Мой Компьютер
Игровой
МК
Еженедельник
25 187
20 2005
Июнь

стр.13
PLAYBOY
THE MANSION

DOOM 3
RESURRECTION OF EVIL
стр.19

SpellForce 2
стр.8

стр.16
EMERGENCY 3

Подписной индекс 22307

СОВЕРШЕНСТВУЙСЯ! ЗАРАБОТАЙ! СДЕЛАЙ КАРЬЕРУ!

В КРУПНЕЙШЕМ В УКРАИНЕ GAME DEVELOPMENT CENTER

PROGRAM • ACE



Стабильность, интересные проекты; стимулирующая и развивающая рабочая обстановка; карьерный рост; современное рабочее оборудование; комплексные обеды корпоративные мероприятия; бесплатные курсы английского языка; оплачиваемый отпуск и больничный; беспроцентные ссуды; высокая зароботная плата

Приглашаем на работу:
Специалистов по 3D графике и анимации, менеджеров проектов(с опытом работы и знанием MS Project), Game Designers, C++ (OpenGL, DirectX, Direct3D, Java разработчиков (J2ME, SWING, J2EE, JSP, Servlets) Net, C#, C++ под UNIX
Присылайте резюме на наш e-mail: jobs@program-ace.com.ua, в теме укажите заинтерисовавшую Вас вакансию.
Тел.: 8(057)712-21-80, 759-85-90 Наш сайт www.program-ace.com.ua

IT ПАРК
бережіться піратських копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 6.88 грн, 3 месяца — 20.39 грн, 6 месяцев — 40.18 грн., 9 месяцев — 59.77 грн., 12 месяцев — 79.86 грн.
☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ"
У ЧЕРВНІ 2005



1-Й ПРИЗ -
D-LINK 602 (DHCP,NAT,COM*2)
InternetServer

2-і ПРИЗИ -
Canon BC-06 or BJC-250/
1000 (photo)HP 51641 (HP 8**)
color HP DeskJet 820cxi

3-й ПРИЗ -
A.HOME(19-24,вих.9-24)

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

Список статей

Сергей ШТЕПА aka Sir
6Gun, стр. 7
Fallen Angel SID
SpellForce 2 — Blend Of Perfection, стр. 8-9
Кирилл ТАЛЕР & Maniac
Триединая выставка 2005, стр. 10-12
Кирилл ТАЛЕР
Playboy: The Mansion, стр. 13-15
С. ГАВРЮЧЕНКО, А. ЧЕМИРИС
Emergency 3, стр. 16-18
The Reloader
Doom3: Resurrection of Evil, стр. 19-21
Алексей ТУР aka leprecon
«Танкисты второй мировой», стр. 22-23
Сергей ШТЕПА aka Sir
Бесплатный цирк 3, стр. 24-25
Аллан КАРМИН
Ролевые Игры. Часть четвертая, стр. 26-27
Олег ЯРОВОЙ
Большая домашняя печать, стр. 28-29

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

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

Терроризм венгру не товарищ

Терроризм добрался до Венгрии... Или это венгры добрались до терроризма? И начали усилиями студии *Digital Reality* сеять доброе, мудрое, вечное и антитеррористическое — в рамках анонса новой RTS **World Forces: War on Terror**



Наобещали двадцать шесть уровней, созданных по мотивам реально существующих городов (а Москва будет?), оружие ноу-хау, три противоборствующие стороны, 50 юнитов, сложную систему наград и поощрений, возможность перетаскивать вражеские трофеи (взрывчатку?) из миссии в миссию, а на закуску — мультиплеер.

Ради таких обещаний и с терроризмом побороться не жалко! Обещайте дальше, товарищи венгры! Тем более, релиз запланирован на 2007 год — глядишь, и забудем под шумок о вашем мегапроекте.

Тестеров хочу!

Сказали ребята из *Nival Interactive* и объявили набор оных для участия в международном закрытом бета-тестировании RTS **«Блицкриг 2»**.

«А идите-ка вы, тестеры, по адресу **beta.nival.com**! — сказали ребята из Nival Interactive. — Регистрируйтесь там, на здоровье, но только до 13-го июня, затем скачивайте дистрибутив с ftp-сервера "Нивала". Или получите его в офисе компании, если нет возможности скачивать».

Время теста — с 13 по 27 июня. Цель теста — получение информации о работе мультиплеерного сервера при предельных нагрузках и игры в многопользовательском режиме.

Нам от этого летнего призыва — ни холодно ни жарко: когда номер выйдет, время регистрации уже истечет. Зато приятно узнать, что сам проект «Блицкриг 2» вошел в финальную фазу и скоро появится на прилавках. Если, конечно, тестеры не отыщут какой-нибудь вопиющий баг. Но и это не беда — а патчи на что?!

Оставьте споры, первый — Spore! И другие сенсации...

Game Critics Awards best of E3! — этим все сказано! Тридцать три издания делегировали в жюри лучших журналистов, самые авторитетные геймжуры-фрилансеры присоединились к общему голосованию.

