

Мой Компьютер

Игровой

20

182

16

2005

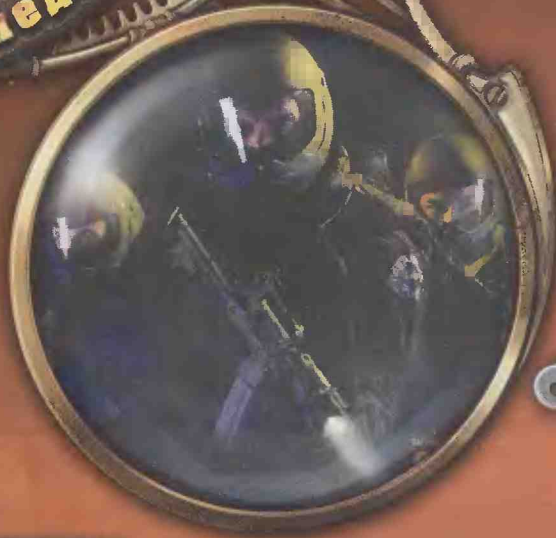
Май

Еженедельник

стр.14

SWAT4

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS



стр.7

LARA CROFT TOMB RAIDER Legend

стр.10

BROTHERS IN ARMS

AMERICAN скайррер

стр.20

Подписной индекс 22307

БУДУЩЕЕ ВПЕРЕД! В БУДУЩЕЕ! ВПЕРЕД! В БУДУЩЕЕ! ВПЕРЕД! В БУДУЩЕЕ! ВПЕРЕД! В БУДУЩЕЕ! ВПЕРЕД! В БУДУЩЕЕ! ВПЕРЕД! В БУДУЩЕЕ! ВПЕРЕД! В БУДУЩЕЕ!



Подписной индекс: 35327 Подписной индекс: 35327 Подписной индекс: 35327 Подписной индекс: 35327 Подписной индекс: 35327

**ВПЕРЕД!
В БУДУЩЕЕ!**

МОЙ КОМПЬЮТЕР МОЙ КОМПЬЮТЕР МОЙ КОМПЬЮТЕР МОЙ КОМПЬЮТЕР МОЙ КОМПЬЮТЕР МОЙ КОМПЬЮТЕР МОЙ КОМПЬЮТЕР

**Еженедельник
"Мой компьютер"**
объявляет о начале
подписной кампании
на второе
полугодие
2005 года.

**Сэкономь 30%
на каждом номере
и прими участие
в розыгрыше призов!**

Подписная кампания
заканчивается 10 июня.

Подписной индекс: 35327

3-й МІЖНАРОДНИЙ

КИЇВСЬКИЙ ФОТОЯРМАРОК 2005



19 >>> 22 травня

МІЖНАРОДНИЙ ВИСТАВКОВИЙ ЦЕНТР
КИЇВ, БРОВАРСЬКИЙ ПР., 15 (м. «Лівобережна»)

ПРОФЕСІЙНА Й АМАТОРСЬКА ФОТОТЕХНІКА
ФОТОМАТЕРІАЛИ Й АКСЕСУАРИ
ЦИФРОВА ФОТОГРАФІЯ
ПРИКЛАДНА ФОТОГРАФІЯ І ФОТОПОСЛУГИ
СЕМІНАРИ І МАЙСТЕР-КЛАСИ
ФОТОВЕРНІСАЖ
КОНКУРСИ АМАТОРСЬКОЇ ФОТОГРАФІЇ
ФОТОКОНКУРС «МІЙ CANON»

Організатори:
ITE / Premier Expo, ИВЦ «Реал»,
Гільдія рекламних фотографів

Інформаційна підтримка:
Digital Photo & Video Camera,
Foto & Video, Mobile News, T-3,
Мой Компьютер, МИК,
Фотомагазин, Цифровое Фото

Інтернет-підтримка:
minilab.com.ua, hi-fi.ru



Дирекція:
тел./факс: +380 (44) 451 4160
e-mail: ptarasov@pe.com.ua

■ www.pe.com.ua
■ www.real-fair.ru

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
✓ угол Кодюбинского 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. Жилианская, 87/30
Кировоград
✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
Торговые лотки:
✓ ул. Советская
✓ Супермаркет «Сельпо»
✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
✓ рынок на ул. Дзержинского
✓ рынок «Северный»
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «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 оплатой: 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 ТРАВНІ 2005

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

1-Й ПРИЗ -
Gembird F-Watch 128
(Flash USB 128M + наручные часы)

2-й ПРИЗЫ -
DVD 16/40 TOSHIBA
(SD-M1912B)
Aver USB Radio/FM

3-й ПРИЗ -
A.NIGHT(23-09)
(Акция!!!)

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

www.incsoft.com.ua
www.incsoft.net.ua

Список статей

Евгений САМУСЕНКО aka DeMoS

Lara Croft: Tomb Raider. Legend, стр. 7

Артем РЫБАЧУК aka Вдомах

Trash, стр. 8-9

Morte&Shaman.AD

Brothers In Arms, стр. 10-12

Jaguar

S.W.A.T. 4, стр. 14-16

Георгий САНДУЛ aka Жорик

World at War, стр. 17

Мохнорыл ТАЛЕР

«Секретные Агенты», стр. 18-19

Игорь «Thorn» ШАПОВАЛОВ

American Chopper, стр. 20-21

Davert & Punk

Волшебство для самых маленьких, стр. 22-23

Том/Doc/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 24-25

Алла ХРАМЦОВА

Рассказ повешенного... стр. 26

Владимир СИРОТА

Перекуем мечи на секиры! 2 стр. 27-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Бобро и козло

Компания **ТКО** анонсировала футуристическую реалтаймовую стратегию **Heaven VS Hell**. Действие игры будет разворачиваться в далеком двадцатом веке, когда человеческие технологии поднимутся на небывалую высоту. Полеты к далеким звездам, загадки погибших цивилизаций, тайны Вселенной — все это уже в далеком прошлом. Люди действительно стали равны богам и всю пользу обретенным знанием, изменяя основы мироздания. О религии, понятное дело, речи уже не может быть. Кто станет верить в кого-то Всемогущего, когда он сам всемогущ? Но Создатель при этом никуда не делся. Он просто терпел до поры до времени, наблюдая за творимыми людьми безобразиями. Терпел, терпел и не вытерпел. А так как продвинутому человечеству очередной потоп уже не страшен, он решил действовать более радикальными методами. В Раю в срочном порядке была объявлена мобилизация, и батальоны ангелов с огненными мечами уже готовились к высадке на Землю, дабы показать людям их место. И все бы хорошо, если бы Сатана, как обычно, не вмешался в божественные замыслы. Прослышав про то, что райский спецназ готовится к миротворческой операции, Князь Тьмы

срочно собрал адские полчища, вполне резонно решив, что лучшего случая для Армагеддона в ближайшие миллион лет не предвидится. Вот такой несколько бредовый сюжет предлагают нам разработчики. А как же это будет выглядеть на экране монитора? Нам предложат выступить за одну из противоборствующих сторон, каждая из которых будет располагает собственными уникальными юнитами. Дело в том, что люди тоже не будут сидеть сложа руки, пока ангелы и демоны выясняют отношения на их территории, тем более ведь и уровень их развития вполне позволяет противостоять сверхъестественным силам. Разработчики обещают сделать игру за каждую из сторон уникальной, но в чем это будет выражаться,

пока что непонятно. В общем же геймплей **Heaven VS Hell** мало чем будет отличаться от прочих игр этого жанра. Нам придется строить базу, развивать различные технологии, строить юнитов и побеждать. Релиз игры запланирован на следующий год. Более точной даты пока что нет. Следите за новостями.

Геронческая тусовка

Издательская компания **THQ** наконец-то официально анонсировала историческую реалтаймовую стратегию **Company of Heroes**. Разговоры о разработке этого проекта ведутся в Интернете уже давно, и вот мы дождались официального анонса. Непосредственной разработкой игры занимается компания **Relic Entertainment**, знакомая нашим геймерам по таким проек-

та на ниве исторических игр. **Company of Heroes** перенесет нас в уже поднадоевшие геймерам времена второй мировой войны. Что подлаещь, издатели до сих пор считают, что именно эта тема является сейчас самой востребованной на рынке. И так, нам снова предлагают пройти по опаленной огнем Европе, проявляя чудеса мужества, героизма и тактической мысли. Разработчики обещают нам сногшибательную графику, за которую будет отвечать движок *Essence engine*, реалистичную физику и полностью разрушаемое окружение, находящееся в ведении прославленного физического движка *Havoc*, а также продвинутой AI, который будет заставлять юнитов противника «эффективно взаимодействовать с интерактивным окружением боевого пространства». Помимо сингловых кампаний, в игре предусмотрен мультиплеер, который будет поддерживать до восьми игроков одновременно. Релиз игры намечен на будущий год, а первая демонстрация на публике состоится уже на E3 2005.

МакГи снова в деле

Широко известный в далеко не узких кругах **Американ МакГи (American McGee)** после нескольких лет суровых мытарств, похоже, наконец-то нашел свое место под солнцем. Он стал, ни много ни мало, творческим директором гонконгской компании **Enlight Software** и лично возглавил разработку комедийной экшен-адвенчуры с видом от третьего лица — **Bad Day L.A.** Чего можно ожидать от Американа? Конечно же, черного юмора и всевозможных издевательств



там, как **Warhammer 40 000: Dawn of War** и **Homeworld**. Как вы сами понимаете, разработчики — не новички в этом жанре, что определенно прибавляет оптимизма. Правда, на этот раз они решили отвлечься от фантастических миров и попробовать свои силы



над стереотипами, прочно укоренившихся в западном обществе. На сей раз под нож

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».

(телефон)

Почтовый адрес

Ф.И.О.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

разработчиков попадает так называемая «культура опасения», захлестнувшая, по мнению МакГи, все прогрессивное человечество. Что же это за культура такая? Если вы, выходя на улицу, думаете, что на вас обязательно нападет маньяк-убийца, о котором писали утренние газеты, идя через кладбище, готовитесь встретить зловещих мертвецов из просмотренного недавно трэш-ужасника, а приезжая в аэропорт, подсознательно ожидаете нападения террористов, так и знайте: вы уже часть этой самой культуры. Но вернемся к игре. Действие *Bad Day L.A.*, как понятно из названия, будет разворачиваться в Лос-Анджелесе. Вам предлагают выступить в роли Энтони Вильямса, бывшего агента Голливуда, который разочаровался в жизни, полностью потерял самоуважение и решил закончить свои дни в роли обычного бомжа. Однако бродяжьи жизнь не принесла Энтони желанного покоя. На его голову валятся всевозможные напасти, включая террористов, зомби и даже землет-



рясения. С честью преодолев все опасности, наш герой возвращается к нормальной жизни. Вот так, вкратце, выглядит сюжет игры. Но зная, на что способен МакГи, можно быть уверенным, что за этим не слишком понятным описанием кроется нечто особенное. Согласно заявлениям разработчиков *Bad Day L.A.*, нас ожидает свободный GTA-подобный геймплей, одобренный элементами черного юмора и двусмысленными ситуациями. Свои подвиги нашему герою придется совершать на фотографически достоверных ландшафтах, среди которых на сегодняшний день заявлены Голливудский Бульвар, Венецианский пляж и Беверли Хиллз. Для борьбы с негодяями всех мастей разработчики припасли богатый арсенал «эксцентричного вооружения, который придаст дракам изрядную долю комизма». Противники же ответят на это продвинутой AI и развитой системой мимики. Выход *Bad Day L.A.* намечен на первый квартал 2006 года. Ждем с нетерпением.

Столпотворение-2005

Организаторы самого главного игрового шоу нашей планеты — *Electronic Entertainment Expo*, видимо, решив подогреть интерес публики к грядущему событию, обнародовали некоторые цифры, характеризующие размах готовящегося мероприятия. Итак, на E3 2005, которая

традиционно пройдет в Лос-Анджелесе с 18 по 20 мая этого года, будут присутствовать более 400 компаний, которые заставят своими стендами около 540 000 квадратных футов (50 220 кв. метров) выставочных площадей. Общее количество компьютерных и видеоигр, представленных в рамках нынешней выставки, превысит 1000, а их жанровая принадлежность распределится следующим образом:

- ✓ экшен/приключения — 19%;
- ✓ ролевые игры — 13%;
- ✓ спортивные игры/гонки — 11%;
- ✓ детские и семейные игры — 6%;
- ✓ стратегии — 5%;
- ✓ симуляторы — 4%;
- ✓ обучающие игры — 3%;
- ✓ аркадные игры — 3%;
- ✓ другие — 4%.

Особо радует множество RPG, которые разработчики собираются представить на этой выставке. Даже если большая часть того, что номинируется как «ролевые игры», будет представлять собой банальный hack-n-slash, есть надежда, что в этом мутном потоке найдется достаточное количество интересных проектов. Также E3 2005 будет отличаться тем, что именно на ней будут представлены сразу три консоли нового поколения — PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Revolution. Так что уже очень скоро мы узнаем, чем грозит развитие консолей рынку компьютерных игр.

Чоппер едет в Россию

Фирма 1C и компания Creat Studio объявляют о подписании договора на издание в России компьютерной игры *American Chopper*.

American Chopper — неординарный, оригинальный приключенческий экшен, созданный по мотивам одноименного телесериала, посвященного сборке уникальных, существующих в единственном экземпляре мотоциклов. В этой игре вас ждут безумные уличные гонки на легендарных чопперах, каждый из которых стоит не одну сотню тысяч долларов. За время игры вам будет предоставлена возможность создать свой собственный байк-мечту. Выполняя задания своего босса, игрок исколесит сотни километров американских дорог, получит доступ к самым мощным мотоциклам и, возможно, сможет заслужить уважение самых матерых байкеров.

О сроках выхода локализованной версии игры *American Chopper* будет объявлено дополнительно.

Также следует заметить, что создатель данного проекта — компания Creat Studio — территориально располагается вовсе не за океаном, а в Санкт-Петербурге, и ее представители принимали участие в КРИ 2005. *American Chopper* питерские разработчики делали по заказу Electronic Arts. Ну а теперь игра возвращается на родину разработчиков. Будем надеяться, что нашим игрокам она придется по вкусу не меньше, чем американским.

Хирургия серпом и молотом

Фирма 1C и компания Nival Interactive объявляют об отправке в печать игры «Серп и Молот». В розничную продажу тактическая ролевая игра по мотивам популярной вселенной *Silent Storm* поступит 29 апреля 2005 года в рамках серии 1C:НИВАЛ ИГРОТЕКА (3 CD-ROM).



Нас ожидает захватывающая история оперативника советской военной разведки, действующего на свой страх и риск на враждебной территории в тонкой паутине интриг различных спецслужб и организаций. «В ап-



реле 1949 года на границе с Германией объявляется группа польских подпольщиков, вплоть до конца войны борющихся против нацистов. Члены группы долгое время считались погибшими, их внезапное появление и попытки выйти на контакт вызывают обеспокоенность Советов. Вглубь англо-американской оккупационной зоны направляется опытный диверсант, работавший с группой еще во время войны. В начале операция кажется всего лишь легкой прогулкой, однако чуть позже герой понимает — что-то пошло не так...

Игровой мир представляет собой площадь в несколько тысяч квадратных километров на юге Германии. Вам предстоит действовать в городе, поселках, в лесу и даже в тайных подземельях Третьего Рейха — действовать аккуратно и скрытно, взвешивая, кому и до какой степени вы можете доверять. А довериться кому-то придется, ведь нужно найти себе место обитания, достать оружие, необходимые документы, одежду, не привлекающую внимания, найти и завербовать напарников в свою команду. Для всего этого нужны деньги, которые надо еще где-то достать, заработать или отнять.

Мир игры меняется в зависимости от ваших действий, жестко отвечая на агрессию. Тщательно обдумывайте каждый шаг, ведь перестрелка посреди города может не только привести к столкновению с представителями закона, но и заставить военного коменданта выслать патрули — местная газета увековечит это событие на своих страницах, что еще более осложнит ваше пребывание в данном районе. Если же вы будете злоупотреблять агрессией, американские оккупационные власти решат, что СССР активизировал диверсионную деятельность в преддверии общего наступления, США нанесут упреждающий удар — и начнется война...»

Разработчики обещают нам захватывающий нелинейный сюжет, в котором от действий игрока зависят не только варианты концовки, но и само развитие игры. Детально проработанные персонажи: прошлое членов группы может реально влиять на отношение между ними. Одежда ваших героев теперь не только влияет на их внешний вид, но и открывает перед игроком новые тактические возможности. К примеру, боец, переодетый в форму вражеского офицера, может беспрепятственно разгуливать по территории противника, не привлекая ненужного внимания к своей персоне.

Это далеко не полный перечень фишек, которые вы найдете в игре. Похоже, что «Серп и Молот» станет следующей ступенью развития популярной вселенной Silent Storm. Впрочем, совсем скоро мы сами сможем узнать, чего стоят обещания разработчиков.

Новое дело Колобков

Фирма 1С и компания «К-Д ЛАБ» объявляют об отправке в печать игры «Братья Пилоты 3D. Тайна клуба собаководов». В розничную продажу квест, в котором вас ждут новые приключения легендарных Братьев Пилотов, зубодробительный детективный сю-



жет и искрометный юмор, поступит 29 апреля 2005 года в рамках серии 1С: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (2 CD-ROM).

«Не успели Шеф и Коллега отдохнуть после завершения дела об огородных вредителях, а жизнь приготовила им новый сюрприз. За помощью к детективам обращается почтенный обитатель Бердичева — Историк-Любитель. Он просит найти историческую вечную ценность — водолазный костюм знаменитого путешественника и исследователя Фоки Малдырина. Фока еще до революции совершил героическое погружение в один из

водоемов города, после чего неожиданно удался от дел. Братья Пилоты вновь берутся за расследование очередного сложного и запутанного дела!»

Разработчики обещают нам зубодробительный детективный сюжет, повествующий о древней тайне, связывающей всех, новые загоулки Бердичева, красочные экраны и колоритных непредсказуемых персонажей, живые



диалоги и искрометный юмор, оригинальные мини-игры и головоломки от «К-Д ЛАБ» — мастеров разработки логических игр.

Пачка локализаций

Компания 1С продолжает радовать поклонников качественных переводов. Вот и теперь она выбросила на рынок сразу четыре различных продукта.

Homeworld. Cataclysm — продолжение легендарной космической стратегии Homeworld от Barking Dog и Sierra Entertainment. «Спустя 15 лет после возвращения в Хнигару бывшие изгнанники вновь сталкиваются с огромной опасностью: биомеханическая тварь, заражающая космические корабли и



присоединяющая их к своему флоту, собирается поработить всю галактику. Вы должны принять под командование корабль «Куун-Лан», обеспечить его новейшими системами вооружений и уничтожить космическую заразу».

«**Миротворцы: Возмездие**» — локализованная версия известного экшена Joint Operations: Escalation от компании NovaLogic. «В джунглях Юго-Восточной Азии разгорается новый конфликт. Ты — прошедший боевое крещение на полях сражений Индонезии сержант спецназа Роберт Коулман. Под началом полковника Дредли тебе предстоит завершить обучение в лагере «Новый свет» и с песней отправиться на фронт, где тебя ждут 10 невыполнимых миссий. Тебя

научат прыгать с парашютом, гонять на диверсионных мотоциклах и управлять тяже-



лыми танками. Тебе доверят новую модель 50-зарядного пистолета-пулемета FN P90, немецкие штурмовые винтовки G3 и G36, новейший пистолет МК.23. Тебя ждет космопорт, химическая база, горные карьеры, ночной аэропорт, радарные станции, ракетные базы и другие туристические объекты гостеприимной Индонезии».

«**Танкисты Второй Мировой**» — трехмерная танковая аркада от Sylum Entertainment, также знакомая нам как World War II Tank Commander. «Апрель 1945 года. Четвертая бронетанковая дивизия Армии США прорывается к концлагерю в Ордруфе, чтобы



вызволить его узников из лап нацистов. Каждый бой — как последний, каждый снаряд — на вес золота, каждая минута промедления — чья-то жизнь... В этой игре вам предстоит стать командиром знаменитого «Шермана» — основного танка армии США в годы второй мировой войны. Действуя в одиночку или в составе ударных групп, вы пройдете по дорогам и городам Франции, освобождая страну от фашистских оккупантов. Вашими противниками будут лучшие бойцы танковых дивизий СС, сражающиеся с яростью обреченных, так что будьте готовы к жарким битвам и тяжелейшим потерям. Выполняйте задания командования, улучшайте боевые характеристики своего танка — делайте все, чтобы спасти мир от «коричневой чумы»!»

«**Шрек 2**» — веселая детская аркада, созданная по мотивам известного мультфильма от компании Activision. «Вместе со Шреком вам предстоит совершить увлекательное путешествие по причудливо искаженному сказочному миру, посетить новые локации, полные опасностей, чудовищ и головоломок, а также использовать уникальные возможности каждого персонажа, чтобы уцелеть».

