем быстрее качается их опыт, при потерях же опыт командиром набирается медленнее.

МИК: *А что это за уникальные умения?*

Г. Осипов: Уникальные умения, предоставляемые войскам по достижении некоего уровня опыта, варьируются в зависимости от конкретного типа войск. Есть особые умения, которые может получить только отдельный тип юнитов, а есть умения, общие для одной группы юнитов. Например, для всех типов самолетов есть способность вылетать в плохую погоду (но получить эту способность сможет только тот тип самолетов, которому вы назначили командира). Вот еще примеры специальных умений: разведчик сможет входить в режим маскировки и маскироваться под любого другого пехотного юнита, артиллерия и танки смогут вести обстрел в режиме более высокой точности, но с временной задержкой (а есть и навык беглого огня, когда наоборот, огонь ведется более часто, но с меньшей точностью), пехота может использовать связки гранат, а десантные самолеты при попадании в них — автоматически скидывать всех десантников... Таким образом, повышается количество тактических решений в каждой игровой ситуации, что несомненно хорошо для каждого командира.

МИК: *Всего в игре насчитывается около 60-ти видов пехоты. Какие это подразделения и что они умеют?*

Г. Осипов: Да, пехотные войска будут представлены во всем разнообразии. Свой вид пехоты есть у каждой страны-участницы боевых действий «Блицкрига», в том числе у ваших союзников и противников — Румынии, Италии, Франции и Японии. Кроме того, вид пехоты может варьироваться и внутри одной страны в зависимости от периода войны — солдаты отличаются не только новой формой, но и новым вооружением.

Что касается подразделений, то тут мы также воссоздали реально существующие типы войск. Пехота поделена на три типа: основная, штурмовая и войска специального назначения. Основная пехота универсальна, но особенно хорошо ее использовать при обороне. Штурмовая пехота одета в бронированные кирасы, вооружена огнеметами, пулеметами, базуками и особенно эффективна при наступлении на укрепленные объекты и в борьбе с бронетехникой. Спецназ или разведподразделения хороши для проведения особых операций — диверсии, разведки и т.д. Разумеется, пехота получает новые



возможности с ростом опыта. Причем возможности также будут варьироваться от типа пехоты: если бросать гранаты смогут все три типа пехоты, то оказывать медицинскую помощь — только основная, а устанавливать заряды с таймером — только спецназ.

МИК: *«270 исторически достоверных образцов вооружений и техники» звучит грандиозно. Не могли бы вы назвать несколько самых интересных представителей?*

Г. Осипов: Во второй «Блицкриг» перейдут практически все юниты оригинальной игры, а также появится немало новых, но по-прежнему исторически достоверных образцов вооружений. Поле битвы второго «Блицкрига» — не только на земле и в воздухе, но и на воде, а значит, будет и абсолютно новый тип юнитов, морские: корабли, катера и десантные баржи. Кроме того, появится много новых представителей авиации. Будут огнеметные танки, инженерно-саперные подразделения, новые виды артиллерии и бронемашин. Танки будут дополнены в том числе и такой легендой второй мировой, как Т-35. Для полноты картины добавьте к этому японские юниты, представленные во всей своей красе и исторической достоверности — истребитель «митсубиси зеро», танки «ха-го», мощные артиллерийские орудия «Хо-ро» и даже, не побоюсь этого слова, бомбардировщик «ниппон кокусай»...

Но, пожалуй, наибольший интерес вызовут сверхмощные юниты, так называемое «супероружие», доступное в некоторых миссиях. Каждая сторона обладает своим супероружием — железнодорожное орудие ТМ 2-12 у СССР, монитор «эребус» у Великобритании, B-29 Super Fortress у США и «фау-2» у Германии.

Продолжение следует

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

КТО ХОТЕЛ КОНКУРС?

Мелочи жизни

Иногда в голову лезут странные мысли. Например, вчера долго размышлял о теории дисперсной дискретности времени, позавчера о теории хаоса, а два дня назад пытался понять женщин. Из всего этого извлек вывод: мозг создан, чтобы думать, а если думать не о чем, то думает он сам по себе, причем о чем-то настолько бредовом, что не во всяком кошмаре приснится.

Наша жизнь как лестница: пока мы прилагаем усилия — карабкаемся вверх. Расслабляемся — катимся вниз. А может быть, не лестница, а дерево? Точно, дерево. Пальма. Инстинкт ползти за бананом заложен в нас с древних времен, вместе с инстинктом размножения и отвращением к любой работе.

А еще среди основополагающих инстинктов значится инстинкт критиковать. Что критиковать и почему, особого значения не имеет. Это такой метод самоутвердиться — прийти в чужой дом, протопать грязными ботинками по персидскому ковру, разбить вазу, сломать пару стульев, а потом уйти, заявив: «И вообще, козлы вы все...»