Лучшая игра/продукт выставки — Spore (Maxis/EA, PC)
- ✓ F.E.A.R. (Monolith Productions/VU Games, PC)
- ✓ Gears of War (Epic Games/Microsoft, Xbox 360)
- ✓ The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo, GameCube)

Лучшая оригинальная игра — Spore (Maxis/EA, PC)
- ✓ Indigo Prophecy (Quantic Dream/Atari, PC, PS2, Xb)
- ✓ Nintendogs (Nintendo, Nintendo DS)
- ✓ Okami (Clover Studios/Capcom, PlayStation 2)
- ✓ Shadow of the Colossus (SCEI/SCEA, PlayStation 2)

Лучшее игровое устройство — PlayStation 3 (SCE/Nvidia/IBM)
- ✓ Game Boy Micro (Nintendo)
- ✓ Gizmondo (Tiger Telematics)
- ✓ Xbox 360 (Microsoft)

Лучшая игра для консолей — Zelda: Twilight Princess (Nintendo, GC)
- ✓ Black (Criterion Games/Electronic Arts, PS2, Xbox)
- ✓ Gears of War (Epic Games/Microsoft, Xbox 360)
- ✓ Okami (Clover Studios/Capcom, PlayStation 2)
- ✓ Shadow of the Colossus (SCEI/SCEA, PlayStation 2)

Лучшая игра для PC — Spore (Maxis/EA)
- ✓ Age of Empires III (Ensemble Studios/Microsoft)
- ✓ Battlefield 2 (Digital Illusions/Electronic Arts)
- ✓ F.E.A.R. (Monolith Productions/Vivendi Universal Games)
- ✓ Prey (Human Head Studios/3D Realms/2K Games)

Лучшая игра для портативных платформ — Nintendogs (Nintendo, DS)
- ✓ Burnout Legends (Criterion Games/Electronic Arts, PSP)
- ✓ Infected (Planet Moon Studios/Majesco Games, PSP)
- ✓ Mario Kart DS (Nintendo, Nintendo DS)
- ✓ SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (Zipper/SCEA, PSP)

Лучшая экшен-игра — F.E.A.R. (Monolith/VU Games, PC)
- ✓ Battlefield 2 (Digital Illusions/Electronic Arts, PC)
- ✓ Black (Criterion Games/Electronic Arts, PS2, Xbox)
- ✓ Call of Duty 2 (Infinity Ward/Activision, PC, Xbox 360)
- ✓ Gears of War (Epic Games/Microsoft, Xbox 360)

Лучшая экшен-приключенческая игра — Zelda: Twilight Princess (Nintendo, GC)
- ✓ Okami (Clover Studios/Capcom, PlayStation 2)
- ✓ Peter Jackson's King Kong (UbiSoft, все платформы)
- ✓ Shadow of the Colossus (SCEI/SCEA, PlayStation 2)
- ✓ Ultimate Spider-Man (Treyarch/Activision, GC, PS2, Xb)

Лучший файтинг — Soul Calibur III (Namco, PlayStation 2)
- ✓ Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects (Nihilistic/EA, GC/PS2/Xbox/PSP)
- ✓ Mortal Kombat: Shaolin Monks (Paradox/Midway Games, PS2, Xbox)
- ✓ The Con (Think and Feel/Sony, PSP)

Лучшая ролевая игра — TES IV: Oblivion (Bethesda, PC, Xb360)

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».

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О. _____ (телефон) _____

Почтовый адрес _____

✓ City of Villains (Cryptic Studios/NC Soft, PC)
✓ Dragon Quest 8: Journey of the Cursed King (Level 5/Square Enix, PS2)
✓ Hellgate: London (Flagship Studios/Namco, PC)
✓ Kingdom Hearts II (Square Enix, PS2)

Лучшая гоночная игра — Burnout Revenge (Criterion/EA, PS2, Xb)

✓ Burnout Legends (Criterion Games/EA, PSP)
✓ Full Auto (Pseudo Interactive/Sega, Xbox 360)
✓ Mario Kart DS (Nintendo, Nintendo DS)
✓ Need for Speed Most Wanted (EA, все платформы)

Лучший симулятор — Spore (Maxis/EA, PC)

✓ Nintendogs (Nintendo, Nintendo DS)
✓ Sims 2 (Electronic Arts, все консоли)
✓ The Movies (Lionhead Studios/Activision, PC)
✓ Trauma Center: Under the Knife (Atlus Co., DS)

Лучшая спортивная игра — Madden NFL 06 (EA, все платформы)

✓ Blitz: The League (Midway, PS2, Xbox)
✓ Tony Hawk's American Wasteland (Neversoft/Activision, все платформы)
✓ Top Spin 2 (2K Sports, Xbox 360)
✓ Virtua Tennis: World Tour (Sega, PSP)

Лучшая стратегическая игра — Company of Heroes (Relic/THQ, PC)

✓ Age of Empires III (Ensemble Studios/Microsoft, PC)
✓ Civilization IV (Firaxis Games/2K Games, PC)
✓ Rise of Nations: Rise of Legends (Big Huge Games/Microsoft, PC)
✓ Star Wars Empire At War (Petroglyph Games/LucasArts, PC)