Разработчик: Crystal Dynamics
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: action/adventure
Системные требования: не известны
Дата выхода: лето 2005

Евгений САМУСЕНКО aka DeMoS jack_demos@ukr.net

LARA CROFT TOMB RAIDER Legend

Introduction

1996 год... Разработчики из Core Design сделали невозможное, сотворив игру, которая представляла собой смесь самых разнообразных жанров, чем, собственно, и полюбилась огромному количеству игроков. В мир гейм-индустрии ворвалась некая Лара Крофт, разогнав по далеким углам великих гигантов того времени. *Tomb Raider* стал шедевром для миллионов игроков на долгие годы.

1996-2003 годы... Core Design выпустила множество новых частей и по одному аддону к каждой. Серия уверенно двигалась вперед, пока...

2003 год... Те же разработчики выпускают шестую часть великопленной серии о похождениях непревзойденной мисс Крофт. Но на этот раз Core Design решила изменить традициям, добавив еще элементы RPG и квеста. И сделали большую ошибку. Некоторые из фанатов серии удалили игру после нескольких попыток справиться с неудобным управлением, некоторые были поражены вездесущими глюками и багами и не желали больше видеть это убожество. Но все же были и такие, которым оказалось плевать на неудобства и недоработки. Они просто играли. Играли, думая лишь о том, что Лара вернулась, какой бы она ни была. Среди таких людей разыскался и ваш покорный слуга. Вот он-то и попытается приоткрыть любопытному читателю дверь в мир *Tomb Raider*. Неужели на этом все так и закончилось? Крахом и провалом?

2004 год... Студия Core Design отказывается от дальнейших разработок *Tomb Raider*'а. С тех пор Лара оказывается в руках американской команды под названием **Crystal Dynamics**, знакомой нам по серии игр *Legacy of Kain*. Больше об этом проекте ничего не было известно. До недавнего времени...

Return of the King

Как, наверное, знают многие фанаты, главный дизайнер и непосредственный создатель Лары Тоби Гард ушел из Core Design еще после окончания работы над первым «Томбом», основав команду *Confounding Factor*, которая спустя несколько лет выпустила довольно известный *Galleon*. Но, видать, Тоби соскучился по своему творению и... решил вернуться! Сейчас он возглавляет *Crystal Dynamics* и, если руки у Тоби не поменяли своего местоположения ☺, то нас ожидает «возвращение к истокам», как говорит он сам.

Но перейдем, наконец, к делу. В смысле, к телу. Лары. Чем же порадуют нас Гард и Ко в области моделирования нашей героини? Тоби решил не просто украсить старую Лару кучей полигонов, но и кардинально изменить ее, уменьшив размеры головы, устранив слишком большую грудь, которая так неестественно «выпирала» в

предыдущих частях, добавив некоторые детали в анатомию и чертах лица. А еще он собрался несколько изменить роль главного спутника Лары — ее заплечного рюкзака (!). По словам мистера Гарда, почти все вещи, которые раньше лежали в безразмерном рюкзаке, теперь будут удобно размещены на виду у игрока, что, естественно, облегчит копание в инвентаре. А чем именно из своего арсенала сможет похвастаться новая Лара, мы сейчас узнаем. Итак...

Двойные пистолеты. О, да! Их нам вернут! Ведь в «Ангеле Тьмы» по непонятным причинам разработчики отобрали у Лары ее верные кольты 1911, заменив жалкой парочкой-другой одноручных пистолетов.

Гранатомет. Судя по скринам, это мощное оружие (как для «Томб Райдера») тоже будет присутствовать. Эх, вспоминаю, сколько костей лежало вокруг после парочки точных попаданий по ожившим скелетам. Да... С гранатометом можно было позабавиться ☺. (Кстати, в игре, возможно, даже появятся дымовые гранаты или что-то в этом роде. Так что забавы только начинаются ☺!)

Бинокль. Да, бинокль тоже решили вернуть. В принципе, полезная фишка, но лично я пользовался ею лишь несколько раз. Надеюсь, что из него будет что порассматривать ☺.

Освещающее устройство. Иными словами — светящаяся пашка. Эта штука была действительно была чрезвычайно полезна, особенно на некоторых уровнях, где темно, хоть глаз выколи. А благодаря этому девайсу я его так и не выколот ☺.

Магнитное цепляющее устройство. А этот гаджет — уже нововведение. Думаю, несложно понять, зачем оно нужно: Лара теперь сможет попадать в труднодоступные места уровня именно с помощью этого приспособления. Хотя, возможно, оно будет предназначено и для других целей. В общем, поживем — увидим.

Это, к сожалению, все, что сейчас известно о новом арсенале Лары, но ни в коем случае нельзя считать, что на этом разработчики остановятся. Я уверен, что в руки к Ларе еще попадут и «узи», и MP5, и все-все-все. Да, чуть не забыл. На скриншотах можно заметить еще один девайс. Пока неизвестно, что это, но мне устройство напоминает компас. Что ж, было бы неплохо.

Словом, великая расхитительница будет выглядеть на наших мониторах намного реалистичней.

Пока это все, что успел исправить Гард после недавнего возвращения. А чем же порадует нас геймплей будущей части? А вот чем: нам вернут то, что так нагло забрали в «Ангеле Тьмы», то есть захватывающий экшен и, конечно же, приключения, приключения и еще раз приключения!

P.S. Автор статьи выражает огромную благодарность **Dmitriy**, владельцу сайта www.tombraider.ru.



Артем РЫБАЧУК aka Вдомах

Разработчик: Inhuman Games
 Издатель: еще не нашлся
 Жанр: RTS с уклоном к сетевой игре
 Релиз: запланирован на II квартал 2005 года

К сожалению, человеческая цивилизация погибнет ☹. К такому выводу пришла компания под названием **Inhuman Games**. Так ведь и впрямь все к этому и движется — посмотреть хотя бы на зиму в этом году. Но пока апокалипсис еще не стучится к нам в окно, разработчики снова пытаются удивить мир вариациями на его тему. А мы с вами как всегда хотим получить из этого кое-что для себя.

Предыстории к игре под названием **Trash** на данный момент нет. Как видно, некому вести хроники в этом уродливом постапокалипсическом мире — все заняты войной. Хотя услышать какой-никакой рассказ о причинах воцарившегося беспорядка хотелось бы.

Пока известно лишь, что после катастрофы на Земле выжило некоторое количество *Людей*, *Мутантов* и *Умных Машин*. Понятное дело, ладят они между собой не очень, иначе это не была бы стратегия.

Итак, мы можем выбирать из трех рас:

✓ **Humans** — несчастные остатки человечества, поголовно лысые (наверное, от плохой погоды). Свои слабые тела они прячут в автомобили, мотоциклы и другие машины, которые производят из техники прошлого. Чтобы привести технику в движение, они используют газ. Самая легкая по освоению раса.

✓ **Mutants** — мутировавшие собратья предыдущей расы. В борьбе используют способности, полученные после радиационного облучения, а также простое оружие. Некоторые мутанты наделены возможностью телепортации, а еще эта раса умеет отматывать время на 90 секунд назад (хотя стоит эта процедура невероятных средств). Самое главное, что использование этой способности возможно и в сетевой игре!!! Я даже знаю, какой восточный принц их этому научил ☺. Типичная зергоподобная раса.

✓ **Intellectual Mashines** — про них пока не сказано ни слова. Но и без подсказок любой геймер сможет их дать краткое описание. Наверняка в очередной раз неким ученым были изобретены умные машины и, конечно же, для мирных целей. Потом — катастрофа, следить за машинами стало некому, и они обрели свободу.

Из хлама ты вышел, в хлам и вернешься

Вокруг — постапокалипсическая разруха, природа находится в плачевном состоянии, ресурсов для порядочного ведения военных действий найти негде. Приходится выкручиваться, кто как умеет. Итак, на смену металлам и дереву с камнем приходит то, во что эти ресурсы превратились

вследствие катастрофы, — то есть **мусор**. Ведь мусор, можно сказать, содержит все!

И не думайте, что разработчики поменяли главному ресурсу только название, оставив классическую концепцию. К примеру, круговорот ресурса в обычной RTS можно охарактеризовать такой схемой: «шахта или ее аналог > завод по производству чего-то > это самое чего-то > его уничтожение с последующим исчезновением ресурса, вложенного в него». В лучшем случае юнит оставлял после себя подарок, подняв который, можно было получить какой-нибудь бонус (техника ГЛА из «Генералов»). В **Trash** же с уничтожением юнита вложенный в его создание хлам возвращается в свой первоначальный вид. То есть, неудачная атака на вражескую базу может обернуться не только потерей вашего бравого воинства, но и солидной прибавкой к материальному состоянию противника. Такое воплощение круговорота ресурса позволяет сохранять одинаковое количество хлама на карте игры до конца сражения.

Но мусор ведь не однородная масса! Его обещается целых 5 видов, хотя чем они будут отличаться, мне неведомо. Наверное, это будет что-то вроде различных родов хлама: цветного и черного металлолома, стеклотары, пищевых отходов, макулатуры или еще какой другой бредоты.

Но не на одном хламе придется нам строить наше идеальное общество. Парни из «Негуманных Игр» видят в «светлом» будущем матушку Землю сплошь покрытой токсическими пятнами, которые новое население научилось использовать в промышленных целях, добывая из них газ. Некоторые здания можно будет строить только на немногочисленных зараженных зонах, которые сперва надо обнаружить с помощью специальных юнитов. К тому же общая площадь таких зон будет небольшой, из-за чего не все строения, которым они нужны, удастся построить. Трудностей прибавляет и то, что после уничтожения такого здания токсическая зона не восстановится.

Следующее нововведение было одолжено разработчиками из **SimCity**. Ага. Вот кого здесь не ждали. А если конкретно, то из симулятора города в **Trash** перекочевали трубы. С их помощью нам предстоит соединять здания, налаживая сеть коммуникаций.

Здесь всплывает еще один способ достижения победы. Иногда будет легче просто перерезать важное звено в системе труб, после чего база противника останется парализованной. Ведь только через трубы здания обеспечиваются ресурсами и энергией, обмениваются новыми технологиями.

Кстати, про технологии. В игре обещается уйма всяческих апгрейдов разной направленности и, возможно, будет и дерево



технологий. Но тяга к реализму и здесь напоминает о себе. Выучив какую-нибудь новую примочку, игрок не увидит автоматического обновления уже созданных единиц, как это произошло бы в классической RTS. Для этого существует специально натасканный юнит (Механик) или здание (Фонтан), обязанность которых состоит в прикручивании новеньких девайсов. Следовательно, перед нами встанет выбор: либо сразу склепать хиленькую толпу, которую все равно через некоторое время придется апгрейдить, либо, подождав, произвести настоящих конкурентоспособных солдат.

Допустим, преодолев вышеописанные преграды, построили мы нашу базу. Но по-прежнему чего-то не хватает. Заводы стоят, вокруг пусто, тишина гробовая, птички не поют... Начинают терзать смутные сомнения. Но все исправляется легким движением руки — точнее, постройкой электростанции, откуда на базу поступит электроэнергия. Теперь и заводы ожили, и рабочие сплывают туда-сюда, слышны разнообразные звуки активной деятельности... Только с птичками так и не сложилось ☹.

В итоге Trash'евая база принимает некое подобие организма, где энергия — это кровь, трубы — сосуды, а здания — органы.

Продолжая тему построек, нельзя не вспомнить о воротах телепортации. После постройки они становятся неуничтожимыми и не являются «чьими-то», что заставляет более серьезно относиться к их созданию. Будьте бдительны! Ворота будут принадлежать вам лишь до того времени, пока вы их контролируете.

Со временем они соединяются в цепочку, которую будут автоматически использовать юниты для достижения своей цели, если это позволит им укоротить дорогу. Такой себе общественный транспорт.

* * *

Отсутствие в Trash сюжета можно оправдать только тем, что игра затачивается именно под сетевые сражения. Копнув глубже, в этом можно убедиться на реальных фактах.

Обычные RTS в сетевой игре используют модель равноправных узлов. Эта модель проще той, которую предлагают нам Inhuman Games, но она имеет ряд недостатков. Во-первых, лимит игроков, который ограничивается восемью, во-вторых, игра синхронизируется, ориентируясь на игрока с самой медленной машиной.

Сетевая модель Client/Server, которая используется в Trash, категорически отличается от старой — она имеет увеличенное максимальное число игроков, плюс у каждого из играющих будет своя скорость, не зависящая от общей.

«Не сходитесь», — скажете вы. Но тут все предусмотрено. За синхронизацию отвечает Lockstep Sync Model, которая позволяет не загружать полное состояние игры на машине клиента — только на машине сервера, что должно снять напряжение с клиентских компьютеров. В теории это позволит участвовать в масштабных битвах по-настоящему большому количеству игроков. Главное, чтобы сервер имел быстрый компьютер. Для экономии памяти действующие объекты за кадром во время игры подвергаются минимальной обработке.

Еще одна сладкая плюшка для сетевых баталий — возможность коннекта игроков в любое время сражения. Это дополнительная страховка на случай, если досадное отсоединение все-таки произошло. Кроме этого, к игре сможет подсоединиться совершенно новый человек, который будет стартовать с того состояния, которое имеют уже играющие. Вот только не знаю, как можно осуществить последнее. Странно это.

Двигаемся дальше. Еще одно заимствование. А именно: во время сетевой игры нам предоставляется возможность выбора специализации на одной из областей военного искусства, что уже присутствовало в аддоне к *Генералам Zero Hour*. Союзники смогут составить настоящую команду, компенсируя недостатки друг друга. Но теперь слово «союз» в сетевой игре обозначает нечто большее. Разработчики предоставят нам, по их заверениям, множество интересных нововведений, которые смогут сделать Trash именно командной сетевой игрой. Например, мы сможем делиться между собой дефицитными ресурсами, присоединив соответствующие заводы союзника к своей сети труб.

Это же прекрасно! Представьте: первый бросает все силы на добычу энергии, второй сосредотачивается на газе — и всего имеется в достатке. Построив уже упоминавшийся Фонтан возле базы союзника, вы сможете передать ему свои научные открытия, что также способствует разделению ролей в команде. В какой еще стратегии можно организовать настоящую командную работу?

Следующий абзац призван успокоить ваши подозрения

Ну не может же все быть так радужно! Что-то обязательно должно вызывать сомнения.

Вот описание разработчиками их движка в моем вольном переводе: «Простой, но все еще эффективный для жанра RTS движок, поддерживающий игры с большим количеством игроков. Имеет детальную модель повреждения и взрывов, отображает простую анимацию и динамическое освещение, наделен генератором случайного ландшафта и текстур. Использует DirectX 8». После просмотра скри-



нов у меня начинает вызывать неуверенность графический движок, на котором создается Trash. Почему скриншоты такие страшные? Ну, юниты еще можно назвать сносными (к тому же, мы еще не видели их в движении), но здания! Создается впечатление, что это не серьезные постройки, а разукрашенный картон, на который только дунь — и он перевернется. А трубы! Разве это трубы? Я сначала подумал, что это какие-то линии, нарисованные маркером. Что касается дизайна карт, то на скриншотах он не просто плохой, его вообще нет! Если не принимать во внимание натянутые там и сям обгорелые деревья и кучки мусора... Понимаю, это случайно отгенерированные карты, но в тех же «Казаках» удалось отработать генерацию, которая не вызывала подобных нареканий (хотя тут 3D, там 2D...). И, наконец, извините, восьмой «Директ» — это уже вчерашний день.

Но это лишь мои впечатления, все может оказаться не так страшно. А вдруг вскоре после выхода про Trash будут говорить: «Здесь графика — не главное?»

* * *

Как известно, разработчики всегда следуют принципу «хочешь прыгнуть высоко — целься еще выше». Поэтому нам всегда обещают это самое «еще выше», а в лучшем случае мы получаем «высоко». Грядущий Trash может похвастаться перед своими собратьями по жанру множеством интересных нововведений. Игра действительно заточена под сеть в полном смысле этого слова. Прочная база в виде отличных идей у Trash есть — надеемся, что исполнение ее не испортит.

Morte&Shaman.AD

BROTHERS
IN ARMS
ROAD TO HILL 30

Разработчик: GearBox Software

Издатель: «Бука»

Жанр: тактический шутер

Системные требования:

✓ минимальные: P 4-1 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
32 Мб видео;✓ рекомендуемые: P 4-2.5 ГГц, 1024 Мб ОЗУ,
128 Мб видео

Эта статья посвящается всем тем, кто когда-либо чертил, проектировал или компоновал червячный редуктор. Вы не одни, нас много, и мы будем бороться до конца. Мы не сдадимся.

* * *

Солнце наконец то пробилось сквозь тучи, веселыми теплыми лучами лаская улицы Игрограда. Кадеты со счастливыми лицами шныряли по зданию ДЗВР, выполняли поручения, сдавали последние отчеты. Приближались праздники, всех ждали небольшие каникулы. Неважно, в честь чего они были, главное, что теперь можно будет отдохнуть, закончить то, что все время откладывали на потом, просто побездельничать.

Даже начальство, казалось, подобрело в предвкушении заслуженного отдыха. Но чтобы со спокойной душой наслаждаться отпуском, надо выполнить все задания мэра Игрограда.

Кадеты Мorte и Шаман мирно развалились на лавочке, щурясь, смотрели на яркое солнце и размышляли над тем, как бы максимально бесполезно и приятно провести грядущие каникулы. Так как первый вариант — впасть в спячку — был неактуален, подумать было над чем. Последнее задание было выполнено, отчет сдан. Заодно по дороге нанесли визит в пункт призыва. Настроение было лучше некуда, одним словом, don't worry, be happy. Но вдруг их спокойные размышления прервал громкоговоритель:

Внимание! Кадетам Мorte и Шаману немедленно явиться к секретарю! Дежурного ходока за пивом уже заждались в кабинете у Кертиса!

Ну вот, как всегда. Что ж, хочешь, не хочешь, а идти надо.

Агент Маньяк, по совместительству секретарь, сидел за своим столом. Разбирал заявки от кадетов, сортировал отчеты, в общем, создавал видимость работы.

— Ага, вот и вы. Мэр требует отчет о долгожданной новостройке Brother in arms в квартале шутеров от первого лица, он еще вроде одним углом влез на улицу тактических шутеров. Так как агенты не захотели сейчас выполнять задание, то эту честь приходится перекладывать на плечи кадетов. Но большинство из них уже начало готовиться к праздникам, а тут еще голубок из призывного пункта прилетел с письмом. У них непонятно что творится. Электричества вообще нет, аномалия какая-то, даже электронные часы не работают. И в связи с происходящим они советуют направить вас в самую горячую точку. Короче, судьба у вас такая, выполнить задание или ... выполнить задание очень быстро или... очень-очень быстро.

— А если в сроки не вложимся?

— Тогда мы вложим вас в такие сроки, что мало не покажется.

Кадеты переглянулись и пошли искать нужный адрес.

Я еще прошлый раз как будто нижней спиной чувствовал, что нам в это здание зайти все-таки придется. Я уже давно о нем слышал. Вот и проверим, что там.

* * *

Еще одна игра на тему второй мировой войны, еще один шутер. Если честно, то энтузиазма подобные заявления уже давно не вызывают. Оно, конечно, понятно, девелоперы будут эксплуатировать эту тему до тех пор, пока она будет приносить прибыль. Но по правде говоря, уже просто надоело, закармливали разработчики игроков этой войной. Я понимаю, что исторические события этого периода вызывают интерес и уважение, но все же пора бы заканчивать, а то уж больно игры похоже выходят, прям как с одного конвейера, но в разных обертках. Может, в остальных жанрах это не так бросается в глаза, но в FPS родственные связи весьма заметны.

И вот, пополнить ряды FPS на подзадолбавшую тематику спешит детище Gearbox Software.

Brothers in Arms: Road to Hill 30. Чем знаменита эта команда? Правильно, практически ничем. Куча дополнений и модификаций к первой «Халфе», криво портированное с Черного ящика Halo и еще парочка портов с консолей (впрочем, на Tony Hawk's Proskater 3 грех жаловаться). И не просто аркаду обещали нам эти ребята, а тактический шутер. «Неужто будет похоже на Hidden and Dangerous 2?» — спросите. Отвечу сразу: «Нет. Но на Медаль, слава богу, тоже».

* * *

Как вы уже успели догадаться, события в «Братях по оружию» будут проходить во время второй мировой войны. При этом разработчики решили не забрасывать нас во все сражения подряд и уместили все происходящее в сравнительно маленький (восемь дней), но все-таки насыщенный событиями отрезок времени.

