Мой Компьютер
Игровой

11 173
14 2005
Март

Еженедельник



стр.10
THE FALL
LAST DAYS OF GAIA

стр.24

Immortal Cities
CHILDREN OF THE NILE
стр.14

COLD FEAR
стр.8

INVIA VIRTUTI NULLA EST VIA
www.combats.ru

Подписной индекс 22307

Издательский Дом
"Мой компьютер"
представляет:



# Фантастическая Компьютерная Неделя

14 - 17 апреля 2005 года

Торгово-Промышленная Палата Украины
Киев, ул. Б. Житомирская, 33

**Игроград**
Международный
Фестиваль
Компьютерных Игр

**ПОРТАЛ**
Международная
Ассамблея
Фантастики

**МОЙ КОМПЬЮТЕР**
Компьютерная
Ярмарка

Генеральный спонсор "Игрограда":

Медиа портал plus.in.ua
plus
Объединяя наши энергии

Партнер "Кинопортала":

www.kinoexpo.com.ua
KINO EXPO
UKRAINE

Спонсоры Ярмарки "Мой Компьютер":

SAMSUNG

MSI
MICROSTAR INERNATIONAL

Игровой спонсор:

1С
Фирма "1С"

Угощает:

ОБОЛОНЬ

Почетные гости: Роберт Шекли (США), Анджей Сапковский (Польша)

Соорганизаторы:





реальность фантастики

МОЙ КОМПЬЮТЕР

Место, где реальность пересекается с фантастикой.
Место, где решается извечный вопрос физиков и лириков.
Место, где Высокие Технологии и Высокая Культура идут рука об руку.

# 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 БЕРЕЗНІ 2005

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

1-Й ПРИЗ -
ZyXEL OMNI 56K USB Lite
2-і ПРИЗИ -
KW-TV878R-Pro -
TV-тюнер с д/у Mpeg-I,II,I/+AVI
3-й ПРИЗ -
A.HOME(19-24, вих. 9-24)



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

## Список статей

The Reloader
Worms 4: Mayhem, стр. 7
The Reloader
Cold Fear, стр. 8-9
Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK
The Fall, стр. 10-13
Олег КОЗАК aka Raven, Maniac
Immortal Cities: The Children of the Nile, стр. 14-16
Kirov
RTL Ski Jumping 2005, стр. 18-19
Георгий САНДУЛ aka Жорик
Strength&Honour, стр. 20-21
Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Stepa
«Ворона», стр. 22-23
RAND
«Бойцовский клуб», стр. 24-26
Том/Doc/КЕРТИС
Записки Автоответчика, стр. 27
Дмитрий ТАРАНДИН
Галопом по компам 2, стр. 28-29

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

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

## Ужасы подземелий Лос-Анджелеса

Издательская компания **SCi Games** объявила о поступлении в продажу игры **Constantine**, разработанной лондонской командой **Bits Studios**. Этот хоррор-экшен создавался по мотивам одноименного художественного фильма киностудии *Warner Bros*, в основу которого, в свою очередь, легла се-




рия комиксов *Hallblazer* от *DC Comics*. Поклонники кинематографа наверняка знают, что главную роль в этом фильме сыграл уважаемый всеми любителями «Матрицы» Киану Ривз, черты которого разработчики заботливо придали физиономии главного героя игры. Насколько сюжет игры совпадает с сюжетом кинокартины, судить не берусь, ибо о последней знаю очень мало. Ну, а тем, кто решит погрузиться в мрачный мир, созданный английскими разработчиками, придется вступить в нешуточную борьбу с силами зла. На сей раз выходцы из Преисподней обосновались в глубоких катакомбах, расположенных под... современным Лос-Анджелесом. Именно туда и придется спуститься главному герою игры — Джону Константину (John Constantine), дабы доказать разбушевавшимся демонам, кто в хате хозяин. Доказывать превосходство Сил Света над Силами Тьмы нам придется при помощи обширного арсенала, который просто обязан носить при себе каждый уважающий себя дьяволоборец. Знакомые любому ценителю экшенов «стволы» мало чем отличаются от своих собратьев из других игр. Однако, видимо, чтобы выдержать антураж, разработчики придумали каждому из них свою историю и эффектное название. Таким образом, в руках Константина окажется огнемет «Дыхание дракона», револьвер «Проклятие ведьм», шотган, стреляющий небольшими сосудами со святой водой, и т.д., и т.п. Помимо оружия наш герой также владеет особой способностью True Sight, которая поможет ему выбраться из самых опасных ситуаций. Так как Constantine позиционируется не просто как экшен, а как экшен-хоррор, то разработчики приложили много усилий для создания соответствующего антуража и клянутся, что во время исследования дьявольских подземелий вас ожидает масса неприятных сюрпризов, а общая мрачная атмосфера игры не позволит игроку сомневаться в том, что его герой — действительно борец со вселенским Злом. Constantine вышел одновременно на платформах PC, Xbox и PlayStation 2.

## Охота на ведьм продолжается

Все вы наверняка помните громкие статьи в различных (в основном не игровых ☺) изданиях, повествующих о тлетворном влиянии, оказываемом играми на неокрепшие умы подростков, в них играющих. Увлекшись модной темой, журналисты расписывали леденящие души подробности о том, как поклонники Counter-Strike режут ножами бабушек в подземном переходе, а любители Thief мастерски вскрывают двери соседних квартир. Не проходило и недели, чтобы где-то не появилась публикация о переигравшем в Quake школьнике, застрелившем учителя из крупнокалиберного пулемета. Но если у нас данные материалы вскоре начали читать с улыбкой, то в пуританской Америке дело обстояло более серьезно. Законодательные органы некоторых штатов несколько раз пытались продвинуть проект, запрещающий насилие в компьютерных играх. Имели место даже несколько судебных исков, выдвинутых против разработчиков. Но до сих пор успех был на стороне девелоперов, некоторые из которых, откровенно смеясь над подобными попытками, выпускали продукты типа *Postal 2* и *Manhunt*, которые, кстати говоря, пользовались недюжинной популярностью среди игроков. Однако борцы с жестокостью на экранах мониторов не думают успокаиваться. На днях стало известно, что палата представителей штата Вашингтон выдвинула проект закона за номером 2178, который предусматривает ответственность разработчиков и издателей за преступления, совершенные несовершеннолетними геймерами под воздействием видеоигр. Среди сторонников этого проекта довольно большое количество полицейских чинов штата, обеспокоенных тем, что «игры учат молодое поколение безо всякого пиетета относиться к служителям правопорядка». «Если сесть и достаточно долго поиграть в эти игры, вам легко может показаться, что подойти к полицейскому и ударить его бейсбольной битой по голове — это в порядке вещей», — утверждают они. И все же авторы законопроекта, подобно своим многочисленным предшественникам, не могут объяснить, каким же образом будет доказано, что на путь преступления подростка толкнула именно любимая игра, а не что-нибудь другое. Ну что ж, будем надеяться, что забота власть имущих о моральном здоровье подрастающего поколения не лишит нас хороших, интересных и кровавых игр.

## Звездное наследие

Фирма **1С** и компания **Step Creative Group** объявляют о подписании договора об издании в России космической адвенчуры **«Звездное наследие»**. Действие игры будет разворачиваться в далеком будущем. Вторгшиеся из глубин космоса жабоподобные существа, обладающие мощнейшим оружием и сверхтехнологиями, сумели подчинить себе человечество. И все же несколько столетий оккупации и безоговорочного правления *артангов* не сломили людей. Земля тайно готовилась к войне. По космическим трассам шла скрытая переброска оружия на незащищенные планеты. Секретные агенты Земли под видом простых торговцев выполняли ответственные задания Центра. Но им противостояли вездесущие патрули артангов. Нарушителей ждала смерть... Вам же предлагается роль секретного агента сил Сопротивления. Волей судьбы вы оказались на неизвестной планете, не зарегистрированной ни в одном космическом каталоге, вдали от главных космических трасс. У вас

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

№11

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».**

всего лишь одна задача — выбраться с этой планеты и продолжить борьбу за освобождение человечества. Однако путь домой нелегок и тернист. Робинзонада главного героя становится цепью удивительных открытий и находок, которые неожиданно дают ему доступ к самым сокровенным тайнам Вселенной. И это знание может стать ключевым в борьбе против артангов. Разработчики обещают нам захватывающий нелинейный сюжет, вид «от первого лица», фотореалистическую графику, смену погодных условий, оригинальную боевую систему, детально проработанные характеры персонажей и многое, многое другое. Релиз «Звездного наследия» запланирован на третий квартал 2005 года.



## Казацкий комплект

Издательство **GSC World Publishing** с удовольствием сообщает о подписании договора с фирмой **1С** об эксклюзивной дистрибуции игры **«Казаки 2: Наполеоновские Войны»** на территории стран СНГ (кроме Украины) и трех балтийских стран (Латвии, Литве и Эстонии). Игра появится на полках уже 4 апреля в стандартной jewel, а также в DVD-упаковке. В комплекте с последней будет идти красочное руководство пользователя. В Украине в продаже появятся как русская, так и украинская версии игры. Кроме того, возможно появление и других локализаций, о которых будет сообщаться дополнительно по мере подписания договоров. Как вы сами можете видеть, издательская компания GSC World Publishing начала свою деятельность. Мы же желаем удачи первому украинскому паблишеру и надеемся, что уже не за горами то время, когда нашим девелоперам больше не придется искать издателя для своего проекта за пределами нашей страны.



Ну, а всем фанатам «Казаков», возможно, будет интересно узнать, что на сайте *«Петровка»* **(http://www.petrovka.ua)** открыт предзаказ на подарочную версию игры «Казаки 2: Наполеоновские Войны». В комплект входят: версия игры, руководство пользователя, футболка с логотипами игры и разработчика, фляга из нержавеющей стали, а также полная иллюстрированная guide-энциклопедия по игре. Спешите заказать игру сейчас, так как количество подарочных копий ограничено! Для того, чтобы оформить заказ, обратитесь по адресу **http://www.cossacks2.ru/russian/?m=shop&ss=ukraine**.

## Стань Королем Свалки

Компания **Solar Studios** задалась целью возродить умирающий на PC жанр файтинга и анонсировала оригинальный проект **Metal Combat**. Действие игры будет разворачиваться в далеком будущем на гигантской свалке, где проживают отработавшие свой век роботы различных конструкций. Видимо, для того, чтобы хоть как-нибудь скрасить свое бесцельное существование, железные пенсионеры устраивают гладиаторские бои, победителя которых торжественно провозглашают Королем Свалки. В игре будет использован собственный физический движок, который заставит игроков по-новому взглянуть на виртуальный мордобой. Обычно в файтингах анимация боя представляет собой заранее записанные движения. В Metal Combat нам обещают абсолютно честный просчет всех движений персонажей и их последствий в реальном времени. Добавьте сюда еще и полностью интерактивное окружение и вы поймете, что нас ожидает действительно новаторский и очень интересный проект. Остается только надеяться, что разработчикам удастся достойно реализовать все свои замыслы. Сражения будут происходить на пятнадцати разнообразных локациях, причем кроме рядовых бойцов придется иметь дело с фаворитами-боссами. Также обещаны секретные уровни, мини-игры и мультиплейер. Релиз Metal Combat намечен на конец 2005 года.



## Собачья работа 2

Компания **«Акелла»** сообщила о подписании договора с фирмой **Namco** на локализацию и издание на территории стран СНГ экшен-проекта *Dead to Rights 2: Hall to Pay*. Русскоязычная версия игры будет носить название **«Dead to Rights 2:**

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





Офіційний медіа-партнер ЧТО ТО

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
www.cominfo.ua

**Жестокое правосудие».** События второй части предшествуют истории, рассказанной в оригинальной игре. «Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику — псу Шедоу. Единственный борец за правду во всем погрязшем в беззаконии Грант-Сити, Джек отныне владеет еще более изощренными боевыми способностями и обезоруживающими приемами, а также использует новые смертоносные «пушки». Но самым страшным оружием против преступности по-прежнему остается его преданный друг Шедоу». Игра Dead to Rights 2 обещает быть намного более мрачной и жестокой, чем ее предшественница, а главный ге-





рой и его четвероногий друг преобретут массу новых возможностей. Так, Джек обучится тринадцати новым приемам рукопашного боя, научится зависать в воздухе в режиме slow motion, обзаведется несколькими новыми типами оружия, среди которых будут ракетницы, гранаты, «коктейли Молотова» и т.д. Кроме этого обещан усовершенствованный движок, интерактивность уровней, возможность использовать в бою подручные средства, улучшенный AI. Дата релиза Dead to Rights 2: Hall to Pay пока неизвестна, однако уже сегодня можно скачать видеоролик игры (**http://www.akella.com/files/deadtorights2_trailer.zip**). Размер — 11.2 Мб.

## Тихо! Идет охота...

Компания **Ubi Soft** объявила об отправке в печать третьей части популярного «симулятора подлодки» *Silent Hunter*. После множества задержек релиза издатели наконец-то посчитали, что проект можно представить конечному пользователю. Начало продаж **Silent Hunter 3** на территории Северной Америки намечено на 15 марта этого года. О дате европейского релиза пока что ничего не известно.





Третья часть игры посвящена действиям немецких подводных лодок времен второй мировой войны в Тихом океане. Нам будет предоставлена возможность опробовать в деле более десятка вариаций четырех видов субмарин. Silent Hunter 3 станет первой игрой серии, в которой будет реализована «честная» симуляция команды вашей подлодки с обсчетом морали, усталости и множества других характеристик. Игрок отныне занимает должность капитана и будет иметь доступ к множеству опций общения с экипажем. И это самое общение происходит не только во время сражений, но и между ними. Кроме этого заявлено огромное разнообразие миссий, причем многие из операций, в которых вам придется принимать участие в игре, имели место в реальном мире. Silent Hunter 3 снабжен мощным редактором, при помощи которого можно будет создавать собственные миссии и усовершенствовать различные аспекты геймплея.

## Пуленепробиваемый рэпер

В Сети появилась неофициальная информация о том, что компания **Vivendy Universal Games** выступит издателем нового экшен-проекта **50 Cent: Bulletproof**, главная роль в котором достанется знаменитому рэперу Куртису Джексону (Curtis Jackson), более известному под именем *50 Cent*. Когда-то ходили слухи, что разработчики *Grand Theft Auto: San Andreas* предлагали ему озвучить главного героя их игры, но амбициозный музыкант отказался, предпочтя собственный проект. Итак, виртуальный 50 Cent будет один в один срисован со своего реального прототипа и станет говорить его голосом. Думаю, излишне упоминать, что весь саундтрек к игре также будет написан «пятидесятицентовым» рэппером. Действие игры будет разворачиваться на улицах Нью-Йорка, где 50 Cent сразится с торговцами наркотиками, отобъет головы главарям уличных банд, а потом окажется втянутым в международный заговор и, естественно, спутает карты коррумпированным чиновникам. Достигнуть своей цели ему поможет виртуозное владение огнестрельным оружием и приемами рукопашного боя. Кстати, название игры «Пуленепробиваемый» подходит не только виртуальному герою, но и его реальному прототипу. 50 Cent, ведущий далеко не тихую жизнь, чудесным образом сумел пережить десять тяжелых пулевых ранений. Все, кто заинтересовался этим проектом, могут заглянуть на сайт MTV и скачать небольшой видеоролик грядущего проекта (**http://www.mtv.com/games/video_games/peep_show/50_cent_bulletproof/**). Ну, а мы подождем официального анонса и ответа на очень важный вопрос: кто же непосредственно будет заниматься разработкой данной игры.

## Наше «нет!» терроризму

Компания **Atari** официально объявила об отправке в печать реалтаймовой стратегии **Act of War: Direct Action** разработанной французской компанией **Eugen Systems**. Действие игры будет разворачиваться в недалеком будущем, когда наша планета с головой окунется в омут международного терроризма. Единственная надежда мирных налогоплательщиков — антитеррористическое спецподразделение *Talon Task Force*, командовать которым будем, конечно же, мы с вами. Новый проект порадует любителей жанра реалистичной графикой, актуальной концепцией борьбы с терроризмом и динамичными городскими баталиями. Также нас ждут продуманный сюжет и злободневный сценарий, принадлежащий перу известного американского журналиста и военного аналитика Дейла Брауна (Dale Brown) — автора более чем десятка бестселлеров в жанре политического триллера. Также обещана «невероятная графика, которую раньше можно было видеть только в трехмерных шутерах и потрясающие воображение «живые» города с транспортом, гражданским населением и домами, которые можно разрушить». Действительно, одной из основных «фишек» игры считается ведение боев в городах с гражданским населением, которое будет активно путаться под ногами, мешая бойцам выполнять поставленную задачу, — а вам нужно будет прилагать все усилия, чтобы вывести мирных жителей из зоны боевых действий. Желательно живыми. Арсенал игры включает самые современные типы оружия, как реально состоящего на вооружении, так и находящегося в разработке. Act of War: Direct Action появится в продаже на территории Северной Америки 15 марта этого года. На территории стран СНГ игра будет издана компаниями **Game Factory Interactive** и **«Руссобит-М»**, которые обещают выпустить русскоязычную версию игры уже в апреле этого года.

The Reloader reloader@realcoding.net

# Worms 4 Mayhem

**Разработчик:** Team17 Software
**Издатель:** Codemasters
**Жанр:** «Черви»
**Дата выхода:** II квартал 2005 года

*Черви,*
*Черви все злей и злей.*
*Черви,*
*Черви в душе моей.*
*Почти — АРИЯ «Бесы»*

Скоро мир перевернет еще одну страницу истории войн этих милых кольчатых червей. Уже четвертую по счету. Только самые… отсталые геймеры еще ни разу не слышали об этой истории. Мы не станем делать для них исключение и рассказывать сегодня всю историю игрового сериала *Worms*, на то есть ревью. Но стоит упомянуть, что «Черви» собрали многомиллионную армию фанатов по всему миру. Вот, например, Маньяк — фанат. Вы знаете, что он со мной сделает, если я плохо напишу эту статью? Ни детям рассказать, ни в «Сайлент Хилле» показать ☺. Просто скажу, что уже этой весной мы увидим **Worms 4: Mayhem**.

Многие кричат: вот, мол, **Team17** зациклилась на одной игре, ничего нового, только деньги сдирают. Неправда. Если команда концентрируется на одной игре, то у нее есть все шансы сделать из этой игры шедевр. Так, собственно, и произошло с «Червями». Кстати, издателем выступает не «всеми любимая» Sega, а **Codemasters**, у которых есть чутье на популярные игры. Стоит вспомнить хотя бы «Периметр» или Коляна МакРэя.

Но не будем тянуть резину — перейдем сразу к нововведениям.

Начнем с глобальных. С мира, то бишь. Разработчики любезно предоставили нам пять миров для совершения локального апокалипсиса. *Jurassic* — мир Юрского периода с зеленой травкой, надувными динозаврами и деревянными (?) пальмами. *Camelot* — средневековье с каменными стенами, осадными орудиями и деревянными (!) деревьями. *Construction* — мир незаконченной стройки с кучами цемента, балок и железными кранами. *Arabian* — пустыня с пирамидами, сфинксами и вообще без деревьев, кранов или пальм. И последний мир, *Wild West* — мир вестернов с салунами, дуэлями «один на один» и пролетающими перекати-поле.

Игроки, конечно, обрадуются такому дикому разнообразию миров, но ветеран поймет, что действительно новый мир здесь один — Дикий Запад. Все остальные мы уже видели в предыдущих частях, хотя они не были так ярко выражены.

Какой червь не любит оружие? А если его много? То-то же. Так вот, в четвертой части будет еще больше оружия. Я назову несколько, так сказать, для подогрева аппетита. *Poison Arrow* — это отнюдь не заклинание второго круга магии у колдунов, это действительно стрела, выпущенная червяком в червяка из червячьего лука; действует отравляюще, даже если попала в голову. *Sentry Gun* — зенитка; зная вооружение предыдущих частей, можно не волноваться, это не самое сильное оружие. Вот только зачем оно, неужели появятся летающие юниты? Вроде при вызове чего-то летающего враг ходить не может. *Bovine Blitz* — примерно переводится как «быстрый бык», а на деле вызывается самолет, сбрасывающий пять быков на карту. (Комментарии излишни. В «Червях» уже имеется изрядный зоопарк, а разработчики добавляют с каждой новой частью еще по паре тварей.) Вот оружие, которое будет введено разработчиками. Но есть еще одна вещь…

…Которая называется *Weapons Factory*. Вот оно! Самое вкусное и самое долгожданное. Наконец-то разработчики позволят конструировать оружие простым рядовым геймерам. Оружейная фабрика представляет собой цех, где оружие собирается по частям, причем каждая часть отвечает за его определенные характеристики. Характеристик всего шесть: *Gun Body* (корпус), *Gun Barrel* (ствол), *Gun Butt* (приклад), *Gun Sight* (прицел), *Power Up Launch* (будет ли усиленный выстрел?), *Max Launch Power* (максимальная мощность). Если первые четыре характеристики влияют только на красоту оружия, то, например, от пятой и шестой будет зависеть мощность оружия и, обратно пропорционально мощности, количество патронов.

На этом червячий LEGO-конструктор не заканчивается. Если сборка оружия — это еще более-менее по-червячьему, то выбирать внешний вид червей — это уж «Симсы» какие-то. Девелоперы предоставят нам возможность полностью менять внешний вид червя. Возможно, насчет «Симсов» я погорячился, поскольку таких мощных черт лица и туловища я еще нигде не видал. Итак, у абсолютно голого (! ☺) червя можно будет изменить части тела и его голос. Всего частей четыре: голова, глаза, лицо и руки. Они придают каждому червю индивидуальность. Нацепить на голову ирокез, на руки кожаные перчатки, надеть черные очки и косуху, дать в руки бейсбольную биту и назвать — Пацифист ☺. Принцип вы поняли.

Помимо этого всего, Team17 обещает 25 уникальных сингловых карт. А карты в «Червях» — это не просто смена декораций, это как квесты в RPG, они уникальны. И еще целых 20 новых арен для мультиплейера.

К сожалению, движок менять никто не собирается, так что нормальный разрушаемый ландшафт так и останется нереализованной мечтой. Единственное в графическом плане, чем нас хотят порадовать, — это новые спецэффекты для взрывов и прочих событий. Ну, и камеру починить обещали.

В конце обычно идет вывод, но не в превью. Вердикт еще успеют вынести. Итак, хотя Worms 4: Mayhem и похожи на очередной аддон, все же есть в них что-то, что заставляет их ждать как нечто совершенно новое, необычайное. И мы снова надеемся, что Team17 не только не опустит планку качества, но и добавит несколько очков на свой счет.

Ждем? Ждем!



The Reloader reloader@realcoding.net

# COLD FEAR

**Разработчик:** Darkworks
**Издатель:** Ubisoft Entertainment
**Жанр:** Survival-Horror
**Дата выхода:** март 2005 года

*...Белый флаг,*
*Кровь ушла из вен.*
*Липкий страх,*
*Холоднее льда...*

Какие сурвайвл-хорроры мы знаем? Что они из себя представляют?