Лучший паззл/игра для вечеринок — We Love Katamari (Namco, PS2)

✓ EyeToy: Kinetic (SCEE London Studio/SCEA, PS2)
✓ Mario Party 7 (Hudson/Nintendo, GameCube)
✓ Meteos (Q Entertainment/Nintendo, Nintendo DS)
✓ Yoot Saito's Odama (Vivarium/Nintendo, GameCube)

Лучшая многопользовательская игра — Battlefield 2 (DICE/EA, PC)

✓ Auto Assault (NetDevil/NCSoft, PC)
✓ City of Villains (Cryptic Studios/NCsoft, PC)
✓ SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs (Zipper Interactive/SCEA, PS2)
✓ Star Wars Battlefront II (Pandemic/LucasArts, PC, PS2, Xbox)

Что ж, все сомнения в конкурентоспособности Spore окончательно развеялись.

Нас действительно ждет ВЕЛИКАЯ ИГРА. Вряд ли кто-то сомневался, что в своих номинациях победят — **F.E.A.R., Battlefield 2, TES IV: Oblivion**.

А вот главная сенсация — в номинации **лучшая стратегическая игра**. Посмотрите список номинантов... Не, вы представляете себе игру, которая может обойти одновременно Age of Empires III, Civilization IV, Rise of Nations: Rise of Legends, Star Wars Empire At War?! Я *чиста* в шоке...

Ария Квазимодо для Hip Games

По Вашей внешности плачут все кирпичи района? Девушки при виде Вас начинают издавать визжательные звуки? Друзья могут спокойно смотреть Вам в лицо только после 200 грамм для храбрости?

Уважаемые Квазимоды, Гуэнплены, человеки-Слоны и юноши-Франкенштейны. Издатели **Hip Games** объявляют конкурс: «*Кто хочет стать зомби?*»

Условия конкурса — перед тем, как Вам скажут «Чиз!», скорчить наистрашнейшую рожу, на какую вы только способны. Данную наистрашнейшую рожу, в дальнейшем именуемую «произведение почти искусства», нужно послать издателям через специальную форму **http://www.gamespot.com/promos/2005/hipzombie**. Победители сего конкурса будут немедленно вызваны в Забугорье, где пройдут дополнительную фотосессию под чутким руководством издателей. Три выбранных случайным образом победителя получат приглашение на дополнительную фотосессию, после чего в игру будут вставлены зомби с их внешностью, а сами счастливчики получат место в титрах и бесплатные копии **City of the Dead**. Конкурсные работы принимаются с сегодняшнего дня по 22 число, а итоги будут подведены 27 июня.



Торопитесь, уважаемые МИК-порталовцы, ибо страшных рож в нашем коммьюнити много, а прибыли с этого пока никакой!

Торопитесь — на момент выхода номера останется только два дня!

Кстати, о самой *George Romero's City of the Dead*. Сразу оговорюсь, что это не тот Ромеро, о котором вы подумали, а другой. Создатель трэш-ужастиков.

Сюжет хоррор-экшена вкратце таков: четверо счастливчиков успевают спастись на летательном средстве из города, населенного зомбями. Но вместо того, чтобы добраться до своих, в результате поломки этого самого летательного средства они попадают в самое гнездовье зомбей — т.е.. на остров Isla Mortal, бывшую военную базу, отличавшуюсятем, что там проводились смелые и забавные эксперименты. Соответственно, для четырех уже не счастливчиков на данном острове должно найтись много интересного, увлекательного и смертоносного. К сему прилагается современное и футуристическое оружие, кооперативный split-screen и мультиплеер на четверых. Дата релиза кружится над планетой в районе 2006 года. Релиза George Romero's City of the Dead — где среди зомбей я наверняка узнаю множество моих знакомых. Добрейших, кстати, людей!

Берегись, дикие онлайны!

Подобный знак, вероятно, стоит поставить этим летом на многочисленных игровых узлах. К нескольким громким проектам, которые обещаются выйти этим летом, добавляются новые. Причем в нынешних условиях жесткой конкуренции между MMORPG`ами, MMAG`ами и просто браузерными проектами шанс на успех имеет тот, кто сможет соединить оригинальный, нестандартный мир и «хитовый» геймплей.

Вот, пожалуйста, совершенно дикая MMORPG **Saga of Ryzom** от *Nevrax* —



вышел в свет тихо, незаметно, и так же незаметно был анонсирован аддон **The Ryzom Ring**. Основной изюминкой аддона можно считать редактор карт, позволяющий игрокам создавать собственные карты, квесты и — внимание! — собственных монстров (!). Удачные «самоделки» будут интегрироваться в общую карту. Мир руками геймеров! Вот это я понимаю — демократия!

Релиз аддона — на сломе 2005/2006 годов.