Игра начинается 13 июня 1944 года... Не успели мы опомниться, только начали прощупывать управление, как нас накрывает шквал пуль. После этого нам ничего не остается, кроме как наблюдать размытую картинку и обезображенное лицо своего товарища. Готовимся к лоду... Опа, а игра преспокойно продолжается! Только счетчик времени немного отматывается, на более интересную дату — 6 июня того же года. Более интересную потому, что это как раз та дата, когда начал свои первые боевые



* * *

* * *

✿ ✿ ✿

Ты начинаешь ценить своеобразие человека, замечать его причуды, когда знаешь, что через неделю его могут убить. На войне начинаешь замечать многое. Не то чтобы появляется какое-то особое отношение к жизни, уж тем более не осознается ее ценность. Жизнь ты сохраняешь по какой-то глупой привычке. Ты бежишь и не можешь остановиться, остановка значит смерть. И ты уже не знаешь, зачем и куда ты бежишь, сначала вперед гонит страх смерти, а потом... потом даже не знаю, начинаешь бояться самой остановки... Я никогда не хотел быть командиром отряда. Когда отец уходил, он долго мне что-то рассказывал о доблести и долге. Тогда мне было все равно, было безразлично. Но теперь, в самолете, перед высадкой — я понял. Мне нужно выб-

росить из головы все страхи и опасения и вести солдат вперед. У судьбы странное чувство юмора. Я, человек с адом в голове, должен вести этих солдат. Ну что ж, раз так, то даже ад не остановит меня...

— Все, хватит уже думать, мы на войне, пора воевать.

— Не воевать хватит, пора бы чего-нибудь съесть, а то со вчерашнего дня ничего съестного не видел.

— Можно пойти поискать в том доме, из которого мы штурмом выбили немцев.

— Мой желудок их пищу не переварит.

— Ага, утром тушенку 25-го года переварил и не пукнул.

— Ладно, ладно, надо поискать... Может, у них есть что выпить? Интересно, где немцы хранят свое пиво? Пиво... с сосисками.

— Не знаю насчет пива. Но за что они коров так ненавидят? Посмотри, везде эти животные валяются с распоротыми животами и оторванными частями.

— Может, они приносят кому-то жертвы? Какому-нибудь арийскому богу войны?

— Словим живого, спросим. А пока вон, смотри, троица за насыпью засела. Давай стандартный маневр: ты просишь прикурить, а я сзади лопаткой по башке. Так и до Берлина дойдем.



— А если эти не курят?

— Значит, просто оттягивают свой конец. А вообще, кури не кури — лопаткой все равно получишь. Это ж тактический шутер, а не квест какой.

* * *

Задания, которые нам придется выполнять на протяжении двадцати миссий, не отличаются оригинальностью, но все же было очень интересно их проходить. Переходим с места на место, захватываем и защищаем стратегически важные точки, уничтожаем танки и противовоздушную технику. Правда, попалась одна оригинальная миссия: надо было на поле повзрывать столбы и поубивать пулеметчиков, чтобы подготовить посадочную полосу дружественному самолету с грузом боеприпасов. А миссии, в которых надо уничтожать танки — это отдельный разговор! Вариантов масса: пострелять из танка, из ракетницы, а можно просто забежать с тыла и героически забросить в люк гранату, а затем наблюдать, как из башни выползает горящий немец.

При этом разработчики по максимуму наполнили игру пафосными моментами, после которых начинаешь гордиться тем, что играешь за Мэта Бейкера. Между миссиями можно послушать размышления нашего героя, навеянные войной. Прослушивая которые, мы в который раз убеждаемся, что война — это плохо. Да и ос-

тальные персонажи — члены нашего тринадцатого отряда — все-таки пытаются изобразить из себя людей, постоянно ссорясь между собой, подмигивая вам и ругаясь матом.

Ну а какой же герой сможет прожить без оружия? Да никакой. Правда, мы не сможем обвешаться с ног до головы, как это было в Коммандос. Но два ствола Мэт Бейкер таскает запросто, даже три гранаты может прихватить, еще и взрывчатки в карманы напихать.

* * *

Если вдруг у вас возникнут трудности, если вы застряли на каком-то уровне и не можете сдвинуться с мертвой точки, разработчики на этот случай припасли финт, который кое-как компенсирует неудобство чек-пойнтового сейва (игра все-таки мультиплатформенная). Суть его заключается в том, что если вы при прохождении одного и того же задания умираете три раза подряд, вам предложат восстановить полный состав вашей команды, набив всех ваших подопечных доверху здоровьем. Хотя эта возможность выглядит немного читерской, но я ею иногда пользовался, — правда, в основном сначала, когда еще не успел разобрататься в игре. Так что можете идти напролом, теряя всю свою команду, потом умираете три раза — хлоп! — и все на месте. Конечно, после этого играть становится не так интересно, так что увлекаться не советую.

Графика

Звуковое сопровождение на высоте — звуки оружия, взрывов, пафосная музыка, все это неизменно производит приятное впечатление. Графика тоже не подкачала — сплошь открытые пространства, красивое небо, на солдатах четко просматриваются все боеприпасы, которые они пускают в ход, красиво прорисованное оружие, по заверениям разработчиков, максимально реалистичное. Вечернее солнце чудно отражается в воде, «мягкое освещение» приятно радует глаз. Да что тут скажешь, разработчики специально выезжали во Францию на фотосессии и стреляли из разнообразного оружия в тире (только уже не во Франции), чтобы все выглядело достовернее. Все это можно понаблюдать в бонусных роликах и картинках, которые поштучно открываются при выполнении миссий.

* * *

Ты по-настоящему начинаешь узнавать человека, когда видишь, как он умирает. В тот последний момент, когда он понимает, что это все, это конец. В этот момент на его лице отражаются все решения, которые он когда-то принимал, все поступки, которые совершил, вся жизнь, которую прожил. И уже по одному тому, сожалеет ли он о ней, понимаешь, что это был за человек.

Вот и закончились восемь дней войны. Небольшой отрывок из жизни одного человека и его братьев по оружию. Мизерный отрывок из истории войны. Это вам не Call of duty, с автоматом на амбразуру здесь не попрешь. Смерть на войне бессмысленна и внезапна, и победителей там нет.

— Да, пора домой. Пора сдавать отчет. Скоро каникулы. Но знаешь, в это здание я хотел бы вернуться еще раз. Что-то здесь есть.

Вывод

Все, кто между строк пытались уловить легкий сарказм, ошиблись. В игру стоит играть. Хотя ее и нельзя назвать полноценным тактическим шутером, но все же она сильно отличается от своих собратьев, взошедших на выжженных полях сражений второй мировой войны. И хотя бы из-за этого вызывает заслуженный интерес. При прохождении получил море удовольствия, чего и вам желаю.

3.bl. Присылайте свои письма на невидимый мейл в левом верхнем углу этой страницы. И тогда мы вышлем вам невидимую футболку с невидимой надписью: «Хочешь спроектировать червячный редуктор? Спроси меня, как!»

Игра в открытую Беспроеигрышная комбинация



**Еженедельник "МИК" объявляет о начале
подписной кампании на второе
полугодие 2005 года**

Сэкономь 60% на каждом номере
и прими участие в розыгрыше призов!
Подписная кампания заканчивается 10 июня.

Подписной индекс: 22307

Jaguar

SWAT4

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS

Разработчик: Irrational Games
Издатель: Vivendi Universal
Жанр: симулятор полицейского (с элементами шутера ☺)
Системные требования:
✓ минимальные: P 3-1.2 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 1.6 Гб места на жестком диске;
✓ рекомендуемые: P 4-2.4 МГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Игры, посвященные спецназу, уже давно перешли из разряда диковинок в обыденность. Избалованные DOOM'ом, Blood'ом, Quake'ом и Chast'ом игроки просто в ступор входили от одной мысли о невозможности сохраниться. Что ж это за игра такая, в которой все время приходится действовать тихо, в которой тебя убивают с первого попадания? Еще и аптечек нету, да и других привычных бонусов тоже. А задания класса «взять живым» или «никто не должен пострадать» просто хватают через край — с диким воплем и матом игра удаляется, а компакт выбрасывается в окно.

Но все же нашлись фанаты и этого жанра, и с каждым годом их становилось все больше и больше. Оно и неудивительно: ведь со временем шутеры стали приедаться, людям захотелось чего-то нового и неизданного. Девелоперы, конечно же, рады стараться. Да, получалось не у всех, большинство из них сползло в формат обыкновенной стрелялки с «калашиниковым» вместо плазмана и солдатами вместо мутантов. Но были и такие, кто все-таки смогли достойно реализовать эту идею...

S.W.O.T.

Сейчас симуляторы спецвойск стали очень популярны, их индустрия продолжает набирать обороты с каждым годом. Особенно в Америке. Как истинные патриоты, американцы любят играть в игры, посвященные их истории, тем более в игры, позволяющие на время влезть в шкуру виртуального полицейского или десантника. Впрочем, наши геймеры, хотя в общей массе и лишены патриотического пафоса, подобные игры тоже очень любят и уважают.

Проект под названием S.W.A.T. произвел своеобразную революцию в жанре. Наша задача — не убивать, а наоборот, спасать чьи-то жизни. Мы не каратели и не судьи, мы просто охраняем закон, наш девиз — «служить и защищать»...

Первая часть этой игры появилась достаточно давно в виде дополнения к знаменитому на то время *Police Quest* и представляла собой, как вы уже поняли, обыкновенный квест о специальном отряде полиции Лос-Анджелеса. Но девелоперы не остановились на достигнутом, и скоро геймеры могли лицезреть вторую часть игры, которая уже была не квестом, а этаким смесью стратегии и тактики. Такой не совсем стандартный коктейль, как ни странно, понравился — народ с нетерпением ждал продолжения. Но на этом сюрпризы не закончились: третий S.W.A.T. вышел как полноценный симулятор спецназа от первого лица. Игра пришлась по вкусу не только любителям жанра, но и настоящим игрокам.

Со временем девелоперы издали два аддона к своему творению, продали кучу дисков, нагребли денег и успокоились. Долгое время в Сети не было никаких новостей касательно продолжения игры. Но вот примерно год назад фирма *Sierra Entertainment* анонсировала проект *SWAT: Urban Justices*.

А через некоторое время фирма *Irrational Games*, известная многим по *Freedom Force* и *System Shock*, объявила о начале работ над проектом S.W.A.T.4.

Со временем первый проект был закрыт, а второй — благополучно добрался до наших экранов...

Сразу хочу вас предупредить: если вы думаете, что в четвертом «Свате» разработчики сделали какие-то особые изменения, вы глубоко ошибаетесь. Я бы даже сказал, что S.W.A.T.4 — это та же третья часть, только с более продвинутой графикой, новыми миссиями и некоторыми мелкими нововведениями. Как и раньше, мы выступаем в роли командира небольшого спецотряда из специального отдела полиции. Имени как такового у него нет. Просто Босс — банально, правда? Команда наша тоже не шибко оригинальная. Четыре бойца: Рейнольдс, Гирард, Джексон и Филдс. На каждого из них вы при желании сможете найти информацию в досье, там же найдете и их погоняла. Поменять этих персонажей вы не можете, и не сможете до самого конца игры — бродить придется с одной командой. Поскольку команда не меняется, значит, никаких специализаций и классификаций. Здесь нету специалистов по какому-то оружию. Здесь каждый волен пользоваться чем хочет. «А что если кого-то подстрелят?» — спросите вы. А ничего не будет, Убивать насмерть тут не умеют. Даже если вашему напарнику прострелят голову или в упор всадят всю автоматную обойму, он все равно останется жив. Да, он будет небоеспособен и не сможет оказать вам помощь, но в следующем задании он будет как новенький. Эх, до чего медицина дошла ☺.

Итак, вы ознакомились с главным меню, прошли тренировку (кстати, очень советую, без нее будет тяжело разобраться, как правильно управлять командой), снарядили своих головорезов и начали играть. Первое, что бросается в глаза с самого начала — все управление командой перенесено на правую кнопку мыши. Теперь нам не придется запоминать огромное количество комбинаций, как это было раньше. Нам нужно просто нажать правую кнопку, и все возможные действия высветятся в виде небольшой таблички. В зависимости от того, на что вы указываете, набор этих действий меняется, появляются новые функции. То есть, если вы открываете меню на пустом месте, увидите только стандартные команды: *прикройте, сгруппируйтесь, стоять, идти и т.д.* Если же вы наведете прицел на дверь,



то вас порадует менюшка с командами типа *открыть дверь, бросить дымовую гранату и зайти в помещение*.

Со вторым новшеством вы познакомитесь буквально через пару миссий: *поддержка снайпера*. Пока вы разгуливаете по зданию, арестовывая всех направо и налево, он следит за всем происходящим снаружи, держа под прицелом назначенные точки. Как только в зоне его видимости появляется кто-то, заложник или враг — неважно, он сообщает вам по радию, а вы в свою очередь переключаетесь на специальный экран, который имитирует оптический прицел, целитесь и стреляете. Очень, скажу я вам, веселое занятие, главное — реагировать нужно быстро, иначе цель уйдет из зоны видимости. Ну и смотреть, конечно, нужно внимательно, а то неровен час заложника подстрелите.

Для облегчения штурма каждого член команды обмундирован камерой. В любой момент вы можете активировать небольшой дисплей и посмотреть, что видит ваш напарник, через тот же дисплей можно управлять группой. Зачем это нужно? Все очень просто: теперь вы сможете разделять свои команды и атаковать с разных сторон одновременно.

На этом, собственно, и заканчиваются новости — все остальное, в принципе, по старинке. Открываем дверь, заходим в помещение. Тех, кто сдается, арестовываем, тех, кто оказывает сопротивление, отправляем на тот свет. С последним, правда, может не сложиться. Дело в том, что после прохождения каждой из миссий вы получаете некоторое количество очков. Чем «чище» вы работали, тем больше очков вы получили. За этот заработок вы, так сказать, покупаете себе переход к следующему заданию. Если очков не хватит, миссию придется переигрывать. Минимальное количество очков зависит от уровня сложности, на котором вы играете. То есть, если вы играете на легком, можете смело носиться с автоматом по всей локации, отстреливая всех злодеев, которых встретите. Ну а если вы выбрали элитный уровень, то будьте добры, соблюдайте присягу, которую давали. Чтобы пройти миссию на «элите», надо заканчивать задания так, чтобы никого не убить, никого не потерять из команды и не получить ранений самому. Ну, тут дело уже в личных вкусах — я, например, не люблю переигрывать миссию по тридцать раз, поэтому проходил исключительно на легком. Но если вы хотите почувствовать себя настоящим специалистом, то вам прямая дорога в элиту. Искусственный интеллект, к сожалению, с повышением уровня не повышается ни на грамм. Я, конечно, не говорю, что AI в «Свате» тупой, просто порой его немного глючит, и тогда враги (да и союзники тоже) вытворяют дивные вещи.

Всего в игре насчитывается тринадцать миссий. На легком уровне все они пробегаются буквально за полдня, на тяжелом — суток за двое. Уровни особым разнообразием не блещут. Классические супермаркеты, заправки, банки, музеи и стройки и т.д. Оригинальности мало, согласен, но с другой стороны, мы ведь все-таки полиция, а не головорезы из первой десантной роты. Какая должность, такие и задания.

Кстати, о заданиях. Список можно было бы немножко разнообразить. Одинадцать миссий сводятся к поголовному освобождению заложников и ликвидации каких-то особо опасных преступников. Один раз в игре встречается задание с обезвреживанием бомбы (на время), также была миссия «всех взять живыми».

Ну а если вам мало тринадцати миссий или если они вас чем-то не утруждают, то в вашем распоряжении есть *редактор компаний*. Здесь вы вольны сделать все, что захотите. Вплоть до редактирования поведения заложников и подозреваемых. Хотите, чтобы враги были похожи на настоящих профессионалов и сдавались в плен только мертвыми или обездвиженными — пожалуйста, все в ваших руках. Никто не мешает вам сделать их и трусливыми подростками, которые при первом выстреле бросают оружие и, всячески извиняясь, сдадутся в плен.

S.W.U.T.

А вот и моя любимая тема — *вооружение*. Испытав несколько стволов, я понял, что разработчики — отъявленные пацифисты. Ну ладно дробовик с резиновыми пулями, ну ладно пистолет с шокером, но вот *пейнтбольная винтовка, стреляющая перочными шариками*, — это уже чересчур. Я, конечно, понимаю, что типа недалекое будущее, мало ли что американцам в голову взбредет,

но когда группа полицейских штурмует дом с вот такими вот игрушками, это как-то смешно. Впрочем, без этой самой винтовки игру на уровне «элита» пройти будет ой как непросто.

О шокере разговор отдельный. Для тех, кто не знает, о чем речь, объясню. Этаким пистолет на батарейках, во время выстрела он выбрасывает вперед два провода. При попадании



противник получает сильный удар электричеством и, естественно, становится небоеспособен и сдается. И неважно, куда попадешь, в зад или в лицо, эффект будет одинаковым. Здесь разработчики явно переделернули: если этой штукой засандалить в лицо или в глаза, человек в лучшем случае останется калеккой на всю жизнь, в худшем его ждет одна из самых мучительных смертей. По крайней мере сил стоять на коленях с заложенными за голову руками у него точно не хватит.

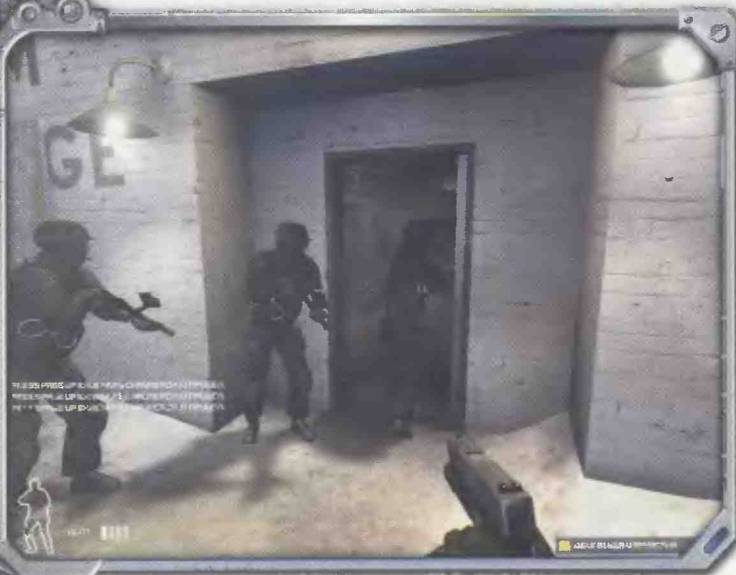
С остальными стволами дело обстоит не лучше. *Дробовик* — вещь совершенно бесполезная, ибо разлет дробы у не-



го такой, что обезвредить с помощью него врага реально, только выстрелив в него в упор.

Автоматическому оружию в основном чуждо понятие «реализм». Во-первых, большинство стволов по непонятной мне причине стреляют только одиночными и короткими очередями, хотя реальные модели имеют и автоматический режим стрельбы. Стволы, которых подобная участь минула, имеют невероятный разброс при

стрельбе длинной очередью. При такой стрельбе попасть с расстояния больше пяти метров практически нереально. Со вторичным оружием (две разновидности пистолетов) таких проблем не наблюдается, хотя возникает странный вопрос — а зачем пользоваться старым *M1911*, когда есть новый *Glock 17*, у которого и точность лучше, да и патронов в обойме поболее.



Как и в прошлой части, помимо оружия у нас в распоряжении еще куча всякого снаряжения, которое вполне может помочь нам в определенных моментах.

Прежде всего *гранаты*, которых у нас аж целых три разновидности. Первая — *осколочная*, только не та, которую используют военные и после взрыва которой противник собирает свои руки и ноги. Эта начинена обыкновенными резиновыми шарами и вреда врагу практически не приносит, но обездвигивает надолго.

Вторая разновидность гранат — *дымовые*. Как ни странно, ее хватает очень ненадолго — секунд на пятнадцать, после чего дым рассеивается, моментально и бесследно.



Ну и последняя — *светомухомовая*. Вот это наш выбор: забегаешь, бросаешь, отворачиваешься, и через пару секунд можешь собирать урожай.

Еще у нас есть *баллончик с перцовым газом* (эх, равнодушны американцы к спецназу!). Также весьма полезный предмет, помогает

усмирить истерических заложников, которые бегут с воплями по комнатам, не желая сдаваться и мешая работать.

Как и у любой уважающей себя спецгруппы, у нас есть *шнурок с мини-камерой*. С ее помощью мы сможем заглядывать за закрытые двери и за всевозможные углы, не выдавая при этом себя.

Ну и последний финт разработчиков — *блокираторы дверей*. Также очень полезная штучка, скажу я вам. Подкладываете под дверь, и можете быть на сто процентов уверены, что ее никто не откроет. Блокируйте все выходы а через последний заходите сами, не боясь получить пулю в затылок.

S.W.E.T.