Один крикнет: Silent Hill, и окажется прав. Какие ассоциации возникают при упоминании этой игры? Белый туманный город, постоянная темнота в зданиях, возникающие из ниоткуда монстры и давящая атмосфера.

Другой завопит: Resident Evil, и он тоже не прогадает. С этой игрой ассоциируются постоянная темнота, ожидание монстров, которые все не появляются, и давящая атмосфера. Слава Богу, хоть не туманный город, а то уж очень на «Сайлент Хилл» походил бы.

Третий захрипит еле слышно: Alone In The Dark, и попадет в «яблочко». В эту игру входит все, что есть в других хоррорах. Ибо AITD — прародитель.

Теперь задумайтесь, что в них одинакового и что разного. Не надо говорить в слух, просто задумайтесь. Все эти игры в свое время были лучшими. В свое время. Но время меняется, а что нового? Уже вышел Silent Hill 4, все уже давно прошли Alone In The Dark 4, готовится к выходу Resident Evil 4. А что изменилось? Опять то же самое. Я не спорю, фанатам-консерваторам этого только и надо. Но остальным игрокам хочется чего-то новенького — только чтобы атмосфера оставалась прежняя...

* * *

Вот я и плавно подошел к теме сегодняшней статьи, посвященной сурвайвл-хоррор-экшену **Cold Fear**. Эта игра уже давно в разработке, но только недавно стали известны факты, которые должны быть открыты всем читателям. Итак, эту игру разрабатывает девелоперская контора под названием **Darkworks**. Опытному любителю поругаться это слово скажет много. Darkworks — контора, которая собственноручно написала Alone In The Dark IV: The New Nightmare. К первым трем частям она не имеет никакого отношения. Отсюда следует, что эти ребята кое-что понимают в создании ужастиков. Да, в их творении не было такой давящей атмосферы, как, скажем, в Silent Hill 2, и было много выпрыгивающих из темноты монстров, что сместило жанр четвертой AITD в сторону экшена. Но это не помешало игре занять свое место в сердцах любителей жанра. Но на этот раз дело, судя по всему, принимает другой оборот.

Итак, вы — Том Хэнсен, работник Береговой охраны США. Вы получили слабый сигнал «SOS» с дрейфующего в Беринговом море русского китобойного судна, которое попало в сильный шторм. Вы в составе команды приплываете на катере к этому судну — и остаетесь в одиночестве. Что случилось с командой — все погибли или просто бросили вас — неизвестно. Вы один на дрейфующем русском корабле, где, оказывается, проводили секретные эксперименты.

Страшно? Не совсем. Ново? Да! По крайней мере, в гейм-индустрии. В киноиндустрии ужастики о покинутых проклятых кораблях встречались, и не раз. Были как хорошие примеры, так и плохие, не мне судить, я не кинокритик. Но многим людям такие названия, как «Корабль-Призрак», «Подъем с глубины» и «Глубокое синее море» скажут многое. Разработчики Cold Fear всеми силами стараются воспроизвести в своем детище неповторимую атмосферу этих кинолент.

Вернемся к игре. Главный герой находится один на заброшенном судне, в окружении... Чего? Что, собственно, будет угрожать нашему аватару? Оказывается, вследствие неправильно прошедшего эксперимента (или попросту криворуких ученых) на свет появилась такие твари, как *Exocells*. Это слово так же трудно перевести, как и Splinter Cell. Так вот, тварь Exocells представляет собой маленькое нечто с длинной присоской. Думаю, дальше сюжет фильма «Чужие» рассказывать не стоит ☺. А ведь так и есть, эти маленькие твари прыгают на человека и селятся в его черепе, питаясь мозгами. У кого больше мозгов, тот монстр послабее и похож на ученого из «Дума 3». Кто безмозглый, вроде матросов и старшего офицерского состава ☺, у того побольше силы и оружие помощнее.

Стоит сказать, что эта история относится ко времени окончания холодной войны, когда люди еще не успели от нее отойти. Поэтому на кастрюлях написано «Боржчщ», а на стенах плакаты типа: «Тщательно пережевывая пищу, ты помогаешь обществу».

Кстати, разработчики не поскупились на уровни — ровно половину игры вы проведете на китобойном судне, а вторую половину на заброшенной нефтяной вышке. Неизвестно только, зачем Хэнсену все это надо? Разработчики твердят одно и то же: «Ты должен выбраться оттуда или станешь монстром». Гы, прикольно было бы стать монстром — жаль, что врагов пришлось бы долго ждать ☺.

Ну, ладно, с сюжетом — смесью из «Чужих», «Корабля-Призрака» и «Кукловодов» — мы вроде разобрались, а чего же нам ожидать от игры в плане геймплея?

Ну, во-первых, поскольку мистер Хэнсен находится на корабле, который, в свою очередь, находится в шторме, то этот корабль будет качать из стороны в сторону. И где бы герой ни находился, уровень будет постоянно раскачивать. Граждане со



слабым вестибулярным аппаратом, приготовьтесь, — вас будет тошнить на клавиатуру каждые пять минут ☺. Но подобная реальная физика уровня (согласитесь, свежо!) призвана не только вызывать морскую болезнь, но еще и играть в геймплее большую роль. Внутри корабля полно не прибитых левел-дизайнерами и гвоздями предметов: как, например, подвесные крюки и взрывающиеся бочки. А крюк при качке может случайно задеть шею монстра. Опять же, кто видел «Корабль-Призрак», там это было.

Путешествовать по палубе корабля будет весьма проблематично. Мало того, что корабль вертит из стороны в сторону, так еще и волны ежеминутно окатывают палубы. Чтобы Тома не унесло в пучину океана, он, передвигаясь по палубам, должен одной рукой держаться за что-нибудь, а другой, соответственно, стрелять. И тут дизайнеры тоже напридумывали сложностей. Поручни на палубе есть не везде, а вам нужно будет хоть как-то перебраться из точки «А» в точку «Б», так что придется дождаться момента, когда корабль выровняется и не будет волн, и тогда бежать, да еще и отстреливать по дороге монстров.

Еще Cold Fear чем-то напоминает The Thing. Возможно, это полная отрешенность от нормального мира. Возможно, путь в никуда... Впрочем, этого и в других хоррорах хватает.

* * *

*...Звери везде,*
*Лезут из темных нор,*
*Вот и сбылись*
*Страшные сны...*

Ладно, поговорили о логике, сюжете, страхе — пришла пора взглянуть на другую сторону медали.

Экшен — тупое рубилово или средство выживания?

Том попадает на это злосчастное судно с единственным табельным пистолетом, оснащенным, между прочим, лазерным прицелом и фонариком. Остальное оружие он найдет по мере прохождения. Но и это неплохо, в других играх тебя забрасывают в самый ад с одним фонариком или куском водосточной трубы.

Разработчики слезно обещают восемь видов вооружения. Но что это будет, они молчат. Может, и сами не знают ☺? Итак, про пистолет я уже рассказывал. Известно, что у героя будет автомат, на скриншотах он показан, но это не наш родимый АК, что есть непорядок. Ведь герой на русском судне, значит, и оружие здесь должно быть русское. Так что запишем АК в оружие... или в минусы игры, если он отсутствует. Имеется дробовик — лучшее оружие против медленных зомби. Особенно, если из него стрелять ☺. Хорошо зарекомендовавший себя в The Thing огнемет тоже будет, нам дадут возможность поливать из него напалмом монстров. Как сказал один знакомый пехотинец: «Люблю запах жареных зергов по утрам».

Вот и все, что известно об оружии. О том зоопарке, в который мы будем стрелять, я уже вроде говорил. Да, я не сказал о самом главном, без чего шутер превращается в игры для детей. Я не сказал о МЯСЕ. О нем, родимом. В Cold Fear можно будет отстреливать все четыре конечности плюс голову, при этом из места попадания будет вздыматься столб алой спрайтовой жидкости. Это нормально, но разработчики добавили еще одну фичу: теперь, если вы попали в монстра, а камера как раз находилась недалеко от места ранения, то объектив камеры полностью заляпается кровью, которая будет стекать по экрану монитора. Ух.

* * *

Перед тем, как перейти к музыке, графике и камере, я должен сказать одну вещь. Cold Fear разрабатывается не только для PC, но и для X-Box и PlayStation 2. Тут комментарии излишни, особенно при рассмотрении следующих тем. Хотя не все порты были плохими, отличных не было.

Итак, камера. Какой там жанр игры? Кошмар? Вот-вот, камера с легкостью вписывается в этот жанр ☺. Это стандартная система управления в консольных хоррорах. Камера находится там и смотрит туда, куда левел-дизайнер ей укажет, ему на муки геймеров плевать с высокого «Тихого Холма». Правда, в хорроровскую систему управления камерой неожиданно вмешивается экшеновская. Отныне при доставании оружия камера, как верный попугай капитана пиратского судна, садится на плечо главному герою. А вот, кстати, при доставании отдельно фонарика камера переключается на вид от первого лица, но это уже для мазохистов, прошедших «Дум 3» с одним фонариком и бензопилой ☺.

Теперь о графике. По своему процентному соотношению она напоминает The Suffering. Куча спецэффектов на фоне не очень детализированных моделей и предметов интерьера. Да, в Cold Fear имеются весьма реалистичные тени, но о полном освещении, как в Thief III и Doom III, говорить рано. Крови хоть и много, а выглядит она не очень реалистично. Но, впрочем, игре — жертве консолий ☺ — критерии оценки графики можно и снизить. Модели и текстуры к ним, кстати, подобраны и нарисованы с той же скрупулезностью, что и в «Сайлент Хилле».

Пару слов о физике и анимации. Физика будет на уровне вопросов: «Унесет ли главного героя за борт, если он не будет держаться?» Или: «Взорвется ли та бочка, если в нее попасть?» Играть в Cold Fear сразу же после Half-Life 2 — запрещено.



Анимация построена полностью на Motion Capture. Разработчики хвастаются 5000 оцифрованных движений. Хотя ни для кого не секрет, что создатели первого Splinter Cell вообще обошлись без данной технологии, и кто их упрекнет, что там движения не реальные?

Музыка. Снова придется вспомнить о жанре. Чего можно ждать от хоррора в плане музыки? Только Dark Ambient — ну, или от силы шедевральные песни Silent Hill. В Cold Fear даже надеяться на рэп из Dead to Rights или металл из PainKiller не приходится. Но чувство подсказывает, что если проект настолько качественный, то музыка у него тоже будет экстраординарной. Ведь в хоррорах звук — половина атмосферы.

Ну, а звук сам по себе, без музыки, представляет, насколько можно понять из роликов, высококачественное хрюканье, хрипение, визжание и стоны монстров на фоне молчания главного героя. Разработчики, как обычно, обещают высококачественный трехмерный саунд, да такой, чтоб вас еще три дня после игры трясло. Ждем. Надеемся, хоть без глюков выпустят. А то без EAX как-то неинтересно играть в такие игры.

*Вывод*. Перед нами еще один представитель жанра Survival-Horror, достойный того, чтобы быть купленным и пройденным. Да, это порт с консолей, ну и что, вот ведь в Silent Hill огромное количество народа играло — и всем понравилось. Главное, чтобы игра была интересной, не нудной. Здесь все зависит от издателей. Если они захотят просто набить денег, то игра, считай, пропала...

Вот и все. А пока ждем конца марта и выхода игры.

Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK

# THE LAST DAYS OF GAIA FALL

**Разработчик:** Silver Style Entertainment
**Издатель на территории СНГ/Украины** — «Руссобит-М»/»Мультитрейд»
**Жанр:** RPG
**Системные требования:** 1.8-ГГц, 512 Мб ОЗУ 64 Мб видео, 650 Мб свободного места на диске

## Необходимое пояснение

Диск, на котором была найдена запись, легшая в основу данного отчета, обнаружен дворником игроградского детского сада для умственно отсталых гуманоидов в недрах мусорной кучи, расположенной на границе кварталов Strategy и RPG, и выкуплена у него сотрудниками мэрии за две бутылки пива «Аррива». Совпадение имен авторов статьи и главных действующих лиц является случайным, что подтверждается соответствующими документами, с которыми любое официальное лицо может ознакомиться в городском архиве. Как воспринимать все нижеописанное, зависит только от вас. Мы же считаем своим долгом предупредить: какие бы выводы вы ни сделали, они не будут содержать в себе даже намека на правду. На самом деле все было совершенно иначе...

## Интро

В этот день утро в Игрограде выдалось на редкость теплым и солнечным. Легкий ветерок играл разноцветными флажками на крыше мэрии и гонял по улицам обрывки вчерашних газет, распространявших вокруг себя запах селедки и прогорклого сала. Сонные, измученные похмельем жители с блаженной улыбкой подставляли помятые лица теплым лучам, и стороннему наблюдателю могло показаться, что время повернуло вспять, и эти люди идут не на опостылевшие рабочие места, расположенные в уже приевшихся реальностях, а радостно шагают навстречу новым захватывающим приключениям. И только в темном полуподвальчике, расположенном в одном из самых грязных переулков, продолжал витать тяжелый дух беспробудного пьянства. И это при том, что посетителей было всего двое. Огромный, толстый орк и маленький худощавый эльф сидели за столом в окружении батареи пустых бутылок и тихо переговаривались. Хозяин пивной — старый ушастый гремлин, в прошлом известный спецагент ДЗВР Эррор Зубастный, а ныне спившийся подслеповатый старикашка — тщетно напрягал остатки серого вещества, пытаясь вспомнить, кого же напоминает ему эта парочка. Поначалу он даже пытался прислушаться к бормотанию посетителей, время от времени подходя к соседнему столу и начиная елозить по нему грязной тряпкой, но смысл разговора ускользал от гремлина. Да и был ли он вообще, этот смысл? Обычный пьяный бред, которым никого не удивишь! Рассуждая таким образом, бармен возвращался к своей стойке, но уже через несколько минут витающие в воздухе винные пары доносили до него обрывки фраз, которые заставляли его вновь ковылять к странной парочке и вслушиваться в тихое бормотание...

— Дело-дрянь, Док, похоже, что мы упустили самое главное. Вообще создается такое впечатление, что город поразила какая-то эпидемия. Никто не относится к виртуальной реальности всерьез. Народ уже не спасает миры, не борется за права аборигенов, не мечтает о создании собственных империй... Короче говоря, нет ничего, за что мы боролись долгие годы. Они теперь «проходят игры». Ты понимаешь, просто ПРОХОДЯТ! Вроде как заскочил на какой-то дешевый аттракциончик, полазал, покатался, вынес вердикт — типа, там круто, нормально или фигня полная — и побежал себе дальше. Где эмоции, переживания? Нету их. Вообще нету. Харррг! Полное безразличие. Веришь, за эти дни я до того докатился, что с удовольствием выпил бы с каким-нибудь Председателем Комитета по защите Рыжих Гномов. Да только нет такого комитета. Всем наплевать на рыжих гномов, равно как и на зеленых орков или синих эльфов. Не знаю, как такое могло произойти?!

— Как мы докатились до такого состояния, конечно, интересно. Но сейчас более важен другой вопрос: что нам теперь делать? Ведь не можем же мы просто плюнуть на все и сидеть здесь до Рандова пришествия! По этому предлагаю: сейчас выпиваем еще по одной и беремся за дело. Пока ты по городу шлялся, я тут подумал немного... Ну, что-то типа плана действий набросал...

— Знаю я твои планы... Узнать, кто виноват, и наказать кого попало... Только сдается мне, что здесь все так запущено, что единственное правильное решение — тактический ядерный удар или заклинание Армагеддона.

— Не, это не наш метод. То есть метод-то, безусловно, действенный, но не в Игрограде. Мы поступим иначе. Мы отстроим ДЗВР и сделаем вид, что всех этих лет, которые мы с тобой в подвале просидели, попросту не было. Что-то мне говорит, что не только нам с тобой нынешнее положение дел не нравится. А если ДЗВР возродится, то народ к нам толпами повалит...

— Отстроить ДЗВР? Что-то слабо верится. Ну, допустим, если мы сдадим бутылки, то на косметический ремонт здания денег, может, и хватит. Но не это же главное! А как же Ранд? Кому отчеты носить? Тебе, что ли? Ты ж читаешь только на староэльфийском. О себе я вообще молчу...

— Ты не понял, братец. Мы не будем заниматься косметическим ремонтом и прочей ерундой. Мы действительно возродим ДЗВР. С Рандом, еженедельно меняющимися секретаршами, ежедневно выбиваемыми дверями и толпами кадетов.

— Секретарши — это, безусловно, хорошо. Среди них такие попадались... Но только как мы это все провернем, Док?

— А вот над этим стоит подумать. Мысль насчет сдачи бутылок, должен заметить, довольно удачна. Это даст нам стартовый капитал. Вот только тратить эти деньги мы будем не на косметический ремонт здания, а на создание голограммы Ранда. Если мы не предъявим его народу, то вся наша мистификация обречена на провал. Есть у меня один знакомый маг-иллюзионист... Должен справиться...



— Пусть только попробует не справиться, я ему уши пооткусываю! Но только если мы все деньги грохнем на создание голограммы Ранда, то на что будем секретарш нанимать и двери устанавливать? Сам подумай, кому интересно идти в кабинет к Ранду, если нельзя по двери из рокета пальнуть?

— Придется искать местечко, где материалы дешевые и безработица процветает... Какой-нибудь постапокалиптический мир, думаю, нам подойдет... Да, точно, это именно то, что нам нужно.

— Fallout?

— Ты что?! Они там на туристах такие деньги поднимают, что если бы не надо было заботиться об антураже, давно бы цивилизацию возродили. Нет. Нам надо что-то новенькое, неизведанное...

— Новенькое, говоришь? Знаешь, что-то я такое слышал... Сейчас припомню. Постапокалиптический мир... Глобальная катастрофа, практически уничтожившая человечество... Жестокие банды, сражающиеся друг с другом в пустыне, и горстка доброхотов, пытающихся наладить нормальную жизнь...

— А где ты это слышал-то?

— Да здесь неподалеку, на соседней улице... У меня тут, знаешь ли, когда-то знакомая драконица проживала, ну, вот я и решил заглянуть на огонек — и наткнулся на этих двоих. Вывалились из портала прямо перед носом, и один из них другому про этот самый мир рассказывал... Даже название упоминал, **The Fall — Last Days of Gaia**. Я никогда не слышал. А ты?

— Тоже. Так чего ж ты их поподробнее не расспросил?

— Да, понимаешь, у одного из них борода была... Длинная такая... Рыжая...

— Да... От рефлексов трудно избавиться. Ну, а портал? Он-то остался?

— Остался, наверно... Я его закрывать не умею, а они не успели...

— Ладно. Попробуем. Терять нам все равно нечего, а если там действительно глобальная катастрофа и банды, то это именно то местечко, которое нам нужно. Сколько у нас полных бутылок осталось?

— Две.

— Возьмем с собой, в таких местах с жидкостью туго. Ну, нечего рассиживаться, показывай дорогу!

## Einen Kater haben

Пейзаж, открывшийся перед нами после выхода из Портала, просто радовал глаз, ибо недвусмысленно намекал на бедность и забитость местного населения. Позади дорога уходит в пустыню, впереди какое-то поселение, над воротами которого подвешен разломанный автобус, а по бокам караулят автоматчики. На обочинах остовы машин. И никаких «Макдональдсов»!

— Ну, вот, братик, кажется, попали куда надо. Пошли, осмотримся — и айда двери искать. И секретарш. Заодно выясним, какая тут в ходу валюта и как ее можно по-быстрому заработать.

— Идем, вон у того мужика с автоматом все и спросим. Эй! Мужик, как пройти в публич... ную билиотеку?

— Die Aufmerksamkeit! Zu stehen! Wer solche?[1]

— Чего? Мужик, чего ты паришь? Ты по-русски шпрехать можешь?

— Не может он, Глюк. Он немец. А немцы, они это, по-немецки больше. Видать, мирок этот выходцами из фатерлянда отстроен, вот и посмотрим на их хваленое качество секретарш.

— Посмотрим, конечно, а только узнать ничего не сможем. Или ты в немецком лучше, чем в английском?

— Эх, темнота. Нормальные люди уже давно заклинаниями перевода пользуются! Круче «Промта» и почти так же круто, как Володарский. Ладно, предоставь все мне, я буду тут бродить, а ты отчет составишь.

— Какой отчет?

— Такой! Ранду. Будем пример показывать. Да, дверь вышибать будешь ты, а я займусь секретаршей. Совместим приятное с полезным.

— Секретаршу с дверью?

— Нет, коммерческое мероприятие с написанием отчета!

## Из отчета-1

Мечта натянуть нос легендарному Fallout`у «по самый апокалипсис» поселилась в умах разработчиков уже давно — но, увы. Дальше темных уголков сознания она так и не добредала, блуждая в мрачных диабловских коридорах. Ведь, что ни говори, создать очередного «Диабло»-киллера гораздо легче и, что важно, прибыльней.

А «Фол» — «Фол» уже легенда. Что ни делай, геймеры будут нос воротить — и враги у вас не такие, и система не эдакая. Правда, пока девелоперская братия, почесываясь да попивая текилу, думала-гадала, как бы вытворить нечто эдакое, хитрые парни из *Bethesda Game Studios* взяли, да и приобрели права на торговую марку. Впрочем, аллах им акбар, посмотрим, что еще там сотворят, сейчас мы не о них.

На самом деле попыток сделать игру «в стиле» хватало, вот только пока ни одна не дожила до релиза, делали-то их, в основном, фанаты да любители, им терять нечего. Выгорит идея — честь и слава, не выйдет — ну и ладно. Правда, парней из **Silver Style Entertainment** любителями считать сложно, во всяком случае, как минимум, один их проект мы помним. «*Солдат Анархии*», если быть точными. Игра не то чтобы «ух», но точно не «ой-ой». Так что, когда разработчики заявили о том, что намерены сделать игру в антураже постапокалипсиса, все жутко обрадовались, а, посмотрев на скрины, обрадовались еще больше. Веяло от скринов этих чем-то знакомым, от чего сердце любого ветерана просто обязано забиться чаще. Единствен-



ное, что смущало, так это бои с управляемой паузой. Но, увы, с этим все ясно: пошаговые игры уже давно не в моде. Да вы и сами, Шеф, прекрасно помните, что, привыкнув к нашему сумасшедшему ритму жизни, играть в «Фоллаут» стало странно. Слишком уж эстонская скорость просчета в игре, причем даже на мощных машинах.

Но ладно, ближе к телу, как говорится. Как это уже стало привычным после «Готики», для начала мир открыли только для немецких посетителей, впрочем, на таможни и запреты мы давно плевали. Порталы — великое изобретение. И вот, побывав в новом мире одними из первых, спешим поделиться своими впечатлениями, благо, накопилось их много.