Очень хочется увидеть обещанный редактор монстров. Ибо в подобном новшестве я вижу в недалеком будущем оптимизацию процесса создания персонажей, что сильно облегчит работу моделлеров. Пока же, мечты о некоей проге-визарде, позволяющей генерить монстров, остаются той самой «научной фантастикой», которая продается на «втором этаже».

Мир **Saga of Ryzom** — это планета-дерево Атис, на которой проживают четыре расы: *файросы* — технологи, *зораи* — знатные йоги и кудесники (намек на зороастризм, что ли?), *мэтисы* — создают живые предметы, т.е. продвинуты в биотехнологиях, а

трайкеры — просто беззаботные тварючки, прячущиеся в случае опасности в своих озерах. Есть и две неигровые расы — *Караван* и *Ками*. Да и много чего есть вообще...

Самое главное, наверное, что геймплей прежде всего построен на изучении чужого мира и его загадок, а не на бесконечной прокачке во славу богини Тетушки Экспы.

Собственно, данный онлайн-проект настолько интересен, что достоин чего-то большего, нежели новостная заметка.

И совсем обратная концепция у создателей очередной MMORPG **Irth Online** — быть как все, а там, глядишь, и получится урвать свой кусочек от большого многопользовательского пирога.

А что нужно, чтобы быть как все? Придумать четыре расы, а еще лучше — пять. Три расы — воинственные, две остальные — мирные. А еще есть магия, драконы, динозавры и фэнтезийный мир.



Кстати, уже третья забава для наших читателей! Так как начинается открытый бета-тест, вот тут **http://www.irthonline.com/** можно оформить заявку, скачать себе клиент и принять участие в открытом тесте. Как правило, самые успешные тестеры зачастую остаются в играх, в которых лидировали по количеству найденных багов — ибо админы за такое усердие дают им пару-тройку артефактов. Соответственно, возможностей настучать по голове более слабым игрокам становится больше!

А тем временем *АО «Мадос»* объявляет о скором открытии официального русского сервера глобальной онлайновой ролевой игры **Ragnarok Online** от корейской *Gravity*. Ragnarok стал на русскоязычном пространстве третьим феноменом после «БК» и «Сферы Судьбы». Простенькая мультяшно-анимешная графика, так непохожая на эпические панорамы WoW, GW или Line2, нашла свой уголок в непонятой и никем не измеренной славянской душе. И удивительная популярность «Рагнарока» на 1/6 части суши привела-таки к открытию официального русскоязычного сервера, на котором и глюков будет поменьше, и игроков поболе — и живые GM`ы начнут баловать игроков квестами. Приятно!

«Серп и Молот» — рейд за бугор

Нет, это не аддон к недавно вышедшей тактик/RPG, и даже не случайно вырвавшийся прикол Вашего покойного слуги. Дело в следующем: **«Серп и Молот»**, в свое время разрабатывавшийся, как полулюбительский мод, затем взятый под уютное крылышко продюсерским отделлм *Nival Interactive* и более чем успешно принятый отечественными геймерами, заинтересовал и западных издателей.

Как вы думаете, представители какой страны, рискнувшие на издание «русской» игры на Западе, скрываются под зубодробительным названием *CDV Software Entertainment*? Ну конечно же, немцы!

Дело, вероятно, в том, что на фоне «диверсионно-безжалостного» сюжета сами побежденные немцы (а действие озападненного **Hammer and Sickle** происходит в 1949 г., на территории разоренной и сломленной Германии) показаны очень человечно: у кого-то сын погиб под Сталинградом, у кого-то полностью обгорело лицо в танке во время высадки союзников. Совсем еще недавно смертельные враги оказываются такими же людьми, со своими бедами, чаяниями, болью за свою страну.

Европа такой стиль воспримет, безусловно. А вот Америка? Не привыкли тамошние дети к тому, что главный герой не одет в костюм супермена — и тем более, не американец. Американцы же, как известно, вторую мировую выиграли сами — а тут такой облом...

«Яблоки» на снегу. Мелкие и мягкие...

Секундочку! Новость абсолютно не игровая, но, пожалуй, слишком важная, чтобы обойти ее вниманием. Компания **Apple**, единственный на сегодняшний день серьезный конкурент **Microsoft**, отходит от своего многолетнего партнера *IBM* и заключает оговор с *Intel*. Что это значит?

Во-первых, технология PowerPC, более десяти лет отработавшая аки фазендный негр на линейке компьютеров Macintosh, останется в прошлом.

Во-вторых, не афишированное, но довольно тесное сотрудничество операционных программ и операционки MacOS с архитектурой x86 рано или поздно может привести к тому, что уникальность «Маков» вскоре может стать не такой уж и уникальной, простите за тавтологию.

И в третьих — остается открытым вопрос, что по этому поводу думают Стив Джобс (президент Macintosh) и Билл Гейтс (сами знаете, кто).

Пару недель назад последняя версия MacOS X была продемонстрирована на Apple's Worldwide Developer Conference в рабочем виде, на компьютере с Pentium 4 3.6 ГЦ.

Слияние и поглощение? Бр-р-р-р, страшно!