Графическое исполнение игры вполне сносно. Уровни проделаны очень качественно, на протяжении игры ни разу не возникало чувства дежа вю. Также очень порадовали всевозможные мелкие детали, которые проработаны очень качественно и вполне подходят под общий тон. Модели людей тоже сделаны неплохо, разнообразны и оригинальны. Хотя все-таки небольшой процент разнообразия присутствует, особенно это заметно по трупам — они иногда принимают позы, о которых молчит «Камасутра». Модели оружия практически не отличаются от своих реальных оригиналов.

Вот с *физикой* не сложилось. Видимо, разработчики решили, что в недалеком будущем все будет бронировано и приклеено к полу. Большинство объектов на картах абсолютно мертвы и выступают просто элементами рельефа. Их нельзя двигать, их нельзя ломать, за ними можно только прятаться. Разбивающихся предметов в игре вообще мало: всякие бутылки, телевизоры, компьютеры, плюшевые мишки и прочая мелочь. Убивает наповал тот факт, что разработчики убрали возможность простреливать предметы — теперь в игре не простреливается ничего, кроме стекла (лампы сюда не относятся, их тоже делают из бронепластика). Вы не представляете себе, как это классно — стоять за шторой и отстреливаться или выбивать противника, который спрятался в грудке картонных коробок, газовыми гранатами. Со спецэффектами проблем вроде нету, по крайней мере я недостатков не нашел, поэтому ничего плохого сказать не могу.

Звуковое сопровождение тоже на вполне высоком уровне. Музыка радует слух, меняется в зависимости от ситуации: при обычном обследовании здания спокойная, она оживляется, стоит вам начать активные действия.

S.W.I.T.

Помимо одиночного прохождения в нашем распоряжении есть также и *мультиплеер*. Сражаться с живыми противниками мы сможем на все тех же тринадцати картах сингла. Из четырех предоставленных режимов больше всего порадовал *кооператив*. Все-таки играть с живыми напарниками веселее, чем с компьютерными. Остальные три режима весьма стандартны: *оборона точки* (одна команда наступает другая обороняется), *VIP* и *закладывание бомбы*. Играть на этих режимах мне по крайней мере было скучно, подобного я уже посмотрел в «Кемперстрайке» и других играх, где все это выглядело получше. Еще один плюс мультиплеера: дополнительные виды оружия, причем пополнения очень полезные. При игре по сети в наше распоряжение попадут автомат Калашникова, *Uzi* с глушителем и пистолет системы *Colt*. Играть можно как через Интернет, так и через обыкновенную сетку. Мультиплеер имеет еще один существенный недостаток: поиграть на созданных вами картах не получится — карты генератора он не поддерживает.

S.W.Y.T.

Итак, что же мы имеем в итоге.

Несмотря на все нарекания, играть все же стоит: продолжение сериала, новые уровни, интересные возможности и все такое. Конечно, хитом эта игра не будет, ни сингловым, ни мультиплеерным, но свое почетное место на полке оно займет. Будет ли продолжение? Пока точно неизвестно, ни Irrational Games, ни Sierra Entertainment на этот счет комментариев не дает. Хотя Сеть, как всегда, полна слухов...

Разработчик: 2BY3 Games
Издатель: Matrix Games
Жанр: Глобальная TBS
Системные требования:
✓ минимальные: CPU — 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб видео;
✓ рекомендуемые: CPU — 1.5 ГГц, 512 Мб
ОЗУ, 64 Мб видео

Георгий САНДУЛ aka Жорик

Gary Grigsby's WORLD AT WAR

* * *

Сколько же раз мы слышали знакомые до боли названия: Сталинград, Арденны, Тобрук, Мидуэй... Сколько раз мы освобождали мир от нависшей угрозы, облачаясь в мундиры бесстрашных войск антигитлеровской коалиции, и сколько раз завоевывали его, отождествляя себя со странами ОСИ, с одной лишь целью — чтобы повсюду, от Аляски до Урала развивались знамена с древнеиндийским символом — свастики. Парадокс заключается в том, что нам это до сих пор не надоедает. Видимо, все уже смирились с фактом, что вторая мировая — самая часто используемая тема для игрового. Вот и сегодня мы опять отправимся на завоевание, не побоюсь этого слова, всего земного шара. А сделаем мы это по вине никому не известной фирмы-разработчика **2BY3**, компании-издателя **Matrix Games** и доброго дяди **Гари Григсби**, в свое время засветившегося с несколькими посредственными стратегиями на тему все той же второй мировой, который, как понятно из названия, принимал непосредственное участие в разработке игры. Ну что ж, не будем мешкать, мир ждет своего завоевателя, поэтому встречайте новую глобальную походную стратегию **Gary Grigsby's World at War**, которая обещает воплотить в жизнь наше стремление к мировому господству. То, как это получилось на деле — отдельный разговор...

И снова в бой...

Ну вот — игра установлена и запущена. Что же нас встречает? А встречает нас стартовый ролик, сделанный из кадров кинохроники весьма сомнительного качества. Но ладно, пропустим этот момент — все-таки не из-за роликов мы покупаем игры. Сразу же за роликом нашему взору открывается какое-то странное главное меню с мультяшно-идиотским дизайном. В этом меню происходит и выбор кампаний, и выбор страны, за которую вы будете играть, а также находятся всяческие настройки — по традиции начнем с них. Количество изменяемых параметров в «настройках» просто огромно, но ни один из представленных пунктов не оказывает существенного влияния на игровой процесс. Напичканное всяческой несистематизированной дребеденю меню — первый минус, который мы запомним в «активе» **Gary Grigsby's World at War**. Далее мы бесцеремонно отправимся в раздел выбора кампаний — их насчитывается целых шесть, а именно: кампания, повествующая о событиях, разворачивавшихся незадолго до осуществления немецким командованием плана «Вайс» — захвата Польши; второй числится кампания, которая поведает нам о воплощении в жизнь плана «Барбаросса» и ранних этапах советско-немецкой войны; третья расскажет о немецком наступлении 1941-1942 годов; четвертая же перенесет нас в 1943 год, который стал переломным в ходе второй мировой войны. Также в игре имеются две обучающих кампании, понять из которых, к сожалению, удастся немного. Теперь нам придется

выбрать страну, интересы которой мы и будем отстаивать. Всего в игре около 30-ти государств, но поиграть нам дадут лишь за пять из них — это Германия, Советский Союз, Союзники, Япония и Китай. Ну вот, определились с кампанией и со страной, теперь переходим собственно к игре. Первые слова абсолютно всех людей, которые впервые видят игровой экран **World at War** а носят, как правило, ненормативный характер. Парадокс, но эти люди оказываются правы... Или все же не парадокс?.. Посудите сами: перед нами предстает картинка немногим лучше игры 89-го года **Centurion: Defender of Rome**. На карте мира вы можете увидеть всяческие иконки, символизирующие разного рода войска, а также флажки, которые обозначают территорию государств. Выглядит это все, мягко говоря, убого. Очень убого. Это — еще один минус игры. Ну ладно, займемся аутотренингом и вообразим, что перед нами предстают красивейшие картины, после чего займемся прочими аспектами игры. В верхней части экрана у нас имеется игровое меню, в котором мы можем регулировать исследовательские процессы и руководить производством. Здесь тоже все сделано жутко глупо и неудобно — понять что-либо очень сложно. Но даже после того, как вы все поймете, удовольствия вы получите мало.

Сражения в игре — отдельная песня. После начала боя ужасные с виду юниты ведут себя совершенно самостоятельно — они сами выбирают себе цель для атаки, сами решают, отступать или наступать, и вообще сами отдают себе приказы. Вам остается только наблюдать, ибо вы не властны что-либо изменить. Причем исход боя всегда непредсказуем — искусственный интеллект ведет себя очень странно и хаотично, так что вы имеете возможность потерять танковую дивизию в бою с немногочисленным противником и выиграть бой против пехотного корпуса, имея в распоряжении только парочку солдат. Вероятно, разработчики специально внесли в игру эту фишку — начиная бой, по его окончании вы почти всегда получаете большой сюрприз...

Ну что, посчитали минусы? Тогда переходим к выводу.

Вывод

Не буду многословным. Данная игра — один сплошной минус. У нее фактически нет ни одной сильной стороны. Причем, хочется заметить, что перед выходом игра рекламировалась чуть ли не как новое слово в жанре глобальных стратегий по второй мировой.

Вердикт — ни в коем случае не покупайте эту игру. И даже не берите у друзей — только угробите себе пару сотен нервных клеток. Если же вы действительно хотите почувствовать себя в роли лидера страны, участвующей во второй мировой, купите лучше «День Победы II», благо игры появились на прилавках одновременно.



Мохнорыл ТАЛЕР

Секретные Агенты

КИНОМОСТРЫ АТАКУЮТ

Разработчик: Alcachofa Soft
Издатель: Zeta Games
Системные требования:
✓ минимальные: P 3-600 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 3-800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

9 1/2 недель

Дневники испанских разработчиков

Первый месяц

Педро был настолько Хуанитос, что даже любимая мама говорила о нем шепотом и немножко по-португальски. Чтобы соседи не слышали. Соседи и не слышали, зато видели, что Педро — полный Хуанитос. И когда его девушка Кончита горестно вздыхала и причитала: «Педро, ты позор Андалусии! Глядя на тебя, быки краснеют — и тореадоры бросаются на них с ревом! Глядя на тебя, апельсиновые деревья обрастают желудями и морошкой! Почему ты такой непутевый, что не можешь найти себе нормальную работу, порка Мадонна!» — Педро только вздыхал. Потому что не знал, что такое морошка. Но очень хотел узнать! И тогда мама Мануэлла тихо сказала ему: «Иди-ка ты, сынок в город Толедо и учись уму-разуму, может, что из тебя и получится... а может, и нет... Топай, короче, в Толедо, сын мой — и да поможет тебе Санта-Мария!»

Россия. Крохотный Сибирский городок где-то в районе Кубани. По выюжным улицам ездят на санках бородатые русские и танцуют «яблочко». По главной улице ходят большие белые медведи и готовятся к отлету в теплые края.

Контора российских разработчиков. В конторе сидит шеф по прозвищу Русский Иван. Он пьет водку, играет на балалайке и закусывает красной икрой, намазанной на ржаной хлеб. Ему плохо, потому что у российских 2D-квестов нет конкурентов, и поэтому некуда засылать киллеров из русской мафии. Он открывает заснеженное ионьское окно и подзывает последнего белого медведя. «Лети в капиталистический мир и узнай, разрабатывают для кто-то кроме нас 2D-квесты?»

«Хорошие 2D-квесты?» — переспрашивает медведь.

«Хорошие 2D-квесты вообще никто не разрабатывает, дубина!» — отвечает Русский Иван.

«Понял, шеф!» — говорит медведь, взмахивает наколотыми татуировками в форме красных звезд, взмывает в воздух и летит куда-то в сторону миротворческой Европы.

Месяц второй

Педро фулл Хуанитос пришел в Толедо. Ему жарко и хочется вина. Но есть только виноградная водка. Педро идет в газетный киоск и покупает газету «Вакансии для испанской интеллигенции».

«Требуется профессор естествознания в Каталонский университет». Педро вздыхает. Он не знает, что такое профессор.

«Требуется топ-менеджер в компанию Finalisca». Педро вздыхает. Он нетвердо знает, что такое компания.

«Требуется полный идиот в девелоперскую компанию Alcachofa Soft SL,

так как сценарист вышеозначенной компании полностью выдохся, исписался и не может придумывать новые хохмы и гэги для второй части игры «Секретные Агенты 008, Филимон и Мортаделло».

Работа музой. Зарплата начисляется по мере идиотизма».

Педро радостно улыбается — он точно знает, что такое идиот. Педро покупает билет и едет на автобусе в другую сторону от компании Alcachofa Soft SL... Потому что ему радостно, и он хочет смотреть Толедо. И еще потому что он идиот и не умеет пользоваться картой города.

Месяц третий

Педро приезжает в компанию разработчиков. «Ты откуда?» — спрашивает его шеф Эмилио. «Сам ты откуда, а я из Кадиса!» — обижается Педро. «Это полный идиот! Ура! Мы его берем!» — радостно говорит шеф Эмилио ведущему дизайнеру Доминго, и Хуанитоса оформляют на работу.

Дизайнер Доминго ведет Педро под руку в специально оборудованную комнату, где фулл Хуанитос в течение нескольких дней подряд смотрит знаменитые мульт- и телесериалы о неудачливых агентах Филимоне и Мортаделло, профессоре Бактерии и их грозном Шефе. Затем Педро показывают горы комиксов, по которым снимался мультфильм, по которому снимался фильм, по которому делается игра. Потом Педро показывают кукиш и говорят, что зарплаты он за этот месяц не получит, потому что вел себя не как идиот, а как нормальный мужик из Кадиса. Вся контора смеется. Громче всех смеется ведущий программист Дани, после чего идет совершенствовать программный код.

Этой же ночью Педро заходит в контору через вентиляцию и пишет внутри программного кода: «Программист и дизайнер — кАзлы!», в результате чего летит месячная работа. Педро сразу же дают зарплату и еще кое-чего. А потом еще кое-чего, но в два раза больше, потому что был.

В это время белый медведь пересекает границу Франции и Испании, и силы ПВО его не замечают, потому что не верят в летающих белых медведей.

Месяц четвертый

Художники рисуют первые скетчи, но все герои оказываются похожи на Педро: Педро с бородой, лысый, в очках, с мерзкой ухмылкой. Разработчики в ужасе.

По этому поводу во время сиесты устраивается пьянка. Педро напивается до состояния вещи — и художники мгновенно начинают срисовывать с него большие и малые предметы. К сожалению, наш отважный путешественник из Кадиса не может изобразить из себя мало-мальски активный предмет, поэтому художники решают, что активных предметов будет крайне мало.

«А может, ну их к баскам?» — говорит программист Дани. — От этих предметов только лишняя морочка».



«Ты басков не трожь! — заводится Доминго. — Между прочим, твоя Барселона пролетела вчера Реал Соседаду 0:3!»

Той же ночью Дани входит в свой же программный код: «Реал Соседад — кАзлы!» В результате чудесным образом решается проблема оптимизации движка, над которой Дани бился весь предыдущий месяц.

Приходят мультипликаторы, видят похмельного Педро и горько завидуют разработчикам, что те имеют такую великолепную натуру. Приходят киношники и предлагают Педро большие деньги за участие в следующей серии. Педро сразу же соглашается за три бутылки «Маркиз де Касерес Сатинела» и подкову от копыта коня лучшего пикадора Андалусии. Разработчики тут же поднимают Педро зарплату втрое и разрешают ему писать в программном коде все, что захочется. Той же ночью программист Дани пытается повеситься на проводе от мышки дизайнера Доминго.

Утром Дани вынимают из петли и поднимают ему пенсию в полтора раза. Дани сразу же вписывает в программный код фразу «Педро — урод!» и этим самым решает проблему с «длинными» прокручиваемыми локациями, над которой бился неделю. На общем собрании разработчиков решено, что такие локации будут!

В окно конторы с интересом смотрит белый медведь.

Месяц пятый

Приходит сценарист Хоакин. Говорит: «Ну что вы тут делаете, сюжета ведь еще нет?»

«У нас есть Педро!» — гордо говорит шеф Эмилио и предлагает Педро рассказать, где бы ему хотелось побывать.

«Это тебе хотелось побывать! — обижается фулл Хуанитос. — А я хочу быть кинозвездой! Хочу быть звездой в вестерне. И еще в детективе! И еще хочу Клеопатру! И хочу сниматься в фильме ужасов, но чтобы мне было не страшно! И хочу сняться с динозаврами, но чтобы настоящими! И хочу быть смешнее Чарли Чаплина! И...»

«Ну, что я вам говорил! — радуется шеф Эмилио. — Это же настоящий клад для таких гениев, как мы!»

Сценарист Хоакин уходит полный впечатлений и через неделю приносит полный сценарий:

Шеф направляет своих секретных агентов за алмазом для нового изобретения доктора Бактерию, которое позволяет путешествовать по известным блокбастерам, начиная от немых черно-белых и заканчивая новейшими, с суперэффектами и многомиллионными бюджетами. Фильмон и Мортаделло, активировав новое изобретение по имени телефруски, тут же отправляются на поиски древней мумии стратегического значения. По ходу сюжета пародируется все киношные жанры, начиная от агента 007 и заканчивая Мэйсоном, Крюгером и прочими Моргништернами.

Месяц шестой

Шеф Эмилио в восторге — и бежит к издателям показывать апгрейд квеста.

Издатели в восторге и добавляют к бюджету игры еще один ноль. Спереди.

Пока контора пишет, Педро отправляют на корриду, чтобы ничего, не дай бог, не написал в программный код.

Медведь посылает шифrogramму в маленький сибирский городок на Кубани:

Русский Иван, испанцы делают очень неплохой квест. Он выглядит чуть ли не лучше всех российских 2D-квестов за последнее время. Потому что: несмотря на малое количество мелких деталей и активных предметов, несмотря на примитивизм графики, отлично стилизован под мультфильм, имеет большое количество игровых роликов... и главное — в «Секретные агенты: Киномонстры атакуют» действительно присутствует юмор, от которого хочется улыбаться. Шеф, это опасно! Можете присылать русскую мафию, чтобы мучить и пытаться проклятых конкурентов утюгом и самоваром.

Месяц седьмой

Над Украиной шифrogramму случайно сбивают украинские силы ПВО. Скрикоптив от острова Эмсиний, шифrogramма попадает к Кириллу Талеру. Талер заинтересовывается стоящим

2D-квестом, тем более испанским, и шлет по адресу press@alcachofa-soft.com письмо, в котором просит разработчиков дать ему интервью и выслать эксклюзивную демку.

К Педро приезжает Кончита и говорит: «Педро, ты позор Андалусии! Почему ты не выслал нам в Кадис заработанные деньги?»

«Я работаю идиотом, а это очень сложно, у меня почти нет времени!» — отвечает Хуанитос, но потом его заедает совесть, и он высылает в Кадис много денег.

«Ты действительно фулл идиот! — говорит Кончита. — Зачем ты выслал деньги в Кадис, если я здесь?»

Педро понимает, что нужно быть умным, возвращается в Кадис и высылает деньги обратно в Толедо. Кончита хватается за голову и говорит: «Педро! Ты позор Андалусии!»

За всем этим наблюдает сценарист Хоакин и пишет с разговоров двух влюбленных диалоги и монологи для игры. Затем приносит в контору и зачитывает. Программист Дани так хохочет, что сразу же вписывает в программный код все диалоги и выптирает свой наезд на «Реал Соседад» из Сан-Себастьяна.

Художник Доминго заканчивает работу над локациями.

Белый медведь пьет украденное у Педро «Маркиз де Касерес Сатинела», закусывает подковой коня лучшего пикадора Андалусии и мечтает о белой медведице. Русская мафия летит в Толедо.

Месяц восьмой

Первый тестинг 2D-квеста «Секретные агенты: Киномонстры атакуют»: 20 рыбаков из Кадиса в течение получаса пытаются найти в Главном Меню опцию «Начать Игру»... Кнопку инвентаря не находят совсем, потому что месяцем ранее программист Дани написал в программном коде: «Левый верхний угол, урод! Там я спрятал твое вино!» И действительно, теперь только при подведении к левому верхнему углу выскакивает инвентарь.

Приходит письмо от Кирилла Талера.

«А кто это?» — спрашивает шеф Эмилио. «А этот тот человек, к которому на «Игрограде-2005» подходит Лукьяненко и говорит, мол, я фантаст, но ты — это ващеще, ты — это да-а-а-а...» — отвечает сценарист Хоакин.

«Хороший человек, наверное, — говорит художник Доминго, — давайте пошлем ему хороший ответ!»

На Украину уходит письмо с разбитой на несколько частей демкой и подписью: «Реал Соседад — фарева. «Динамо» Киев — мастдай!»

Месяц девятый

Обитая над территорией Украины украинскими силами ПВО русская мафия приземляется где-то в районе Южного Буга, в питомнике страусов для членов правительства. Не сориентировавшись на местности, они движутся точно в направлении Киева.

Alcachofa Soft SL фиксируют баги и программиста Дани, после чего «Монстры Киношники» уходят «на золото».

Педро женится на Кончите и этим еще раз подтверждает то, что он полный идиот!

Белый Медведь находит в зоопарке Валенсии белую медведицу и, выпуская ее из клетки, устраивает апельсиновую революцию.

Русский Иван доедает икру и с горя начинает делать очередную серию «Простоквашино».

Талер инсталлит испанский 2D-квест и очень очень

удивляется тому, что 2D-квесты могут быть интересными и даже смешными, при всей их примитивности. Он хочет написать вывод... Хороший, светлый вывод, впервые за несколько месяцев, о том, что в эту геймушку стоит поиграть...

Но тут открывается дверь — и в редакцию входит русская мафия с утюгом и самоваром.

и 1/2...