Сразу скажем, что если вы видели «Солдат Анархии», считайте, что видели и The Fall. Нет, картинка, конечно, отличается, причем в лучшую сторону — но, увы, даже на самых современных машинах насладиться ее качеством пока не удается. Вот и приходится убирать тени, уменьшать дальность обзора, выключать фильтрацию и т.д. В общем, по сравнению с новым немецким проектом «Дум» кажется просто спринтером. Серьезно. Причем и на самых высоких настройках графика ничего особого из себя не представля-

[1] *Ну да. Не знаем мы немецкого. Не знаем! Это так, для колорита* ☺.

ет, так что тормоза можно смело списывать на кривые руки подрядчиков, программировавших ядро нового мира.

Впрочем, назвать графику плохой мы не можем. Скажем так: она приятная и весьма неплохо передает атмосферу постапокалиптического мира, в который занесла нас наша нелегкая судьба. Только учтите, постапокалипсис постапокалипсису рознь. Не ждите от The Fall`а чего-либо аналогичного «Убежищу-13», не пытайтесь перерывать все мусорки в поисках какого-нибудь плазмогана или силовой брони. У этого мира совсем другая предыстория.

Итак, примерно в 2062 году человечество достигло пика своего технического потенциала и вплотную подошло к вопросу колонизации Марса. Для этих целей создали специальные трансформеры, целью которых было накачать в атмосферу Марса углекислый газ. Но увы, мечты остались мечтами, а вот плоды созрели горькие — трансформеры были захвачены террористами, которые пригрозили с их помощью уничтожить Землю. И почти уничтожили, но, к счастью, машины не справились со своей задачей до конца, и человечество выжило. Частично. Что было дальше? А дальше цитируем разработчиков:

*«Ураганы неимоверной силы стирали города с лица земли, а растаявший лед с полюсов затопил континенты. Новые, неизвестные ранее, болезни окутали Землю погребальным саваном. Выжившие воевали за возможность выпить хоть немного воды. Сегодня, 21 год спустя, человечество живет в эпоху сухих штормов. Мать-природа до сих пор мстит людям за их ошибку, и раскаленные бури с ураганными порывами мечутся по земле. Экосистемы разрушены, так что чистая вода и еда — дефицит. Единственное, чего на Земле теперь вдоволь — это песок. Люди обречены жить на бесплодных землях, сулящих вечные страх и смерть. Большинство из них считает, что тщетно тешиться надеждой в ситуации, когда процветание погребено под горами грязи много лет назад. И только сведения о новом правительстве и президенте на юго-западе США обещают хоть какие-то перемены...»*

Такие дела. Естественно, узнав о новом правительстве, мы с братцем сразу решили поспешить ему на помощь.

## RECHT ODER NICHT — DAS IST MEIN HEIMAT

Люди, при всех их недостатках, — самая живучая зараза во вселенной. Куда там тараканам, воронам и одуванчикам! Людей не сворotят ни радиоактивное, ни химическое, ни какое другое заражение. Песок? Поживем в песке. А то, что светится по ночам, так это даже красиво. Повanивает? Дык, давно известно, что человек привыкает ко всему. Я поначалу расстроился, что придется расстаться с родной зеленой оболочкой и влезть в человеческую шкуру, но потом Док все это мне рассказал, и я успокоился. Человек, так человек. Чего ни сделаешь ради достижения великой цели. Правда, это самое новое правительство мне с первого взгляда не понравилось. Кричат о новой жизни, в которой не будет места горю и страху, а сами прямо на центральной площади людям головы рубят. Гильотина — не та вещь, в которую стоит голову совать. Головы, правда, рубят только бандитам, которые из пустыни приходят. Ну, дык, мы ведь тоже из пустыни пришли. Правда, нас с братцем за бандитов никто не принял. Странно, почему? Если бы ко мне подошли двое с такими рожами... Впрочем, ладно. Глава этого самого нового правительства долго что-то рассказывал братцу о счастливом будущем, которое он собирается построить с нашей помощью, а потом отправил нас получать паспорта. То есть светлое будущее без аусвайса строить не положено. Да, начинаю верить, что над данной вселенной действительно немцы трудились. Зато в паспортном столе у них сидит настоящий русский паспортист. Глянул на нас сонными глазками, сунул по кусочку бумаги: мол, пишите, что хотите, только меня не трогайте. Я как на бумажку глянул, так сразу шутку оценил. Ведь паспорт этот — ничто иное, как лист генерации персонажа.

## Из отчета-2

Что ни говорите, Шеф, а парни из Silver Style — настоящие фанаты «Фола» и, что приятно, не пытаются это скрывать. Ролевая система The Fall хоть и не копирует S.P.E.C.I.A.L. один в один, но очень сильно его напоминает. Сразу видно, что разработчики хотели сделать свою игру очень похожей на игру своей мечты, да и бывшие сотрудники *Black Isle*, участвовавшие в создании The Fall, наверняка приложили массу усилий для того, чтобы придать новому проекту как можно больше сходства с Fallout. Хотя, может, и нет. Может, сидели себе в мягких креслах, прихлебывая баварское пиво, и рассуждали о том, что раньше пустыни были пустыннее, а мутанты — мутантистее. Но как бы там ни было, генерация персонажа в The Fall мгновенно оживляет воспоминания о первых минутах игры в Fallout. Судите сами.

Мы имеем шесть характеристик: *Силу, Телосложение, Подвижность, Интеллект, Ловкость* и *Харизму*. Знакомо? До жути. Думаем, что особо останавливаться на них не стоит. Каждому, кто хоть раз играл в RPG, понятно, что чем сильнее ваш персонаж, тем больший рюкзак можно повесить ему на плечи, а чем он подвижнее, тем труднее в него попасть. *Ловкость*, как и в «Фоле», необходима снайперу, а *Харизма* — тому, кто привык решать проблемы мирным путем. Мы с братцем, не сговариваясь, опустили этот параметр на минимум. От дурных привычек сложно избавляться... Далее у нас следуют *Способности*. Их всего четырнадцать. Здесь уже есть над чем подумать. Разработчики предлагают нам попытаться стать специалистами в *Ближнем Бою, Легком, Тяжелом, Снайперском и Метательном оружии, Выживании, Бесшумном передвижении, Карманной краже, Взломе замков, Взрывном деле, Технике* (умение ремонтировать и апгрейживать оружие и предметы), *Вождении, Красноречии и Медицине*. Вот где раздолье! Просто глаза разбегаются. Главное тут не ошибиться и точно вычислить, что из всего этого многообразия жизненно необходимо, а что и даром не надо. Но вы не волнуйтесь, Шеф, мы все вам расскажем, и если занесет вас когда-нибудь нелегкая в эту Богом забытую пустыню, вы будете четко знать, что нужно обязательно написать в паспорте, а на что не стоит тратить чернила.

## Jedem das Seine

В общем, мир нам приглянулся с первого взгляда. Стильный такой мирок. И город хорош, в который мы попали, эдакий островок закона и порядка в море хаоса. И знаете, больше всего мир напоминает не мир «Фоллаута», а смесь. Смесь между «Фолом» и «Максом», тем, который безумный.

Впрочем, ладно. Заполнив паспорта, мы приступили к исследованию мира. Благо, исследовать есть что — правда, перед этим нам предложили укомплектовать команду. Всего в группу может войти шесть персонажей, включая героя, причем всех можно присоединить еще на первой локации. Но сразу заметим, что комплектовать полную группу смысла не имеет. Во-первых, управлять ими в реальном времени, даже с управляемой паузой, та еще морока, ибо разработчики не просто забыли наделить болванов интеллектом, они еще толком не смогли прописать им маршрутизацию. Так что может случиться вариант, когда ваша группа упорно водит хороводы вокруг двух деревьев, пока вы там со стаей волков сражаетесь. Кроме того, как стало понятно в дальнейшем, некоторые «специалисты» в игре попросту не нужны. Как и некоторые умения.

В общем, надумали мы с братцем разделиться. Я набрал себе небольшую команду, а Док решил закосить под одинокого волка и, отобрав у спутников все оружие, ушел бродить один.

Кстати, хинт: вам никто не мешает присоединить к себе напарника, очистить его инвентарь и послать подальше.

## Из отчета-3

Первый сюрприз ждет всех при встрече с торговцем. В мире The Fall`а денег не признают. Только натуральный обмен, а это, учитывая весьма небольшую вместительность инвентаря, простите, полный абзац. Если у торговца нет ничего полезного, ищите следующего. Благо, на карте каждой локации торговцы обозначены. За это спасибо. Правда, уже после трети игры покупать придется только патроны и аптечки, остального — ну просто завались. Между прочим, основное неудобство при игре одним персонажем — это необходимость бегать от трупов к торговцу и назад, изображая из себя челнок «Жмеринка-Москва». Не особо, скажем так, весело. В остальном, при правильной прокачке персонажа, одному играть даже легче. Какая прокачка считается

правильной? Ну, поскольку в задачу Дока входил поиск секретарш, он предпочитал снайперскую винтовку — дабы разглядывать претенденток через оптический прицел.

В общем, в глаза нам сразу бросились несколько минусов: жуткие тормоза (это относится и к системе, и к спутникам) и отсутствие звонкой монеты. Но когда это агентов смущали сложности?

Кстати, пришло время поговорить о процессе, не находите? Как оно выглядит? А так: приходим на локацию и бегаем по ней, выполняя квесты, отстреливая врагов и таская честно нажитое торговцам. Потом выходим с локации, а на глобальной карте уже новая появилась. Почти как в «Фоле», но карта поменьше, зато красивше. Правда, увы, никаких случайных встреч и возможностей нечаянно наткнуться на локации разработчики не предусмотрели, так что прохождение получается довольно линейным.

Теперь немного о квестах. Они, скажем честно, временами вызывают изумление, ибо реализованы весьма бестолково — на манер «пойди туда, не знаю куда, найди то, не знаю что». Хорошо, что «туда» и «то», как правило, находятся на этой же локации. Хоть за это спасибо. Причем большинство квестов разбиты еще и на подквесты, т.е., чтобы получить подслушивающее устройство, нам придется выполнить еще ряд заданий. Как правило, выполнить эти задания можно несколькими способами, но временами, впадая в зверство, мы начинали понимать, что лучший метод — это геноцид. Представьте, мне нужно добыть для мужика мыло и куртку. Мыло можно выменять на что-то у прачки, а если прокачано воровство, то можно и украсть. Куртку найдем у мельника, получить ее можно, проведя диверсию. Чтобы ее провести, нужно найти палку... А не легче взять в руки *ружжо* и показать, кто в городе хозяин? Тем более что NPC на подобные фокусы абсолютно не реагируют. Легче.

Кстати об NPC — помнится, разработчики хвастались огромным количеством диалогов. Это правда. Их много. Но даже и не думайте, что кто-то подскажет вам дорогу или поможет найти чье-то жилье. Увы.

Впрочем, если у вас создалось впечатление, что играть неинтересно, спешим его развеять. Несмотря на, и даже вопреки вышесказанному, назвать игру скучной нельзя. Просто она какая-то недоработанная, и эти самые недоработки прут изо всех щелей. Некоторые квесты поражают юмором, другие просто весьма интересные и необычные, но, господи, почему так много скучных квестов? Наверное, потому, что в игре просто очень много квестов, а толковых сценаристов и геймдизайнеров в компании мало. Вот и вышло: куски игры — просто персик, другие куски — тоже персик, но порядком прогнивший.

Давайте, Шеф, посчитаем минусы. Линейность. Минус? Сложно сказать, сюжет в игре довольно интересный, хотя зачастую предсказуемый. Так что, с одной стороны, вроде и неплохо. Сюжетные игры никогда особой нелинейностью не отличались. Но почему так мало способов решения квестов? Почему большинство квестов сводятся к поискам кого-то или чего-то? Далее, торговля — не только отсутствие валюты, но и то, что еще в первой трети игры человек, играя одним персонажем, обеспечивает себя одной из лучших снайперок (купив ее у торговца или отняв у спутника) и отличной броней. И качать всякие взломы или воровство ему не надо, у него всего и так хватает. Правда, если проходить командой, то тут все сложнее. Гораздо. Редкий случай, когда играть командой по целому ряду причин сложней, чем одним героем. Идем дальше — ролевая система. Скажите, а зачем нужен навык вождения, если... на машине нельзя выехать за пределы локации? Можно и пешком побегать. Ну, ладно, Бог с ними, с машинками, но уже примерно с половины игры у героя и его спутников профилирующие умения развиты до максимума, и приходится вбухивать очки опыта во что попало. Ай-ай, как нехорошо.

Это, кстати, был не деготь, а мед. Просто его сделали неправильные пчелы. Деготь — это огромное, ужасающее количество багов. Кто говорил, что «Вампиры» глючат? Поиграйте в The Fall. И это называется «немецкое качество»? Нет уж, мы лучше на «Запорожце». Кстати, сейчас уже существует патч 1.65, решающий часть проблем, а в Европе (и, надеемся, у нас) игра должна выйти версии... 2.0. Ай, красавцы, такого даже «Бурут» не делал.

Ну, а где нормальный мед, спросите вы? Есть. Есть. И хранится он, как ни странно, в самом игровом процессе. Ведь наверняка каждый из нас попадал в такую ситуацию: и то не так, и это не эдак, а оторваться от игры сложновато. Да что там! Просто не хочется отрываться. Вот и The Fall такой же. Большой мир, населенный множеством людей, каждый из которых готов поделиться своими проблемами и вознаградить за помощь. Любители диалогов — настоящих диалогов, а не коротеньких реплик, в которых картонный NPC выдаст вам очередное задание и замолчит навеки, — могут радоваться. Уж над этой частью игры разработчики потрудились на славу. Да и бои не навевают тоску. Правда, имеется существенный перекос в балансе. Прокачанный снайпер дает сто очков вперед большинству бойцов, предпочитающих иные стили ведения боя. Но кто сказал, что легкий путь к победе — самый интересный или, более того, единственно возможный? Пробуйте, экспериментируйте, а там, глядишь, и возникнет желание повторно пробежаться по песчаным дюнам The Fall.

## Outro

Ну, а нам пора бежать дальше. За то время, что мы с братцем провели в этой пустыне, я успел насобирать 184 двери, 98 из которых бронированные. Интересно, как там у Дока с секретаршами? Ну ничего, вот доберу до ровного счета — и назад, в Игроград, возрождать



старые традиции. Надеюсь, к тому времени уже и голограмма Ранда готова будет, а если денег не хватит, то со стеклотарой у нас никогда проблем не было. Главное, чтобы Ранд как живой за столом сидел. Народ-то не простит халтуры...

## Die Schlussfolgerung

Увы, но перед нами вовсе не продолжение легендарного «Фола», просто попытка сделать нечто. Попытка спорная, но уже то, что она произошла, вселяет надежду. Стоит ли играть? Странный вопрос. Да. В том числе и для того, чтобы посмотреть, что могло получиться, если бы разработчики не допустили ряда оплошностей. А учитывая, что нормальных RPG выходит все меньше, то играть просто обязательно.

Но. Ни в коем случае не ведитесь на всякие версии от сами знаете кого. Ждите локализации. Это сбережет вам массу нервных клеток. Честно. Тем более, как знать, может, версия 2.0 будет отличаться от нынешней не только отсутствием критических багов, но и балансом. А баланс, он очень важен.

И еще, очень хотелось бы, чтобы разработчики учли все замечания и претензии и сделали The Fall 2. Игру, которая станет не тенью «Фоллаута», а настоящим ответом. Мы верим, это возможно. Просто нужно работать. Долго и тщательно.

Олег КОЗАК aka Raven, Maniac

# Immortal Cities: Children of the Nile

**Разработчик:** Tilled Mill Entertainment
**Издатель:** Myelin Media
**Жанр:** экономическая РТС
**Системные требования:**
✓ **минимальные:** P 3 or Athlon 800-МГц, 128 Мб ОЗУ (256 Мб для Windows XP);
✓ **рекомендуемые:** P 4 or Athlon 2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 (128) Мб видео
**Похожие игры:** Caesar 1, 2, 3, Pharaoh, SimCity, Settlers

## Пролог

*Египет — страна песков, гробниц, пирамид и фараонов. Величие древней культуры осталось в прошлом, а до нашего времени дошли лишь загадочные артефакты цивилизации, которой правили фараоны. Пирамиды императоров — огромные гробницы представителей священной династии. Их строили очень, очень долго. Понадобились десятки лет изнурительного труда рабов, чтобы возвести пирамиду.*

*О, как хотелось бы повернуть время вспять и иметь честь увидеть древних обитателей Египта, их культуру и традиции, религию и образ жизни. Но зачем гадать? Машины времени не существует, жаль... А пока мы можем проследить за египтянами в виртуальности: недавно вышедшая игра дает нам возможность побывать в роли фараона и построить свою цивилизацию. Давайте поприветствуем игру под названием* **Immortal Cities: The Children of the Nile**!

## RE: Пролог

До выхода The Children of the Nile многие геймеры считали, что мы получим тупой клон отличной и захватывающей игры под названием Pharaoh, которая вышла в далеком 1999 году. Если вы помните, «Фараон» был продолжением «Цезаря 3» в египетском антураже. В целом игра заслуживала похвал несмотря на сходство со своим «римским конкурентом», ибо в ней было большое количество заметных нововведений, что добавляло не только новизны, но и реализма.

Мнения сводились к одному: «Дети Нила» — это будет «Фараон» 3D. Ведь смысл игры тот же — заселение выбранного участка территории, удовлетворение местных жителей и развитие сильного и могущественного государства. Именно так все и думали до долгожданного релиза, который принес нам ряд заметных отличий...

## Enter the... Nile

Итак, после непродолжительной установки «Дети Нила» успешно заняли свое место на жестком диске, и я поспешил ознакомиться с игрой. Поприветствовав меня вступительными роликами, на экране появилась довольно-таки бедная менюшка, в которую я впился взглядом.

Среди игровых режимов значатся три наименования: *Кампания*, *Сценарий* и *Обучение*.

В **туториале** вас обучат всем принципам строения города, добычи ресурсов, удовлетворения нужд граждан, а также расскажут, как непросто живется фараонам. Первым делом я советую вам заняться длительным (придется очень много читать), но сверхполезным прохождением этого режима, так как все знания из «Фараона»/«Цезаря»/«Зевса» вам нисколько не помогут. Тем более, что организовано обучение более чем грамотно — все основные постулаты игры разжевываются внятно и доступно, так что по завершении заданий вы начнете ориентироваться в игре без особых проблем.

**Кампания** проведет нас через пять исторических периодов по одной из трех предварительно выбранных веток, отличающихся друг от друга уровнем сложности. Задачи, которые мы получаем в процессе прохождения миссий, не особо оригинальны, зато довольно разнообразны: от банального удовлетворения народных требований и набора очков престижа до организации перемирия или, напротив, завоевания близлежащих соседей. Ну и, разумеется, периодически нам придется заниматься постройкой пирамид, в которых мы намереваемся провести остаток вечности.

На закуску остается **сценарий**, читай — одиночная миссия. Если двадцати штук, поставляемых с игрой, вам не хватит, то при желании вы сможете создавать свои миссии и кампании в редакторе, который достаточно прост в использовании. Он прилагается к игре и имеет англоязычный мануал в папке с игрой.

## Фараон 3D?

Давайте перейдем к отличиям между «Нилом» и «Фараоном». Играя в «Фараона», мы ориентировались на большое количество бездомных людей, которые желали жить в городе. Построив дороги, а возле них поставив таблички — места, куда будут заселяться люди, — мы ждали оккупантов ☺, которые и прибегали к нам с чемоданами и тележками.

В «Детях Нила» все по-другому: у побережья Нила (да, игра будет проходить только у берегов «сердца Египта») вы увидите маленькие деревянные лачуги, в которых проживает племя. Племя неразвитое и необразованное, не имеющее даже «зеленого понятия» о цивилизации. Именно вы и должны взять его под свое крыло, дать людям дома, обучить их в школах и развить религию.

Построив свои покои, закладывайте фермерские дома, где и будет селиться племя. Именно отсюда выплывает второе главное отличие: если в «Фараоне» все люди были безликими и универсальными, то здесь наблюдается серьезный уклон в сторону «Симсов» —



каждый житель — это личность, он имеет работу, должность, семью и социальный статус. Люди сами ходят на работу, посещают рынок для закупки продуктов и т.д. — короче говоря, ведут себя гораздо «человечнее», чем в играх-аналогах. Если без подробностей, то игровой процесс стал куда ближе к Tropico и Settlers, нежели к тому же «Цезарю».

## Что нам стоит цивилизацию построить?

Постройки делятся на 5 типов: *приватные дома*, *государственные дома*, *государственные заведения*, *инфраструктура* и *памятники*.

В частных домах проживают фермеры (в деревянных лачугах), аристократы (на виллах), служащие и торговцы. Здесь все просто: фермеры работают на вас день и ночь, чтобы заплатить вам налог за проживание (в виде еды). Аристократы — это что-то вроде «новых египтян» ☺. Они хотят богатства, красоты и роскоши, а также очень любят селиться вблизи вашего дворца. Торговцы продают различные вещи, начиная от матрасов и корзин, а заканчивая мебелью, обувью и всякими украшениями. А служащие доставляют товары людям, которые в них нуждаются. Государственные учреждения отвечают за военные действия, ресурсы, еду, образование. К инфраструктуре же относятся дороги, площади, сады и различные бесплатные украшения. Ну, а памятники включают в себя мастабы, пирамиды, основы под скульптуры и пару сфинксов — большого и маленького ☺.

## Цепочка действий

Ресурсов в игре великое множество, но самый главный из них — это *еда*. Именно еда, а не деньги. Денег в игре нет вообще — постройки возводятся бесплатно или же с помощью определенных ресурсов, а налоги выплачиваются едой. В «Детях Нила» есть годовые сезоны, и урожай в сезон может быть разным: иногда он бывает ужасным, иногда богатым, а может получиться и так, что Нил выходит из берегов, — тогда зерна вам вообще не видать, и придется обдирать с деревьев гранаты.

Есть одно небольшое ограничение: ваши фермы находятся под строгим контролем вашего дворца — то бишь, сначала вы можете построить только 6 ферм, и ни одной больше. Для увеличения лимита вам необходимо создать виллы для богатых и очень вредных жителей — именно они возьмут под присмотр бедняков.

Итак, вы разобрались с едой, но вас встречает новая проблема: государственные здания нельзя построить на халяву из подножного мусора, как приватные дома или инфраструктуры. Нужны серьезные ресурсы — такие как песчаник, гранит, мрамор и т.д. Для этого вам нужны специальные люди под названием Brick Maker`s, которые добывают каменные блоки. После них вам придется воспитать Brick Layer`ов, чтобы они строили здания из этого камня — а дальше образуется цепочка действий.

Для добычи более дорогих материалов существуют некие Labor`ы. Они добывают гранит, мрамор и специальные ресурсы для постройки пирамид. Все эти ресурсы идут на создание скульптур для украшения вашего города, и тут возникает новая проблема: без обученного персонала эти груды камней так и будут засорять склад. Чтобы решить вопрос, построим хижину Overseer`a.

То есть, как видите, все жители вашего славного городка связаны друг с другом. И только вместе они — цивилизация!