Правда, запустить «яблоко» на «мелкомягком» самосборном PC не получится, система пока работает только на компьютерах Apple. А первая MacOS для процессоров Intel появится в следующем году. Видимо, ее приурочат к выпуску *Windows Longhorn*.

Microsoft и Adobe уже пообещали выпустить новые версии своих продуктов для новых «Макинтошей».

Вот так вот...

Комментариев от «заклятых друзей», как то: «Микрософта» и «Эппла» пока нет. Зато в голове роится множество мыслей о будущем игровой индустрии в контексте данных событий. Нельзя сказать, что события пугающие, но тревожные — это точно.

Мы выходим на тропу войны!

25 июня компания **GSC Game World** приглашает нас и вас, уважаемое МИК-коммьюнити, посетить беспрецедентный дружеский турнир с участием разработчиков, игровых СМИ и молодежных организаций.

Похоже, со времен выезда в Чернобыль наш флагман игростроения не предлагал чего-то подобного, безбашенного и яркого! Если учесть, что соревнование такого рода проводится впервые, то состав участников более чем грозен и убедителен.

От разработчиков:

1. GSC Game World («Казаки», «Казаки 2», S.T.A.L.K.E.R.)
2. Action Forms (Carnivores. Carnivores 2. Vivisector: Beast Inside)
3. UDC (Heart of Eternity)
4. Digital Spray (You are Empty)
5. MidLink (Telandar Chronicles)
6. DioSoft (Pirates of the XXI century)
7. BTE Soft (SpellBook)
8. GFI Ua (Combat)

От гейм-журналистов:

1. МИК
2. ДПК
3. Chip

А что же обещается?

Спонсор — компания K-Trade, эксклюзивные призы от GSC Game World и нашего технического спонсора пейнтбольного клуба **«Скиф»**, а также атмосфера дружеского пикника — каждому пришедшему. Если вы хотите пообщаться с разработчиками своих любимых игр, узнать в лицо авторов статей, которые вы читаете, — тогда вы обязаны прийти к нам. Вы сможете выяснить для себя все, что вы хотели спросить у нас, но не знали, как. Активный отдых на природе с интересными творческими людьми — что может быть лучше?!

От себя добавлю: если вы хотите увидеть Glukk`а с винтовкой наперевес, Талера в окопе или Maniac`а с пейнтбольной лопатой — приходите нас поддержать!

Первый Всеигровой Пейнтбольный Турнир состоится:

25 июня
в 11.00
г. Киев, Пуща-Водица,
ул. Городская, 9,
детский лагерь «Юнга».

Засим откланиваюсь, с вами был кавалер Недостреленного из пейнтбольной винтовки Ордена, выкуриватель коллег из помещения с помощью вонючих сигарет, обладатель трех ранений в карму навылет — и просто человек, Кирилл Талер.

Разработчик: BattleBorne Entertainment
Издатель: пока отсутствует
Жанр: тактический action
Системные требования: не известны

Сергей ШТЕПА aka Sir
red_imp@list.ru

SIX GUN

A3 — About American Army

В последнее время жанр тактических action`ов начинает возрождаться. На консолях вышла вторая часть *Ghost Recon* (адепты PC, к сожалению, ее не увидят), потом появился *SWAT 4*, а вскоре обещают выпустить и *Freedom Fighters 2*. Все игры, как на подбор, — отпрыски знаменитых серий, в свое время снискавших немалую популярность. И в это время на сцену вываливается малоизвестная **BattleBorne Entertainment** со своей новой разработкой под названием **6Gun**. Удачное ли выбрано время? Есть ли у игры шансы на успех?

Пока что сказать трудно. Даже тщательный анализ фактов, чтение пресс-релиза и сопутствующих материалов не дают стопроцентного представления о том, какого качества будет продукт. Но мы постараемся копнуть глубже и понять, достоин ли проект нашего внимания.

* * *

Фабула до ужаса напоминает шизофренические потуги параноика Кленси. Враги вокруг, «нас хотят убить!» и прочие мысли в том же духе полностью затуманили разум сценариста, и он не смог придумать ничего оригинального.

Итак, вы — лидер секретного подразделения GUNSLINGERS. Ваш отряд созывают тогда, когда дипломатия бессильна и нужен точный быстрый удар. Однажды, после череды успешных операций, команда G. была уничтожена, и ей на замену прислали других квалифицированных специалистов — под вашим руководством, разумеется. Во время миссии в Южной Америке «Гангстеры» (дословный перевод названия отряда) узнали о том, что субмарина «Тайфун», несущая на борту опаснейшие баллистические ракеты, оказывается во владении нелегальных торговцев оружием. Очень скоро еще одну подводную лодку атаковали в порту города Приморск (если не ошибаюсь, город находится в Украине, относительно недалеко от Запорожья. — *Прим. автора*). Операция SOCOM`a (Special Operations Command — проще говоря, спецназ) по перехвату оканчивается плачевно: взрыв ядерного оружия уничтожает группу SEAL, шокирует мир и американские секретные службы.

В итоге подразделение GUNSLINGERS возвращается в свою секретную обитель и начинает поиск тех негодяев, которые должны ответить за все дела, сотворенные в Приморске.