P.S. Все конторы разработчиков, игры, страны, города, имена и фамилии (особенно Кирилла Талера) вымышлены и к данной нормальной информационной статье не имеют никакого отношения.

Кстати, «Реал Соседад» мастдай, «Днепр» Днепропетровск — фарева!

Игорь «Thorn» ШАПОВАЛОВ

AMERICAN
CHOPPER

Разработчик: Creat Games
Издатель: Aspvision
Жанр: симулятор байкера
Системные требования: Р 4-1.5 ГГц, 256 Мб
ОЗУ, 64 Мб видео

Злился подо мной
Мотоцикл мой
Ночью!
Он мчал меня домой.
«Мотоцикл». «КиШ»

Совесть и Разум — день X, утро

Разум (попсовик, графоман, думер): наконец то я выбрался в свой любимый магазин дисков, скоро я буду держать в руках аддон к DOOM III и радоваться жизни... Как это — купили? Как могли купить ЕГО? Что? Смотри диски и не мешай работать? Ладно, ладно...

Разум рассматривает полки с симами, замечает явно вертолетный сим, только почему-то с байком на обложке, читает описание. М-да, дожились, уже мотоциклы Chopper называют, да еще и American. Скриншоты не дотягивают даже до «Кваки», до первой. Что ж, пусть лежит и ждет своего дурака.

Совесть (металлистка, аркадница-символанка): Купи!

Р.: Не понял? Кто это?

С.: Эт я, твоя совесть.

Р.: Ага, десять лет о себе не напоминала — а тут на тебе, чего-то требует!

С.: Мне надоело твои тупые шутеры, ты ведь ни во что другое не играешь, а я хочу гонки!

Р.: Ну хотя, а я пойду в DOOM играть!

С.: Да кому нужен твой до-ом? Нам надо что-то новое. Вот представь, возьмем American Chopper: ты, весь в цепях, в коже, с бородой по пивное пузо, едешь на красивом байке и все девчонки глядят тебе вслед. Машины уступают тебе дорогу, водители завидуют, а ты мчишь навстречу ветру по ночной дороге, и ничто тебя не может остановить. Для тебя существует только дорога, и только ей ты веришь как судьбе. А потом...

Пусть разуму и не нравилась игра, но с каждым словом он все больше хотел ощутить себя истинным байкером. И вот Разум уже держал в руках диск и предвкушал скорую установку. Но когда Совесть наконец замолчала, он понял, что его жутко кинули.

Совесть и Разум — день X, вечер

Р.: Нет, я не буду играть в нее, и не проси.

С.: Ну, ты же сам хотел...

Р.: Я тут ни при чем, это ты виновата.

С.: Но ведь деньги были у тебя, и вообще — будешь спорить, начну тебя мучить за каждую двойку!

Р.: Может, не надо, а?

С.: Запускай! И пока не дойдешь до титров, не отстану. Всю жизнь заставляю играть в аркады!

Р.: Ладно, запускаю, запускаю...

Не успела рука нажать Enter, как во всем районе потух свет.

Р.: Ура-а-а-а!!! Все-таки есть в мире справедливость!

С.: Не ори, в этом мире есть еще и совесть. Надеюсь, ты сделал домашнее задание?

Р.: Вот так всегда, из огня да в полымя.

С.: А что плохого? Ночь, тишина вокруг и только мы с тобой сидим и беседуем под шорох тараканов о чем-то далеком... об игре, например.

Р.: Дайте шотган!

С.: Склонен к суициду. Ну, давай, давай...

Р.: Не дождешься!

С.: Не реви, все равно мне расскажешь...

Р.: Не реву! Чё рассказывать то?

С.: Параграф 6, упражнение 12, блин! Сказку об игре, конечно.

Р.: Ну, слушай. Давным-давно в далекой-далекой Америке на канале Discovery шло TV-шоу под названием **American Chopper**. Жила семья — не тужила, добра наживала и рейтинг поднимала. Спрыгнутый хлопец и просто механик-любитель Poul Teutuls вместе со своим сыном Poul'ом Jr. собирал на глазах телезрителей байки и вытворял на них умопомрачительные трюки. И тут программу решили поднять на новый уровень — уровень игр. Силами почти родной — русской — компании **Creat Games** была создана одноименная игра, покорившая консоли и добравшаяся до нас на потеху PC-геймеров и тебя, о доставучая Совесть. Стали Teutuls'ы жить-поживать и вдвойне добра наживать. Вот и все. Спи, моя Совесть, усни...

С.: Какой там «спать», чё ж ты сразу не сказал, что игра наша? Это ведь они победили на КРИ, как лучший консольный проект? Давай играть побыстрее!

Р.: Дык света нету.

С.: Ну ладно, считай, что тебе повезло, но чтоб завтра Света была.

Оба наконец-то уснули.

Совесть и Разум — день X+1

Разум потерял всякие надежды на спасение от Совести и уже полдня играл в American Chopper на полном автопилоте, тихо напевая:

Р.: Если ты хочешь, чтобы я была с тобой...

С.: Хой! Хой! Хой! Так весело! Как пройдем игру, надо сделать еще один заход.

Р.: Ты же обещала от меня отстать после титров.

С.: Ну, до титров еще далеко, а там, глядишь, и свет опять отключат.



Р.: ☹

С.: Тебе все еще не понравилось? Ты неисправим. Посмотри сам, за все шесть из одиннадцати глав мы не встречали более трех похожих заданий, были и погони, и гонки, и трюки, и засады на выживания, даже стелс встречался, а про покер я вообще молчу.

Р.: Фигня это все.

С.: Фигня?! Где ты еще видел стелс в racing'e? Отогнать байк из одного гаража в другой, избегая света встречных машин, ведь их водителям тоже хочется иметь такой байк — разве не оригинально? А покер? Такого, кажется, нигде не было — собирая по городу карты и набирая больше пар или других комбинаций карт... и все это на байке, неужели не круто? При этом правила покера полностью сохранились.

Р.: Да, есть интересные моменты, но все сводится к простым дрегам, кольцевым гонкам, гонкам на время, покеру и трем трюкам: не сбивать ограждения, остановиться как можно ближе к ограждению и забить мяч в ворота с помощью байка. Сложность придает только полоска целостности мотоцикла и наполненность бензобака.

С.: Ну и что? Зато выполнено все так, что каждое задание не похоже на предыдущее. Байк можно чинить, подбирая разбросанные на карте power-up, таким же способом пополняется и бензобак. К тому же, разработчики не поскупились создать две локации — город Rock Tavern, районы которого довольно разнообразны и легко запоминаются, со своими байкер-клубами — как дружественными, так и не очень. В нем пройдут основные задания и Offroad, на которой придется, выполняя различные миссии, доехать до конца. А дороги всегда разные. Ах да, еще по городу разъезжает милиция и норовит поймать героя за любое нарушение.

Р.: Хорошо, а интеллект соперников? Я понимаю, когда ты из-за небольшой дальности обзора таранила каждую машину, но разве компьютерные братья-байкеры не видят встречный грузовик?!

С.: Во-первых, перестань придираться к мелочам, а во-вторых, иначе было бы просто нереально пройти игру.

Р.: Ладно, придерусь к другому. Очки стиля, неужели людям они еще не надоели? За несколько лет можно придумать что-то интересней!

С.: Очки играют небольшую роль в геймплее, и получать их довольно просто. Достаточно не падать с байка, сбивать вражеских байкеров, как можно дольше ехать на максимальной скорости и пугать прохожих. Ну, а чтоб их сохранить, просто не дави людей и не сбивай братьев по клубу с их железного коня. Нужны очки для открытия бонусных заданий.

Р.: Ага, но чаще именно соклубник врезается в тебя и у тебя же отбирают очки. А бонусы зачем?

С.: Для получения еще большего количества очков.

Р.: Я понимаю логику, понимаю «женскую логику», хоть и с трудом, но где логика здесь?

С.: Для тех, кто пробыв в отключке во время игры, объясняю. При прохождении главы дают добавить запчасти в свой собственный байк, который удастся собрать уже к середине игры. Среди запчастей есть уникальные, их можно получить только после прохождения бонусных миссий. Понял?

Р.: Я понял одно: байков мало, и этим решили восполнить их недостачу. Нет, чтоб купить лицензию у крутых производителей и набить игру до отказа!

С.: Блин, я с каждой минутой все больше сомневаюсь, кто из нас Разум! Ты что, сказку не помнишь? Все мотоциклы собраны самим Teutuls'om, а собирать байк дают, потому что в шоу их именно собирали, но если и игру построить на этом, то будет просто скучно. Пусть байков мало, но они не имеют аналогов, ты только посмотри:

Old School Chopper — первый байк Teutuls'a, напоминающий о его ранних годах.

Jet Bike — уникальный байк среди разработок нашего героя, внутренний каркас дает мотоциклу аэродинамическую скорость.

Black Widow Bike — красный и черный байк, покрытый хромированной металлической тесьмой, сделан похожим на ядовитого паука.

Mikey's Bike — сконструирован для младшего брата Teutuls'a.

Tool Bike — сделан из частей инструментов, использованных для других байков.

Comanche Bike — темный и скрытный мотоцикл, заднее колесо и решетка которого имеют вид хвостового пропеллера вертолета.

POW/MIA Bike — байк построен в честь ветеранов Вьетнама, украшен проволокой и кусками железа.

Ну и, конечно, же байк, собранный самолично.

Р.: Все, устал я с тобой спорить, пойду спать.

Прошел еще один день, полный кошмаров.

Совесть и Разум — день X+2

Пробил час. Не остановишь нас.

Свыше контролю не бывать.

Делай то, что по душе, на своем стальном коне.

Мы здесь, чтоб полночь взорвать.

«Пробил час». «Ария»

Р.: Эй, здесь должен был быть мой Басков!

С.: Какой Басков, ты когда-нибудь видел байкера, слушающего Баскова?

Р.: Да я и байкера не видел...

С.: То-то же. Давай, осталась последняя миссия — и игра пройдена.

При загрузке карты игра выдала engine error, ввергнув Совесть в ярость:

С.: [вырезано цензурой]. Разве так можно... Все, уйду в спячку на все лето, только не удаляй этот шедевр!!!

Р.: Хе-хе-хе, наконец-то правосудие свершилось, и я поиграю в свой любимый DOOM, а шедевр как-нибудь и удалим.

Наслаждаясь графикой, Разум размышлял:

Р.: Как можно играть в такой некрасивый симулятор байкера, дальность обзора минимальна; если здания еще кое-как, то на растительность вообще нельзя смотреть; единственное, что не вызывает придинок, это байки, на которых сидят плохенькие персонажи, и проезжающие мимо автомобили.

А музыка, как можно все время слушать один рок, дайте хотя бы Киркорова, ведь русские люди! Тьфу. Ладно, хватить ныть, пора вооружаться шотганом и валить монстров.

С.: Гм... интересно, интересно. Вообще-то я еще не уснула и не стерплю твоих издевательств над игрой. Если тебе главное — графика, то забей на игру и хватит ее ругать. Но ведь главное в любой игре... что?

Р.: БФГ?

С.: Геймплей, идиот, геймплей. А он в American Chopper просто идеален. Разнообразные задания, увлекательный сюжет, отменный дизайн города и реальная физика поведения мотоцикла — вот о чем надо говорить! Музыка тоже именно та, потому что байкеры уважают исключительно рок и только под него можно вовсю наслаждаться жизнью байкера. А звук просто ласкает уши.

Р.: Но ведь игра некрасивая.

С.: А что ты хотел от консольного проекта, Unreal Engine 3?

Р.: Не мешало бы.

С.: Отстреливать надо таких маньяков, как ты. Будем тебя исправлять. Все лето мучаем за прогулы, зиму за каждый save/load, а осень за...

Р.: Слушай, имей совесть!

С.: ?!

Конец главы

После всего вышесказанного бреда можно сделать выводы об American Chopper. Если вам ближе позиция Разума и вся ваша жизнь — погоня за FPS, а играя, вы ищете, к чему придраться, то лучше пропустите эту игру. Но если вы похожи на Совесть и любите интересные и захватывающие игры, тем более наши, а от вида мотоцикла у вас захватывает дух и ваша любимая музыка — рок, то обязательно бегите в ближайший магазин за American Chopper от Creat Games. Ведь даже если не делать скидок на «наших» разработчиков, играть очень интересно.

Спасибо за внимание.

Davert & Punk

Волшебство для самых маленьких



Вот и закончилась уже третья по счету выставка компьютерных игр «Игроград». Среди компаний, побывавших на «Игрограде», кроме именитых игроделов страны были новые, пока еще неизвестные обществу команды. С одной из них мы и решили познакомиться и подошли к стенду компании **Beyond The Edge**, где на экранах мелькал фэнтезийный мирок, а по нему бегал парнишка, размахивающий мечом. Мы решили узнать больше об этом мире и его жителях, для чего пригласили одного из его создателей на интервью.

МИК: Здравствуйте. Представьтесь, пожалуйста, и назовите вашу должность в команде.

В.Б.: Вячеслав Богров. Владелец и руководитель компании BTE Soft.

МИК: Какой проект вы представляете на выставке «Игроград»?

В.Б.: Проект **Spellbook** — это магическая детская аркада с элементами квеста. Детям несложно будет разобраться в игре, и в принципе мы ориентируемся на категорию детей от пяти-шести лет. Но игра всевозрастная и каждый сможет найти в ней для себя что-то интересное.

МИК: Давайте начнем с сюжета. Игра ориентирована на детей и, скорее всего, сюжет основан на каком-то сказочном мотиве...

В.Б.: Сюжет начинается с того, что в древние времена была написана книга. В этой книге были собраны все знания мира, управление силами природы, и тот, кто владел книгой, мог использовать ее во имя добра или во имя зла. То есть, от владельца книги зависела судьба мира.

Действие игры происходит в тот момент, когда эта книга находится у доброго волшебника, он помогает жителям соседней деревушки. И вот злой колдун хочет доказать свое могущество и посылает своего слугу, **Летуна** (забавное создание), чтобы тот украл эту книгу. Но тот рассеянный, вечно все путает, и неправильно прочитал заклинание. В результате книга разлетелась на страницы по всему миру. Дедушка наш, добрый волшебник, был заморожен. Его внучата, мальчик и девочка, отправляются на поиски страниц, чтобы спасти своего дедушку и заодно наказать колдуна за его деяния. Им придется пройти по всей магической стране, и на каждой локации встречаться с новыми персонажами, выполнять второстепенные задания и, конечно же, двигаться по основной сюжетной линии к замку колдуна.

МИК: Судя по всему, у нас будет два главных героя: внучка и внук. И как осуществляется переход от одного к другому, как будет происходить их взаимодействие?

В.Б.: В начале игры можно будет выбрать, кем играть в данный момент, а по ходу игры можно будет переключаться между ними. В зависимости от того, кем играть, немножко варьируется система управления.

МИК: В любой момент можно менять персонажа?

В.Б.: Да. Кроме тех моментов, где сценарием предусмотрено, что это должен быть тот или иной персонаж.

МИК: И они ходят вместе?

В.Б.: Подразумевается, что они ходят вместе, но реально на экране виден один персонаж. Это такое игровое упрощение. Если вести другого персонажа одновременно, это нагрузит экран и будет отвлекать внимание (А также нужно писать недюжинный AI. — Прим. Даверта). В игре мы видим одного персонажа, а вот в анимационных сценах они уже вдвоем.

МИК: То есть получается, что один персонаж все время по ходу игры находится как бы позади экрана?

В.Б.: Где-то рядом находится. Скажем, в кармане.

МИК: Какое принципиальное отличие между персонажами?

В.Б.: Они отличаются как бы по характерам. Мальчик более развит физически, он бьет мечом, руками, ногами. А девочка добрее, она просто произнесет заклинание и превратит врагов в кучку пепла или рассыплет в прах.

МИК: Ну, с мальчиком все более-менее понятно — ходит и машет мечом во все стороны. А вот с девочкой интереснее — она использует заклинания. Сколько их в ее арсенале, и какие они?

В.Б.: Они варьируются по комбо-движениям. Вначале персонажи имеют только базовые движения, у мальчика это удар мечом и рукой, а у девочки есть волшебная палочка, она ею будет отмахиваться и сможет произнести заклинание файерболла. Затем она будет получать новые, все более сильные заклинания, которые будут действовать на большее число противников.

МИК: А будут ли заклинания отличаться по своим эффектам? Например, будет ли заклинание лечения?

В.Б.: Нет, не будет. Это аркада, здесь все предельно упрощено.

МИК: И значит, эта маленькая девочка будет получать все более мощные заклинания и по ходу превратится в безжалостную смертоносную колдунью?

В.Б.: Не совсем. Основная ориентация идет на то, что нет насилия над живыми существами. Все противники — магические порождения колдуна. Когда он увидел, что его дело провалилось, он начал колдовать и создавать несметное количество различных магических существ. То есть, в плане насилия игра гуманна, мы сражаемся лишь с неживыми порождениями магии.

МИК: А как же тогда с основными персонажами? Умирают ли они?

В.Б.: Нет, персонажи будут просто сильно уставать.

МИК: И как же это будет происходить?

В.Б.: У нас предусмотрен специальный анимационный ролик. Например, девочка, когда ее силы истекают, артистично падает. А потом она как будто забыла сложить руки. Мгновенно исправив позу, она оглядывается, все ли нормально, никто ли не заметил. Игра ведь все-таки ориентирована на детей, и мы не хотим показывать смерть персонажей как таковую.



МИК: Понятно, все происходит как бы понарошку... Игра строго связана с сюжетом? Присутствуют ли нелинейные элементы?

В.Б.: Есть основная сюжетная линия, есть второстепенные задания. Выполняя основные задания, персонаж продвигается по сюжетной линии, то есть для того, чтобы закончить уровень, нужно выполнить основное задание. А второстепенные задания введены для веселости. Можно поговорить с кем-то, он выдаст простое задание, вроде «пойди туда, найди то-то и я награжу тебя тем-то».

МИК: Будут ли по ходу сюжета яркие второстепенные персонажи?

В.Б.: Второстепенный — Летун. Он слуга колдуна, хотя сам по себе доброе существо, но служит колдуну и очень сильно его боится. А когда у него еще и книгу украсть не вышло, он решил перейти на сторону детей и помогать им. Он продвигает персонажей по сюжетной линии, подсказывает, что делать в затруднительных ситуациях. У нас рассчитано много анимационных сцен, в которых и будет появляться Летун или другие герои, с которыми можно будет пообщаться. Вся игра происходит на эмоциональном уровне. Мы хотим, чтобы игрок слился с персонажами и прочувствовал, что они делают.

МИК: Если это не секрет, присутствует ли на последнем уровне нелинейное окончание?

В.Б.: Окончание совсем необычное. В конце мы добираемся до злого колдуна. Он — тайная личность, которого мы никогда не показываем в лицо, а на самом деле он такой маленький коротышка с неудовлетворенными потребностями. И еще в начале он хочет доказать, в память своего отца, который действительно был могущественным и злым колдуном, что он — его достойный сын. Но у него ничего не выходит.

МИК: Есть ли в игре RPG-элемент?

В.Б.: RPG чуть-чуть есть, но очень упрощенный вариант, потому что персонажи прокачиваются, но не в том смысле, в каком мы привыкли это видеть в других играх. Добавляются новые комбо-движения. Персонаж сначала умеет просто бегать, прыгать, бить рукой или колдовать простые заклинания. Но по мере продвижения игрок может собирать бонусы и после определенного количества бонусов у него появляются новые комбо-движения — например, двойной удар, тройной удар, красивый прыжок, новое заклинание. Комбо вызывается какой-нибудь комбинацией клавиш. Наш проект в целом ориентирован на консоли, и на джойстике это, конечно, будет проще сделать, зато на РС это можно будет сделать как-то интереснее. Например, на джойстике нажал крестик и два раза вперед, и таким образом выполнил какое-нибудь комбо-движение.

МИК: Так, значит, игра будет портирована на приставки?

В.Б.: Сейчас прототип игры разрабатывается для РС, в дальнейшем предусматривается перенос на PS/2 и Xbox.

МИК: Вернемся к локациям. Расскажите о них детальнее.

В.Б.: Всего в игре 15 локаций, каждая разбита на подуровни. Например, есть деревня, в ней порядка семи домов, у каждого дома есть свой владелец: кузнец, мельник, пекарь, молочница. У каждого есть проблема, каждому можно помочь решить эту проблему. Но главная задача — найти в каждой локации страницу книги. Для того, чтобы ее найти, нужно пообщаться с персонажами, узнать, кто из них, может, видел что-то необычное, помочь им с какой-то проблемой — и тогда они покажут, где найти страницу. Кроме того, на уровне можно собирать бонусы разного типа. Одни повышают магические уровни, а другие влияют на добавление новых комбо-движений.

МИК: И в зависимости от бонусных очков, полученных на локациях, мы переходим на другой уровень?