Ну, может, и козлы, хотя нет, Талер утверждает, что он хряк. Дело, собственно, не в этом. Каждый человек мечтает быть выслушанным и понятым. Это вполне нормально. Но, кроме того, каждый человек считает, что именно его мнение самое правильное, его мысли самые важные, его письмо достойно публикации. А потом начинаются обиды. Ай, Кертис, ты меня не опубликовал, ой, ты мне не ответил, ах, ты меня игнорируешь, и вообще — ты кАзел!!!

Попытаюсь немного прояснить ситуацию: я стараюсь опубликовать наиболее понравившиеся мне письма. Или наиболее задевшие. Или нестандартные. Я читаю все, но ответить всем не могу — время, оно, может, и дискретно, но на резину не похоже, да и, честно, утомляет сто раз отвечать на один и тот же вопрос. Поэтому, время от времени, в «Автоответчике» я публикую ответы на самые риторические вопросы. Читайте, и обрящете.

Еще одна ситуация, вызывающая праведное возмущение: «Мы вам говорим, что делать, а вы не делаете!» А вы представьте, если мы попытаемся воплотить все, что вы предлагаете ☺. Как это ни странно, но одна из моих задач — это еще и объяснить, почему такое-то предложение читателей выполнить нереально. Если вы не в курсе, МИК — это не один я, это большой коллектив. В который входят не только авторы и редакторы, но еще и рекламисты, маркетологи и т.д. А над всеми нами имеется начальство, у которого есть свое видение ситуации, свои идеи и планы, поэтому выполнение большинства предложений зависит не от меня. Совсем не от меня.

И, знаете, что обидно? Что когда очередное предложение будет выполнено, те, кому оно не по душе, опять набросятся на меня с критикой, ибо я не обратил внимание на ИХ мнение. Самое важное и самое правильное.

Впрочем, все это мелочи жизни. Давайте отложим их в сторону, и займемся нашими э... письмами.

Кстати, мозг создан, чтобы думать, но я создан не только для того, чтобы отвечать на письма ☺.

Воспоминания

Как вы, наверное, помните, я просил написать, что, с вашей точки зрения, было хорошего и плохого в МИКе. В прошлом году, естественно. Вот об этом и будем говорить. Слово камраду **SK**:

Здраствуй, Кертис.

Вот прочитал последний «Автоответчик», и у меня возникло несколько соображений.

Для начала выскажу свое мнение касательно всего хорошего и плохого в этом году.

Хорошего было много. Это, прежде всего, то, что вы начали привлекать новых молодых авторов. Тут камрад Kirov (который не автор) высказывался, что это плохо. Я с ним не согласен. Это отлично. Несмотря на непрофессионализм этих молодых авторов (к которым я отношу себя в том числе), они же набираются опыта. После каждой новой статьи у автора вырабатывается свой собственный стиль и уменьшается количество допускаемых ошибок. Я вот у вас напечатался только 2 раза, но статьи продолжаю писать, и мне это нравится. Да и не только мне. Я получаю довольно много положительных отзывов от своих друзей, которые тоже печатаются в МИКе. Ну ладно, что я о себе да о себе. Новые авторы — это, конечно, хорошо, но и старых терять не стоит.

Почему я так редко вижу статьи Глюка, да и твои с Глюком тоже уже реже стали появляться. Неужели одному писать легче? Появляйтесь почаще, а?

Ну, новых авторов мы набирали всегда. Собственно, если говорить о политике МИКа, то построение работы на внештатниках — это именно политика. Это один из наших принципов, фишек, если хотите. От геймера к геймеру.

А что касается Глюка, то пишет он, когда есть о чем. *Интересные ему* игры выходят не так уж и часто. Как, впрочем, и интересные нам обоим.

Конечно же, обрадовал новый дизайн, жаль, что появился он в конце года (ну, практически в конце ☺). Напоминает, как сказал один камрад, художественную книгу. Что еще хорошего? Конечно же, ярмарка. Хоть я на ней не был (времени не хватило ☹), отзывов было много, и довольно приятных, а это, безусловно, радует.

Ну и радость для всех вас, это, конечно же, то, что «Реальность фантастики» — лучший фантастический журнал Европы.

Колоссальный успех для нового издания.

Дизайн обновился летом ☺. Это не совсем конец года.

А теперь о плохом. Первое, что меня больше всего всегда раздражало — это ошибки верстальщика. Ну я не понимаю, как можно в статью вставить скрины из другой игры. Это, хммм, как бы сказать, довольно неприятное явление. Ну про мелкие огрехи в статьях я не говорю. Я не говорю, что их стало меньше или больше, просто я сейчас закрываю на них глаза. Главное — это суть статьи ☺ .Обидно то, что ваши постоянные авторы сейчас мало печатаются. Лепрекон, Глюк хоть появляются иногда, а Пепел и Ник пропали надолго ☹. Жаль, очень жаль. Еще жаль, что Ранд покинул Вас. В связи с этой хммм, «перестройкой» качество статей понизилось, но потом вы вроде наверстали упущенное. Так держать.