О дальнейших событиях разработчики говорить не спешат, однако думается мне, что за всем этим будет стоять очередной Злой Гений, возжелавший уничтожить нашу многострадальную планету или получить в качестве выкупа немалую денежную сумму. Стандартный сюжет про террористов, не так ли?

А теперь сопоставьте это с обещаниями разработчиков. 6Gun состоит из 4-х кампаний и 12-ти локаций, каждая из которых разработана цепкими гейм-дизайнерами под определенный тип заданий. Главенствовать будут небольшие перестрелки в закрытых помещениях, проникновение во всяческие постройки и лихие наскоки маленькой группы вооруженных до зубов служителей спецназа. SWAT? Истинно да! Однако не домами едиными жив наш сегодняшний гость. Обещаются также спасение заложников и подрывные миссии в духе *Freedom Fighters*, а также перебежки на длинные дистанции, снайперская стрельба с вертолета и прочие изыски *Delta Force* (пожалуй, самого аркадного тактического экшена, как бы нелепо это не звучало). Представили? А теперь подумайте, какое неудобоваримое месиво может получиться у сотрудников BattleBorne Entertainment.

За темной завесой пока находится оружие. По слухам, в 6Gun мы увидим все до единого стволы, состоящие на вооружении спецназа, однако правда ли это — неизвестно. Еще, наверное, нам покажут различные футуристические образчики или секретные разработки, однако созданного пару лет назад гравитационного мешка вы не дождетесь, иначе реализм полетит ко всем чертям. И в самом деле, не в *Tribes* же играем, ага.

О музыке разработчики упорно ничего не сообщают, об озвучке — тоже. Следует предположить, что грохот выстрелов и падающих гильз будет весьма реалистичным, ибо этого требует жанровая направленность игры. А вот о физике, чуть ли не главном параметре в продукте класса 6Gun, разработчики поклялись молчать вплоть до самого релиза. На форумах можно найти высказывания о том, что некоторые предметы интерьера и прочие объекты будут простреливаться только самым мощным оружием, зато ящики легко крошатся от попадания из пистолета. Это очень радует, ведь банальная свистопляска железобетонных конструкций, летящих на десять метров после взрыва гранаты, порядком надоела. Но не стоит всецело рассчитывать на благонадежность создателей. Havok они лицензировать не хотят, а сами могут создать такой физический движок, на который будут плевать даже самые отъявленные простаки, малосведущие в точных науках. Но мы надеемся на лучшее.

Пару слов о визуальном ряде. В 6Gun используется движок *Combat Elite* (первого творения BattleBorne), немного доработанный согласно веяниям времени. Вот уж не знаю, что получится в итоге, но пока что игра выглядит серо. Блеклые тона, нечеткие текстуры — вряд ли графика будет хорошей. Хотя...

Symbiosis

Пока что 6Gun кажется не самым удачным симбиозом всех известных представителей жанра тактических экшенов. На прошедшей недавно выставке *GDC* (Game Developers Conference) игра была продемонстрирована издателям, и нельзя сказать, что они были поражены увиденным. Однако кто-то из них купился на заверения разработчиков, и к моменту публикации статьи наш гость, вероятно, должен попасть под чье-то крыло. Более того, некоторые журналисты неплохо высказываются о продукте, что заставляет относиться к нему с уважением. Ну, а кто прав, кто виноват, мы решим в 2006 году — именно тогда ожидается релиз. Ждем.



Fallen Angel SID sima@vizit-net.com

SpellForce 2

Разработчик: Phenomic game development
Издатель: JoWood
Жанр: Role-Playing-Strategy
Минимальные системные требования: Pentium 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, GeForce 3
Дата выхода: осень 2005 года

— SID, может, хватит, а? Может хватит мне прямо в ухо орать всякую дребедень? Что там у тебя по игре происходит? — мой брат отложил журнал и попытался испепелить меня взглядом. Ну, в крайнем случае, пробуравить. — Я одно-единственное предложение никак дочитать не могу!

— Да какого эти орки рвутся прямо на башни! Назад! Тут бы гномов с их Разрушителями, а лучше бы ваще троллей! Да назад, я сказал! Блин, эт сколько же у меня народу-то полегло? Сколько?! Я ж их полчаса строил!.. Так, ты, Клинок ржавый, ты меня достал! Н-на тебе усиленный демадж! Н-на еще раз! Нравится? Нет? А мне нравится!

— SID, я тебя ща ударю! — брат сжал кулаки и подошел ближе. Его взгляд упал на монитор: — Ого, вот это валка там у тебя! О! Вот он, гад, тебе магов издалека мочит! Заходи сзади! Давай! Ну же, почти убил! Есть! Это кто такой ваще был, что столько твоих положил? Ладно, можешь не отвечать... Да во что это ты играешь?

— В SpellForce, — SID таки выкроил пару секунд на разговор. — Классная игра! Но это ты еще настоящего боя не видел, вот помню... Блин! А они тут откуда взялись?! Да где же эти Ветераны? Куда я их дел?..