## Религия

Религия в «Детях Нила» занимает далеко не последнее место. Постройка храмов не пройдет незамеченной: Боги будут вам помогать в делах, обеспечивать хороший урожай и улучшать здоровье. Каждому Богу нужно построить свой храм, а Богов много. Ra, Osiris, Hato, Hapi, Ma`at... всего четырнадцать. Если не будете поклоняться высшим силам, то не ждите от них благосклонности. Например, если вы не построите храм Hapi, Нил выйдет из берегов и затопит вашу землю.

Жители вашего города весьма религиозны, и если вы будете пренебрегать их желаниями, ждите протеста. Мой вам совет: постройте 2-3 храма главных (с вашей точки зрения) Богов, и вам станет намного легче. Люди будут довольны, а беды будут обходить вас стороной.

## Образование, престиж и торговля

Построив маленький поселок, пора приниматься за удовлетворение нужд жителей, его населяющих. Одни хотят много еды, другие — жить в красивом городе, а третьи — стать образованными. Образованные люди могут работать в учреждениях, где простой фермер ни за что не справится. Это уже названные Overseer`ы, а также собиратели налогов, командиры армии и священники. Обучение персонала производится в школе, которой должен руководить священник. После приобретения учебного заведения святой отец начнет искать детей, желающих получить образование, а потом станет их учить, на что уйдет довольно много времени.

Вы не сможете содержать много образованных жителей, существует некоторый лимит. Лимит определяется «престижем», повысить который вы сможете, построив статуи, гробницы



или усовершенствовав свой дворец: чем больше достопримечательностей расставлено по поселению, тем больше у вас престижа. Понизить этот... хм... ресурс (назовем его так) могут различные события, которые периодически происходят вам назло. Например, если потоп уничтожил ваш город (или кусочек города), престиж упадет — нужно было перестраховаться и построить город на полкилометра дальше от берега реки.

Большую роль в «Детях Нила» играют пирамиды. Это не просто красивое здание, это символ. Символ города. Ваша гробница может быть пяти размеров, и я вас уверяю, что при постройке самой *огромной* пирамиды проблемой окажутся отнюдь не ресурсы (хотя их надо просто *огромное* количество), а поиск свободного места, потому что она действительно *огромна*. А еще строить ее придется долго, причем действительно *очень* долго. Даже на постройку маленькой пирамидки может уйти лет 15 игрового времени, что уж говорить о самых крупных.

Отстроив свой участок земли, сделав счастливыми аристократов и насобирав ресурсов, вам нужно позаботиться о торговле с соседями: дело это прибыльное, а заодно налаживаются дипломатические отношения. Очень часто бывает так, что на вашей карте нет нужного вам ресурса, а ваш союзник именно им и торгует. Бывало такое? Вот и я говорю — бывало. Для проведения торгового процесса вам нужно послать посла в выбранную страну и дождаться ответа. Желательно, конечно, положительного, но случается всякое — это уже зависит от вас и соседа. Если вы мудрый правитель, вас будут уважать и поддерживать, но если вы ужасный ти-

ран и захватчик, то положительного ответа вам не видать. Еще для ведения торговли вы должны обзавестись складом, а если вы торгуете через реку, то, конечно же, верфью. После нехитрой процедуры по возведению одной из этих построек между вами и торговым партнером начнется обмен материальными ценностями.

## Военное положение

Если вы смогли найти общие интересы с соседями — это хорошо, но не всегда отношения бывают дружественными. Именно поэтому вам нужно подумывать о безопасности вашей цивилизации и вербовать войска, чтобы при нападении подлых врагов показать им, что эта земля — именно ваша земля и ничья больше. Для найма рекрутов вам понадобятся командиры, которые будут тренировать добровольцев. Существуют четыре вида войск: *городская стража*, *копейщики*, *лучники* и *колесница*. Стража города нужна для борьбы с преступностью, усмирения бунтов (если ваши жители недовольны, то ждите страйка) и слабой охраны от захватчиков. Остальные подразделения могут принимать участие в походах на врага — в отличие от городского гарнизона они умелые и боеспособные.

Серьезной армии всегда необходима тренировка, а еще она нуждается в обмундировании. Тренируются солдаты на тренировочных полях, а обмундирование производят специальные люди. Под началом одного командира может быть только 30-ти солдат, так что для большого войска вам потребуется много военачальников. Перевозят ваши боевые единицы паромы, которые строятся на верфях.



В отличие от «Фараона» мы не получаем солдат в непосредственное распоряжение, ими управляет компьютер, так что вам не придется придумывать тактические приемы для победы над конкурентом. Компьютер же высчитывает и вероятность победы над вражеским городом, на захват которого вы послали своих людей.

После каждой победы союзники выдают вам специальный обелиск, на котором указано, кого и когда вы победили. Эти украшения очень ценны, прибавляют много престижа и увеличивают уважение к вам жителей, ибо они верят, что вы сможете их защитить и уберечь.

## Искусственный интеллект

В «Детях Нила» каждый дом, каждая семья и даже каждый человек — это не бот, это личность ☺. Жители вашего города, как все порядочные люди, имеют фамилию и имя. В семье есть жена, муж и ребенок. Со временем родители умрут, а ребенок вырастет, найдет свою «половинку», женится и в свою очередь заведет ребенка.

Как-то у меня был очень интересный случай: осматривая свой город, я обнаружил пустующую виллу. Я никак не мог понять, почему ее оставили, но потом все-таки разобрался. Семье нужна была роскошь, но они не могли ее получить. Дело в том, что сын и муж работали весь день на ферме, а жена была перегружена работой дома, а поскольку я построил магазин слишком далеко, у нее не хватало времени его посетить.

ИИ врагов, равно как и ваших солдат, особо не восхищает. Они тупы как двери — застревают в стенках, стоят спиной к врагу (причем все одновременно!). Представьте картину: вторглись в мое государство воины и задумались ☺. Наверное, забыли, зачем пришли, ага. Склероз.

## Графика и звук

Про что мы еще не говорили? Ах да, про графику. Заверяю вас — она отличная. Все выполнено в честных трех измерениях. Игра не слишком требовательна, а если принять во внимание огромное пространство карты и совсем не маленький город, то аж диву даешься. Здания прорисованы просто отлично, вода очень красива и даже огромное количество людей выполнено очень даже хорошо. Не спорю, в недавнем Roller Coaster Tycoon 3 графика на голову выше, но вы же помните эти требования? Там, где построен кусочек парка, начинаются бешеные тормоза, а здесь даже при очень большом городе на максимальных настройках слайд-шоу вам не грозит. Зато по сравнению с «парком» люди выглядят намного лучше, они довольно неплохо детализированы — лучше, нежели в первой «Халфе». А если учесть, что жителей очень много, то к этому стоит отнестись с уважением. В «Детях Нила» есть смена дня и ночи, что сопровождается красивым закатом и рассветом. Очень интересно смотреть, как Нил выходит из берегов и затопляет все вокруг.

Но бывают и глюки: люди проходят сквозь дома, некоторые могут вообще остановиться посреди стены, а иногда текстуры наползают друг на друга. Это не так существенно, но все же заметно...

Звук неплох, однако не восхищает. При строительстве дома мы услышим, как бьет молот; звуками сопровождается процесс сбора урожая фермерами на берегу реки; а иногда жители могут разговаривать с соседями или даже сами с собой. Правда, разговоры меня несколько смутили: неужели в 3000 году до нашей эры люди разговаривали по-английски ☺? Музыку в игре просто не замечаешь. Играет что-то старенькое, в самый раз под египетский антураж, и не вызывает желания отстраивать город под свой плейлист.

Все знают, что у стратегий с 3D-графикой есть больное место: камера и управление. Но в «Детях Нила» с этим проблем нет. В управлении камерой все отлично, а главное — просто. Вы можете приближать/удалять/вертеть взгляд, как вам угодно, а затем, не напрягаясь, вернуть все в исходное положение: достаточно нажать одну клавишу на клавиатуре. При желании вы можете нажать на кнопку **F2**, и ваша камера окажется прикована к одной траектории полета. Тогда вы сможете только вращать и приближать/удалять ее, а способы направления взгляда вверх или вниз деактивируются. ИМХО, это идеальный вариант для тех, кто не переваривает 3D`шную камеру.

## Вывод

Должен сказать, что игра удалась. Суть та же, что и в «Фараоне», но в то же время эти игры совершенно разные. Огромное количество отличий и нововведений дает о себе знать, и язык просто не поворачивается назвать «Детей Нила» клоном.

Плюсов много: отличная атмосфера, превосходная графика и интересный геймплей. Поверьте, это очень круто: построить свой древнеегипетский город, основать свою династию фараонов, понимать всех жителей и усмирять противников. Немного поиграв в эту игру, вы полюбите свой городок, вы узнаете традиции и особенности его обитателей и будете следить за их судьбами.

Если вы фанат подобных игр, вы не должны пропустить этот отличный продукт. И даже если вы всем сердцем ненавидите экономические RTC, я очень рекомендую попробовать поиграть. А вдруг понравится?

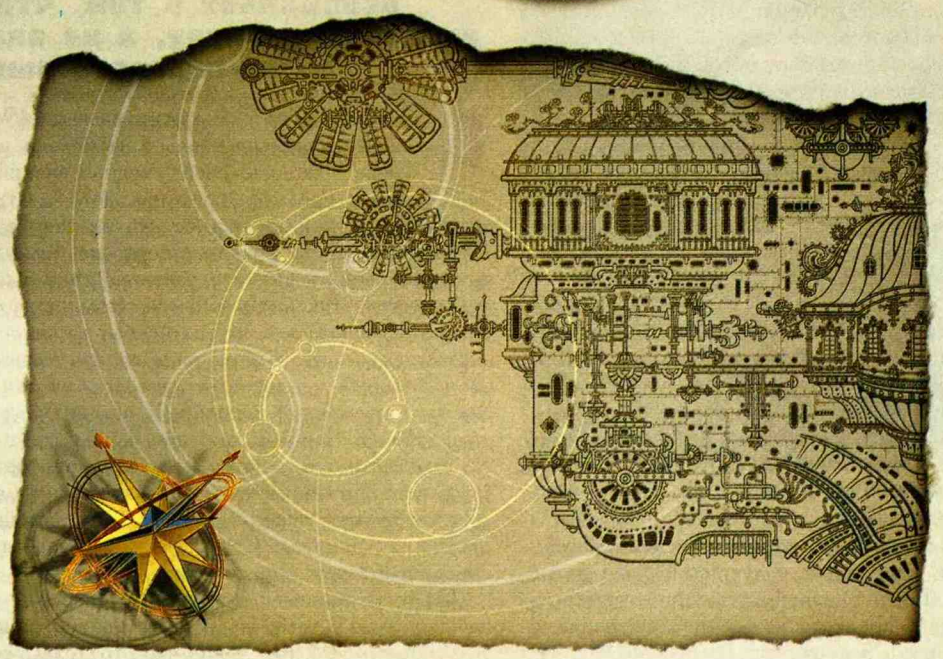
Хит? Вряд ли... Просто замечательная игра.

Издательский дом "Мой компьютер" представляет:

# Фантастическая Компьютерная Неделя

## Третий Международный Фестиваль Компьютерных Игр



* живое общение с теми, кто создает и издает игры, пишет о них в прессе и рассказывает на ТВ
* презентация новых игровых проектов, в их числе "Казаки-2" (GSC, Украина), "Ведьмак" (Польша), Lada Racing Club (Россия), на большом экране и на стендах разработчиков
* единственная в своем роде возможность своими руками "пощупать" еще не вышедшие игры
* награждение лучших игровых проектов: "Лучшая игра", "Лучший дебют", "Лучший нестандартный проект", "Приз зрительских симпатий"
* уникальный форум разработчиков игр и писателей-фантастов

Почетные гости: Роберт Шекли (США), Анджей Сапковский (Польша)

14-17 апреля 2005 года

Торгово-Промышленная Палата Украины
(Киев, ул. Большая Житомирская, 33)

Генеральный спонсор

Игровой спонсор

Kirov

# FIS SKI JUMPING 2005

**Разработчик:** 49Games
**Издатель:** RTL NewMedia
**Жанр:** sport sim
**Системные требования:** CPU 700 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

## Intro (в котором автор безуспешно пытается показать, какой он умный)

Какой уважающий себя разработчик не мечтает нажиться на доверчивых геймерах и за их счет уехать отдыхать куда-то в район вечного лета и золотого песка, где тихо плещутся лазурные волны, а зеленые пальмы лениво покачиваются в лучах заходящего солнца. Видимо, соблазненные этой заманчивой картиной, многочисленные игростроительные конторы вот уж третий десяток лет продолжают трудиться на нелегком поприще выдуривания из геймеров последних денег, наводняя рынок огромным количеством игр различного вида и качества. Но, как это ни печально, любые идеи имеют скверное свойство рано или поздно исчерпывать себя. Ведь прошло уже столько времени, а гейм-индустрия по-прежнему топчется на месте, лишь изредка сдвигаясь с него в сторону улучшения графики и добавления в устоявшиеся каноны игровых жанров пары-тройки косметических изменений, вносимых исключительно для отвода глаз. Поэтому нет ничего удивительного в том, что геймеры, уставшие от бесконечных шутеров, стратегий и прочего мэйнстрима, уже не так активно разгребают с магазинных полок свежие партии сомнительных «шедевров», предпочитая обращать свой взор лишь в сторону гарантированных хитов от именитых разработчиков. А целая куча свежевыстроганных заготовок с ярким клеймом «ацтой» на широкой морде, вроде приснопамятного Nitro Family, лишь подтверждает правильность такого подхода.

И что в такой ситуации остается делать многочисленным геймстудиям среднего пошиба, способным в лучшем случае разродиться какой-нибудь игрой-однодневкой, о которой геймер забудет на следующий же день после прохождения? Экспериментировать! А значит, и двигать игровую эволюцию вперед. Вот и появляются на свет различные симуляторы охоты, рыбной ловли, пчеловодства и разведения кроликов в промышленных масштабах, завлекающие геймера в свои сети уже одной своей необычностью и отличием от приевшихся стандартов.

Примерно то же происходит сейчас и в стане спортсимов. Для того, чтобы тягаться с корифеями жанра вроде EA Sports, нужно обладать либо безрассудной храбростью, либо недюжинным талантом и бюджетом, чем могут похвастаться далеко не все. В качестве же единственной разумной альтернативы разработчикам остается класть в основу своих игр те виды спорта, которые прошли мимо внимания гигантов. И надеяться на то, что среди геймеров найдутся люди, которым будет интересно играть в симулятор керлинга или марафонского бега. Или, как в нашем случае, *в симулятор прыжков на лыжах с трамплина*, о котором и пойдет дальше речь.

## Часть 1 (в которой автор наконец вспоминает о том, что пишет рецензию на игру, а не аналитический обзор игрового рынка)

Если честно, то выбор камрадами из **49Games** тематики для своей игры меня вначале несколько удивил и даже позабавил. Исходя из своих скудных знаний о прыжках с трамплина я, сделав умное лицо, мог сказать лишь, что этот вид спорта ни особой зрелищностью, ни популярностью не отличался никогда. А по правде говоря, не отличается и теперь. Ну, прыгают себе лыжники с довольно-таки высоких трамплинов, и что с того? Никаких умопомрачительных трюков они в воздухе не выделывают, для спуска особая сложность не характерна, а единственное, что в этом виде спорта вызывало у меня поначалу некоторый нездоровый интерес, так это редкие падения во время приземлений, ведущие к незавидному травматизму среди спортсменов. Так что, как сами понимаете, о том, как можно было перенести это действо на экран монитора, да еще и привнеся в него зрелищность и увлекательность в мере, достаточной для удержания геймера у этого самого монитора, я не имел не малейшего понятия. Слава Богу, у разработчиков, в отличие от меня, некоторые идеи имелись.

Отлично понимая, что процесс перманентных прыжков, отличающихся к тому же редким однообразием, может привлечь к **Ski Jumping 2005** разве что оголтелых спортивных фанатов, девелоперы решили сосредоточиться не столько на самих прыжках, сколько на том, что им сопутствует. Ведь, как я думаю, всем вам прекрасно известно: отличные результаты, демонстрируемые в том или ином виде спорта чемпионами — это далеко не всегда заслуга одних лишь чемпионов. Во многом их успехи определяются работой тренеров, менеджеров и прочих тунеядцев. Да и различные спонсоры, снабжающие спортсменов столь необходимыми каждому человеческому существу деньгами, также играют в спортивном мире немаловажную, если не основополагающую роль. Примерно то же наблюдается и в рассматриваемой нами игре, с тем лишь отличием, что геймеру выпало одновременно отдуваться и за спортсмена, и за менеджера.



Вот и приходится нашему юному спортивному дарованию вертеться как белке в колесе, кроме прыжков занимаясь еще целым рядом различных задач. Найм тренеров, смазчиков лыж, покупка снаряжения и заключение спонсорских контрактов — все это целиком и полностью ложится на хрупкие геймерские плечи и требует постоянного внимания. Наградой же за непосильный труд становятся заработанные на соревнованиях или выделенные спонсорами деньги, тут же уходящие на покупку нового спортивного инвентаря или на опытного тренера.

Конечно, не стоит требовать от **SJ 2005** слишком многого. Примерно через полчаса игры вы полностью осваиваетесь со всеми довольно скудными возможностями менеджмента и начинаете скучать от рутинности процесса. Кликнуть на кнопке тренинга, нанять смазчика — эту заученную комбинацию приходится повторять перед каждым соревнованием на протяжении всей игры, что отнюдь не радует. Сами же соревнования — последовательность из двух прыжков плюс квалификация — благодаря возможности пропуска выступлений компьютерных оппонентов пролетают буквально за несколько минут, по прошествии которых не успевший напрыгаться геймер вновь оказывается наедине все с теми же двумя кнопками. И введенная в игру возможность играть одновременно за нескольких прыгунов тут помогает мало — необходимость тренировать каждого своего подопечного по отдельности может довести до ручки кого угодно.

Механистичность и рутинность игровой системы начинает здорово злить уже примерно через час игры, и тут не помогают ни поощрительные подачки разработчиков вроде спортивной викторины с возможностью подзаработать, ни всяческие приятные мелочи, как то краткие характеристики тренеров с фотографиями или неожиданные денежные подарки от фанов. Ну, а традиционные покупки спортивного снаряжения, вызывающие поначалу некоторый интерес, со временем тоже приедаются и переходят из разряда приятного времяпрепровождения в разряд скучных обязанностей, наряду с тем же тренингом и смазкой лыж. Как это ни печально, ассортимент спортивных товаров оказывается отнюдь не таким уж широким, как хотелось бы, а его графическое отображение оставляет желать лучшего. Лыжи, очки, шлемы, костюмы да еще несколько мелочей отличаются между собой, не считая внешнего вида и цены, лишь двумя эфемерными параметрами: балансом и аэродинамикой, влияние которых на процесс прыжков лежит где-то за пределами объективного восприятия.

Да, может, в самом начале эти робкие зачатки менеджмента и вызывают у геймера некий интерес и даже приносят удовольствие, но, увы, Ski Jumping 2005 проходится далеко не за те два часа, по прошествии которых она уже начинает откровенно утомлять. И если бы не вездесущие элементы РПГ, геймерам вроде меня, решившим испытать свои силы в SJ 2005, было бы совсем туго.

## Часть 2 (в которой автор продолжает развивать свою мысль)

В SJ 2005 ролевые элементы, уже ставшие нерушимой традицией для игр различных жанров, на мой взгляд, представлены наиболее полно, пусть и не совсем традиционно для спортсимов. Первые неувязки наблюдаются уже во время привычной всем генерации вашего будущего альтер эго, перекочевавшей сюда, видимо, из какого-нибудь hack`n`slash`а. Кроме традиционного выбора из нескольких вариантов лиц, готовых украсить открытую часть вашего шлема, разработчики ненавязчиво предлагают еще разбросать некоторое количество опыта среди целых 7-ми характеристик. Ничего необычного в них, правда, нет: техника полета, техника приземления, вес, здоровье и другие подобные вещи вряд ли покажутся кому-нибудь диковинными параметрами как для спортивного симулятора. Другое дело — то, как реализована их прокачка.

Кроме того, что в SJ 2005 мы, как в самой настоящей РПГ`шке, будем на полном серьезе зарабатывать очки опыта и подниматься на уровни, нам придется еще и мириться с разделением всех ролевых параметров на две группы. В то время как навыки первой группы спокойно качаются за счет накопленного опыта, что и неудивительно, ведь практика — лучший учитель, навыки второго вида под силу поднять только тренерам, запрашивающим за свою работу вполне приличные деньги. И подобное разделение пошло бы игре только на пользу, если бы не довольно странная логика, которой руководствовались разработчики, отбирая параметры по группам. Очень странно, но по мнению камрадов из 49Games ваш любимый тренер может качать только здоровье, вес и мотивацию (что бы ни скрывалось за последним параметром), в то время как чисто спортивные характеристики — техника полета, приземления и т.д. — остаются на откуп ролевым очкам. На кой нужен тренер,




неспособный отработать со своим подопечным различные элементы прыжка, для меня так и осталось загадкой, хотя, возможно, в чем-то здесь разработчики и были правы. Тем не менее, несмотря на некоторые странности, ролевая составляющая игры в целом смотрится довольно неплохо и даже делает из рутинного менеджмента нечто пригодное к употреблению (в ограниченных дозах). А удачная реализация самих прыжков каким-то чудом довершает дело и превращает SJ 2005 в почти что приличную игру.

Прыжки... Здесь разработчикам, вопреки моим ожиданиям, все-таки удалось найти некую золотую середину между аскетической простотой управления и сложностью достижения желаемого результата. Все гениальное просто, контроль над прыгуном целиком и полностью ложится на вашего любимого компьютерного «грызуна» и вряд ли вызовет у вас сложности с освоением. Согласно оригинальному подходу разработчиков к процессу прыжка, вам доведется, сверяясь с различными индикаторами, нагроможденными в правом нижнем углу экрана, в нужные моменты отклонять манипулятор в сторону или давить на левую кнопку мыши. Ну, а прав, как всегда, тот, кто прыгнет дальше и лучше. Казалось бы — скучно и неинтересно. Но, как ни странно, прыжки, несмотря на свою кажущуюся примитивность и однообразие, в самом деле вызывают неподдельный интерес и на поверку оказываются не таким уж простым делом.

Ну вот, собственно, и все, а теперь небольшой такой...

## Вывод

Открою вам страшную тайну: игра, несмотря на все свои недостатки и посредственную графику, мне понравилась. Поначалу. Увы, через несколько часов SJ 2005 начинает попросту утомлять однообразием и рутинностью. Добавь разработчики в свое творение побольше возможностей по части менеджмента — и была бы классная игра. А так...