Авторы приходят и уходят, ротация кадров это нормально. Не у всех есть время постоянно играть и писать статьи. Что касается ухода Ранда и падения качества статей, причины не в уходе. Причины в том, что это событие совпало с приходом большого количества новых авторов.

Следующим выскажется камрад **Alex Pritula** (кстати, убедительная просьба, подписывайте письма *теми никами*, которые вы хотите увидеть на страницах, я ведь не ясновидящий ☺).

Два слова о годе минувшем.

ВСЕ НИШТЯК!

Игр гора, столько долгостроев пришло к нам.

Новый дизайн МИКа, свежий ручей талантов в кругу авторов.

Выставки, КРИ, игры входят в нашу жизнь по самые...

Желаю лишь рульного геймплея и много фрагов всем читателям.

Кертис, «Автоответчик» отс... оставь, к лету все оттают и будут писать больше и интересней.

А будешь хорошо себя вести, Дед Мороз подарит тебе новый скальпель.

Прощай, 2004

Здраствуй, 2005.

Что тут добавить? Коротко и оптимистично ☺.

Ну и закончит обзор прошлого года камрад **Dima Samodurov**:

Здравствуй, Док.

По дороге на работу дочитал предновогодний номер МИКа.

На этот раз решил не лениться с письмом на «Автоответчик» (хоть раз ☺). В «Автоответчике» был вопрос: «Что было самым важным для МИКа?»

Для меня — то же, что было и раньше — живые статьи.

Вы (авторы и те, кто за кулисами) делитесь своими мыслями и эмоциями сквозь рабочие статьи — ваше творчество. Читая статью об игре, проникаешься эмоциями играющего. Это интересно, даже если мало играешь сам.

Небольшое спасибо — Талеру за добрый обзор The Polar Express, тебе — за ответы на ругательные письма.

Удачи! Взрослые, серьезные, интересные, играющие люди ☺

Спасибо. Мы тоже считаем, что живые статьи нас выделяют на общем фоне. Писать сухие статьи скучно. Как я уже писал — отвращение к любой работе вещь врожденная, но если жить, не работая, не выходит, значит, нужно стараться, чтобы работа доставляла удовольствие.

Новый конкурс

Ахтунг, ахтунг! Тут меня упрекали, что в «Автоответчике» давно конкурсов не проводилось. Давно. Согласен.

Ломал я себе голову, ломал, почти совсем скрутил, а тут письмо пришло. Я его, как водится, прочел, и, проведя серьезную экстраполяцию, решил, что идея очень даже ничего. Правда, рассчитана она на активных читателей. На очень активных. И внимательно нас читающих.

Впрочем, давайте, сначала письмо, а потом я и конкурсе скажу. Итак, у микрофона **JonRembo**:

Судя по статье Талера в 3-ем номере, он уже пословицами начал писать. Пример:

«В России две беды: дураки и дороги. А на Западе, видимо, тоже две — гении и супермаркеты».

От себя добавлю, что эти супермаркеты называются «макдональдьі».

Американцев к McDonald`сам подпускать нельзя на пушечный выстрел. Иначе они накупят себе (на 1 тело) мешок хотдогов, съедят это все за раз и потолстеют сразу килограммов эдак на десять.

Ну так вот. Надо заводить тетрадь, назвать ее «приколы от Талера» и с каждого обзора выписывать интересные фразы. Потом пойти на рынок (не за персиковым молоком), а купить рамочку. После покупки рамочки вставить в нее тетрадь. Дальше заливаем это все лаком и цепляем на толстый (откормленный) ржавый гвоздь, вбитый возле кровати соседа. После чего каждое утро слышим дикий смех, минут эдак на двадцать!

Дальше. Одевай, Кертис, хоккейные рукавицы (да-да, они у тебя на чердаке, рядом со шкафом с трупами) и лови еще парочку приколов.

Цитата:

«Чтобы довести геймера до ручки (на которую подано 220 V), вступительный ролик вырезан. Поэтому мы просыпаемся в полной непонятке. Шо я?! Где я?!»

А теперь мой комментарий.

Вопросы «Шо я?!» и «Где я»?! могут задаваться в том случае, если позвонить кому-то домой после новогодней ночи, часов так в десять утра и спросить как самочувствие. Ха-Ха, представляю себе лицо того чела...

Еще: фраза из обзора: «Но нервная система пригрозила мне разводом!»

Вопрос:

А что, Талер женат на нервной системе? Смайл.

Хех, ты только сейчас заметил, что многие пишут выражениями, уже ставшими «крылатыми»? Не только Талер, кстати ☺. Но ты натолкнул меня на мысль... Впрочем, продолжай, продолжай, не стану перебивать.

Вот такие слова: «Это правда, что Кертис скоро уйдет?!»

В конце знак вопроса. Значит, автор не уверен в своих словах... Но что сказано, то сказано. Зерно недоверия посажено.