В.Б.: Нет, бонусные очки влияют лишь на состояние персонажа. Можно в процессе игры побегать, собрать 100 бонусов и получить новое комбо-движение.

МИК: Но если игрок не побегал по уровню и не собрал эти бонусы, получается, он попадает на следующий уровень «не прокачанным»?

В.Б.: Это не прокачивание, это лишь добавление красивых элементов. То есть по физическим силам все персонажи одинаковы, что в начале игры, что в конце. Игру можно будет пройти как персонажем, который собирал бонусы на всех уровнях, так и тем, кто не собирал их вообще. Бонусы не влияют на силу удара, а новые комбо-удары добавляются только для красоты, для интереса. Мальчик и девочка прокачиваются параллельно и, собрав определенное количество бонусов, оба бу-

дут получать новые умения. Собственно, бонусы получает не мальчик или девочка, а сам игрок, и ему становится доступной новая комбинация клавиш. И если открывается новое движение, скажем, прыжок с ударом, то они будут одинаковы у обоих персонажей и будут отличаться только анимацией. Комбо-удары введены для заинтересованности игрока, динамичности и красоты игрового процесса.

МИК: Но ведь игрок вскоре заметит этот подвох. К тому же, кроме силы удара, существуют другие параметры, на которые, не нарушая баланса, могли бы влиять комбо-удары. Ловкость, точность, скорость...

В.Б.: Пока у нас все упрощено.

МИК: Мы видели пока только чистую локацию, где персонаж может бегать, куда угодно.

В.Б.: Да, пока что это просто локация, сейчас будем развешивать на ней бонусы. Первая локация — это тренировочный уровень, на ней нужно научиться управлять персонажем. Хотя бы выучить базовые движения, а в дальнейшем Летун будет подсказывать, что можно еще сделать.

МИК: Будут ли мини-игры в игре?

В.Б.: Мини-игры предусмотрены как квесты с второстепенными персонажами. Например, некоторые персонажи будут знать, где находится страница книги, или даже сами будут владеть ею, но не захотят отдать так просто, для этого нужно будет выполнить задания в виде мини-игр — например, пробежаться наперегонки по болоту, насобирать что-нибудь. Кроме того, у нас предусмотрена вариация управления: на одних локациях мы просто бегает, прыгаем, а есть ледяные пещеры, в которых можно поехать в режиме салама по ледяным склонам.

МИК: Ну, что-то похожее мы видели в том же «Реймене». А какие еще локации, кроме уже упомянутых деревни и ледяного мира, нам придется посетить?

В.Б.: Локации будут самые разнообразные — как открытые, так и закрытые пространства. Например, будет подземелье замка, где игра будет напоминать «Принца Персии». Выдвигающиеся копыта, захлопывающиеся ямы.

МИК: От копий и ям персонажи тоже устанут?

В.Б.: Да, очень ☺. При этом их будет отбрасывать на предыдущий этап.

МИК: Судя по сказанному вами, в игре без юмора не обойдется.

В.Б.: Да, сюжетная линия с юмористическим уклоном. В игре предусмотрено множество шуток, комических ситуаций. Именно Летун будет выступать таким комическим персонажем, который все время будет и подбадривать, и веселить игрока.

МИК: Какие будут системные требования у игры?

В.Б.: Системные пока не очень большие. Игра еще не оптимизирована и, тем не менее, на GeForce 5200 со 128 Мб памяти вполне хорошо работает. Минимально требует процессор класса Celeron 1.7 и 512 Мб оперативной памяти.

МИК: Вы уже искали издателя?

В.Б.: Сейчас как раз ведем переговоры с разными издателями. Вот только рынок России и Украины отворачивается от такого типа игр по причине того, что нет явного...

МИК: ...спроса?

В.Б.: Не спроса, а явного насилия. Никого не убивают, так, чтобы кровь заливала экран. Вообще детские игры продаются плохо. У нас царит стереотип, что детские игры это всего лишь простые головоломки со скучными и однообразными заданиями.

МИК: Сейчас качественных детских игр достаточно мало, так что, возможно, вскоре ситуация изменится.

В.Б.: Мы ориентируемся на зарубежных издателей. Зимой ездили во Францию на GameConnection, представляли там свой проект еще в начальной стадии разработки. Отзывы были неплохие, игрой интересовались.

МИК: Когда же вы предполагаете закончить игру?

В.Б.: Если удастся найти издателя, который заинтересуется проектом, то к новому году у нас уже будет рабочая версия.

МИК: Спасибо за интервью. Удачи вам в дальнейшем создании игр и в поисках издателя.

Узнать последние новости проекта вы можете на официальном сайте компании <http://www.btesoft.com>.

Записки Автоответчика

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Весенний бардак

Весна... Что-то, в последнее время, создается у меня впечатление, что весну я не люблю. Напряженная она какая-то и напряжная. Сначала КРИ, потом «Игроград», потом праздники. А что это значит — а значит, что номера приходится делать наперед, в диком темпе, не номер в неделю, а два. А то и три. Прикиньте, каково это? Играть успеваешь едва-едва, и игры, действительно, превращаются в работу, как и написание статей. Как вам: написать за день четыре статьи? Нефигово? Вот и мне не нравится. А что поделаешь... Весна.

А тут еще очередная эпидемия непонятно чего. То Глюк заболел, то я, то оба. И вот уже не два номера в неделю, а два номера в два дня. Да еще с температурой, насморком и кашлем. Но и это еще не все, на носу (или по носу?) майские праздники, а значит очередной поход на Южный Буг, причем, в этот раз компания собралась немаленькая. А значит, в перерывах между болезнью и сдачами статей нужно искать и собирать байдарки, искать деньги, снаряжение, что-то там клеить и т.д. А погоду сами видели — для справки, пишу я этот «Автоответчик» в четверг, 28 апреля, и наконец-то на улице нет дождя. Зато стоит начать что-то там делать, и он льет как из ведра. А потом опять температура, фервекс, аспирин, сутки в постели — и на работу. Сдавать очередную статью, закрывать дырки в амбразуре номера своей впалой грудью.

Такая вот весна, камрады. Одно радует — допишу я это дело, а потом две недели честно заработанного отпуска. Правда, неделю из этих двух проведу я на воде посреди бушующей стихии. Говорят, на Южном Буге воды в этом году много, а значит, вероятность там лихо разбиться весьма и весьма велика. Вы любите хорроры? Чтобы страшно было, чтобы мурашки по коже и волосы, везде-везде, дыбом? Вот и мы любим. Но хоррор — это не тогда, когда в комнате гаснет свет, а сзади выпрыгивает монстр. Хоррор — это когда утлая байдарочка на полном ходу несется в валун посреди бурлящей реки, и ты понимаешь, что повернуть уже не выйдет. Хоррор — это треск порванной резины и хруст ломающегося дюрала, это обжигающе холодная вода, в которой ты неожиданно оказался, это камни, об которые тебя лупит неласковая река. Это проплывающий мимо тапочек. Чей? Чей-то. Как там в песне поется?

И вновь холодная вода так обжигающая,

И спасжилеты не спасают от камней.

Река несет вперед тебя с твоим товарищем.

А где байдарка? Утонула. Леший с ней.

Дабы не шокировать нашего литредактора Перцова, полный текст песни постить не стану, а то умается ее править ☺. А чего ее править, музыка Митяева, слова народные, т.е. мои ☺, написано в одном из походов, под дождем, так что ритм, рифма и прочее хромает на обе ноги, как и положено в туристической песне ☺. Кому интересно — можете прочесть тут — <http://www.mikportal.org/forum/journal.php?user=3>.

Ну ладно, ладно, отвел душу, теперь и за дело пора.

От советского информбюро

Древние цари не очень разбирались в танцорах, но знали толк в гонцах, и в то время народная мудрость гласила следующее: плохому гонцу голова мешает. Заметьте, голова, а не что-то еще. А почему? Да потому что плохими считались гонцы, которые приносили плохую весть. Так вот, сейчас в роли такого гонца выступит ваш покорный слуга. Готовы? Заточили топоры? Тогда поехали!

Итак, в то время, когда космические корабли бороздили просторы завода Массандра...

Нет, не так. Не так все. По-другому нужно.

Помните, некоторые камрады предлагали нам стать толще? Типа, тонкие мы очень. И даже готовы были ради этого платить больше. А я отвечал, что это нереально. Точнее, где-нибудь в другой стране, возможно, и реально, но не у нас. Ибо экономика нашей страны — а точнее, те, кто ей заведуют, — делают все возможное, дабы усложнить нашу жизнь. И вот, сообщая вам грустную вещь. Несколько месяцев назад, если вы заметили, многие издания подорожали. Кто слегка, а кто и сильно. Почему они это сделали? Нет, вовсе не потому что решили получить тристапроцентную прибыль. В нашем деле и на пятидесятипроцентную рассчитывать тяжело. Просто бумага, на которой печатаются газеты и журналы, взяла да и подорожала. Почему? Это не ко мне вопрос. Это к кому-то другому.

Но мы дорожать не стали, понадеялись, что это временно — бывало уже такое. Сначала цена взлетит, а потом — оп, все возвращается на круги своя. Ждали мы, ждали у моря погоды, и дождались. Если думаете, что дождались того, что бумага подешевела, то, видимо, забыли, в какой стране мы живем ☹.

А поэтому я уполномочен вам сообщить грустную весть: МИК дорожает. На восемьдесят копеек. А насколько он подорожает в том киоске, в котором вы его купите, мы и не знаем, рекомендованная цена — 2.80, но в наше время экономических отношений «Союзпечать» и прочие распространители цену устанавливают сами.

Такие пироги с котятами, по два восемьдесят. А вы говорите — потолстеть, бумагу улучшить...

И снова «Игроград»

Как вы, возможно, помните, в прошлом «Автоответчике» я просил вас писать на тему Игрограда. Так сказать, взгляд со стороны. Официальную точку зрения высказали мы, но хочется и остальные послушать. И вот пожайлуйста — камрад **Вольный Стрелок** прислал свой отчет:

Привет, Кертис.

Сейчас ночь с понедельника на вторник, с 25 на 26 апреля. Только что прочитал «Автоответчик». Решил-таки высказаться, я это делать люблю.

Игроград 2005 для меня был первым, раньше как-то не получалось его посетить (хоть читал я МИК и постоянно, весной на него времячко выкроить сложно).

Присутствовал я хоть в первый раз, зато в качестве прессы, с понтовым бейджиком ☺. Понимая, что действие будет глобальным, я выкроил из своей жизни четверо суток, зарядил диктофон батарейками, сжал его в зубах и поехал на место встречи МИКовцев, к универмагу Украина. Собравшись (кстати, собирались удивительно недолго, как для камрадов), мы ломанулись непосредственно в самую пучину происходящего.

Толпы народу, запах пива, лицо Глюка на входе, непонятная музыка возле такой себе церкви прямо в десяти шагах от Торговой палаты сделали свое дело — я понял, это оно, и это будет круто. Поколбасившись пару минут в толпе снующих людей, я таки проник к стенду родного Микпортала, поздоровался со знакомыми, познакомился с незнакомыми, выцепил бейджик и таки решил кардинально осмотреться, ибо выставка была очень велика. Посетил стенды компаний, поиграл в игры, отведал халаявных хмелящих продуктов, помог разгружать прие-

хавший фургончик с продовольствием, поел, огляделся, и выставка закрылась. Быстро, однако, 7 часов пролетели. После выставки была организована неформальная, так сказать, встреча на Замковой Горе.

Присутствовали многие камрады, отцу всея Руси Ранд, участники гейм-девелоперских компаний. Но все же вечер плавно переходит в ночь, спать хотят все люди.

Проснувшись на следующий день и взглянув в кошелек, я понял, что так низзя. Прокачать, извините, полтинник за полдня ни на что — то бишь на еду, напитки и прочее в этом роде — это нехорошо. В голову пришла конструктивная мысль: запастись килограммом универсальной еды — вареныхпельменей, — и я поспекал на Львовскую.

Подождал к двери, закрыл проход руками, не пуская никого на регистрацию чемпионата по «Сталкеру», так как играть хотелось самому.

Записался-таки первым и даже занял первое место в отборочном туре. Был счастлив, ведь меня пригласили играть в финале. Второй день выставки промчался еще быстрее, чем первый. Побывать успел на конференции с Шекли.

Посетил, естественно, все стенды по второму кругу, выиграл пару отстойных дисков. Познакомился с милейшим и интереснейшим человеком на стенде MU Eclipse. Денисом Масаловым — оказывается, мы знали друг друга по «БК». Второй день нашел свое завершение, подобно первому. На гулянку послевыставочную я не остался, очень уж хотелось поиграть в «МУ». Кстати, она того стоила.

Третий день был самым обезбашенным, я уже настолько втянулся в этот ритм легкого (или нет?) безумия, что меня просто плющило в хорошем смысле слова. Тусовался я с Жориком, Eitelen.ом, L.A.V.R.ом, Stinger.ом и прочими (память короткая, журнал не безлимитный). В конце дня мы с Акеллой взяли эстонскую оруженосецкую красную каску, написали на бумажке подобный текст: «Принимаются пожертвования Акелле на водку и Вольному Стрелку на кулебяку». Собрали 18 гривен за 20 минут, особенно хотелось бы отметить Талера, который кинул сразу около 4 гривен, и смешливого парня, который кинул гривен пять. Послевыставочная гулянка не была сорвана даже мерзким маленьким дождиком, и все состоялось как и должно было.

Когда в последний раз шел на выставку, было печально — как-никак, последний день. Прибыл в 8:55, ибо в 10:10 начинался финал по «Сталкеру». На входе тусовались с добродушными иногородними камрадами. Финал по «Сталкеру» я проиграл, но с достоинством (из-за невозможности скупиться бегал всю игру с пистолетом и таки набил пятое место). Но я не отчаивался. Опять встретились со всеми уже просто родными людьми, опять попили пиво.

В середине дня была объявлена регистрация на чемпионат по «Сталкеру» сре-

ди журналистов. Такой шанс упустить я просто не мог. Зарегился, подождал немного, выиграл отборочный тур, на втором месте. Жорик обогнал меня на 4 флага. В финале занял уже первое место, сохранив отрыв от кемперского Даверта на 1 флаг. Получил часы с флешкой на 128 метров. Рассчастливился ☹.

В завершение было маленькое празднование талерского ДР.

От себя добавлю, что празднование не такое уж и маленькое ☺. С песнями, пляс-



ками и всем, что положено. Есть еще впечатления? Критика? Делитесь!

На закуску

И вот, в окончание, так сказать, еще одно письмо. От камрада **PunkNotYet**:

Привет, Кертис. Пишет тебе ранее пассивный читатель и почитатель МИКа камрад <PunkNotYet> (в миру просто Миша).

Прежде всего хочу признаться в любви к вашему (вернее, нашему) журналу. Выбился я в него еще в 2002 году с первой статьи, и очень сожалею о пропущенных мною примерно 40 первых выпусках. В то время больше всего меня печалил тот факт(т), что МИК был ежедвуедельником (или полумесячником — не помню уже); но вскоре (по крайней мере вскоре для меня) вы приблизились к идеалу, которого нельзя достичь по определению, даже и близко. Вы стали еженедельником, с чем я вас, и прежде всего нас — читателей, хоть и по-эстонски, но от всей души поздравляю!

Также (опять-таки по-эстонски) хочется поздравить всех игроградцев и игроградов с новым дизайном, который есть крут и исключительно прекрасен (хотя и о прошлом дизайне плохого сказать не могу). Эдакая технологически-шестереночная (напоминает «Сайберию» пополам с «Арканумом») тема, скриншоты, которые теперь

«ходят строем», красное выделение ников и прочие приятности очень обрадовали.

Что же касается качества статей (а без него не спасет ни ультраглянцевая обложка, ни пачка постеров), то ИМХО у вас нет конкурентов, а чтобы в этом убедиться, достаточно взять какой-нибудь [sponsored], прочитать там пару статей и... и согласиться с тем, что конкурентов по части содержания статей у вас нет. По крайней мере, если мне попадается в руки другой журнал, то я просматриваю только статьи по интересующим меня играм: РПГ, экшенам и шутерам. МИК же я читаю от корки до корки. В каком еще журнале вы станете читать статью об игре «Операция Пирожок»? Правильно, только в нашем.

Ты еще читаешь это письмо? Странно ☹. Думаю, что теперь настало время для предложений.

1. Мне кажется, что Кинорубрика вместе с прайсов — не самая лучшая идея. Все равно на одну страницу много не втиснешь (разве что парочку звездных сплетен и несколько фото). Есть два соображения:

✓ вернуть Черный рынок. Но! Прежде, чем в меня полетят помидоры и прочие тухлые яйца, хочу объяснить, что имею в виду. Я не прошу банальный чит, ибо сам уверен в том, что чит — это зло. На Черном рынке я предлагаю разместить то, что по-английски зовется easter eggs, т.е. инфо о приколах разработчиков, о разных нычках и др. Например, на сайте Игромании я прочитал рецепт, как сделать «Готику 2» более кровавой (так, чтобы по следу можно было отыскать раненого снайпера или орка). Для этого нужно слегка подправить файл gothic.ini. Вот подобные секреты и можно было бы продавать на Черном рынке;

✓ вместо прайсов печатать календарь выхода новых игр и локализаций нерусских или не вполне русских (как «Вампиры» или «Риддик» у «Русского Проекта») версий. Мне кажется, такой календарь нужно составлять на месяц, и к каждой игре писать шапку (т.е. кто разработчик/издатель, какие системные требования...) — а то и целый скриншот. Соответственно, и обновлять календарь придется всего раз в месяц, что, на мой взгляд, не очень трудная работа (даже легче, чем писать о кино).

2. Э-э-э... М-м-м... Блин, выпало из головы, я вообще тебе это письмо уже больше месяца пишу, вот и запамятовал. Что ж, если вспомню, то напишу снова. А пока что — до встречи.

Что тут сказать, идея с календарем кажется мне не очень — слишком уж часто все меняется. Гораздо проще и логичней делать это на сайте — тем более что сайты с подобными календарями имеются. А вот что касается Черного Рынка в новой ипостаси... Идея интересная.

Но сразу говорю: пока все зависит от рекламодателей — захотят давать рекламу фильмов, будет кинорубрика. Не захотят, будем думать.

Вот, собственно, и все. На этом я прощаюсь с вами. Удаchi. Пишите.

Записан Аллой ХРАМЦОВОЙ

Рассказ повешенного, или "Игроград-2005" глазами крысы

Редакция «Моего Игрового Компьютера» и украинский разработчик игр «Абсолютист» в одном из прошлых номеров объявили о проведении совместной акции «Самый скаженный пацук» на фестивале компьютерных игр «Игроград». Каково же было их изумление, когда под занавес фестиваля была найдена следующая рукопись (орфография и пунктуация автора сохранены)...

Да, это я, скромная и довольно спортивная крыса, ушедшая в нирвану 17 апреля 2005 года в славном городе Киеве, который был средоточием гейм-разработчиков и фантастов на протяжении 4-х дней.

А все начиналось так хорошо... Появились серьезные дядя и тетя и заказали меня... заказали меня сделать. И вот меня раскроили и сшили заботливыми руками, сложили в мешок, где уже было несколько десятков моих собратьев, и отвезли в какое-то большое здание. Там с меня сняли мою фирменную серёжку и надели на нее какую-то бирку, где говорилось, что я — скаженный пацук, и что я — на шару от «Абсолютиста». Ладно, буду скаженным и на шару.

Свет... много света... народ куда-то бежит, суетится, везде мониторы и красочные плакаты, красивые девушки... Это «Игроград».

Повесили меня, значит, под белы ручки, что называется, и висела я над компьютерами, КПК и головами геймеров, что пришли выиграть... выиграть меня. Все на шару — приходи, бери в руки один из КПК, Zodiac (мини-консолька такая игровая; выпущена только для штатовского рынка — о, как!) или становись за винды, раскачай электронного крыса-копьеметателя, чтоб закинуть за 250 клп (крысиных лапок), и получай меня или моего собрата. Вот я — четвертая справа... (рис. 1).

Ха! Ну, надо сказать, что мы шли нахват ☺. Уже на второй день выставки наши хозяева аккуратненько заклеили 250 клп и написали 500 клп. Хотя, впрочем, это помогло ненадолго. Уже к концу второго дня они с ужасом отметили, что «ушло» около 20 моих братьев и сестер. Такая незадача — ведь еще им надо было продержаться 2 дня!

А тут что ни час, так подходит кто-нибудь и говорит, к примеру, что счастье его семейное разрушится, если он не подарит жене крыса. Один молодой человек даже безуспешно пытался соблазнить одну из моих хозяек только для того, чтобы получить меня и завоевать расположение своей сокурсницы. Такие дела... Знай нас, крыс ☺!

А я вишу и думаю: чего это они до сих пор не додумались нас продавать-то? Хм... Тоже мне бизнесмены...