Георгий САНДУЛ aka Жорик

# STRENGTH & HONOUR

**Разработчик:** Magitech Corporation
**Издатель:** Merscom
**Жанр:** TBS/RTS
**Системные требования:**
✓ **минимальные:** CPU 1-ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** CPU 1.7-ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

В античные времена люди ценили и понимали значение слов «честь» и «доблесть». Именно тогда человечество окончательно сформировало свои представления о том, что такое добро и зло; о том, как нужно жить и чем нужно руководствоваться при принятии решений; а также о том, что следует ценить в людях. И опять же, первыми пунктами в списке ценимых качеств были честь и доблесть. Но хотя в этот период человечество добилось огромных успехов в области развития научной и философской мысли, существовала и другая сторона той эпохи. А именно: бесконечные войны, предательства, интриги — в этой сфере деятельности люди, вероятно, преуспели больше всего.

С тех пор много что изменилось. Но и по сей день люди ценят честь и доблесть. Сегодня мы поговорим о том, хватило ли парням из **Magitech Corporation** упомянутых выше добродетелей, чтобы сделать хорошую игру. Встречайте очередную зарисовку на тему истории античности — игру **Strength&Honour**, которая у нас проходит под названием **«Честь и Доблесть»**.

## Не опять, а снова!

Что первым приходит на ум, когда слышишь слова Strength&Honour? Правильно — начальные кадры незабвенного фильма Ридли Скотта «Гладиатор». Если помните, эти слова у киношных римлян были чем-то вроде напутственного приветствия. А теперь ответьте мне, какая игра первой приходит на ум, когда слышишь о новом творении в стиле TBS/RTS на тему античности? И снова верно — это игра, которую в прошлом году подарили нам разработчики из Creative Assemble Studios — Rome: Total War. Видно, у всех отличных игр, вроде того же «Рима», неизменно должна появиться череда всяческих клонов. Но обо всем по порядку.

Итак, игра запущена. Мы видим стандартный выбор — «Кампания», «Историческое сражение», «Опции» и так далее. Начнем с опций. В этом пункте убивает одно — невозможность изменить разрешение экрана; оно неизменно остается 1024×768. Это, конечно, не настолько уж плохо, но некоторые люди не смогут оценить игру из-за того, что их компьютеры не поддерживают данный видеорежим.

Теперь поговорим о кампании. Нам предоставляется три исторических периода. «Эпоха войн — 260 год до н.э.» — в этот период идут кровопролитные бои римских войск с армиями великой морской державы Северной Африки, Карфагена. В самом разгаре Первая Пуническая война. В это же время намечается масштабный раскол в персидской империи Селевкидов, которая образовалась в результате завоевательных походов Александра Великого, в остальном же жизнь идет своим чередом. Второй период носит название «Великая Кампания — 231 год до н.э.». В этой кампании нам дадут поучаствовать в весьма интересных событиях: Второй Пунической войне, и провести Ганнибала вместе с его ордами карфагенян, нумидийцев и прочих сорвиголов в самое сердце Римской республики, перейдя через неприступные Альпы. Ну, а на другом конце мира — в Поднебесной — к власти приходит Ин Джен, который впоследствии будет назван первым императором Китая под именем Цинь Шихуанди. Третья историческая эпоха, «Царица Нила — 44 год до н.э.», ссылается на события после убийства Гая Юлия Цезаря — во времена противостояния племянника убиенного диктатора, Октавиана, впоследствии ставшего императором Рима и названного Август, и Марка Антония с его неотразимой (если верить современникам) союзницей — египетской царицей Клеопатрой. Ну что, устали от исторических экскурсов? Хорошо, переходим непосредственно к игровому процессу.

После выбора исторического периода наступает выбор страны, интересы которой мы будем отстаивать. Их насчитывается ни много ни мало — больше двадцати. Несколько фракций римлян, а именно: собственно Рим в первых двух кампаниях и цезарианцы, антониане, республиканцы и помпейцы в третьей; карфагеняне, египтяне, галлы, германцы, гунны, персы, парфяне, пергамцы, спартанцы, бактрийцы, иудеи, несколько фракций китайцев вроде Цинь, Чжао, Ци, а также множество мелких фракций, не имевших исторической важности.

И вот, после всех вышеназванных процедур мы получаем в свое распоряжение глобальную карту. Тут возникает ощущение полнейшего deja vu. Местная глобальная карта — вылитая копия карты из упомянутого уже Rome: Total War, однако представляющая не только территорию Европы и Северной Африки, а еще и солидной части Азии. Но после той же карты из «Рима» глобальная карта «Чести и Доблести» смотрится коряво, если не карикатурно. Посудите сами: перед нами убогая 2D-карта, на которой вода — это просто закрашенные синим цветом пространства, а на суше не наблюдается нормально нарисованных рельефов той или иной местности. Но если бы в игре не блистала только лишь глобальная карта (в первой, да и во второй Civilization от Сида Мейера, помнится, она красотами тоже не радовала), — это бы было еще полбеды...

Управление городами — вот еще один момент, не доставляющий игроку особой радости. Когда кликаешь по выбранному городу, компьютер сперва думает секунд 5-10, после чего открывает сити-скрин во всей его красе, а именно: перед нами появляется похабно нарисованная панорама города, занимающая чуть ли не пол-экрана, а чуть пониже данной панорамы располагаются «рычаги управления городом». Кнопка, стилизованная под меч/топор (у каждой расы она стилизована под ее характерное оружие) — это экран найма войска; кнопка, стилизованная под кубок, открывает доступ к муниципальному управлению; ну, а пергамент — это общие сведения о нашей империи. Внизу сити-скрина находятся изображения



шести (!) доступных для постройки в городе строений — это вполне стандартные казармы, увеселительные и прочие сооружения. Кстати, в Государственной библиотеке у нас есть возможность выбрать «официальную философию» нашей великой державы. В список доступных философий входят: даосизм, стоицизм, цинизм, буддизм и так далее. Довольно странно выглядят римляне-буддисты и германцы-конфуциане.

Также нам предоставляется функция под названием *дворец*, дающая возможность перенестись в нашу официальную резиденцию, — именно отсюда мы можем отдавать приказы всем без исключения подвластным провинциям, а также просматривать находящихся в наших владениях гостей из других государств, листать списки «заметных жителей» империи и, конечно же, назначать себе приближенных, в данном случае — советников. Господ, которые будут помогать нам в нелегком деле завоевания мира, насчитывается пять: Главный советник, Казначей, Военный советник, Главный (!) философ и Начальник гвардии. Здесь, я думаю, все понятно: товарища с наибольшими полководческими способностями — на должность Министра обороны aka Военного советника; человека, умеющего считать деньги, — на должность Казначея и так далее. Со своими советниками, кстати, можно даже поговорить, активировав соответствующую функцию, но и тут вы не услышите ничего интересного — словарный запас ваших соратников ограничивается несколькими фразами, вроде: «Не наскучили радости безбрачия?» etc. Кстати, о браке/безбрачии: я долго размышлял о том, почему же правитель моего государства никак не решится жениться или ему не предложат заключить брачный союз, ведь мы уже привыкли, что в той же серии Total War АИ предлагал нам возможную невесту. Оказалось, нужно кликнуть на соответствующую клавишу, чтобы заявить о своем намерении найти супругу. Хорошо, что я вовремя успел найти эту функцию, а то некому было бы моему Октавиану Августу в старости стакан воды поднести...

Хочется упомянуть об исторических личностях. Здесь разработчики постарались на славу — все знакомые нам по урокам истории государственные деятели древности присутствуют «в нужное время и в нужном месте». Например, в приближенных уже упомянутого мной Октавиана числится оратор Цицерон и адмирал Агриппа на должности Военного советника. Как видите, проработаны не только правители государств, но и фигуры «рангом пониже». А кликнув по иконке *биография*, мы получим краткую историческую справку о выбранной особе и его характеристику, вроде: «Верность», «Честь», «Честолюбие», «Репутация», «Выданные награды» и так далее. Хочется сказать, что историческая проработанность — самая сильная сторона игры. Но, как понимаете, на одной исторической достоверности вытянуть игру на вершину хит-парада продаж практически никогда не получается.

Думаете, я забыл о сражениях? О нет, я специально оставил их на закуску. Чтобы сходу не травмировать вашу психику. Битвы вы можете наблюдать как в кампании, так и в пункте «Историческое сражение» — здесь мы можем обнаружить хорошо известную битву за Александрию, после которой жизнь добровольно покинули Антоний и Клеопатра; битву при Каннах — поворотный момент Второй Пунической войны; битву при Каррах, где вам предоставят шанс почувствовать себя в шкуре Марка Красса, который в свое время подавил восстание Спартака, а ныне около города Карры хочет дать решительный бой парфянскому войску. И вот начинается бой: вы задаете начальные позиции своего войска и то, кто будет командовать тем или иным отрядом. После этого начинается сражение — точнее, не сражение, а ужасного вида пиксельная мясорубка. Юниты и ландшафты прорисованы просто ужасно, места тактическому маневру здесь нет, вы можете отдавать только банальные приказы: «Наступай!», «Отступай!» и так далее. Если на глобальной карте войска (а их, кстати, насчитывается пять классов: тяжеловооруженная пехота, легковооруженная пехота, лучники, кавалерия и слоны) хотя бы отличались друг от друга индикационными иконками, то в битве вы вряд ли найдете пять отличий между римским легионером и китайским пехотинцем. Одним словом — убогие, неинтересные бои в стиле «стенка на стенку, пиксель на пиксель».

Теперь злым тихим словом вспомним звуковое сопровождение в игре. Композитору, написавшему музыку к «Чести и Доблести», нужно забить в голову гвоздь — таких отвратных саундтреков я не встречал на протяжении нескольких последних лет.

Итак, мы, кажется, разобрали все аспекты представленной сегодня в «Новоселье» игры, поэтому прошу перейти к выводам.

## Вывод

То ли чести у ребят из Magitech было мало, то ли доблести не хватило, но с прискорбием приходится констатировать, что хорошей игры из Strength&Honour, известной нам под именем «Честь и Доблесть», не вышло. Концепция подобных TBS/RTS практически не изменилась с



90 года, когда свет увидела игра от Kellin Beck and Bits of Magic Centurion: Defender of Rome — костяк остался тот же, обзаведясь множеством косметических изменений, но все-таки иногда появляются игры, способные вдохнуть новую жизнь в жанр. Например, все тот же Rome: Total War. «Честь и Доблесть», подобно своим собратьям по цеху — Legion`y, Spartan`y, и множеству прочих — банально использует наработки других игр, но, как и у других клонов, судьба ее предрешена.




Вердикт: «Честь и Доблесть» — очередная банальная спекуляция на тему истории античности. Играть можно только в том случае, если вы находитесь в изолированном от общества состоянии, а под рукой есть только эта игра. Покупать же ее равносильно совершению преступления против человечества ☺.

Stepa

# Ворона

## или как Иван-Дурак за кладом ходил

**Разработчик/издатель:** ONP Software
**Системные требования:** думаю у вас пойдет

*Настроение было чуть-чуть пониже плинтуса. Зверски болела голова. Достали преподы. Каникулы начинались через две недели, но за эти недели можно было сто раз срезаться. Кадет Стёпа мрачно вышел из здания Quest for Glory и направился дальше по старому кварталу. Меч Паладина еще немного посветился и погас. Кадет в сердцах сплюнул, заткнул меч за пояс и направился дальше по улице... Странно. Сто раз хоженая улица — и вдруг нате вам! Нет, ну здание старое и даже им обследованное, но почему же агент заметил его только сейчас?.. Ворона, сидящая на дверном косяке, хитро подмигнула ему, и Стёпа, не раздумывая, открыл дверь...*

### Как Степан-Дурак за кладом ходил. (Часть первая, блатная)

Жил да был Степан-дурак, есть и пить большой мастак.
Только тут такое дело: есть и пить — оно за деньги.
Стёпа шею почесал, дунул-плюнул,
Погадал — и надумал-порешил: надо нечисть порешить.
Ведь у Змея, у дракона денег полная колода...
Ну и слава всяка там, и почет не по годам,
Ну и деньги тоже есть, что же надо еще здесь?
Закатил Степан рукав, по фанерке постучал,
Пятки салом смазал, щит краской подмазал,
На подпечке полежал, завещанье накатал,
Палицей подпоясался и в поход дальний собрался.
Ну, пилять-то далеко, надо добывать авто...
А Емеля был ЭнЭр, его махина — чиста зверь.
Пять скоростей и труба выхлопная — печка марки «Урюпинская».
Жмот Емеля печь зажал — надо врезать по рогам...

### Лирическое отступление от стихов ☺

A long time ago, in 1992 year вышла игра (название см. в заголовке). Если бы я настроился на обычный авторский лад, то я бы вам сейчас начал расписывать, что на тот момент игра была грандиозным прорывом, что графика на то время не знала себе равных, что озвучивали и пели ☺ лучшие актеры тысячелетия... Нет. Все это неправда. И графика тогда бывала уже получше, и озвучка (взять хотя бы уже упомянутую Quest for Glory, а то и еще раньше появившийся Space Quest). И грандиозного прорыва не наблюдалось. Обычная аркадка из пяти мини-игр. Но чем-то игра цепляла, как сказал бы Кертис. Я скажу проще: игра была хорошая. Однако от слов Кертиса тоже отказываться не стоит ☺. В конце концов, в игру действительно шпилили почти все сознательные геймеры своего тысячелетия.

### Как Степан-Дурак за кладом ходил. (Часть вторая, спортивная)

Гуляй, Емеля, — не твоя, видать, неделя.
Нельзя быть таким жмотом, и слабаком еще притом.
Следующая цель — Яга, да ей жизнь-то дорога.
Как увидела Степана, бравого героя,
Так избушку всю загнала, газанула по дороге.
Дряхлой хате-«жигуленку» не равняться с модной тачкой,
И, с трубы подняв клеёнку, Стёпа взял ухват с заначки...
Первым делом ту бой-бабу Стёпа оглушил,
А потом уже за дело — карту к Змию вытрусил.

### Жития святых

Нет Стёпы кроме Стёпы, и Иван-Дурак — протеже его ☺. Название игры говорит само за себя, так что не надо быть агентом ДЗВР, чтобы понять, что в сюжете использованы наши сказки. Но это не суть важно. Суть важно то, что эта гейма в свое время стала культовой, в нее резались по всей России и окрестностям целыми пятиминутками ☺ все, у кого были компы. Для того времени игра все-таки стала прорывом, потому что рисованная графика вообще вещь непритязательная (для справки — «Капитан Коготь», нарисованный в 1997 году, смотрится прекрасно и сейчас), и смотрелась на тот момент вообще без пикселей. Иван-Дурак выглядел типичным совковым героем мультиков, Емеля — Емелей из них же... Про Бабу-Ягу и Змия я вообще молчу — сами увидите. Благо взять игру можно... ВЕЗДЕ ☺. Даю 100%-ю гарантию, что она есть на **www.agdb.net.ru** и на старых дисках а-ля «150 лучших игр» и иже с ними.

### Как Степан-Дурак за кладом ходил. (Часть 3, пародийно-бредовая)

«Куда ты завел нас?!» — Емеля вскричал.
«Пошел бы ты на фиг» — Степан наш сказал.
Он, быстренько секстант доставши, к отряду фейсом стал,
И, парням звезды показавши, дорогу к Змею рассчитал.
Быстро дорога к болоту пошла, группа проблем себе много нашла,
Квакали жабы, скакали вокруг, но вел отряд дальше наш общий друг.
Просто кадеты есть в ДЗВРе с талантом проблемы искать,
Питая людей глупой верой, везде за собой их таскать.
Быстро прыгая по кочкам, слыша сзади злобный стон,
Убегает быстро Стёпа — это был, конечно, он.

### Как это было?

Как уже упоминалось выше, игра представляет собой несколько связанных между собой сказочным сюжетом мини-игр.

Первая игра — «Кот-наперсточник» (тот самый, который, идя налево, сказки говорит ☺ ). Здесь все просто. Есть три горшка, кот кладет под один из них молодильное яблоко — а вы замечайте (угадывайте), под какое. Но и тут есть одна хохма, которая мешает/помогает в зависимости от версии игры. Например, я еще НИ РАЗУ не сумел проиграть яблоко. А вот всеми уважаемый Maniac его ни разу не сумел выиграть. Наталкивает на размышления, не так ли?..

Вторая мини-игра — это файтинг. Драка, кстати, тоже подразделяется на два вида (угу, два раза придется драться ☺). Первый — это кулачный бой, а второй — ухватом. В любом случае, управление здесь напоминает пресловутый Alone in the Dark, если такое сравнение вообще применимо к файтингу с видом сбоку. Короче говоря, чтобы ударить, надо зажать клавишу действия (**Пробел**) и клавишу, отвечающую за направление. Не с первого, так со второго раза вы в этом разберетесь.

Третья мини-игра — это гонка. Тут вообще проще не бывает. Гоняемся за бабкой по кругу, стараясь не наехать на камни.

Четвертая мини-игра — это кошмар ☺ Нужно, старательно соразмеряя силы, прыгать с кочки на кочку по болоту. Лично мне это ни разу пройти не удалось. Каждый раз я либо промахивался по очередной кочке, либо забивался в «мертвый конец» (© PROMT).

И пятая — совсем все просто. Нужно забить Змия Горыныча дубинкой. У Зеленого Змия три головы, и каждая имеет тенденцию каменеть после нескольких ударов, а потом еще и респауниться при долгом простое.

## Как Степан-Дурак за кладом ходил. (Часть 4, баллада)

Однажды ранним утром, когда солнце не взошло...
Возвращался с деньгами наш рыцарь,
И злобный доктор Кертис заметил тут его —
Пришлось Степану с ним делиться.
Тяжела старшего кадета жизнь, ну что тут сказать? Никуда от нее ведь не деться...
Так что, люди добрые, надо дальше пилять, может быть все еще обойдется.
Совсем уж дальше плохо дело наше пошло —
Вон Маньяк впереди пробегает,
Степан вздохнул, опять пришлось про жадность забыть,
Вот герой наш кошелек открывает...
Совсем уж денег мало осталась в кошельке,
Чего делать дальше, Стёпа не знает...
А между тем, прослышав про халяву, взяв мешки,
К Стёпе пол-академии сбегает...

## И более того...

И более того, напрашивается вопрос: почему такая маленькая, неразнообразная и все такое прочее ☺ игра получила столь широкое распространение? Уж не знаю почему, но народ часами пытался разгадать секрет болота с лешими, гонялся за Бабой-Ягой на печке Емели и с воплями бил Змия.

Далеко не последнюю роль во всем вышеперечисленном играет озвучка. Половина гениальности «Аллодов» и *(глубоко вдыхает, потом выдает)* «Проклятых Земель» *(слышен свист из зала, в Стёпу летят гнилые помидоры)* кроется именно в озвучке. Вспомните, кто из вас не улыбался, слыша реплики благородного Иглеза или самоуверенные вопли Хадора-Забияки? Или просто звон мечей? Ну так вот, смею вас заверить — я не улыбался ☺. Оставался, так сказать, абсолютно серьезным на протяжении всего времени. А в «Вороне» озвучка все-таки заставит вас ухмыльнуться. Нет, там, конечно, нет озвучивания речи и «искрометного юмора» а-ля «Саботаж», но согласитесь, что стук ведра то по кочерге, то по голове Ивана (Степана?)-Дурака озвучен довольно талантливо ☺.

## Если бы я был Талером в плохом настроении

Да-да-да! Разработчики «стригут капусту»! Вот так берут — и большими садовыми ножницами стригут капусту! КА-ПУСТУ! Понимаете, о чем я? Вот взяли такие большие ножницы и стригут, и стригут, и стригут, а мы все ведемся, и ведемся! Суть в том, что вся игра — это просто стрижка КАПУСТЫ, и никакая это на самом деле не игра, а чистая капустосостригалка! Господа! Мы видим, что разработчики даже 12 лет назад только и делали, что «стригли капусту»! Вот так — берут КАПУСТУ, берут НОЖНИЦЫ и стригут, стригут, стригут... В конечном итоге им — капуста, нам — кочан! Вы знаете, что такое кочан? Это когда разрабы берут капусту и состригают с нее все листья! Ножом, ножницами, тесаком, АК-47, «узи», Мечом Хаоса +2, посохом радужной молнии, бластером, протонной торпедой... Ой, куда-то я не туда залез. Одним словом — не играйте в эту голокочанную зелень! Капуста форева!

## Что-нибудь еще?..

А что еще ☺? Советы по прохождению? Не смешите меня жить. Разве что могу посоветовать активно юзать блок (это, конечно, не вторая «Готика», но блок тоже очень жить помогает) и помнить, что в игре присутствует два варианта ударов — сильный (но с большой вероятностью промаха) и слабый, но довольно точный. По поводу прыганья с кочки на кочку могу посоветовать только одно. Пропускайте этот идио...идеологически выдержанный уровень! Или ищите солюшен. Вы даже представить не можете, КАК будете психовать, когда в очередной раз почти-почти допрыгав до конца, наткнетесь на водяного или не рассчитаете силы и бухнетесь в воду.

Гонки — форева ☺. Тут главное — не наезжать на кочки, потому как с каждым наездом у вас отнимается кусок молодильного яблока. Зато с каждым наездом на избушку они восстанавливаются. А как прикольно улетает избушка Бабы-Яги — вообще словами не описать.

Ну, и побивательство ☺ Зеленого Змия (пьянству — бой! ☺) вообще no comments. Бейте и прикрывайтесь щитом почаще. Помните, что лупануть Змия можно только тогда, когда он подастся вперед, чтобы дыхнуть огнем. Тут надейтесь только на удачу, и да пребудет с вами Сила ☺.

## Если бы я был Талером в хорошем настроении

Да. Эта игра может напомнить мне только о тех старых добрых временах, когда еще плохонькие игры на 486-ом могли доставлять мне такое удовольствие, какого не доставляет теперь даже самая модная игрушка на самом навороченном компе. Эта игра может действительно вернуть вас в детство, заставить вспомнить те самые веселые и задорные сказки, которые в свое



время заставляли нас смеяться и плакать, но всегда слушались с таким интересом, с каким теперь не смотрят даже Чебуратора-3. Э! Маньяк! Положи пиво на место! Какого хрена, там еще полкружки! О чем бишь я? Ага, так вот, не смотрят даже Чебуратора-3. Нет, что-то не то. Не будет цеплять среднестатистического читателя за живое... А, ну и черт с ним, пускай не цепляет! *(Пишет дальше.)*

## Вывод

А что тут выводить ☺? Статью читать надо было. Исключительно из вредности не буду я писать вывод, чтобы даже самый большой литературоненавистник сподобился прочитать весь тот бред, который я наваял. Авторская гордость, так сказать...

## ДЗВР жив!

Старший кадет Стёпа шел с пустым кошельком, вспоминая о светлых днях похода за Кладом. В левой руке Стёпа держал небезызвестный ухват, в правой — безызвестный пока что отчет. Здание ДЗВР медленно разваливалось, ибо кроме Ранда некому было гонять кадетов. Проходя мимо заваренной двери бункера, где писали похмельный отчет Глюк и Кертис, Стёпа усмехнулся. Затем он аккуратно открыл (руками) дверь бывшего кабинета Ранда и, тяжело вздохнув, положил отчет на стол. «Все течет, все меняется... — подумал агент. — Кто-то другой займет место Ранда...» С еще более тяжелым вздохом Стёпа отправился назад, грохоча сапогами по полупустым коридорам ДЗВР.