Возможно, не прочитав этого, я бы по-другому смотрел на его статью. Если это ляп, то пусть в следующем номере он будет исправлен. Очень уж большую (2 Гб) смысловую нагрузку несет (в рюкзаке за спиной) эта фраза...

Ага, вот, кстати, письмецо камрада **mp_hitman**:

«Кертис уходит?!»

Это правда?

Верх лаконичности ☺.

Отвечу — я ухожу всегда. Домой, к примеру, или на работу, или еще куда. А в остальном — это Талер выдает желаемое за действительное ☺. Обещаю, что, если решу уходить, то не забуду написать об этом в «Автоответчике».

Ну и на закуску (к первому и второму) хочу полностью согласиться с твоими словами. Вы действительно не похожи на других.

Почему? Да потому, что все эти «другие» одинаковые между собой. Вы действительно оригинальны и интересны!

Как говорится «Аналогів у світі немає».

За это я вас и уважаю.

Сто процентов.

А теперь о конкурсе. Как вы, возможно, догадались, это конкурс цитат. Да, да, цитат, естественно, цитат из нас, любимых, а не чужих цитат, использованных нами. Но суть не в том, чтобы выбрать лучшую цитату из существующих, это нереально. Суть в том, чтобы перечислить максимальное количество интересных цитат из статей. Естественно, из статей опубликованных в МИКе.

Какие правила? Очень простые. После цитаты обязательно указывайте автора статьи и название, и, по возможности, номер в котором статья опубликована. Это раз.

Игра ведется на выбывание цитат. Естественно, я понимаю, что в разные города МИК приходит по-разному, поэтому заявить, что цитата принимается только один раз и только от того, кто ее первым прислал, было бы нечестно. Мы за равноправие. Поэтому правила такие: седьмого числа я провожу подсчет, а потом в «Автоответчике» публикую результаты ваших изысканий. Но «Автоответчик» вы уведите 14 февраля, а значит, дедлайном будет именно четырнадцатое. Даже если двадцать человек пришлет одну и ту же цитату ДО четырнадцатого она засчитается всем. Но после четырнадцатого опубликованные цитаты к рассмотрению не принимаются. Сроки проведения? До конца февраля. А в первом мартовском «Автоответчике» я назову имя победителя — того, кто лучше всего знаком с нашим творчеством.

Напомню, принимаются не ЛЮБЫЕ цитаты, а только веселые, оригинальные, интересные или... идиотские ☺.

Да, комментарии к избранным цитатам приветствуются ☺.

Собственно говоря, думается, на этом я буду с вами прощаться. Напомню только тем камрадам, которые не имеют толстенной подшивки МИКа у себя дома — статьи, опубликованные в нашем издании, можно почитать на сайте Игроград — **www.igrograd.com.ua**.

Кстати говоря, это не только конкурс, но еще и тест — тест вашей активности. По его результатам я решу, имеет ли смысл проводить какие-то конкурсы на страницах «Автоответчика», или дело это гиблое. Так что, все в ваших руках.

P.S. Предвижу вопрос: «А призы будут?» Отвечаю — да. Будут. За первые три места.

Какие?

Пока не знаю, но, думаю, в следующем «Автоответчике» я отвечу на этот вопрос ☺.

P.P.S. Внимание, внимание! Во время одного из заданий к агентам ДЗВР прибился зверь. Боксер. Кобель. Окрас рыже-тигровый. Мэрия готова отдать героическое животное в хорошие руки. Ориентировочный возраст пса (к сожалению, с математикой у него не очень) 1,5-2 года. Если кому-то нужна умная собака, вместо надоевшего Карлсона, обращаться в мэрию ДЗВР по телефону 455-35-75. Пароль — собака. Спросить Михаила Литвинюка или Татьяну Кохановскую.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

Железные ITоги - 2004

Часть третья

Окончание, начало см.: МИК № 3 (165), 4 (166)

Продолжаем наши исследования в области технологических достижений за прошлый год.

Приводы

С каждым годом появляются все более новые и совершенные технологии. Уже несколько лет успешно развиваются CD-R\RW и DVD\R\RW приводы. За 2004 год скоростные показатели приводов не очень изменились, а вот цены (что приятно) значительно снизились. По-прежнему актуальными остаются CD-R\RW приводы со скоростью 52x/32x/52x. За минувший год стали более популярными среди пользователей пишущие DVD-приводы, благодаря большому объему носителей (однослойные диски 4.7 Гб, двухслойные 8.4 Гб), а также снижению цен как на приводы, так и на сами носители информации. Скорость записи дисков DVD+R возросла до 16x, а перезаписываемые диски DVD±RW можно писать на скоростях 4-6x, что весьма неплохо, учитывая объемы записываемой информации. У большинства приводов скоростные характеристики таковы: скорость записи 16x — для DVD-R и DVD+R; 4x — для DVD-RW и DVD+RW, 2.4x/ 4x для DVD+R DL (двухслойные диски); 48x — для CD и 32x — для CD-RW. Скорости чтения составляют 16x для DVD и 48x-52x для CD.