— Ну, началось!.. — брат закрыл журнал и с досадой бросил его в сторону...

* * *

В начале 2004 года в мои руки попала RTS/RPG (или RPG/RTS — это настоящая тема для дебатов) *SpellForce — The Order Of Dawn*. Скажу честно, я ее ждал, и ждал давненько. И, как оказалось, ожидания мои не оказались напрасными: игра получилась замечательная. В ней прекрасно сочетались и хороший сюжет с неожиданными поворотами, и продуманный мир, и возможность управлять шестью абсолютно разными расами, и интересная система прокачки нашего виртуального воплощения, и разнообразные второстепенные квесты. Геймплей, графика, музыка, озвучка — тут все тоже было на высоком уровне. Двух мнений быть не может ☺.

Скажем так: не мне одному игра понравилась ☺. Орды фанатов начали брать штурмом баррикады разработчиков, требуя продолжения. И таки добились своего — правда, продолжение получилось в виде двух аддонов: сначала *The Breath of Winter*, а вслед за ним и *Shadow of Phoenix*. Понятно, на этом разработчики из **Phenomic game development** не остановились. Не, ну а как же иначе?! Пипл ведь хавает, да еще и добавки требует! Уже довольно давно, еще параллельно с созданием первого аддона, началась разработка полноценного продолжения, которое совсем недавно получило официальное название: **SpellForce 2 — Blend Of Perfection**. Ура! Ура!! Ура!!!

* * *

Предысторию SpellForce 2 правильнее будет начать «издалека». Все началось с того, что бог ночи и луны Nor Silverweaver начал терять верующих в него смертных. Все, кто еще вчера был верен ему, уже на следующий день отворачивался от холодного хозяина темноты, ища взамен единения с богами света и солнца. Злоба наполнила душу Nor`a, и он перешел на сторону отщепенца Zarach`a Кровожадного, творца орков и троллей. Новообретенный союзник бога ночи создал новую расу для своего темного брата, расу, которая в течение всего своего существования должна была служить Nor`y. Он создал Norcaine, Темных эльфов. Эльфов, рожденных для войны и разрушения.

Прошли века, отгремела Война Шести Рас. Обряд Призвания, выйдя из-под контроля Круга Магов, расколол некогда цветущий мир на разрозненные куски. Несколько позже, когда жизнь вроде бы немного успокоилась, никому неизвестный рунный воин остановил нашествие ужасных монстров из черного металла — Клинков. Через пять лет после окончания тех событий и начинаются события сиквела: оправдывая свою темную сущность, основные силы Norcaine заключили союз с расой Теней, решив совместными усилиями покорить расы Света во имя своего бога. Nightsong, дочь предводителя одного из кланов Темных эльфов, не вступивших в этот союз, отправилась за помощью в крепость Shaikan, где живут легендарные воины, связанные обязательством крови с древним драконом. Заручившись поддержкой самого Shaikan`a — хозяина крепости, она решила предупредить расы Света о приближающейся угрозе...

Вот такая вот завязочка. Правда, еще не ясно, какую роль во всем этом будем играть мы. И не очень понятно, как вообще могли пройти пять лет после тех событий, если из-за действий Темного Мага история мира зациклилась.

Но, зная сценаристов Phenomic, можно смело сказать, что они что-нибудь придумают, да и простыми завоеваниями Темные эльфы не ограничатся. Ими явно движет что-то большее...

* * *

Что же нас ждет в SpellForce 2 — Blend Of Perfection? Ну, первым делом надо сказать, что SpellForce 2 изменила свой жанр. Да, если раньше это была RTS/RPG (или наоборот), то теперь нас ждет самая настоящая Role-Playing-Strategy. И вызвано это тем, что кроме доработки стратегической части игры усилилась и часть РПГ`шная.

А теперь обо всем, и поподробнее. Что мы помним о раскачке героя в первой части? Была возможность выбрать какую-нибудь школу (или несколько школ) навыков, в которой потом выбирали, что именно надо развивать. То есть: магия разума > атакующая/защитная/... или стрелковое оружие > луки/арбалеты и



т.д. Теперь же нашему герою вручили полноценное дерево навыков, что дает огромные возможности для создания уникального персонажа. А если еще учесть, что герою предоставили для изучения более сотни (!) разнообразнейших заклинаний, аур и т.п. (понятное дело, все сразу не развить ну аж никак ☺), то возможности эти увеличатся многократно.

А помните рунных героев из первой части? Бедняги не могли повышать свой уровень, от чего рано или поздно заменялись на более совершенных героев из других рун. Да и вообще, далеко не в каждом уровне была возможность их призвать. Все изменилось! Можно набрать себе отряд героев, и они будут с нами воевать на протяжении всей игры, повышая свои навыки вместе с нами. Специально для них будет введена возможность задать путь развития, что позволит получить к концу нашего пути не середнячков в нескольких школах умений, а отличных специалистов в какой-то области. К тому же заявлено, что они не будут нашими рабами (хозяин руны раньше был и хозяином воина, в нее заключенного): каждый из них преследует свои цели, у каждого свои мотивы и побуждения.