А мои друзья, повсюду следовавшие за нашими хозяевами, рассказали вот какую интересную штуку — они видели самого Роберта Шекли (рис. 2) и главного «ночного дозорщика». Оказывается, Сергей Лукьяненко имеет целую коллекцию крысиного семейства, и моя старшая сестра удостоилась чести стать частью этой коллекции (рис. 3). Вот как ☺!

К концу второго дня пришлось срочно слать сигнал SOS — «Пришлите еще крыс!», но офис компании был непреклонен и пополнение не прибыло. Вот тогда-то и пришлось расставаться моим хозяевам со своими крысками-талисманами, висевшими у них на поясах.

Возникли даже крамольные идеи начать отстрел желающих получить крыску ☺ (рис. 4).

Фуф, наконец-то пришло воскресенье, 12 часов. Час награждения самых крутых копьеметателей настал. Вовка Моругин со своими 4.163, 7 клп стал победителем. Наш чемпион оканчивает 11-й класс 298-й киевской школы. Повезло ему — получил и большого крыса, и CD, и футболку. Кстати, узнал он о конкурсе со страниц своего любимого МИКа. А вот второй призер был самым упорным — он три дня подряд приходил и стучал по клавишам, пытаясь разгадать секреты дальнбойности моего электронного собрата. Ну, что ж, Миша Химич, ты разгадал, иначе бы не кинул копые почти на 3.000 клп (рис. 5).

Ну а я, куда делась я, вы спросите. А меня просто повесили на люстру в пустом гости-

ничном номере и оставили. Вот так окончилась моя жизнь с «Абсолютистом». Всем пока... Никого не виню.

Послеслог: Служащая отеля очень сильно удивилась, а сначала даже испугалась, увидев меня на люстре. Но потом чрезвычайно обрадовалась, что и ей привалило счастье. Я ведь приношу счастье, а вы не знали ☺?



I definitely missed the rat
(только крысы мне и не доставало)



Рис. 4



Рис. 1



Рис. 2

А ты записался в Крысиный дозор?



Рис. 5

We are the champions...

Владимир СИРОТА vovsir@yandex.ru

Перекуем мечи на секиры! 2

Окончание, начало см.: МИК № 18-19 (180-181)

На старт выходят

Итак, давайте посмотрим на участников наших нынешних 3D-состязаний. Чё? Какие такие состязания? Для тех, кто после вчерашнего не совсем понимает, о чем пойдет речь в статье, напомним, что в прошлой ее части мы рассмотрели вопросы «превращения» видеокарты GeForce 6200 в GeForce 6600, взяв для примера видеокарту **MSI NX6200-TD128E**.

Собственно, первый участник состязаний именно она. Да еще и в трех «лицах» ☺.

Собственно, первое «лицо» — это видеокарта **MSI NX6200-TD128E**, работающая с частотами ГП и видеопамяти по умолчанию, то есть на 300 МГц и DDR 450 МГц соответственно.

Второй вариант — эта же карточка, но с разогнанными до 500 МГц и DDR 600 МГц ГП и видеопамятью, работающая с положенными ей по «рангу» 4-мя пиксельными и 3-мя вершинными конвейерами.

Третье «лицо» **MSI NX6200-TD128E** выглядит так: частота ГП — 500 МГц, видеопамяти — DDR 600 МГц, ядро ГП работает уже с 8-ю пиксельными и 3-мя вершинными конвейерами, т.е. задействует все свои функциональные возможности.

Разумеется, для получения убедительных доводов в пользу «модификации» видеокарты **MSI NX6200-TD128E** из GeForce 6200 в GeForce 6600, хотелось бы посмотреть на ее тестовые результаты в сравнении с другими карточками.

Состязаться с **MSI NX6200-TD128E** будут нижеперечисленные видеокарты.

Asus GeForce 6200TurboCache, 64 Мб памяти с 64-битным доступом, для наращивания объема видеопамяти используется технология TurboCache. Частота графического процессора NV44 у этой карточки составляет 350 МГц, видеопамяти — 550 МГц.

Два мате... маленьких слова по поводу технологии TurboCache. Помнится, когда-то философ Диоген, тот самый, который жил в евробочке, ходил днем с фонарем. Встречают его некие пиплы и спрашивают, чё, мол, делаешь. «Ищу людей», — отвечает Диоген. «А мы же кто?» — удивленно спросили пиплы. «Вы — собаки», — душевно ответил им Диоген. Почему-то мне кажется, что философ повстречал именно разработчиков технологии TurboCache ☺.

Да, кстати, если вы стали несчастным обладателем видеокарты **GeForce 6200TurboCache** и узнаете, что-то разблокировать в ее ГП NV44, то не напрягайтесь — все возможное там уже разблокировано до вас (рис. 1).

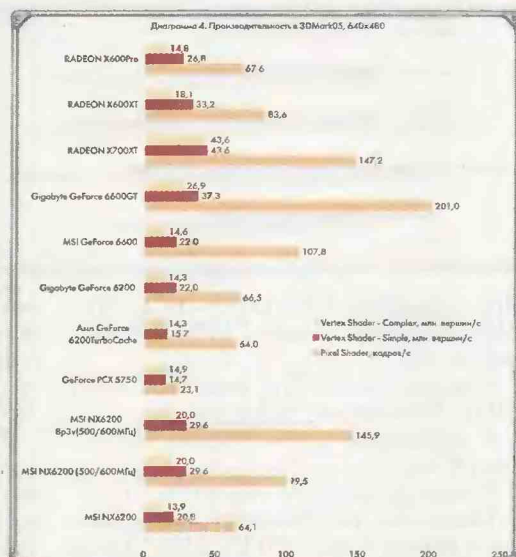
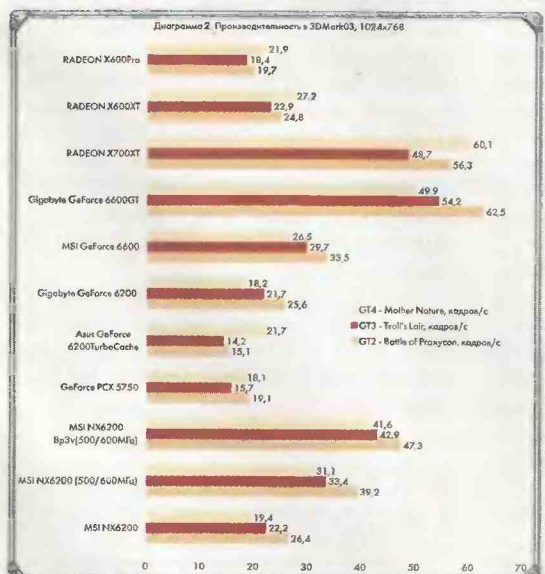
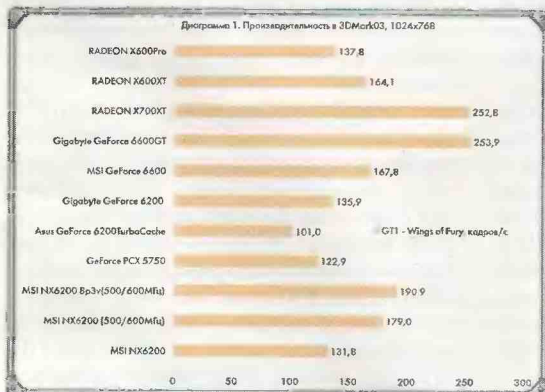
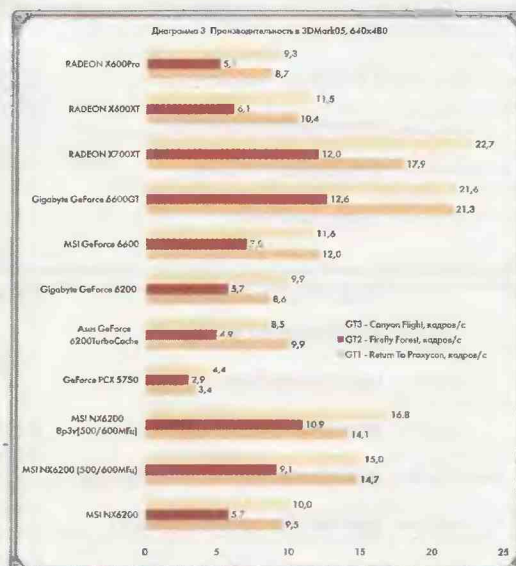
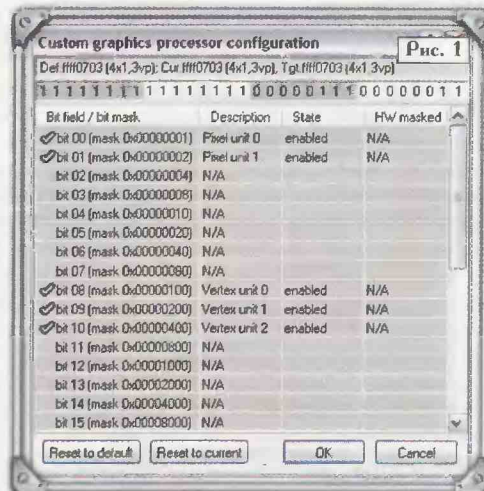
Собственно, выше названы все видеокарты, работавшие на нашей новейшей тестовой платформе, конфигурация которой была приведена в предыдущей части статьи.

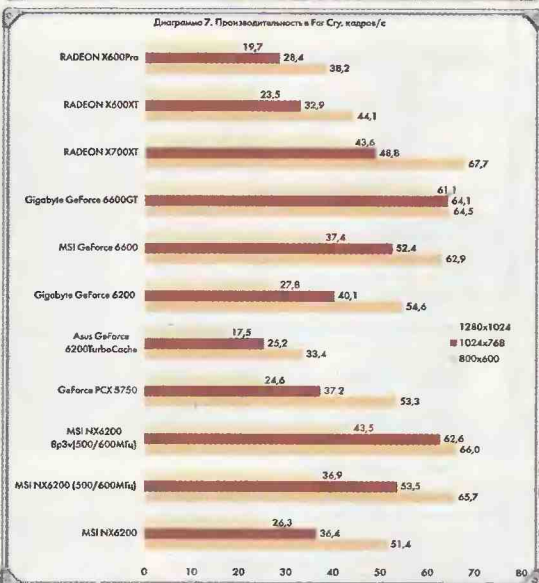
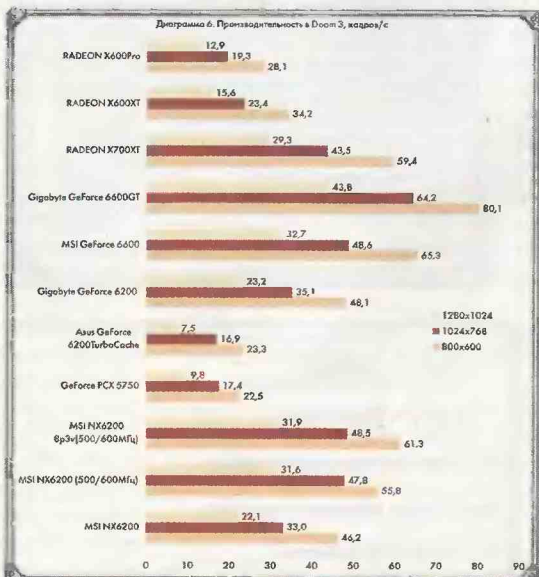
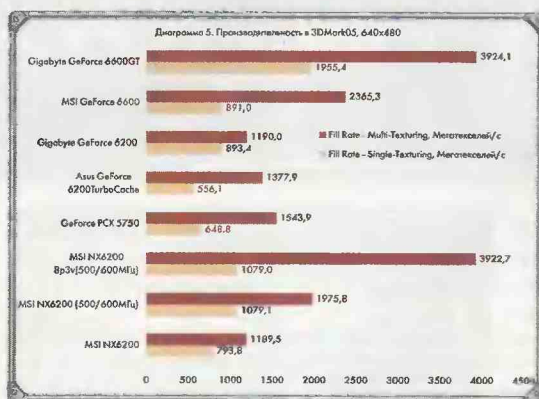
Но, чтобы мало не показалось, мы приведем и результаты других бюджетных видеокарт, полученные на несколько отличающейся (процессором) тестовой платформе. Вот ее описание:

✓ системная плата Intel Desktop Board D925XECV2 (чипсет Intel 925XE);

✓ процессор Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.46 ГГц, разогнанный до 3.71 ГГц, системная шина ускорена до 1141 МГц (+7% от штатной частоты);

✓ оперативная память Micron DDR2 533 МГц 512Мб DIMM, память работала как DDR2 571





МГц с таймингами 3-3-3-12 (CL-tRCD-tRP-RAS), напряжение питания DIMM было поднято до 2 В;

- ✓ жесткий диск SATA Maxtor MaXLLine III 250 Гб, 7200 об/мин, 16 Мб кэш;
- ✓ операционная система Windows XP SP2, DirectX 9c;
- ✓ видеодрайвер ForceWare 66.93.

Напомним, что новейший процессор Pentium 4 Extreme Edition 4.11 ГГц (3.73 ГГц) на

обновленном ядре Prescott не всегда обгоняет Pentium 4 Extreme Edition 3.71 ГГц (3.46 ГГц) на ядре Gallatin, если речь заходит о работе игровых приложений, о чем вы можете узнать из статьи «Добавьте в жизнь Extreme» (см. МК № 11(338) 2005 г.). Поэтому будем считать что остальные видеокарты в обзоре получили небольшую «фору». Впрочем, результаты обеих платформ вполне можно считать сравнимыми, так что продолжим наше повествование.

Бюджетная модель «вчерашнего дня» у нас будет представлена видеокарточкой NVIDIA GeForce PCX 5750 с частотами ГП и памяти в 425 МГц и 500 МГц соответственно.

Непосредственным конкурентом стандартной MSI NX6200 будет картонка Gigabyte GeForce 6200, работающая по умолчанию с 300 МГц и DDR 500 МГц частотами ГП и видеопамяти.

Эталоном для «апгрейда» MSI NX6200-TD128E у нас будет выступать MSI GeForce 6600 с частотами ГП и памяти в 300 МГц и DDR 500 МГц соответственно.

Ну а «пределом совершенства», к которому можно было бы стремиться при модификации GeForce 6200, будет служить модель Gigabyte GeForce 6600GT, у которой ГП и видеопамять трудятся на частотах 500 МГц и DDR 1245 МГц. Хотя, даже будучи ежом, можно понять, что по частоте памяти мы к «идеалу» не дотянемся при всем нашем большом желании.

Ну и для пушного разнообразия пару бюджетных представителей из конкурирующего лагеря, работавших на той же вышеприведенной тестовой платформе: это ATI Radeon X600Pro, Radeon X600XT и Radeon X700XT. Все эти видеокарты работали с положенными им по «номиналу» частотами графических процессоров и памяти, которые в контексте данной статьи нас не интересуют.

И понеслись

Начнем, пожалуй, с производительности в DirectX 7, а именно, с теста GT1 — Wings of Fury в 3DMark03 — **диаграмма 1**. Как видим, здесь даже просто разогнанный GeForce 6200 с 4-мя пиксельными конвейерами, благодаря более высокой частоте ГП и памяти, способен обойти по производительности «типичный» © GeForce 6600. А в варианте с 4-мя дополнительными разблокированными пиксельными конвейерами этот отрыв становится еще существеннее. Позади остаются и конкурирующие Radeon X600Pro и Radeon X600XT.

Плавн переходя к DirectX 8 (**диаграмма 2**) в том же 3DMark03, мы видим, что и здесь «улучшенный» MSI NX6200-TD128E показывает превосходные результаты — GeForce 6600 опять отстает, причем ощути-

мо, а Radeon X600Pro и Radeon X600XT уже вообще не конкуренты нашему продвинутому MSI GeForce 6200.

Глядя на результаты, которые показывают сравниваемые видеокарты в DirectX 9 — игровые сцены в 3DMark05 (**диаграмма 3**), — мы можем прийти к тем же выводам, что приведены чуть выше ☺. Ни работающий в штатном режиме GeForce 6600, ни, тем более, Radeon X600Pro или Radeon X600XT не могут составить достойной конкуренции даже разогнанному, не говоря уже про модифицированный вариант видеокарты MSI NX6200-TD128E.

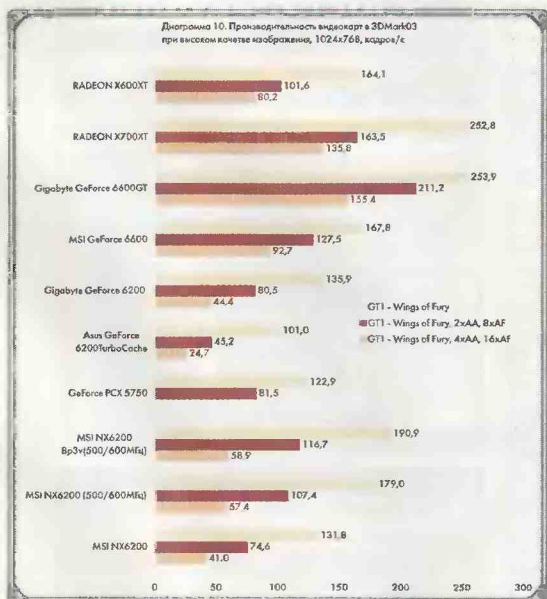
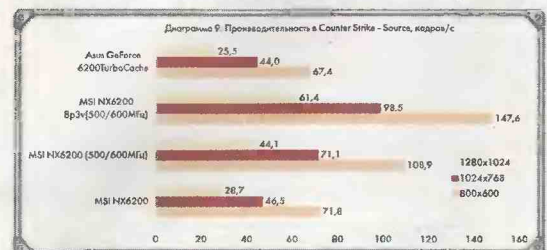
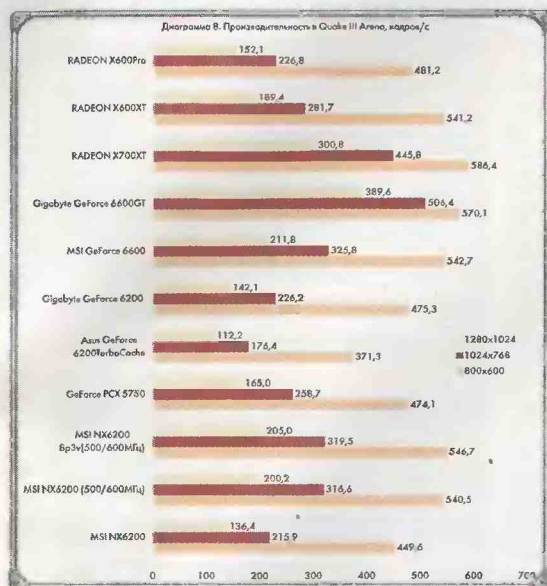
Если посмотреть, как ведут себя картонки при необходимости интенсивно работать с вершинными и пиксельными шейдерами, то мы увидим (**диаграмма 4**), что по скорости выполнения вершинных шейдеров разогнанный вариант MSI NX6200 уступает только Radeon X700XT (у которого 6 вершинных конвейеров) и чрезвычайно быстрому GeForce 6600GT. Разницы в тестах Vertex Shader между разогнанным и модифицированным вариантом MSI GeForce 6200 нет, поскольку вершинных конвейеров у ГП после «апгрейда» не прибавилось. Зато от прибавки конвейеров обработки пикселей существенно повысилась скорость обработки шейдеров пиксельных — взгляните на результаты, показанные видеокартами в тесте Pixel Shader (та же **диаграмма 4**). По скорости обработки пиксельных шейдеров наш модифицированный GeForce 6200 практически «догнал» картонку более высокого класса Radeon X700XT.

На **диаграмме 5** представлены сравнительные результаты оценки производительности видеокарт при заполнении в 3D отрисованных поверхностей-полигонов пикселями, т.е. при текстуровании (нанесении одной текстуры на полигоны-поверхности) и мультитекстуровании (нанесении нескольких текстур на полигоны, в нашем случае с тестом 3DMark05 речь идет о нанесении 8 текстур на 8 поверхностей). Здесь мы видим, что при нанесении одной текстуры на полигоны модифицированный и обычный GeForce 6200 идут наравне. Вообще-то это странно, и вызвано, возможно, какими-то недоработками на уровне драйверов или ПО. Это подтверждают и практически одинаковые результаты теста Fill Rate — Single-Texturing, показанные видеокартами GeForce 6200 и GeForce 6600. А вот результаты GeForce 6600GT выглядят как-то правдоподобнее с точки зрения теоретической производительности ГП NV43. Неужели в тесте Fill Rate — Single-Texturing так катастрофически сказывается низкая пропускная способность подсистемы видеопамати? Странно, ведь в данном тесте используется всего 64 поверхности с одним текстурным слоем...