Нужно отметить, что возросла популярность Combo-приводов (CD-RW/DVD-ROM), которые при небольшой стоимости совмещают в себе возможности чтения и записи CD, а также чтения дисков DVD разных форматов. Производителей в данной области, как и у пишущих приводов (не говоря уже про обычные CD-дисководы) мало.

Отмечу компании, выпускающие довольно качественные оптические приводы. Думаю, никого не удивлю следующим списком: *MSI, Toshiba, ASUS, NEC, Pioneer, Sony, LG, Samsung*. Рассказывать обо всех появившихся новинках в этой области не представляется возможным ввиду большого их количества.

Hard Disk Drive

Каждый год производители жестких дисков радуют нас новыми накопителями с большими объемами и высокой производительностью. Прошлый год не был исключением. Как и следовало ожидать, увеличились в объеме жесткие диски, подешевели накопители меньшего объема. В среднем же рекомендации остаются прежними: приобретайте жесткий диск объемом побольше, ведь на большом винте можно хранить не только фильмы и музыку, но и современные игрушки, которые занимают немало места.

За год ощутимо снизились цены на жесткие диски объемом 80-160 Гб, стали немного дешевле модели 200-250 Гб, начали появляться в продаже жесткие диски объемом 300 Гб (Maxtor MaxLine III) и 400 Гб (Seagate Barracuda 7200.8 и Hitachi Deskstar 7K400). Правда, последние еще довольно дороги, к тому же для домашней системы они не очень-то нужны. За прошедший год возросла популярность дисков с интерфейсом Serial ATA благодаря падению цен на эти устройства почти до уровня Ultra-ATA моделей. Также стал стандартом объем кэш-памяти в 8 Мб, и даже появились некоторые модели с 16 Мб кэша. В общем, можно с уверенностью сказать, что ничего экстраординарного на рынке жестких дисков не случилось, разве что повышенное внимание было уделено SATA интерфейсу.

Звук

В этой области 2004 год прошел под знаком сонного лемура-ленивца ☺, а точнее сказать, производители звуковых плат ничем особенным нас не порадовали. Хотя кое-что новенькое все же появилось.

Начну, пожалуй, с лидера в этой области — *Creative*, которая ближе к концу года разнообразила рынок звуковых карт несколькими бюджетными платами SoundBlaster Audigy2 Value и SoundBlaster Live! 24-bit. В конце года также появилась внешняя саундкарта SoundBlaster Live! 24-bit External и более продвинутая Audigy 4 Pro.

Компания *M-Audio* за прошлый год представила два устройства: внешний M-Audio FireWare 410 и PCI-карту M-Audio Audiophile 192. Компания *ESI* в 2004 году отметилась выпуском профессиональной звуковой карточки ESI Juli@ и более дешевых геймерских звуковых карт MAYA44 MKII, MAYA1010 и Prodigy 7.1 LT.

Естественно, по причине отсутствия места рассказывать подробно про звуковые карты я не собираюсь, могу лишь отметить, что бюджетные звуковые карты научились делать качественно, но в целом за 2004 год появилось больше профессиональных звуковых карт, нежели бюджетных.

Мониторы

С мониторами ситуация практически не изменилась. Большим спросом по-прежнему пользуются ЭЛТ-мониторы из-за своей невысокой стоимости. ЖК-дисплеи, как и раньше, характеризуются довольно высокой ценой, которая, правда, за прошедший год незначительно упала на модели с диагональю 15 дюймов и существенно снизилась на дисплеи с диагональю 17".

За прошедший год значительного прогресса добились производители ЖК-дисплеев. Были анонсированы модели со временем отклика матрицы 12 мс, а к концу года появились мониторы со временем отклика 8 мс.



Производители приложили максимум усилий, чтобы как можно больше разнообра-

зить рынок жидкокристаллических дисплеев, и можно сказать, что это им удалось. На



данный момент присутствует порядка сорока производителей мониторов, и каждый производитель старается сделать свою продукцию более привлекательной для покупателя. Рынок ЖК-дисплеев можно условно разделить на три группы: дисплеи начального уровня с невысокой ценой и временем реакции матрицы ~25 мс; дисплеи среднего уровня, нацеленные на развлечения, с низким временем реакции — 12-16 мс (чего вполне достаточно для игр с комфортом). В третьей группе мониторов представлены устройства, где в первую очередь ценится не время отклика, а качество цветопередачи.

Для динамичных игр не рекомендую дисплеи со временем отклика выше 16 мс, т.к. они могут оставлять слегка заметные «шлейфы». Впрочем, тем геймерам, которые не хотят вкладывать в монитор большую сумму денег, идеально подойдут подешевевшие за год ЭЛТ-мониторы с диагональю 17 дюймов и выше.