*Автор просит извинения у Талера. Не корысти ради, а токмо волею озверевшей толпы во главе с Леголасом* ☺.

RAND



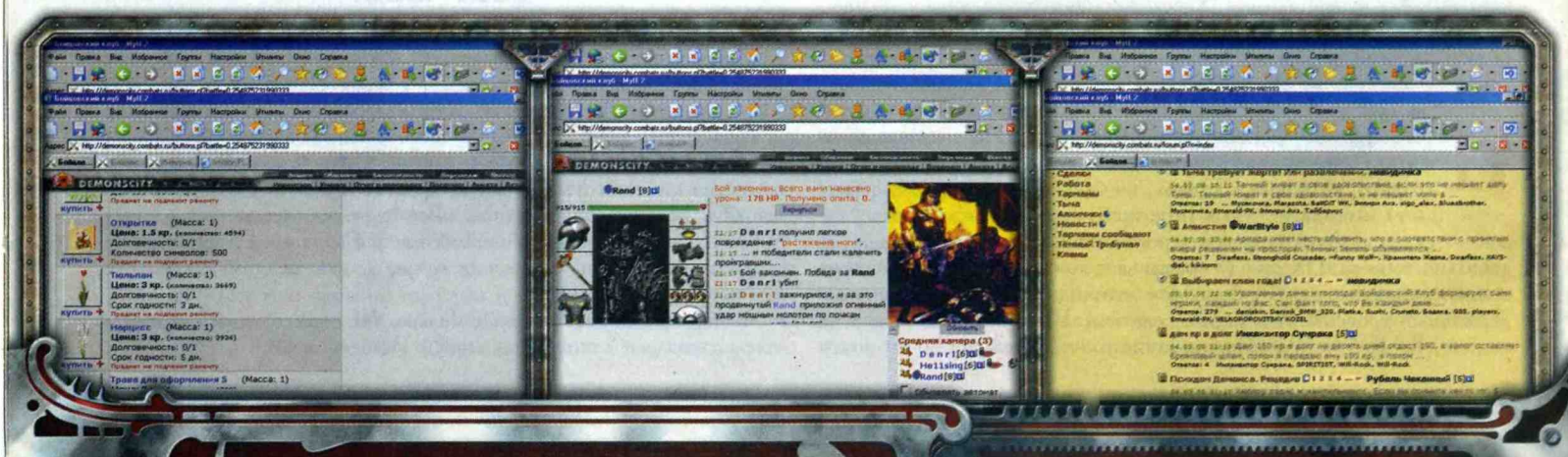

Наверное, нет на просторах русскоязычного сегмента сети Интернет человека, интересующегося играми, который бы не слышал хоть раз про «Бойцовский Клуб» (**www.combats.ru**). Писал про него уже и МИК, и его старший брат МК. Кстати, статья вашего покорного слуги в МИК была первой из появившихся в печатных изданиях ☺. И несмотря на то, что за прошедшие два с половиной года (статья про «БК» была опубликована летом 2002 года), похожих на «БК» проектов появилось немало, именно он остается лидером среди игр подобного рода. Теперь, в преддверии его трехлетия, которое будет отмечаться 18 марта, я решил задаться вопросом, почему так? Что сделало людей, которые практически каждый день набирают в адресной строке броузера **www.combats.ru**, потребителями именно этой услуги?

Начну я, наверно, с нескольких историй. Сам я узнал о существовании этой игры в мае 2002 года от одного из игроков шарда Age of Power. Он сказал, что ничего более интересного к этому моменту не видел. Мол, все остальное — полный отстой и лабуда. Естественно, я заинтересовался. Как так? В чем дело? Изначально игра меня не очень впечатлила, ведь к этому моменту я уже играл в «Ультиму» на нескольких шардах и в MUD`ы. Где динамика? В чем смысл игры? Выбрать одну из 4-х точек для удара и так же для блока? Интерес где? Однако я решил попробовать и 20 мая 2002 года зарегистрировался в клубе. Для начала я посмотрел на прочих обитателей комнаты. Почему-то большинство из них были сильнее меня. Не понял... Обратился к тому, кто мне показал игру. Он ответил, что стоит в самом начале раскидать «статы». Мол, увеличь что-нибудь, и тоже сможешь нормально драться. Почитав все, что написано в библиотеке, я увеличил интуицию и... доблестно проиграл свой первый бой. Но экстаз, который я получил от этого, нельзя было сравнить ни с одной онлайн-игрой. Ведь в большинстве из них все решает скорость реакции, коннекта в сеть. А тут все решала моя логика. Я, просматривая лог боя, пытался представить, куда именно будет бить мой соперник, и что он будет «блочить». Человек, дерущийся со мной, естественно, пытался решить ту же самую задачу. Удар — блок, удар — блок. Чья логика сильнее? Именно то, что наконец появилась игра, где один человек может выиграть у другого за счет правильной логики, и покорило мое геймерское сердце. И я оказался не одинок. Население клуба росло в геометрической прогрессии. Его администрации очень скоро пришлось ставить дополнительные сервера для новых бойцов.

Они получили название городов. То есть каждый отдельный сервер «БК» является отдельным городом. Между ними ходят кареты, а можно воспользоваться специальной магией — телепортом. А поскольку в те далекие времена в магазинах был большой (если не сказать — огромный) дефицит на вещи, а в новых городах магазины всегда были вначале полными, то, естественно, начался процесс переезда людей из города в город, развитие торговли и прочее. К концу 2002 года «Бойцовский Клуб» стал самым популярным развлекательным проектом Ру-Нета. Естественно, столь популярный ресурс привлек внимание многих недобросовестных пользователей. Появилось множество сайтов-взломщиков «БК». Обычно они представляли из себя страницу, похожую на стартовую страницу «Клуба», где просили ввести логин и пароль пользователя. В результате эти данные попадали в руки взломщиков. И несмотря на то, что администрация клуба оперативно закрывала подобные ресурсы, они появляются и по сей день.

Однако были и более успешные попытки взломать «Клуб». Так, еще летом 2002 года российский журнал «Хакер» опубликовал у себя на сайте (была ли печатная версия этой статьи, мне неизвестно) два способа «багового» использования ресурсов «Клуба». Один из них был связан со способом передачи информации о блоках персонажей (использовались дробные числа ударов), второй, более серьезный, основывался на использовании некоторых тегов в информации о «чаре». В результате при помощи первого способа можно было бить всегда мимо блока противника, а при помощи второго можно было получить пароль от него. Оба бага были в экстренном порядке исправлены дирекцией «Клуба». Самое интересное, что и сейчас, через два с половиной года после их исправления, находятся сайты-взломщики, рекламирующие оба эти способа. Я же, вслед за администрацией «Клуба», могу сказать лишь одно: *«Внимание! Никогда и никому не говорите пароль от своего персонажа. Не вводите пароль на других сайтах типа «новый город», «лотерея», «там, где все дают на халяву». Пароль не нужен ни паладинам, ни кланам, ни администрации — только взломщикам для кражи вашего героя. Администрация».*

Клуб рос настолько быстро, что его руководители иногда не успевали прописывать новые уровни для персонажей, поэтому третий «ап» (межуровневое поднятие характеристик) на седьмом уровне и первый «ап» на восьмом получились очень длинными. И, так как денег на ремонт предметов игрокам не хватало, ими были придуманы и введены в обиход «форматные» бои. Что они из себя представляли? Принимающие в них участие бойцы заранее договаривались о так называемом «формате» боя. К примеру, бой только на самом простейшем ору-



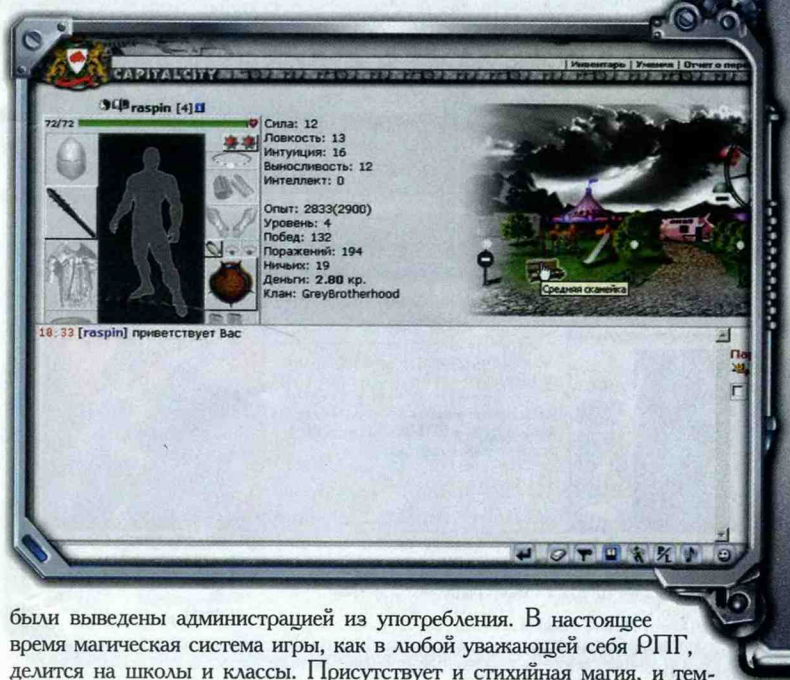
жии. Или бой на любом виде оружия при надетом кулоне и трех кольцах, дающих только увеличение статистик персонажа. Такой бой назывался «кулонным». Преимущество форматных боев заключалось в скорости их проведения, малых затратах на ремонт и быстром восстановлении уровня жизни участников боя. В дополнение к четырем основным видам форматных боев игроки изобрели еще несколько десятков различных форматов.

Все было бы хорошо, однако многие из тех, кто играл в это время, стали блокировать своих персонажей и начинать играть заново. Причем «раскачиваясь» именно под форматный тип боев. То есть, силы и выносливости — только, чтобы надеть оружие, а ловкости и интуиции — как можно больше. Такая прокачка получила название «мутантской». И поскольку подобные «мутанты» были в «форматах» гораздо сильнее бойцов, прокачавшихся под тяжелые виды брони, последние, естественно, оказались этими событиями недовольны. А так как форматные бои никак не поддерживались администрацией «Клуба» и не были защищены программными методами, они начали входить в них полностью одетыми. Как вы понимаете, полностью одетый персонаж мог, не затрудняя себя, убить трех-четырех «мутантов-форматчиков». Игроки, предпочитающие форматные бои, понятное дело, испытывали лютую ненависть к подобным персонажам и называли их «шакалами». «Как же так? Мы хотим драться по нашим правилам, а нам не дают!»

Но нашлась управа и на шакалов. Многие члены так называемых «топ-кланов» (кланов, сотрудничающих с администрацией проекта и за это получающих определенные бонусы) начали помогать «форматникам». Одетые в недоступные для рядовых бойцов вещи, клановые броню, щиты и прочие детали одежды, они стали вмешиваться в бой против «шакалов». У тех, даже одетых в самые лучшие вещи из магазинов, против них было шансов не больше, чем у «раздетых» бойцов-форматников. Противостояние «шакалы vs все остальные» продолжалось с переменным успехом больше года. За это время было создано даже несколько кланов, объединяющих в своих рядах шакалов. Однако в результате существующее положение дел перестало устраивать и администрацию «Клуба». Ведь зачем делать новые вещи — точнее говоря, кто будет их носить? — если большинство игроков дерутся в форматных поединках? Выход был найден достаточно оригинальный. В один прекрасный день были изменены формулы расчета получаемого за бой опыта. Теперь боец, одетый полностью, за победу над равным противником получал гораздо больше опыта, чем если бы он был одет «по формату». И буквально в течение месяца форматные бои приказали долго жить ☺. Хотя и по сей день многие игроки решают тряхнуть стариной и время от времени объявляют бои то на первичном оружии, то на костылях.

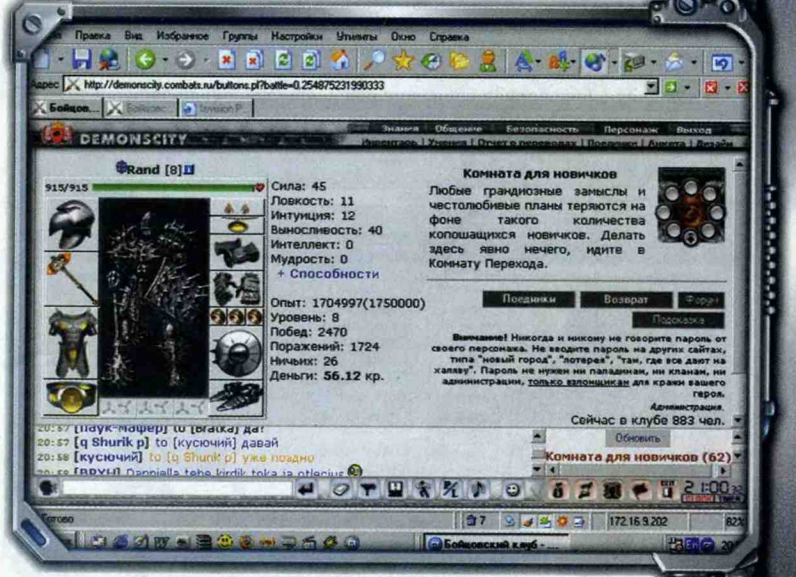
Практически одновременно с уничтожением форматных боев из игры были выведены почти все старые вещи, а в магазинах появился огромный ассортимент новых предметов. Если, к примеру, раньше все были похожи в боях, как две капли воды, отличие составляли только вещи, которых требовала склонность персонажа, то новые вещи четко разделили воинов на несколько классов. Воины-«уворотчики», использующие высокий параметр ловкости; воины-«критовики», использующие свою интуицию для нанесения критических (усиленных) ударов, и «танки», делающие основную ставку на толщину брони и количество жизни. Каждый из классов имел и имеет свои преимущества и недостатки. Не осталась в стороне и магическая составляющая игры. Выведенные в отдельный класс бойцы-маги, используя силу интеллекта и мудрости, очень часто могут решить исход самого большого поединка. Однако и у воинов есть способ бороться с ними. Употребляя специальные эликсиры, они могут на некоторое время поднять свою сопротивляемость различным видам стихийной магии. Хорошо «упитый» эликсирами боец способен один на один вынести даже самого сильного мага. Так автор этой статьи однажды убил самого сильного мага «Клуба» — «Волшебство».

Магия в данной игре, кстати, вещь очень интересная. Практически с самого начала появления «Клуба» бойцам было доступно несколько заклинаний. Самых применяемых было два: «клонирование» и «переманить клона». Первое запускало в игру вашу точную копию, правда, управлял его боем робот. Второе, как следует из его названия, переманивало клона на сторону игрока, применившую эту магию. Затем стали появляться вещи со встроенной магией. То есть игроку даже не нужно было покупать то или иное заклинание. К примеру, «перчатки вампира» позволяли во время боя восстановить свою жизненную энергию за счет энергии союзников по команде. Это было выгодно делать хорошо раскачанным бойцам, выпивая энергию тех, кто был гораздо слабее. Особой популярностью пользовалось так называемое «Оружие Хаоса». В каждом таком мече или топоре раз в день возобновлялось заклинание вызова огненной элементали — весьма серьезного союзника в любом бою. Однако впоследствие подобные вещи



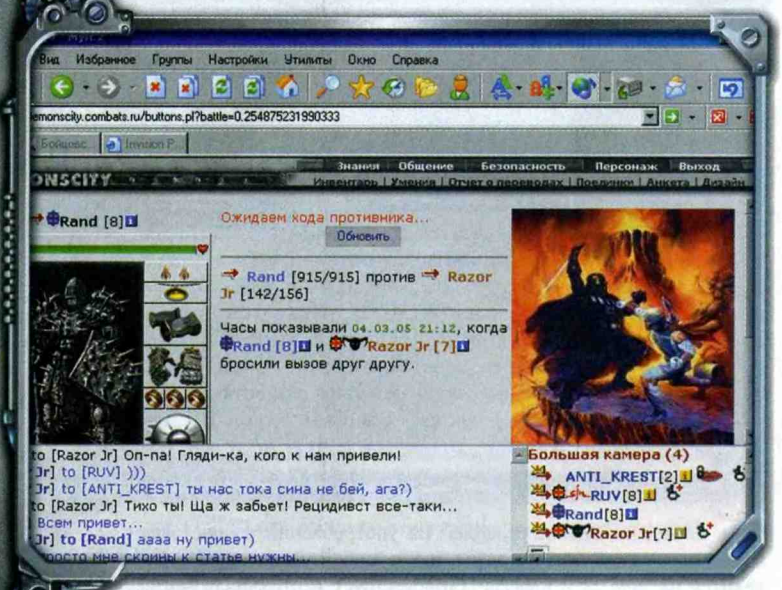

были выведены администрацией из употребления. В настоящее время магическая система игры, как в любой уважающей себя РПГ, делится на школы и классы. Присутствует и стихийная магия, и темная, серая и светлая магия. Заклинания делятся на боевые, защитные, контрзаклинания — и только для того, чтобы объяснить все тонкости магической составляющей игры, понадобилась бы не одна статья.

Я уже упоминал о так называемых «топ-кланах». Однако, кроме подобных сообществ, сотрудничающих с администрацией в развитии проекта, в «Бойцовском Клубе» очень много и просто кланов, без неформальной приставки «топ». Несмотря на то, что создать клан в нынешнее время — весьма затратное в игровых деньгах ме-

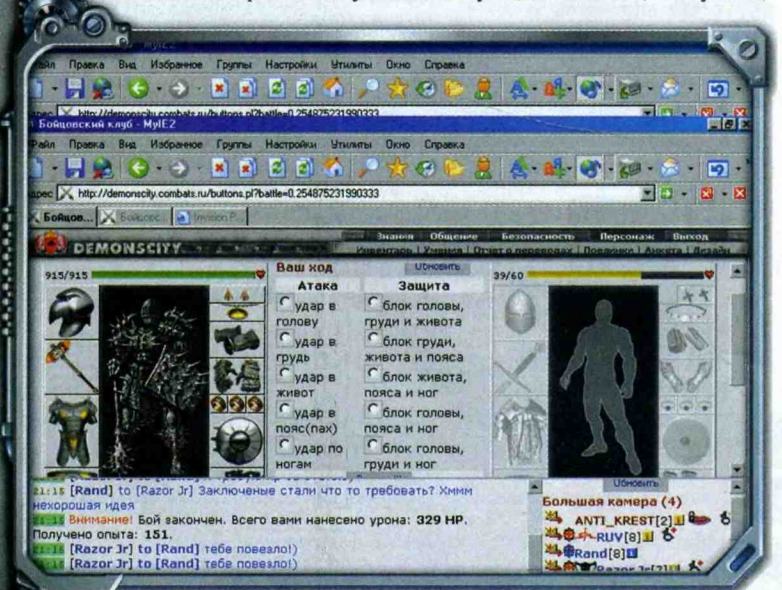



роприятие, новые сообщества бойцов получают свои эмблемы и прописки в энциклопедии «Клуба». Надо вообще заметить, что общение составляет, на мой взгляд, одну из основных, если не основную часть игрового процесса. Опять-таки приведу в пример себя, любимого. Именно в «Клубе» я встретил девушку, с которой был знаком еще с 1992 года, и которая впоследствии эмигрировала в Германию. Она и стала моей виртуальной женой. Надо заметить, что такие браки очень

распространены на просторах «Клуба». Люди знакомятся между собой, вместе дерутся, общаются и в результате идут к модераторам проекта за виртуальной росписью. У некоторых членов клуба практически вся «инфа» забита виртуальными папами-мамами, бабушками-дедушками, детьми-внуками и прочими родственниками. Однако если, к примеру, у меня свадьба так и осталась виртуальной, то счет полностью реальных браков людей, познакомившихся на просторах «Бойцовского Клуба», уже идет на десятки, если не на сотни. Конечно,




подобные вещи происходят время от времени и в обычных чатах, однако если там выразить свою любовь к избраннику или избраннице сердца можно только смайликами, то в «БК» ваша любовь может получить более материальное воплощение. Вы можете посылать любимому человеку красивый букет цветов или открытку, которые будут отображены в информации о нем. Причем некоторые из этих букетов являются грозным оружием в игре. Правда, стоит это удовольствие достаточно большую сумму игровых денег. Поэтому если ваш избранник получает такой букет, он понимает, что чувства,




которые вы испытываете к нему, действительно серьезные. В отличие от других подобных игр, в «БК» подзаработать в какой-нибудь шахте или, там, лесопилке нельзя. Деньги можно либо получить с ростом своего опыта, либо заработать на торговле, лечении или, к примеру, подрабатывая наемником в битвах. Поэтому все игроки, имеющие постоянный доступ в Сеть и проводящие много времени в «Клубе», не только дерутся, но и обеспечивают рост своего благосостояния. Но если деньги есть, то почему бы не порадовать любимого человека? На форумах «Клуба» было даже несколько топиков о детях, родившихся в подобных союзах. Так что в какой-то мере «Клуб» помогает решить демографическую проблему в странах СНГ ☺. И еще один пример — опять-таки из реальных случаев в «Клубе». Иногда на форумах «Клуба» появляются топики о том, что тому или иному бойцу нужна срочная помощь в реальной жизни. Обычно это связано с внезапной болезнью и тому подобными ситуациями. К примеру, в январе этого года была срочно нужна для операции кровь редкой группы. Буквально за два дня нужное количество крови было собрано. И это неудивительно, ведь за день в «Клуб» заходят десятки тысяч бойцов, за каждым из которых стоит реальный человек.

Очень широко на просторах РуНета представлена и около «БКашная» комьюнити. И это не только сайты кланов «Бойцовского Клуба», хотя они составляют его основную часть. В настоящее время выходит пять интернет-изданий, посвященных именно «Бойцовскому Клубу». В них освещаются события, происходящие в «Клубе», взаимодействие игроков и администрации и так далее. Весьма широко представлено творчество на околоклубную тему. По моим подсчетам, только художественных рассказов, сказок и историй на клубную и околклубную тематику написано и опубликовано в Интернете порядка пяти тысяч штук. А некоторые флэш-мульты, посвященные «Клубу», по своему качеству, на мой скромный взгляд, не уступают знаменитой Масяне. Все это в комплексе создает неповторимую клубную атмосферу. Действительно, подумайте сами, в каком еще месте могут говорить на равных управляющий крупным банком и пятнадцатилетний школьник? Или топ-менеджер крупной компании и барменша компьютерного клуба? Я лично другого такого места не знаю.

Все это не осталось незамеченным Интернет-общественностью РуНета. На исходе 2004 года «Бойцовский Клуб» стал обладателем *Премии РуНета* в номинации «Развлекательный проект РуНета». По итогам голосования среди пользователей он признан абсолютным лидером «Народной десятки». А *Константин Брысин*, Генеральный директор проекта «Бойцовский Клуб», признан «Человеком года».