Зато вот при мультитекстуровании (Fill Rate — Multi-Texturing) наш модифицированный GeForce 6200 себя показал, практически поравнявшись с лидером GeForce 6600GT! (См. ту же **диаграмму 5**).

В Doom'айтесь

Перейдем к анализу производительности в реальных игровых приложениях. Что из использующего API (интерфейс прикладного программирования)



OpenGL есть более современного, чем Doom 3? Вот и я не знаю, поэтому посмотрим, как показывают себя видеокарты в темных коридорах марсианской базы (диаграмма 6). Как видим, несмотря на все наши ухищрения, по производительности наш модифицированный MSI NX6200 добрался лишь до уровня настоящего GeForce 6600. Ну что ж, и это уже неплохо. Особенно с учетом того, что итоговая производительность оказалась даже выше, чем у карточки Radeon X700XT. Впрочем, в Doom 3 видеокарты на базе ГП от NVIDIA традиционно сильны.

А вот в насыщенном полигонами FarCry наши «опыты» по совершенствованию видеокарты GeForce 6200 дали более обнадеживающий результат (диаграмма 7). Здесь уже в низких и средних разрешениях модифицированный MSI NX6200 практически не уступает лидеру GeForce 6600GT, и лишь в высоких разрешениях начинает «сдавать позиции» — сказывается недостаточная пропускная способность видеопамати. Но все равно, достигнутый результат очень впечатляющ — GeForce 6200 практически на равных соревнуется с куда более дорогими видеокартами GeForce 6600GT и Radeon X700XT.

Старый добрый Quake III Arena неизменно радует высокими показателями (диаграмма 8). В данном случае смело можно утверждать, что производительность нашей видеокарты ограничивала пропускная способность видеопамати, а не вычислительная мощь графического процессора. Но все равно наш подопытный MSI NX6200 выглядит весьма достойно, ни в чем не уступая GeForce 6600 и отдавая пальму первенства лишь GeForce 6600GT и Radeon X700XT.

Думаю, многих заинтересует рост производительности модифицируемой видеокарты в Counter Strike — Source, сетевой игре, которая работает на новом движке от Half-Life 2. Ну что ж, в том, что мы корпели над карточкой не зря, можно убедиться, посмотрев на показатели, приведенные на диаграмме 9.

Как качество влияет на количество

Чем выше качество выводимого видеокартой изображения, тем меньше fps'ов на экране своего монитора приходится наблюдать пользователю. В драйверах ATI, кстати, есть интересные варианты выбора качества изображения — высокое и оптимальное качество. При «высоком» качестве драйвером устанавливается 2x сглаживание и 8x анизотропная фильтрация, а при «оптимальном» — 4x и 16x соответственно. Именно

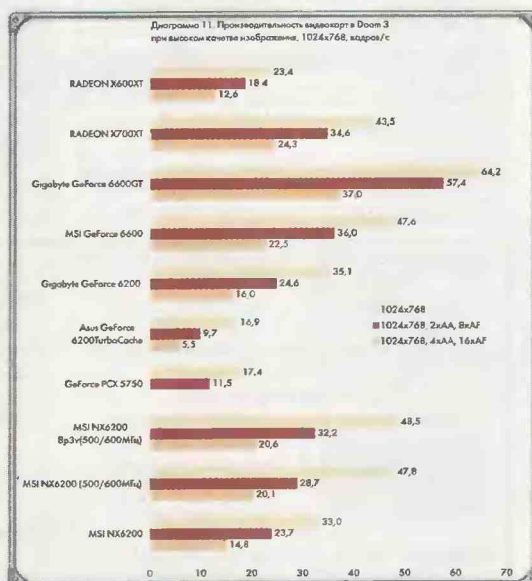
эти режимы мы и будем использовать для отслеживания падения производительности карточек при росте качества изображения. В Direct 3D мы оценим изменения быстродействия видеокарт по тесту GT1 — Wings of Fury (диаграмма 10), а для оценки аналогичных изменений в OpenGL воспользуемся Doom 3 (диаграмма 11). Как видим, в случаях использования обеих API наш модифицированный GeForce 6200 при улучшении качества графики держится наравне с моделью GeForce 6600.

Итоги всего этого

Любопытно было бы выяснить, насколько же выросла производительность модифицированной GeForce 6200 по сравнению с ее базовым вариантом? Несложный подсчет показывает, что быстродействие разогнанной до 500 МГц по ГП и DDR 600 МГц по памяти видеокарты MSI NX 6200-TD128E увеличивается в среднем в 1.4 раза по сравнению с вариантом по умолчанию (300 МГц ГП и DDR 450 МГц память). То есть, на каждые 100 fps «стандартной» видеокарты MSI NX6200 у ее разогнанной «коллеги» приходится 140 fps. Столь же простой подсчет свидетельствует, что модификация ГП GeForce 6200 с включением 4-х не активированных по умолчанию пиксельных конвейеров при тех же частотах работы дает нам рост частоты смены кадров по сравнению с разогнанным вариантом примерно в 1.1 раза. В итоге общая производительность карточки — от разгона и от активации скрытых возможностей ГП — вырастает в полтора раза ($1.1 \times 1.4 = 1.54$, если кто не дружит со статистическими показателями). Думаю, более чем впечатляющий результат. По крайней мере, не так часто (как хотелось бы) удается встретить видеокарту, реальную производительность которой можно без особых хлопот поднять в полтора раза. Главным «ограничителем» производительности, увы, в данном случае выступает относительно медленная подсистема видеопамати у карточек класса GeForce 6200.

И, завершая свое повествование, как принято в культурном обществе, хочу выразить благодарности:

- ✓ компании **SpinWhite** за отличную видеокарту MSI NX6200-TD128E;
- ✓ украинскому представительству корпорации **Intel** за быструю тестовую платформу;
- ✓ компании **«1-Инком»** за видеокарту Gigabyte GV-NX66T128VP;
- ✓ компании **«К-Трейд»** за видеокарту ASUS N6200TC256/TD/64M/A;
- ✓ украинскому представительству компании **MSI** за видеокарту NX6600-TD128E.



Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Celeron 256/40/CD/800/Lan/book	1254	233	2
Компьютеры на Intel CELERON/DJ		166	6
Celeron 1800/Intel 845GV/128/VA128Mb		195	6
Celeron 2000/Intel 845GV/128/VA32Mb		213	6
Celeron D 2247/Intel 865GV/128/VA64		245	6
Celeron D 2533/Intel 865GV/256/VA64		273	6
Celeron 2400/Intel 865GV/256/VA32Mb		279	6
Celeron D 2607/Intel 865GV/256/VA64		319	6
Celeron D 2607/Intel 915/256/VA128Mb		397	6
Celeron D 2933/Intel 865FE/S12		439	6
Celeron J 2600/Intel 915/S12/VA128Mb		478	6
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
P4 2.26GHz/Intel 845GV/128/VA32Mb		257	6
Компьютеры на Intel P-4 2.4GHz-er		257	6
P4 2.4GHz/Intel 845GV/256/VA32Mb		317	6
P4 3.0GHz/Intel 865FE/256/VA128Mb		447	6
P4 3.2GHz/Intel 865FE/S12/VA128Mb		538	6
P4 3.4GHz/Intel 865GV/S12/VA64Mb		560	6
P4 3.6GHz/Intel 925/1GB/VA32Mb		1073	6
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Sem2 4/256/40/VA128/CD/800/DVI/Eth	1334	246	2
Компьютеры на AMD ATHLON 64-er		403	6
Athlon 64 2800/Force 3/256/VA128Mb		429	6
Athlon 64 3200/Force 3/S12/VA128Mb		489	6
Athlon 64 3400/Force 3/S12/VA128Mb		569	6
Мобильные компьютеры			
IBM, SONY, Gateway, Toshiba, Compaq-er		435	6
КОМПОНУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2800, er	61	15	2
AMD Sempron 3300+/3100+ BOX(A754)	296	55	2
AMD Athlon 4 2.8-3, 4 BOX S754	651	121	2
Pentium 4 2.4, 2.8, 3.2 socket 478, er	775	144	2
AMD Athlon 4 3.0-3.5 BOX S939, er	898	167	2
AMD Sempron 2.2-2.6GHz K7P 2000-64		42	6
Celeron 1700-02930GHz/P4 2.26-3.6GHz		59	6
Модули памяти			
32/64/128/256Mb SDRAM Hynix, Spacetec	43	8	2
128/256/512Mb DDR Kingston, NCP, er	118	22	2
FLASH- COMPACT FLASH Memory Card 64		12	6
SDR/DDR/DDR2/PC266/333/400/533/128		12	6
Mini Flash USB 128-1024 Mb-er		14	6
FLASH- COMPACT FLASH Memory Card 128		15	6
FLASH- COMPACT FLASH Memory Card 256		26	6
FLASH- COMPACT FLASH Memory Card 512		44	6
COMPACT FLASH Memory Card 1024Mb		72	6
USB FLASH накопители			
Flash-USB 128-1024Mb Kingston, PGI	113	21	2
Flash-USB 128-512 Mbit P4+FM	231	43	2
Материнские платы			
A.BATON, ASRock, Biostar, DFI-er		21	6
ASUS, ABIT, SOTEK, MSI, GIGABYTE-er		23	6
Жесткие диски IDE			
40-80Gb Seagate, WD, Samsung-er	296	55	2
80-160Gb Seagate, WD, Samsung-er	409	74	2
120-200Gb 7200 Seagate, WD, Samsung-er	500	93	2
40-400Gb Samsung, Maxtor, WD, Seagate		52	6
Сменные диски			
CD-ir 52x Samsung, Acer, NEC	75	14	2
CD-RW BenQ, Samsung, Sony, Nec-er	129	24	2
DVD 16/40 Asus, Teahiba, BenQ-er	135	23	2
DVD+CDRW BenQ, LiteOn, Sony, NEC, er	199	37	2
DVD+R/RW BenQ, Nec, Sony-er	350	65	2
40-56x Sony, Samsung, Asus, LG-er		12	6
TEAC, MITSUMI, NEC, LG, SONY, LITE ON, er		23	6
TEAC, MITSUMI, NEC, LG, LITE ON, SONY		24	6
TOSHIBA, LITE ON, TEAC, MITSUMI, NEC		43	6
TOSHIBA, LITE ON, TEAC, MITSUMI, NEC		60	6
MultiMedia			
KW-TV6638F-TV/Hi-Fi-стерео, 100/Mcom	210	39	2
AverMedia 303P-TV/YCR TVstardig-DV	301	56	2
KW-TVEXT1531R-мини TV BOX	371	69	2
AVerTV USB-адаптер power для PC	560	104	2
AVerTV BOX/PAL/SECAM DK ext	659	130	2
Большой выбор акустических систем от		3	6
16-28W Yamaha, Creative, CM Media-er		6	6
Видеокарты			
128/256Mb 9250, 9550, 9600 Club3d	264	45	2
128Mb 5200, 5600 GeForce Asus	269	50	2
Nvidia PCI-Express GT 6200/6400	365	105	2
ATI PCI-Express X800/700/600 PRO	597	111	2
4-128Mb nVidia GeForce er		8	6
GeForce 4, NV er 32-128DDR		29	6
Мониторы			
17" BenQ FP737-D 1280x1024 16ms	1508	280	2
17" LG 17305 TFT 550:1250q/12 12	1523	283	2

Наименование	грн.	у.е.	код
17" BenQ FP737 1280x1024 Web-Cam	2287	425	2
14-22 SONY SAMSUNG LG-er		96	6
17" LG SW773N		113	6
17" LG SW773E		114	6
17" SAMSUNG 793 S		114	6
17" SAMTRON 78E		114	6
17" LG 7118 FLATRON		125	6
17" SAMTRON 78DE		125	6
17" SAMSUNG 793 DE/DFX		127	6
17" LG 71081 FLATRON		128	6
17" SAMSUNG 793 DE/DFX Silver		128	6
17" LG F730BH		129	6
17" SAMTRON 78DF		131	6
17" SAMSUNG 793 MB		132	6
17" LG 710MH FLATRON MULTIMEDIA		133	6
17" SAMSUNG 795 DE/DFX		136	6
17" LG F720B		138	6
17" LG F730H		138	6
17" SAMSUNG 795 DE/DFX Silver		138	6
17" LG 710FH FLATRON		139	6
17" LG F700B		139	6
17" SAMSUNG 795 MB		140	6
17" LG 710FH FLATRON		141	6
17" LG F700P		169	6
17" LG F720P		170	6
17" SAMSUNG 797 DF		170	6
19" LG SW900B		175	6
17" SAMSUNG 797 MB		175	6
19" SAMTRON 98DF		191	6
19" SAMSUNG 957 MB		200	6
19" SAMSUNG 997 DF		230	6
19" LG 1515S LCD		230	6
19" SAMSUNG 997 MB		231	6
19" LG F910B		232	6
19" LG 1530S LCD		236	6
19" LG F910BU		243	6
19" TFT, SAMSUNG 510N		243	6
19" LG 1520S LCD		244	6
19" TFT, SAMSUNG 510N		244	6
19" LG F920B		252	6
19" LG 1530S LCD		256	6
19" TFT, SONY SDM-H533B Black		257	6
19" LG 1530P LCD		270	6
19" LG 1715S LCD		270	6
17" TFT, SAMTRON 73V		270	6
17" TFT, SAMSUNG 710V		278	6
17" TFT, SAMSUNG 710V		280	6
19" LG 1730SSG LCD		282	6
19" LG 1730S LCD		285	6
19" LG 1750S		297	6
19" LG 1751S		297	6
Все виды TFT-мониторов 15"-24" er		320	6
17" TFT, SAMSUNG 710N		321	6
17" TFT, SAMSUNG 710N		321	6
17" TFT, SAMSUNG 710N		322	6
19" LG 1720B LCD		325	6
19" LG 1730B LCD		336	6
19" LG 1740B LCD		338	6
17" TFT, SAMSUNG 710N		342	6
17" TFT, SONY SDM-S73H Grey		357	6
19" LG 1720P LCD		361	6
17" TFT, SAMSUNG 710M		361	6
19" LG 1730P LCD		365	6
19" LG 1740P		370	6
17" TFT, SONY SDM-S73B Black		372	6
17" TFT, SAMSUNG 710T		385	6
17" TFT, SONY SMD-H5743 Black		388	6
17" TFT, SAMSUNG 773X		394	6
17" TFT, SONY SMD-S745 Silver		394	6
17" TFT, SAMSUNG 721S		402	6
17" TFT, SAMSUNG 720T		408	6
17" TFT, SONY SMD-S748 Black		410	6
19" LG 1930S LCD		443	6
19" TFT, SAMSUNG 910N		445	6
19" TFT, SAMSUNG 913N		450	6
17" TFT, SONY SMD-H73H Grey		457	6
17" TFT, SAMSUNG 173P		461	6
17" TFT, SONY SMD-H73B Black		467	6
17" TFT, SONY SMD-H73B Black		471	6
17" TFT, SONY SMD-H733 Silver		471	6
19" LG 1930B LCD		485	6
19" LG 1920P LCD		492	6
17" TFT, SONY SMD-H575B		505	6
19" TFT, SONY SMD-S73H Grey		510	6
19" LG 1775S		512	6
17" TFT, SONY SMD-H574P Silver		514	6
17" TFT, SONY SMD-H574B		514	6
19" TFT, SONY SMD-S73B Black		518	6
19" TFT, SAMSUNG 910T		546	6
19" TFT, SAMSUNG 910T		552	6
19" TFT, SONY SMD-S748 Black		573	6
19" TFT, SONY SMD-H574P Blue		578	6

Наименование	грн.	у.е.	код
LC017" LG 172WT		585	6
19" TFT, SONY SMD-H73B Black		625	6
19" TFT, SONY SMD-H733S		634	6
Модемы и сетевое оборудование			
D-LINK DFM 562S 56K V.114 модем	59	11	2
ASCOM K20D, R214 Vector GVC-er	210	39	2
ZyXEL CMNI 156/Mini/NEO/UNO-er	253	47	2
GVC Zyreal Modem Ascom-er		9	6
Корпуса			
Br 250-650 W, er	54	10	2
KNE CK-2755 300W PSU P4	135	25	2
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струнные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK-er		39	6
Лазерные принтеры			
CANON, HP, EPSON, Samsung-er		138	6
Сканеры			
Multec, BenQ, Scan, Canon, HP	247	46	2
Источники бесперебойного питания (UPS)			
SuperPower VTS2P, 625P, 800P, 1000P	210	39	2
APC BK 350CS, 525ES, BK 500	258	46	2
ЦИФРОВАЯ ФОТОТЕХНИКА			
Цифровые фотоаппараты			
BenQ S40 USB 4 24Mpx 230x1728 FM	1022	190	2
BenQ C51 USB 2832x2128 5.3mega-1	1356	252	2
Игровые приставки			
Игр. приставка Sony Console PS2	1076	200	2
ТС, ТВ, FM			
Ремонт, настройка, диагностика ПК			2
Ремонт ПК			5
Получка комплектующих Б/У			5
Получка комплектующих Б/У			5
Замена старых ПК на новые			5
Настройка ПК			5
Процессоры подержанных ПК			5
Процессоры подержанных комплектующих			5
Процессоры ноутбуков Б/У			5
Импортирование ПК по заказу			5
Модернизация любых ПК			5
Бесплатные консультации по ПК			5
Модернизация			
Модернизация с покупкой Б/У комп-х	27	5	2
Модернизация любых ПК			5
Модернизация мониторов			5
Консультации по модернизации ПК			5
Получка комплектующих Б/У			5
Получка комплектующих Б/У			5
Замена старых ПК на новые			5
Ремонт			
Ремонт ПК			5
Настройка ПК			5
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Home (с 17:00-08:00, сб-в)	1	0,25	1
Бизнес-центр (с 08:00-22:00)	3	0,48	1
64Kb	631	116	1
512Kb	5484	1008	1
Доступ в Интернет по фиксированной абонементу, в месяц			
Ночной Unlimited (02:00-06:00)	16	3	1
Дневной Unlimited (06:00-08:00)	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	Инкосифт (044-2464389, 2345335)	3
3	Технопарк (044-2463490)	31
4	IC Украина	32
5	ПрагаТех (044-4575720, 4530258)	
6	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	

**Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№20 (182), 16.05.2005.**

Тираж: 11 000. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия KB № 4052.

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.

Издатель: 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.

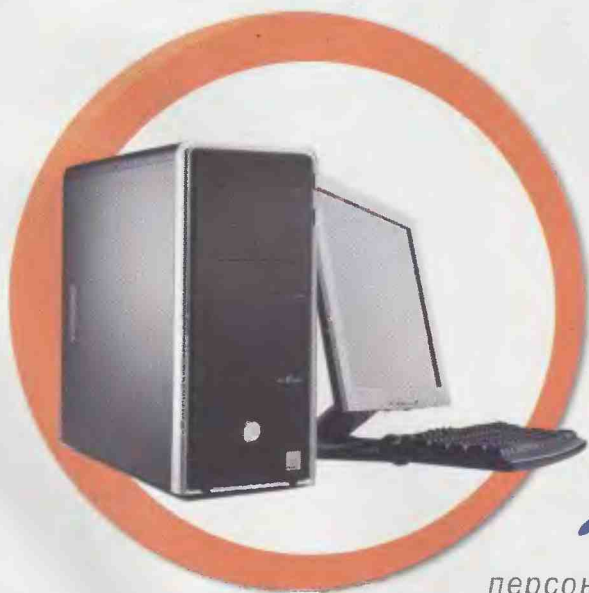
Начальник информ. отдела: Василий Попов.

Начальник отдела X: Дмитрий Лысенко

Маленьке місто.
Великий світ.



Не має значення, наскільки мале або далеке Ваше рідне місто - завдяки доступу в Інтернет та процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT, на базі якого працює ПК **artline™h**, Ваша сім'я отримає усі переваги новітніх технологій. Відкрийте для себе цілий світ - де б Ви не мешкали.



artline

персональні комп'ютери

- Якість підтверджено сертифікатом ISO 9001
- Виробництво серійне та під замовлення
- 30 місяців гарантії

9% знижки на ПК пред'явнику реклами

TechnoPark

Київ, вул. Солом'янська 1, 9 пов.
тел.: (044) 238-8990, 238-8999

238-8990



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Машина – це не двигун,
гармата, колеса, броня.
Машина – це Свобода



ФАНТАСТИЧНА СТРАТЕГІЯ В РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ З РОЛЕВИМИ ЕЛЕМЕНТАМИ

29 місій, насичених подіями і 30 епізодів коміксу і 46 типів пекельних знарядь
7 героїв з РПГ характеристиками і Американські постядерні пейзажі



arise



© 2004 ЗАТ «1С». Всі права захищені.

© 2004 Компанія «ARISE».

© 2004 Nival Interactive. Даний продукт містить програмні технології компанії Nival Interactive.

Nival та логотип Nival є торговельними знаками компанії Nival Interactive. Всі права захищені.