Периферия

Рынок периферийных устройств — это, пожалуй, одна из областей, которая из года в год стабильно пополняется огромным количеством новинок. За



прошедший год появилась целая уйма различных девайсов. Например, таких, как мышки, клавиатуры, рули и педали, принтеры, сканеры, джойстики и штурвалы. Также появилось много других устройств, предназначение которых определить сложно ☺. Например, мышка в виде рога, компьютерный скейтборд, устройства для виртуального полета и прочие диковинки. Без них вполне можно обойтись, но подобные девайсы неизбежно порадуют любителей высокотехнологичных «штучек» ☺.

Но расскажу, пожалуй, о наиболее полезной периферии. Ассортимент недорогих струйных принтеров пополнился новыми девайсами таких известных производителей, как *Lexmark* (Z816), *Hewlett Packard* (Photosmart 7450 и Photosmart 8150, а также модель hi-end класса HP Photosmart 8450). Расширила свою линейку принтеров серии Stylus фирма *Epson*, добавив две новые модели Stylus C66 Photo Edition и Stylus Photo R300, а также одну модель профессионального уровня Stylus Photo R800. И, естественно, не осталась в стороне компания *Canon*, которая расширила ассортимент принтеров на три модели: Pixma iP2000, Pixma iP4000 и Pixma 5000. Сектор hi-end принтеров от Canon пополнился моделями Pixma iP4000R (отличается от обычной модели наличием интерфейсов Wi-Fi и Ethernet), а также принтером Pixma IP8500.

Одним из наиболее разнообразных и массовых продуктов в разделе периферии являются мышки. За более чем сорок лет своего существования популяция компьютерных грызунов возросла настолько, что, наверное, может на равных конкурировать с живыми мышами как по количеству, так и по разнообразию видов ☺. Поскольку рассказать обо всех новых мышках просто невозможно, то расскажу лишь об основных усовершенствованиях этого манипулятора и о тенденциях развития.

В прошлом году появилось множество мышек, в том числе оптических и беспроводных, однако, на мой взгляд, значительным прорывом была мышь *A4Tech NB-30*. Уникальность данной модели заключается не в том, что она оптическая, и не в том, что она беспроводная, а в том, что данная мышь не использует батарейки в качестве источника питания. Реальностью стал анекдот: «Windows обнаружила новое устройство — коврик для мыши». Дело в том, что, как я уже говорил, данная мышь не имеет никаких элементов питания, зато коврик для мыши теперь подключается к USB-порту и является элементом энергообеспечения манипулятора. На мой взгляд, реализация индукционного питания при помощи коврика для мыши имеет будущее.

Больше особых сюрпризов в данной области не было, за исключением мышки в виде рога, но поскольку данное решение вряд ли получит какое-либо распространение среди пользователей, и тем более среди геймеров, то рассказывать о нем не буду.

В целом, за год появилось множество мышек, причем в подавляющем большинстве новые девайсы являются оптическими, а некоторые из них — беспроводными.

Не менее стабильно происходят изменения в ассортименте клавиатур, однако за прошедший год можно лишь отметить по-



пытку сделать клавиатуры как можно более функциональными, и в тоже время эргономичными. За прошлый год некоторые компании выпустили портативные мультимедиа-клавиатуры без цифрового блока клавиш. Другие же известные производители клавиатур — например, *A4Tech* — наоборот, старались сделать доступные по цене мультимедийные клавиатуры и комплекты (клавиатура + мышь).

Поскольку место в журнале не резиновое, то скажу коротко: на сегодняшний день заметна тенденция к переходу от стандартных клавиатур к мультимедийным, учитывая, что цена на них зачастую довольно приемлемая.

Итог

За прошедший год произошло очень много изменений, появилось множество всевозможных технологий, призванных увеличить комфорт и скорость работы, и я уверен, что в следующем подведении итогов уже 2005 года будет, о чем рассказать и чем удивить. Надеюсь, разработчики не подкачают ☺. На этом все, оставайтесь с нами. Желаю Вам удачи в новом году!