Вот что он говорит о себе и о проекте: «*...В Интернете, и в особенности в нашей сфере, нет шаблонов, и работать трудно, потому что постоянно требуется принимать новые и ответственные решения. Это работа, которая требует постоянного обучения и совершенствования.*

*В Интернет-общении есть как свои положительные, так и отрицательные моменты. Иногда приходится сталкиваться с людьми, несущими в себе деструктивное начало, которое болезненно для всего Интернет-сообщества. Мы считаем, что в Интернете должна превалировать культура общения и взаимного уважения.*

*Что касается номинации «Человек года», то я с гордостью могу сказать, что на сегодняшний день с нами работают лучшие специалисты в этой области, и мы надеемся, что будем и дальше продолжать радовать пользователей новыми разработками. Мы пользуемся счетчиком статистики на Рамблере, и она демонстрирует вам наши достижения*». **(http://people.rambler.ru/face.html?s=13&year=2004)**

18 марта этого, 2005 года, в ночном клубе «Зона» состоится празднование трехлетия с момента организации «Клуба». За это время он прошел длинный путь от проекта, созданного в основном для развлечения себя и знакомых, до игры международного класса. Да, да, я не оговорился, именно международного. По адресу **www.combats.com** находится англоязычный сервер игры, причем если вы хотите попасть в этот город из русскоязычной части проекта, вам, как и в реальной жизни, придется получать специальную визу. Обещают также сделать сервера с поддержкой и других иностранных языков.

Что я могу сказать напоследок нашему читателю? Если у вас есть Интернет, хотя бы час-другой свободного времени, и вы хотите принять участие в самой увлекательной online RPG, то не сомневайтесь, набирайте в адресной строке броузера **www.combats.ru**. Мир виртуальных битв, торговли и общения ждет именно вас!

P.S. Автор статьи не несет никакой ответственности за то время, что вы потратите на пребывание в «Бойцовском Клубе».

P.P.S. Выражаю особую благодарность Margot de Valios за неоценимую помощь в работе над статьей.

# Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

# ТАЙМ-АУТ

## Прекрасная весна

Глядя, через разрисованные морозом стекла на сугробы, окружающие здание ДЗВР подобно вражеским пехотинцам, невольно смотрю на календарь. На календаре март, за окном январь. Если верить календарю, завтра (принимайте во внимание, когда писался «Автоответчик» ☺) 8 Марта, Международный женский день и праздник весны. Если верить глазам — завтра Рождество.

Да, затянулась зима, затянулась. Как там у классика?

*Буря мглою небо кроет,*
*Вихри снежные кружа,*
*В подворотнях волком воет,*
*Вот такая... блин... весна.*
*(с) Классик*

А ведь еще недавно казалось, что зиме пришел полный и безоговорочный конец, что противостояние закончено и противник отправлен в глубокий нокаут. Где-то до ноября. Ан нет. Бой продолжается, делайте ставки, камрады, делайте ставки. К примеру, что случится раньше — наступит весна или из МИКа исчезнут прайсы? Впрочем, ответ известен — раньше наступит осень ☺.

Кстати говоря, не заваливайте меня гневными письмами на эту тему, в любом случае это бесполезно. Ибо такие вопросы не в моей компетенции. К сожалению. Я бы их давно заменил на что-то. А так — ждем, пока начальство скажет «надо» и мы ответим «есть».

Ну ладно, давайте о чем-то другом поговорим. Во-первых, как вы, наверное, заметили, в этом номере «Автоответчик» стал меньше, и итогов конкурса в нем нет. Почему?

Во-первых, в прошлом «Автоответчике» мной была допущена ошибка с датами, так что, дабы ее исправить, конкурс было решено продлить. Поэтому, внимание, новые даты ☺. Прием цитат заканчивается 21-го марта! Запомните или запишите — 21-го. А итоги мы подведем 4 апреля. Так что цитаты можете слать. Кстати, на сегодняшний день у рекордсмена порядка двухсот цитат.

Во-вторых, прошлый «Автоответчик» вышел, мягко говоря, слегка раздутым. Так что я его решил немного скомпенсировать сокращением этого.

И, в третьих, если честно, то со всеми этими праздниками я просто физически не успевал подвести итоги. Очень уж вы оказались активными, даже и не ожидал. Засыпали меня письмами — покруче, чем улицы города засыпало снегом.

Так что ждите. Итоги и избранные цитаты в следующем «Автоответчике».

## Опять? Нет. Снова

Просто с завидным постоянством получаю письма следующего содержания, данное прислал камрад Костя:

*Здравствуйте дорогой Кертис! Пишу вам первый раз, хоть читаю ваш журнал уже давно. Не знаю попадет ли оно в «Автоответчик», но хочу чтобы вы его прочитали. О том что ваш журнал класний, недорогой речи не идет. У меня к вам есть несколько вопросов. Почему Талер так мало пишет? Если чесно, то он и ты — мои любимые авторы. И квест — мой любимый жанр. Но вот мой главный вопрос. Как можно в вашем журнале напечататся? Я уже имею немало игрового опыта и считаю что могу написать достойную статью. Вот я уже видел много новых авторов и думаю, что могу написать не хуже.*

Камрады, я все понимаю, но, как мне кажется, на этот вопрос я отвечал миллион раз. Первое, запомните — у нас есть **MiKPortal**, на котором имеется форум (**www.mikportal.org/forum**). А в форуме есть раздел, где вам подробно ответят на все вопросы по поводу того, как писать. Это если вы не можете найти на **Игрограде** (**www.igrograd.com.ua**) мои *Уроки Чистописания*. Кстати, поскольку «Поиска» на Игрограде нет, а помощь начинающим авторам — дело полезное, я, потратив немало времени, свои статьи нашел, после чего выложил на форум, в соответствующий раздел — Мой Игровой Компьютер, ветка так и называется — Уроки Чистописания (**http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=6975&st=0&#entry1028760**). Надеемся, вам и этот материал, и этот топик помогут.

## Полезный совет

Ну и напоследок — последний совет, который тоже является ответом на целую уйму писем ☺. Кто спрашивал, перечислять не стану, а ответил камрад *Olgerd Leen Outlander:*

*Хай, Кертис!*

*Хочу обратиться к отчаявшимся читателям, у которых до сих пор стоят слабенькие «ГейФорсы» 2 и 4 серии MX. Теперь у вас запустится и «Принц Персии», и «Сплинтерская Цель Пандора Назавтра», и «Сайлент Хилл», а также много других игр, в конце обзора коих автор гаденько смеется о шейдерах.*

*Сразу после выхода купил я лицензионный акелловский «Принц Персии», выложив за него приличную сумму; руководствуясь фразой «Авось покатит!» — а был (и есть) у меня «ГейФорс» 2 MX 400 64 Мб. Не покатило ☹... Наслушавшись хвалебных речей, забросил игру на верхнюю полку и выкопал недавно, когда играть стало не во что. Порыскав в Инете, я насобирал инфы и таки смог запустить у себя «Принца». Хочу поделиться опытом.*

*Итак, для 2MX по ссылке* **http://www.tommti-systems.de/main-Dateien/TOOLS/dontlinkthefile_3danalyzer-v23.rar** *или* **http://www.blane.nm.ru/files/dontlinkthefile_4danalyzer-v22.exe** *качаем хорошую прогу 3D-Analyzer версии 2.2 или выше (для 4MX пригодится тоже, но не в «Принце»). Эта прога делает процессорную эмуляцию шейдеров, и не только. Затем, распаковав куда-то архив, запускаем.*

*Нажав на кнопку номер раз (они пронумерованы), лезем в директорию «Принца» и выбираем POP.exe. Затем выбираем его же, нажав на вторую кнопку. На третью кнопку вешаем PrinceOfPersia.exe — Лаунчер (в старых версиях проги этого нет, и игра не запустится, так что качайте последнюю). Затем на панели Hardware limits (cap bits) ставим галочки на emulate pixel shader caps, emulate bump map caps и emulate max. sim, после чего в Vendor ID и DeviceID прописываем 1. Для облегчения жизни внизу окошка нажимаем кнопочку Save Batch и бросаем бат-файл в папку игры, а потом делаем на него ссылку на «Рабочий стол» или уже куда захочется. Запускаем, предупреждение «продолжаем», на вопрос о безопасной графике отвечаем твердым «нет».*

*Вот тут закончились мучения с «ГейФорсом» 2. Начались общие для 2 и 4.*

*При запуске на экране образуются непонятные белые пятна и иероглифы. Из главного меню (только!!!), заходим в Опции — Графика. Выключаем туман и отражения, ставим средними все остальное и меняем разрешение с 800×600 на 640×480, подтвердив сохранение. После переходим обратно на 800×600, затем ставим все на минимум (это вам все таки не титаниум и не FX). Не помогло? Повторить извращение видеонастроек до достижения оптимального результата, варьируя настройки качества. Может помочь нажатие два раза на* **Alt-Tab**. *И не добивайтесь полного отсутствия пятен — им причина те самые шейдера ☺. Достаточно, чтобы пару оставалось — все равно все не уберете, а картинку они не сильно портят.*

*По слухам, так запускали «Принца» даже на GeForce 2GTS 32 Мб ☺...*

Сенкс за совет. Ну, а я присоветю обладателям MX`ов одно. Апгрейд.

На этом прощаюсь с вами. До следующего номера. Ждите итогов! Пишите.

Дмитрий ТАРАНДИН

# Галопом по компам 2

*Продолжение, начало см.: МИК №10 (172)*

## Высший пилвольтаж

Существует такой способ разгона железа, как вольтмоддинг. На мой взгляд, это очень уж суровый метод достижения дополнительных попугаев в тестах ☺. Недостатков здесь несколько. Во-первых, вы теряете гарантию на комплектующие. Во-вторых, реальный прирост производительности лежит в пределах всего 10-15% (за исключением отдельных редких случаев), но расплатой за это может стать «спаленная» девайсина. Ведь даже если вы правильно все рассчитали ☺, но не обеспечили достаточного охлаждения, срок службы микросхем резко уменьшается.

Хорош этот способ в том случае, когда при разгоне другим методом (повышение рабочих частот, разблокирование дополнительных возможностей) необходимо обеспечить более высокую стабильность работы. Конкретно на этом способе останавливаться не будем, т.к. в Интернете можно найти большое количество информации с подробным описанием по многим комплектующим, да и рассматриваем мы не разгон, а оптимизацию, а это, пардон, разные вещи.

## «Строим» систему

Оптимизация операционной системы — процесс весьма трудоемкий, но при этом и весьма действенный. Изменив определенным образом конфигурацию операционной системы, можно добиться от компьютера гораздо лучших результатов. Иногда эффект от такого «тюнинга» ОС сравним с приобретением более быстрых комплектующих. Далее я постарался привести основные приемы оптимизации, которые справедливы для семейства Windows, в частности для XP, т.к. опыта работы в других системах, к сожалению, я не имею. К тому же, по Linux есть весьма большое количество информации в МК.

Интересно, что «самооптимизация» в Windows XP производится постоянно. По мере того, как вы запускаете приложения, Windows «наблюдает» за вашим поведением и записывает динамический файл *layout.ini*. Каждые три дня, после того, как система сочтет компьютер бездействующим, она изменяет физическое местоположение некоторых программ на жестком диске для оптимизации их времени запуска и выполнения. XP также ускоряет процесс загрузки системы и оптимизирует запуск программ с помощью предсказаний. Windows наблюдает за кодом и программами, которые запускаются сразу после загрузки, и создает список, позволяющий предсказать запрашиваемые данные во время загрузки. Точно так же при запуске отдельных программ, система следит за используемыми программой компонентами и файлами. При следующем запуске приложения Windows предсказывает список файлов, которые потребуются программе. Ядро системы следит за страницами, к которым обращается данный процесс сразу же после его создания. Далее служба создает ряд инструкций предсказания. Когда процесс будет создан в следующий раз, ядро выполнит инструкции предсказания, ускорив выполнение процесса. Оптимизация диска и ускорение запуска приложений/загрузки тесно работают вместе. Списки, записанные при запуске приложения и при загрузке системы, используются при выполнении оптимизации файловой системы для более быстрого доступа к программам. Но, несмотря на все вышесказанное, нужно помочь своему компьютеру в достижении максимума возможного.

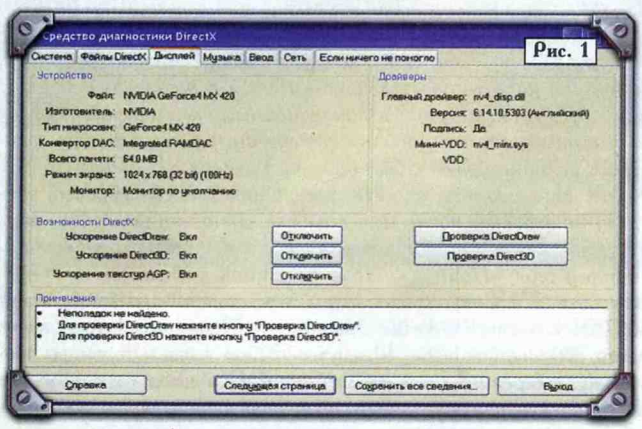


Рис. 1

## Благородный почин

Ну, во-первых, само собой разумеется, необходимо установить последние версии драйверов на все комплектующие (обязательно — на видео-, звуковую карту, чипсет), прошить последнюю версию BIOS материнской платы. Желательно также обновить DirectX от Microsoft (последняя на сегодня версия — 9.0c). Можно еще установить последние сервиспаки к операционке.

Далее следует учесть, что по умолчанию операционная система устанавливает многие параметры так, чтобы компьютер работал стабильно, а не быстро. Но лучше ведь, когда он работает и быстро, и стабильно! Вот этим мы сейчас и займемся. Проверим, включено ли *ускорение DirectX (Пуск/Выполнить/dxdiag)*. В открывшемся окне на вкладке «Дисплей» (**рис. 1**) включаем «Ускорение DirectDraw», «Ускорение Direct3D», «Ускорение текстур AGP» (по умолчанию они и так включены. — *Прим. ред.*). Теперь прогуляемся в диспетчер устройств для проверки режимов работы IDE-контроллера. Откроем *Свойства системы (Win+Break)*, далее *Оборудование/Диспетчер устройств*. Выбираем *IDE ATA/ATAPI контроллеры/Первичный (Вторичный) канал IDE* и в свойствах на закладке «Дополнительные параметры» устанавливаем *Режим передачи DMA*, если доступно (**рис. 2**). Разумеется, режим DMA должен быть включен и в BIOS'е для устройств IDE, и лучше не доверять это компьютеру (AUTO), а сделать самому, установив максимально возможный для используемого устройства режим (ИМХО, лучше Auto, ибо обычный пользователь вряд ли представляет себе, какие режимы обмена данными поддерживает подключаемый им девайс ☺. — *Прим. ред.*). Здесь же в «Дополнительных параметрах» для канала, к которому ничего не подключено, «Тип устройства» следует выбрать «Отсутствует» (так и хочется спросить автора — зачем ☺?! — *Прим. ред.*).

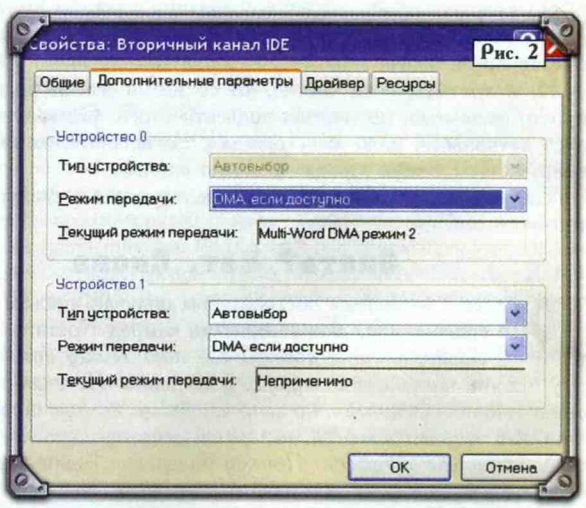


Рис. 2

Поставим на максимум аппаратное ускорение в свойствах видеоадаптера. Для этого заходим в свойства экрана, на закладке «Параметры» вызываем окно «Дополнительно» и там на закладке «Диагностика» выставляем полное аппаратное ускорение (**рис. 3**). (Обычно оно уже само там стоит ☺. — *Прим. ред.*)

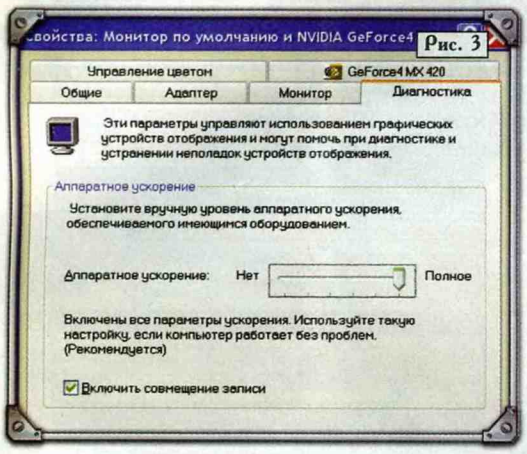


Рис. 3

## Виртуальная памятка

Виртуальная память (файл подкачки, *Pagefile.sys*, *Swopfile*) — область, выделяемая на жестком диске системой для хранения/обработки временной информации, в случае неразмещения ее в оперативной памяти по тем или иным причинам. По умолчанию система создает файл подкачки на системном логическом диске «C:», размер такого файла равен 1.5 объема ОЗУ. Ни то, ни другое не допустимо! (Вот те раз. Не иначе, автора надо в Майкрософт заслать, для консультаций ☺. — *Прим. ред.*) Файл подкачки не должен находиться на одном диске с системной информацией (об этом мне даже напомнил Photoshop 8 при первой загрузке). Для увеличения скорости работы с виртуальной памятью лучше размещать ее на самом быстром физическом диске (если их несколько). Если же в наличии имеется один винчестер, разбитый на несколько логических, желательно разместить файл подкачки в начале самого первого раздела, где скорость доступа выше. (Во-во, а это обычно и есть поруганный выше диск «C:» ☺. — *Прим. ред.*)

Теперь о размере, выделяемом под своп-файл. При недостаточном объеме оперативки (менее 512 Мб) лучше выделить для подкачки не менее 1 Гб. Но в любом случае минимальный размер файла подкачки желательно установить в два раза больше объема ОЗУ — это не даст ему фрагментироваться во время работы. (И можно будет сполна насладиться «тормозами» системы, возникающими из-за регулярного обращения к огромному файлу подкачки. — *Прим. ред.*) Максимальный размер виртуальной памяти лучше не ограничивать, т.е. чем он больше — тем лучше. Ну, а если не впадать в фанатизм, то максимальный размер файла подкачки желательно установить 2-4 ОЗУ. (ИМХО, для обычного пользователя лучше оставить определение размера файла подкачки на совести ОС, ибо ограничив виртуальную память, пользователь может получить проблемы с работой приложений (в т.ч. и игрушек), не догадываясь о «первоисточнике» проблем. — *Прим. ред.*) Настроить параметры виртуальной памяти в Windows 95/98 можно, зайдя в свойства системы *(Win+Break)* на вкладку *Быстродействие/Виртуальная память*. В XP: *Свойства системы \Дополнительно/ Быстродействие/ Параметры/ Дополнительно/ Виртуальная память/ Изменить* (**рис. 4**).

Для некоторого увеличения скорости работы старых компьютеров в XP часто рекомендуют отключать визуальные эффекты. Но зачем вам тогда XP? Да и не особо этот метод спасает на практике. (ИМХО, отключение «эффектов» всяко-разного выезжания меню и т.п. может сэкономить немало рабочего времени и нервов ☺. — *Прим. ред.*)

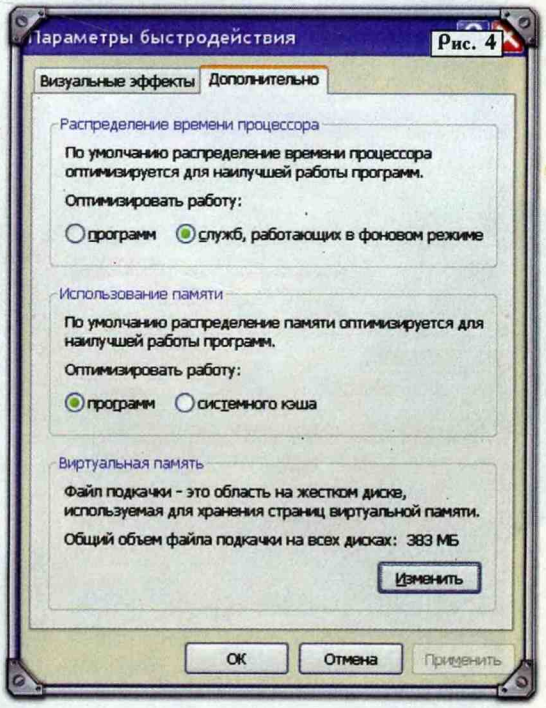


Рис. 4

## Зачистка винчестера

Скорость работы с имеющейся на винчестере информацией напрямую зависит от ее количества. (Не, ну как сказал! — *Прим. ред.*) Чем меньше информации, тем быстрее ее обрабатывает компьютер. Да и от свободного дополнительного места на винчестере, думаю, никто не отказался бы. Понятно, что важную и нужную информацию удалять никто не собирается, но можно ощутимо увеличить свободное пространство на винчестере, если знать, что можно удалить безболезненно.

Для начала немного теории. Вся информация на винчестере хранится в кластерах. А уж эти самые кластеры имеют определенный объем в байтах. Но тут и начинается самое интересное: в зависимости от используемой файловой системы и полного объема диска размеры кластеров отличаются. Так, например, в системе FAT32 на диске объемом 40 Гб кластер имеет размер 16 Кб, а в системе NTFS — 4 Кб. Зачем я все это пишу, если речь идет об освобождении дискового пространства? Дело в том, что даже если записать на винчестер файл размером 1 байт, то он займет место на диске, равное одному кластеру. Размер в разных случаях см. выше. Именно поэтому в свойствах файла указывается два значения: «Размер» и «На диске». Теперь вспомним, сколько нужных и ненужных ярлыков раскидано на нашем компьютере, а сколько пустых папок? Есть еще такая замечательная папочка Recent, в которую в виде ярлыков записываются все обращения к документам, программам, папкам. Если эту папку долго не чистить, наступает...

При установке системы вместе с самой ОС к нам на диск попадает масса ненужных приложений от дядюшки Билла, о которых обычный пользователь даже не подозревает. Ни разу не видел человека, который использует Windows Messenger или MSN Explorer, но все терпят их присутствие на диске (а многие даже в автозагрузке). Вообще, можно самому если уж не выбрать установку приложений Windows, то хотя бы их удалить. Для этого в каталоге *Windows/Inf* найдем файл *Sysoc.inf* и откроем его с помощью «Блокнота» (**рис. 5**). В открытом тексте удаляем слово *Hide* (оно там встречается несколько раз) и сохраняем измененный текст. Теперь, если пройти в *Пуск/Панель управления/ Установка и удаление программ/ Установка компонентов Windows*, можно увидеть много «невидимых» ранее компонентов, а при необходимости и удалить их. Только нужно точно знать, что удаляешь, и не понадобится ли это в дальнейшем ☺.