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Cel2,0/128/40Gb/52xCD/FDD/VA-Int	1273	235	2
Cel 1,7-2,8Ghz/i845/128-1Gb/VA64		171	7
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Ath-3,0/512/160Gb/VAint/CD	2640	480	3
PIV 2,26-3,6Ghz/iB65/128-2Gb/VA64		245	7
PIV 2,8-3,6Ghz/iB65128-1Gb/64-256Mb		301	7
PIV 3,2-3,6Ghz/iB65128-1Gb/64-256Mb		360	7
PIV 3,6-3,6Ghz/iB65128-1Gb/64-256Mb		637	7
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Sempron2300+/256/40Gb/VA-Int/CDs2	1392	253	2
Sempr 2,2-2,6GHz/KM-400/128-2Gb		165	7
ATHLON 64 2,8-3,4Ghz/128-2Gb/VA64		390	7
Мобильные компьютеры			
IBM,SONY,Gateway,Toshiba,Compaq от-		435	7
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2,8 (Coppermine/T) от	99	18	2
AMD Sempron™ 2200+/3100+ BOX от	319	58	2
Pentium4 2,26 / 3,8 от	781	142	2
AMD Athlon 64 3,2 Box(пор.Этрада)	1205	219	2
AMDSempron 2,2-2,6Ghz,K7XP 2000-64		42	7
Celeron1700-D2930Ghz/P4 2,26-3,6Gh		59	7
Модули памяти			
64/128/256Mb SDRAM Hynix, Spectec	61	11	2
128/256/512Mb/1Gb Flash Samsung	121	22	2
128/256/512Mb DDR Kingston, Mtec	121	22	2
SDR,DDR,DDR2[PC266,333,400,533]		12	7
Материнские платы			
ALBATRON,ASRock,Elitegroup,DFI от		21	7
ASUS,ABIT,SOLTEK,MSI,GIGABYTE от		23	7
Жесткие диски IDE			
40 - 80Gb (5400/7200) WD,Somsung от	303	55	2
80-160Gb Seagate, WD, Samsung от	418	76	2
120-160Gb(7200)Seag,WD,Samsung, от	490	89	2
10-250GB 7200 Samsung,Maxtor,WD, от		32	7
Сменные диски			
CD drive 52x Samsung, Acer/BenQ	83	15	2
DVD 16/40 Asus, BenQ от	138	25	2
CD-RW Asus, Nec,SONY,Somsung от	154	28	2
DVD+CDRW Nec/Sony/Toshiba/Samsung	220	40	2
DVD+/-R/RW BenQ от	446	81	2
40-56x Sony,Teac,Samsung,Asus от		13	7
TEAC,MITSUMI,NEC,LG,SONY,ASUS от		27	7
MultiMedia			
AverMedia JOYTV / USB Radio FM / Ez	165	30	2
KW-TV878R-Pro/B83	182	33	2
16-32bYamaha,Creative,CMedia от		6	7
Видеокарты			
64Mb ATI RADEON 7000 AGP TVO	187	34	2
64/128/256Mb ATI RADEON 9200/9600	226	41	2
128/256Mb 9250/9550 ATI RADEON	413	75	2
128Mb FX 5200 TVO ASUS V9520Magic	886	161	2
4-128Mb MSI,ATI,Asus,GeForce от		8	7
GeForce II,III,IV (GTS-Ti)от 32-128		29	7
Мониторы			
17"730E,TCO'99,1280x1024@75Hz	605	110	2
19" SCOTT 9950 1600x1200 TCO'99	864	157	2
19" Samsung 957 MB	1364	248	2
17"PrestigioF175 16ms 500:1 300cd/m	1782	324	2
17" NEC MultiSync 1701 16ms 0,26	2404	437	2

Наименование	грн.	у.е.	код
14-22,SONY,SAMSUNG,LG от		96	7
17" LG 7118 FLATRON 1280x1024@66Hz		129	7
17"LG 710BM FLATRON 0,24		130	7
17" LG 710PH FLATRON 0,24		140	7
17"LG F700B 1024x768@85Hz, TCO'99		142	7
17" LG 710PU FLATRON 0,24		143	7
17"LG F720B		143	7
17", SAMSUNG 795 DFy/DFX		147	7
17", SAMSUNG 795 DF/DFX Silver		148	7
17", SAMSUNG 795 MB		153	7
17"LG F700P		169	7
17"LG F720P		169	7
19", SAMTRON 95FDF		203	7
19", SAMSUNG 957 MB CRT 96kHz max		248	7
LCD15"LG 1530S LCD		303	7
LCD15" LG 1520B LCD		314	7
15"TFT, SAMSUNG 152V [CYYSSS]		318	7
Все виды TFT мониторов 15"-24" от		320	7
15"TFT, SAMSUNG 152N [ASHS]		332	7
LCD15" LG 1530B LCD		333	7
LCD17"LG 1710S LCD		368	7
LCD17" LG 1715S LCD		368	7
LCD17"LG 1730SSN LCD		376	7
LCD17" LG 1730SBN LCD		381	7
LCD17"LG 1720B LCD		411	7
LCD17" LG 1730B LCD		417	7
17"TFT, SAMSUNG 710N [ASSN]		434	7
17"TFT, SAMSUNG 710N (ASSS/ASKS)		439	7
LCD17" LG 1720P LCD		441	7
17"TFT, SAMSUNG 710N (ASSB)		441	7
LCD17" LG 1730P LCD		446	7
17"TFT, SAMSUNG 710M (MSSS)		446	7
17"TFT, SAMSUNG 173T [BSHSQ]		509	7
17"TFT, SAMSUNG 172X (BSDS)		520	7
17" TFT, SONY SMD-HS74W White		523	7
17" TFT, SONY SMD-HS74L Blue		528	7
17" TFT, SONY SMD-HS74P Silver		575	7
17" TFT, SONY SMD-HX73S Silver		575	7
17" TFT, SONY SMD-HS74PB		585	7
17"TFT, SAMSUNG 173P [DH17PSQA]		593	7
LCD19" LG 1910B LCD		602	7
LCD19" LG 1910BCD		620	7
Модемы			
Acorp M56 PMI,/SCM/MTU/SCD от	61	11	2
D-LINK DFM 562IS/EI от	66	12	2
ASCTEL K2D/R21/R21+/VF56 ext Vector	187	34	2
ZyXEL OMNI...TE,MINI/NEO/UNO 56K	253	46	2
GVC, Zyxel,Motor,Acorp от		9	7
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
Lexmark Z615 14-8 стр/мин 4800x1200	242	44	2
EPSON CA3/CA5/CA6 (оснащённый+2 к.	369	67	2
CANON, HP, EPSON, LEXMARK от		44	7
Лазерные принтеры			
EPSON EPL6200	787	143	2
PANASONIC KX-P7105 14,1200*600 8Mb	919	167	2
CANON, HP, Brother, LJ, Samsung от		176	7
Сканеры			
ScanExpress 1248 UF+ 48bit 600x1200	226	41	2
HP S/2400C 48 bit 1200x1200 t/a	402	73	2
Источники бесперебойного питания (UPS)			
UPS BNT-400 VA Back PRO AVR	187	34	2
Super Power V'625 P Vesta Series	215	39	2
APC BK 500(закупка!!!) гар.12 мес	341	62	2