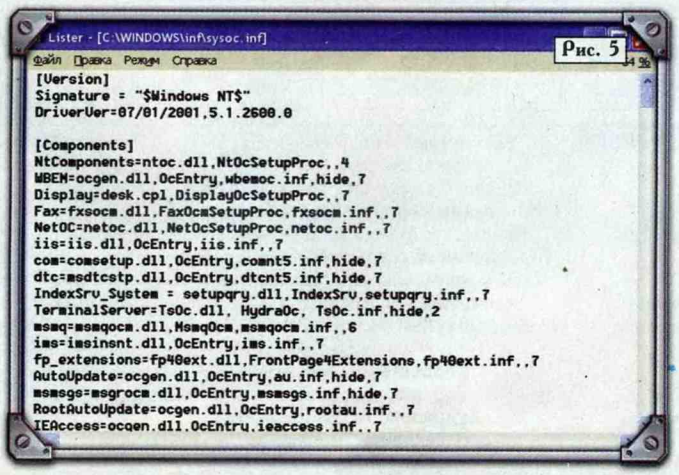


Рис. 5

*Продолжение следует*

| Наименование | грн. | у.е. | код |
|---|---|---|---|
| **КОМПЬЮТЕРЫ** | | | |
| Компьютеры на базе Intel Celeron | | | |
| cel2,0/128/40G/52xCD/FDD/VA-Int | 1293 | 235 | 3 |
| Cel 1,7-2,9Ghz/i845/128-1Gb/VA64 | | 171 | 8 |
| Celeron 1800/intel 845GV/128/Vaint | | 195 | 8 |
| Celeron 2000/intel 845GV/128/VA32Mb | | 213 | 8 |
| Celeron D 2267/intel 865GV/128/VA64 | | 245 | 8 |
| Celeron J 2533/intel 865GV/256/VA64 | | 273 | 8 |
| Celeron 2400/intel 865GV/256/VA32Mb | | 279 | 8 |
| Celeron D 2667/intel 865GV/256/VA64 | | 319 | 8 |
| Celeron J 2667/intel 915/256/VA128M | | 397 | 8 |
| Celeron D 2933/intel 865PE/512 | | 439 | 8 |
| Celeron J 2800/intel 915/512/VA128M | | 478 | 8 |
| Компьютеры на базе Intel Pentium 4 | | | |
| Ath 3,0/512/60Gb/VAint/CD | 2640 | 480 | 3 |
| Sampron 2200/Via KM400/128/VAint/40 | | 186 | 8 |
| IP4 2.26Ghz/intel 845GV/128/VA32Mb | | 257 | 8 |
| Sempron 2400/nForce2Ultra400/256 | | 293 | 8 |
| IP4 2.4Ghz/intel 845GV/256/VA32Mb | | 317 | 8 |
| Sempron 2600/nForce2Ultra400/256 | | 327 | 8 |
| IP4 3.0Ghz/intel 865PE/256/VA128Mb | | 447 | 8 |
| Sempron 2800/nForce2Ultra400/512 | | 470 | 8 |
| IP4 3.2Ghz/intel 865RE/512/VA128Mb | | 538 | 8 |
| IP4 3.4Ghz/intel 865GV/512/VA64Mb | | 560 | 8 |
| Sempron 3100/nForce2Ultra400/512 | | 653 | 8 |
| IP4 3.6Ghz/intel 925/1Gb/VA256Mb | | 1073 | 8 |
| Компьютеры на базе AMD Athlon | | | |
| Sempron2300+/256/40Gb/VA-Int/CD52 | 1392 | 253 | 3 |
| Sempr 2,2-2,6GHz/KM-400/128-2Gb | | 165 | 8 |
| Duron 1800/Via KM400/128/VAint/40Gb | | 177 | 8 |
| Athlon 2000/Via KM400/128/VAint/40G | | 193 | 8 |
| Athlon 2200/Via KM400/128/VAint/40G | | 227 | 8 |
| ATHLON 64 2,8-3,4Ghz/128-2Gb/VA64 | | 390 | 8 |
| Athlon 64 2800/nForce 3/256/VA128Mb | | 429 | 8 |
| Athlon 64 3200/nForce 3/512/VA128Mb | | 489 | 8 |
| Athlon 64 3400/nForce 3/512/VA128Mb | | 569 | 8 |
| Мобильные компьютеры | | | |
| IBM,SONY,Gateway,Toshiba,Compaq от | | 435 | 8 |
| **КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК** | | | |
| Процессоры | | | |
| Celeron 333-2,8 (Coppermine/T) от | 99 | 18 | 3 |
| AMD Sempron™ 2200+/3100+ BOX от | 325 | 59 | 3 |
| AMD Athlon 64 2,8 - 3,2 Box | 781 | 142 | 3 |
| Pentium4 2,4 / 3,2 от | 858 | 156 | 3 |
| AMDSempron 2,2-2,6Ghz;K7XP 2000 | | 42 | 8 |
| Celeron1700-D2930Ghz;IP4 2.26-3,6Gh | | 59 | 8 |
| Модули памяти | | | |
| 64/128/256Mb SDRAM Hynix, Spectec | 61 | 11 | 3 |
| 128/256/512Mb/1Gb Flash Samsung | 110 | 20 | 3 |
| 128/256/512Mb DDR Kingston, Mtec | 121 | 22 | 3 |
| SDR;DDR;DDR2(PC266,333,400,533):128 | | 12 | 8 |
| DIMM 128 MB PC133 (Работает на BX) | | 109 | 5 |
| DIMM 128 MB PC133 takeMS | | 136 | 5 |
| DIMM 256 MB PC133 | | 188 | 5 |
| DDR SDRAM 256 MB PC3200 | | 207 | 5 |
| DIMM 128 MB PC133 ECC | | 218 | 5 |
| DDR SDRAM 512 MB PC3200 | | 409 | 5 |
| DDR SDRAM 512 MB PC2700 | | 414 | 5 |
| DDR SDRAM 512 MB PC3200 Hynix | | 414 | 5 |
| Материнские платы | | | |
| ALBATRON,ASRock,Elitegroup,DFI:-от | | 21 | 8 |
| ASUS,ABIT,SOLTEK,MSI,GIGABYTE:-от | | 23 | 8 |
| MB ASRock 775i65GV INTEL 865GV+ | | 356 | 5 |
| MB Gigabyte GA-8IPE1000MK i865PE | | 440 | 5 |
| MB ASUS K8V SE Deluxe K8T800 | | 577 | 5 |
| Жесткие диски IDE | | | |
| 40 - 80Gb (5400/7200) WD,Samsung,от | 297 | 54 | 3 |
| 80-160Gb Seagate, WD, Samsung от | 413 | 75 | 3 |
| 120-160Gb(7200)Seag,WD,Samsung, от | 490 | 89 | 3 |
| 10-250GB 7200 Samsung,Maxtor,WD, от | | 32 | 8 |
| Сменные диски | | | |
| CD drive 52x Samsung, Acer/BenQ | 77 | 14 | 3 |
| CD-RW LiteOn, Nec, Samsung от | 132 | 24 | 3 |
| DVD 16/40 Toshiba, BenQ, Nec от | 138 | 25 | 3 |
| DVD+CDRW Nec/LG/Toshiba-Samsung от | 220 | 40 | 3 |
| DVD+/-R/RW BenQ, LG от | 429 | 78 | 3 |
| 40-56x Sony,Teac,Samsung,Asus от | | 13 | 8 |
| TEAC,MITSUMI,NEC,LG,SONY,ASUS от | | 27 | 8 |
| TOSHIBA,LITE ON ,TEAC,MITSUMI,NEC | | 80 | 8 |
| MultiMedia | | | |
| AverMedia JOYTV / USB Radio FM / Ez | 165 | 30 | 3 |
| KW-TV878R-Pro/883 | 182 | 33 | 3 |
| Большой выбор акустических систем | | 3 | 8 |
| 16-32bYamaha,Creative,CMedia от | | 6 | 8 |
| Видеокарты | | | |
| 64Mb ATI RADEON 7000 AGP TVO | 187 | 34 | 3 |
| 64/128/256Mb ATI RADEON 9200/9600 | 226 | 41 | 3 |
| 128/256Mb 9250/9550 ATI RADEON | 413 | 75 | 3 |
| 128Mb FX 5200 TVO ASUS V9520Magic | 886 | 161 | 3 |
| 4-128MB:MSI,ATI,Asus,GeForce от | | 8 | 8 |
| GeForce:II,III,IV (GTS-Ti)ar 32-128 | | 29 | 8 |
| SVGA 128 MB Daytona ATI Radeon | | 372 | 5 |
| SVGA 128 Mb ATI Radeon 9250 DDR | | 420 | 5 |
| SVGA 128 MB HIS ATI Radeon 9600 | | 554 | 5 |
| SVGA 128 MB HIS Radeon X600XT | | 1114 | 5 |
| Мониторы | | | |
| 17"730E,TCO'99,1280x1024@75Hz | 605 | 110 | 3 |
| 19" SCOTT 9950 1600x1200 TCO'99 | 831 | 151 | 3 |
| 17"Acer AL1714 13ms 350:1,370кд/м2 | 1689 | 307 | 3 |

| Наименование | грн. | у.е. | код |
|---|---|---|---|
| 17" NEC MultiSync 1701 16ms,0,26 | 2063 | 375 | 3 |
| 17"Samsung 710N 12ms 600:1 300кд/м | 2079 | 378 | 3 |
| 14-22,SONY,SAMSUNG,LG от | | 96 | 8 |
| 17", SAMTRON 78E | | 109 | 8 |
| 17" LG 773E 1280x1024@60Hzц, TCO 99 | | 110 | 8 |
| 17", SAMSUNG 793 S | | 115 | 8 |
| 17" LG 711B FLATRON 1280x1024@66Hz | | 125 | 8 |
| 17", SAMTRON 78DF | | 126 | 8 |
| 17" LG 710MH FLATRON MULTIMEDIA | | 130 | 8 |
| 17", SAMSUNG 793 DF/DFX | | 130 | 8 |
| 17", SAMSUNG 793 DF/DFX Silver | | 132 | 8 |
| 17", SAMTRON 788DF | | 132 | 8 |
| 17", SAMSUNG 793 MB | | 135 | 8 |
| 17" LG 710PH FLATRON 0.24 | | 136 | 8 |
| 17" LG F700B 1024x768@85Гц, TCO '99 | | 138 | 8 |
| 17" LG F720B | | 139 | 8 |
| 17", SAMSUNG 795 DF/DFX | | 139 | 8 |
| 17" LG 710PU FLATRON 0.24 | | 140 | 8 |
| 17", SAMSUNG 795 DF/DFX Silver | | 140 | 8 |
| 17", SAMSUNG 795 MB | | 143 | 8 |
| 17" LG F700P | | 164 | 8 |
| 17" LG F720P | | 166 | 8 |
| 17", SAMSUNG 797 DF | | 166 | 8 |
| 17", SAMSUNG 757 MB Dynaflat DF CRT | | 169 | 8 |
| 19", SAMTRON 98PDF | | 198 | 8 |
| 19", SAMSUNG 997 DF | | 232 | 8 |
| 19" LG 910B | | 233 | 8 |
| 19" LG 910BU | | 237 | 8 |
| 19", SAMSUNG 957 MB CRT. 96kHz | | 243 | 8 |
| LCD15" LG 1515S LCD | | 281 | 8 |
| LCD15" LG 1511S LCD | | 283 | 8 |
| 15"TFT, SAMSUNG 510N (ASSN)/(ASKN) | | 283 | 8 |
| LCD15" LG 1530S LCD | | 285 | 8 |
| LCD15" LG 1520B LCD | | 297 | 8 |
| 17"TFT, SAMTRON 73V (VTSS) | | 301 | 8 |
| 15" TFT, SONY SDM-HS53B Black | | 313 | 8 |
| LCD15" LG 1530B LCD | | 314 | 8 |
| Все виды TFT мониторов,15"-24" от | | 320 | 8 |
| 17"TFT, SAMSUNG 710V (VSSN) | | 331 | 8 |
| LCD15" LG 1530P LCD | | 332 | 8 |
| LCD17" LG 1715S LCD | | 332 | 8 |
| 17"TFT, SAMSUNG 710V (VSSS) | | 336 | 8 |
| LCD17" LG 1730SBN LCD | | 344 | 8 |
| LCD17" LG 1730SSN LCD | | 344 | 8 |
| 17" TFT, SONY SDM-S73B Black | | 368 | 8 |
| 17" TFT, SONY SDM-S73H Grey | | 368 | 8 |
| LCD17" LG 1720B LCD | | 371 | 8 |
| 17"TFT, SAMSUNG 710N (ASSN) | | 372 | 8 |
| 17"TFT, SAMSUNG 710N (ASKB) | | 375 | 8 |
| 17"TFT, SAMSUNG 710N (ASKS) | | 378 | 8 |
| 17"TFT, SAMSUNG 710M (MSSS) | | 380 | 8 |
| LCD17" LG 1730B LCD | | 381 | 8 |
| 17"TFT, SAMSUNG 710N (ASTS) | | 398 | 8 |
| LCD17" LG 1720P LCD | | 404 | 8 |
| LCD17" LG 1730P LCD | | 409 | 8 |
| 17" TFT, SONY SDM-S74B Black | | 428 | 8 |
| 17" TFT, SONY SDM-X73B Black | | 453 | 8 |
| 17"TFT, SAMSUNG 172X (BSDS) | | 457 | 8 |
| 17"TFT, SAMSUNG 720B (ESQSB) | | 458 | 8 |
| 17"TFT, SAMSUNG 710T (BSASQ) | | 460 | 8 |
| 17"TFT, SAMSUNG 710T (BSTSQ) | | 460 | 8 |
| 17"TFT, SAMSUNG 720T (PSQSQ) | | 467 | 8 |
| 19"TFT, SAMSUNG 910N (ASSS)/(ASKS) | | 476 | 8 |
| 19"TFT, SAMSUNG 192B (ESDS) | | 500 | 8 |
| 17"TFT, SAMSUNG 173P (DI17PSQA) | | 537 | 8 |
| 19"TFT, SAMSUNG 910T (BSTBV) | | 579 | 8 |
| 19"TFT, SAMSUNG 910T (BSTSQ) | | 583 | 8 |
| Monitor 17" LG 773N | | 633 | 5 |
| Monitor 17" Samsung 793S 0.27 mm | | 638 | 5 |
| Monitor 17" Samsung 793DF 0.20 mm | | 731 | 5 |
| Monitor 17" Samsung 793DF Silver | | 745 | 5 |
| Monitor 17" Samsung 795DF 0.20 mm | | 801 | 5 |
| Monitor 17" Samsung 795MB 0.20 mm | | 806 | 5 |
| Monitor 17" LG F700B Flatron 0.24 | | 806 | 5 |
| Monitor 17" LG F720P Flatron 0.24 | | 958 | 5 |
| Monitor 17" Samsung 757MB 0.20 mm | | 963 | 5 |
| Monitor 17" Samsung 797DF 0.20 mm | | 977 | 5 |
| Monitor 19" Hansol 920P 0.26 mm | | 980 | 5 |
| Монитор Philips 17" Brilliance 107P | | 980 | 5 |
| Monitor 19" Samsung 997DF 0.24 mm | | 1322 | 5 |
| Monitor 15" AOC LM-520A LCD | | 1338 | 5 |
| Monitor 19" LG T910BU Flatron 0.24 | | 1344 | 5 |
| Monitor 19" Samsung 997MB 0.20 mm | | 1389 | 5 |
| Monitor 19" LG F920P Flatron 0.24 | | 1534 | 5 |
| Monitor 15" Sony SDM-HS53B LCD | | 1635 | 5 |
| Monitor 17" AOC LM-720A LCD | | 1764 | 5 |
| Monitor 15" Hansol 550 TFT | | 1820 | 5 |
| Monitor 15" LG L1530P TFT | | 1826 | 5 |
| Monitor 19" Samsung 959NF 0.24 mm | | 1842 | 5 |
| Monitor 17" LG FLL1730B | | 1988 | 5 |
| Monitor 15" Sony SDM-S53 Grey LCD | | 2072 | 5 |
| Monitor 17" LG FLL1730 | | 2201 | 5 |
| Monitor 17" Sony SDM-S74S TFT | | 2397 | 5 |
| Monitor 17" SONY LCD HS74W | | 2408 | 5 |
| Monitor 18" LG FL1810B | | 2492 | 5 |
| Monitor 19" LG FL1930S QSNT | | 2554 | 5 |
| Модемы | | | |
| D-LINK DFM 562IS 56K VI int( акция) | 66 | 12 | 3 |
| Acorp M56EUS56K ext. Vi USB | 149 | 27 | 3 |
| ZyXEL OMNI 56K USB Lite | 264 | 48 | 3 |
| ASOTEL 56K V90 R21ext Vector (GVC) | 308 | 56 | 3 |
| GVC,Zyxel,Motor.Acorp от | | 9 | 8 |

| Наименование | грн. | у.е. | код |
|---|---|---|---|
| Modem 33.6 K Rockwell int. | | 120 | 5 |
| Modem 56 K ACorp M56SCD ext.V.92 | | 174 | 5 |
| Modem 33.6 K Zoltrix int. | | 176 | 5 |
| Modem 56 K GVC 1156/R21L ext. | | 302 | 5 |
| Modem 56 K Zyxel Omni 56K V.90 | | 347 | 5 |
| Modem 33.6 K IDC 2814BL+ int. | | 501 | 5 |
| Корпуса | | | |
| Bp 230 AT | 39 | 7 | 3 |
| Middle Tower ATX JNC 250W for P4 | 94 | 17 | 3 |
| **КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ** | | | |
| Струйные принтеры | | | |
| Lexmark Z615 14-8 стр/мин 4800x1200 | 242 | 44 | 3 |
| EPSON C43/C45/C65 (акция!!!!!)+2 к. | 369 | 67 | 3 |
| CANON, HP, EPSON, LEXMARK от | | 39 | 8 |
| Лазерные принтеры | | | |
| EPSON EPL6200 | 787 | 143 | 3 |
| PANASONIC KX-P7105 14,1200*600,8Mb | 919 | 167 | 3 |
| CANON, HP, Brother HL, Samsung от | | 176 | 8 |
| Сканеры | | | |
| ScanExpress 1248 UB+ 48bit 600x1200 | 226 | 41 | 3 |
| HP SJ 2400C 48 бит,1200x1200 т/д | 402 | 73 | 3 |
| Сканер Mustek Be@rPaw 1200 CU A4 | | 241 | 5 |
| Сканер HP Scan Jet 3770, 1200 x 240 | | 538 | 5 |
| Сканер HP Scan Jet 3970, 2400 x 240 | | 700 | 5 |
| Источники бесперебойного питания (UPS) | | | |
| BNT-400 VA Back PRO AVR (PowerCom) | 187 | 34 | 3 |
| Super Power VT625 P Vesta Series | 215 | 39 | 3 |
| APC BK 500(акция!!!) гар.12 мес | 347 | 63 | 3 |
| **РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ** | | | |
| Canon BC-20 2100/3/4XXX BL BASF | 17 | 3 | 3 |
| Тонер OKI PAGE 4W | 110 | 20 | 3 |
| HP 51625, 51641, C6614AE, C8728AE | 121 | 22 | 3 |
| Samsung ML-1210, 1250 (2500 коп) | 286 | 52 | 3 |
| Q2613A for HP 1300 | 352 | 64 | 3 |
| **ОРГТЕХНИКА** | | | |
| Телефоны | | | |
| Телефон Panasonic KX-T2350RU | | 56 | 5 |
| Телефон Panasonic KX-T2362RU | | 165 | 5 |
| Телефон Panasonic KX-T2363 | | 160 | 5 |
| Телефон Panasonic KX-T2365W | | 204 | 5 |
| Телефон Panasonic KX-TC100 | | 207 | 5 |
| Телефон Panasonic KX-TC1025 | | 321 | 5 |
| Телефон Panasonic KX-TSC10 | | 160 | 5 |
| **УСЛУГИ** | | | |
| Ремонт ПК | | | 7 |
| Покупка комплектующих б/у | | | 7 |
| Покупка компьютеров б/у | | | 7 |
| Замена старых ПК на новые | | | 7 |
| Настройка ПК | | | 7 |
| Продажа подержаных ПК | | | 7 |
| Продажа подержаных комплектующих | | | 7 |
| Продажа ноутбуков б/у | | | 7 |
| Изготовление ПК по заказу | | | 7 |
| Модернизация любых ПК | | | 7 |
| Бесплатные консультации по ПК | | | 7 |
| Модернизация | | | |
| Модернизация с покупкой б/у компл-х | 28 | 5 | 3 |
| Модернизация любых ПК | | | 7 |
| Модернизация мониторов | | | 7 |
| Консультации по модернизации ПК | | | 7 |
| Покупка комплектующих б/у | | | 7 |
| Покупка компьютеров б/у | | | 7 |
| Замена старых ПК на новые | | | 7 |
| Ремонт | | | |
| Ремонт ПК | | | 7 |
| Настройка ПК | | | 7 |
| 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 | 3 |
| 64Kb | 631 | 116 | 1 |
| 512Kb | 5484 | 1008 | 1 |
| Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц | | | |
| Ночной Unlimited (02:00-06:00) | 16 | 3 | 1 |
| Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09) | 22 | 4 | 3 |
| карточка 30вечеров&ночей(18-09+с,в) | 50 | 9 | 3 |
| Домашний Unlimited (20:00-08:00) | 60 | 11 | 1 |
| 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 | LG | 32 |
| 3 | Инкософт (044-2464389,2345335) | 3 |
| 4 | КОМИНФО | 5 |
| 5 | КомТехСервис (044-2368800,2368432) | |
| 6 | Мультитрейд (044-2470598,2375186) | 31 |
| 7 | ПрагмаТех (044-4575720, 4530258) | |
| 8 | Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641) | |

**Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»**
**№11 (173), 14.03.2005.**
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
**Ответственный секретарь:** 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. №2706

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 обидьві 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.

DELPHIEYE 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

# АКЦІЯ !

**З 15 ЛЮТОГО ПО 31 БЕРЕЗНЯ**

## ВСІМ учасникам акції-
# НОСІЇ ІНФОРМАЦІЇ

Компанія LG проводить акцію "Носії інформації". З 15 лютого по 31 березня кожен покупець, який придбає у роздрібній мережі модель LCD монітора отримує гарантований подарунок. Акція проходить в магазинах, що позначені спеціальною наклейкою на дверях.

## ПРИДБАЙ
**LCD монітор** .....



## ЗБІЛЬШИ
## ПАМ'ЯТЬ







Купуючи 15" LCD монітор
***отримай 25 CD-R дисків***

Купуючи 17" - 24" LCD монітор
***отримай 128 Mb USB флеш***

Кількість подарунків обмежена. Грошовий еквівалент не виплачується. З усіма питаннями стосовно акції необхідно звертатись за електронною адресою: mnt_promo@ukr.net

LG
Life's Good