Наименование	грн.	у.е.	код
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
Canon BC-20 2120/3/4XXX BL BASF	17	3	2
Тонер OKI EAGE 4W	110	20	2
HP 51625, 51641, C6614AE, C8728AE	121	22	2
Samsung ML-1210, 1250 (2500 коп)	286	52	2
Q2613A for HP 1300	352	64	2
УСЛУГИ			
Модернизация с покупкой б/у комп-а	23	5	2
Web-дизайн			2
Модернизация любых ПК			6
Модернизация мониторов			6
Модернизация принтеров			6
Ремонт ПК			6
Модернизация любых ПК			6
Бесплатные консультации по ПК			6
Консультации по модернизации ПК			6
Покупка комплектующих б/у			6
Покупка компьютеров Б/у			6
Замена старых ПК на новые			6
Покупка периферийных устройств Б/У			6
Настройка ПК			6
Продажа подержанных ПК			6
Продажа подержанных комплектующих			6
Изготовление ПК со заказу			6
Ремонт			
Покупка комплектующих Б/У			6
Покупка компьютеров Б/У			6
Замена старых ПК на новые			6
Ремонт ПК			6
Настройка ПК			6
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Home (пн-пт 22.00-08.00, сб-вс)	1	0.25	1
Бизнес время(пн-пт 08.00-22.00)	3	0.48	1
Выделенные линии за 1 Гб	110	20	2
64Kb	631	116	1
512Kb	5484	1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абоненте, в месяц			
Ночной Unlimited (02.00-06.00)	16	3	1
Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09)	22	4	2
карточка 30вечеров&ночей(18-09+с.в)	50	9	2
карточка 1день*15(1день в Инт-те)	55	10	2
Домашний Unlimited (20.00-08.00)	60	11	2
Internet Unlimited	120	22	1

ВНИМАНИЕ!!!

Изменился наш телефон и адрес!

(044) 455 35 75

03126, Киев-126, а/я 570/8

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262,4647185)	2
2	Инкософт (044-2464389,2345335)	3
3	КОМИНФО	23
4	Мультитрейд (2470598,2375186)	32
5	Одиссей	16,17
6	ПрагмаТех (044-4575720, 4530258)	
7	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№05 (167), 31.01.2005.
Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 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. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информ отдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко
Связи с общественностью: Александр Пушкарь.
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов.
Корректор: Полина Акулова.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмаркатюк.
Реклама: Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев
Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Клочко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «Мира», тел.: (044) 247-4438
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнича група "Експрес". (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768,
зам. № 2574

ОН ЧИТАЕТ
реальность фантастики

ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2004

замечательные авторы
интересные произведения
в ведущем
фантастическом
литературном журнале
страны

Роберт ШЕКЛИ: *Для меня большое удовольствие публиковаться в "Реальности Фантастики"*



рисунок Дениса Мартынца

подписные индексы:
Украина - 08219 Россия - 84452

КОМПАНІЯ "МУЛЬТИТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

NITRO FAMILY





Nitro Family – новий вбивчий 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.
- Закрученний сюжет, що дасть фору будь-якому фільму.
- Шикарний вибір різноманітної, а головне оригінальної зброї.

DELPHI EYE ENTERTAINMENT

Акелла

Multi trade

© 2004 "MultiTrade", © 2004 "Akella", © 2004 "DelphiEye Entertainment"
Видавець на території України - компанія "МультиТрейд". З питань гуртового постачання звертайтеся за тел.: (044) 237 5186; www.multitrade.com.ua