Отныне и навеки окружающий нас мир реагирует на все наши действия, что является большой редкостью в стратегии. Потому впредь нужно обдумывать каждое свое действие, так как АИ будет контролировать аж две полноценные расы — Немертвых и Зверолюдей, и не исключено, что, обретя себе нового союзника, можно нажить и нового врага.

Второстепенные квесты увеличатся в числе и станут интереснее, разнообразнее, оригинальнее. Как и раньше, за помощь НеПиСям мы будем получать всевозможные награды, которые вполне могут неоднократно спасти или облегчить нам жизнь (мегаброня или супероружие пригодится завсегда ☺).

Да-а, изменения РПГ части впечатляют, а что мы знаем о стратегической составляющей игры? А то, что и она в своем развитии на месте не стоит! Решив, что бои в Blend Of Perfection могли бы быть и подинамичнее, парни из Phenomic упростили менеджмент ресурсов и сосредоточили игровой процесс на более захватывающих боях. Обещаются многочисленные тактические ходы, вызываемые нажатием всего одной кнопки (для каждого маневра — своя ☺). И, конечно, никуда не делась эксклюзивная система управления юнитами Click'n'Fight, очень часто выручавшая в жарких баталиях. Заметно увеличится скорость передвижения и боя у юнитов, что неоднократно заставит задуматься о наличии экшен-примеси в игре ☺.

Для пущего порядка подконтрольные нам расы разделили на три союза: *the Realm* (люди, гномы и эльфы), *the Clans* (орки, тролли и варвары) и *the Pact* (темные эльфы, горгульи и тени). Смущает только то, что на всех Интернет-ресурсах упорно говорят, мол, каждая фракция имеет по 12 уникальных юнитов, а не каждая раса. Тут уж понимай, как хочешь: то ли разработчики так резко сократили количество юнитов в игре, то ли интервьюеры их не так поняли, то ли вообще по 12 уникальных юнитов вдобавок к знакомым по первой части игры существам. К слову, этих самых «знакомых» заприметить будет хоть и возможно, но трудновато, ибо они сильно... нет — СИЛЬНО переделаны внешне (или не только внешне). На сайте игры приведен пример: тролль-пращник из первого SpellForce и из второго. Небо и земля!

Каждый из перечисленных союзов имеет в своем распоряжении, кроме пеших воинов, кавалерию и летающих юнитов. Примечательно, что самые продвинутые из них будут наделены различными спецспособностями, не связанными с оружием (к примеру, возможность входить в состояние «берсерк» или маскироваться под окружающую природу). О лимите армии ничего не сказано, но даже если оставят ограничение в 80 существ, я думаю, обидятся не многие. И если кому-то этого все же покажется мало, то не стоит забывать про титанов! О-о да-а, титаны — это *весч*! Титаны — это сила! Титаны — это смерть всему живому! Титаны — это уйма ресурсов и времени на постройку...

Обещана и возможность использования в бою могущественных артефактов, найти которые можно будет по ходу игры. Эффектов пока не описывали, но можно пофантазировать ☺. Может, даже один такой вот артефактик сможет переломить ход всего сражения.

* * *

Графика. Хм-м... А какой смысл ее описывать? Достаточно только сказать, что игру делают на новом движке, «заруливающем» довольно мощный предыдущий по всем параметрам. Ну, или взглянуть на системные требования. Кстати, указанные в шапке требования не являются точными! Разработчики из Phenomic еще только работают над оптимизацией движка и к тем требованиям всего лишь стремятся. Да-да, вполне возможно, что и этих системных ресурсов не хватит ☹. Вывод: апгрейд и еще раз апгрейд. А судя по выложенным скриншотам, апгрейд предстоит до компа уровня эдак DOOM3 + HL2 ☺.

Камеру можно будет вращать, как душе угодно, возможность играть от третьего лица тоже оставили. Лично я частенько хаживал по игровым локациям именно в этом режиме камеры, наслаждаясь красотами окружающего мира — а с новой графой придется из него и не выходить ☺.



Музыки пока нигде нельзя найти, но думать, что в игру вставят хард-рок или кантри, не приходится ☺, — нас снова ждут эпические мелодии, берущие за душу. Причем такие, чтобы не надоели за все более чем 50 заявленных часов беспрерывной игры. В общем, как в первой части ☺.

* * *

Мультиплеер будет. И будет он возможен на более чем 30-ти картах. Играть можно либо с другими игроками, либо против АИ, который грозятся сделать суперумным и самообучающимся. Героя своего можно будет раскачивать от карты к карте, при этом все его шмотки переходят вместе с ним.

Вывод. Просто вывод

Прочитав статью, никто, надеюсь, не усомнится в том, что я фанат этой серии. И никому не советую сомневаться в том, что SpellForce 2 я обязательно приобрету. Но вот что делать тем, кто пропустил оригинальную игру или аддоны, а также тем, кто не преисполнен моим оптимизмом? Можно просто сидеть и ждать, когда выйдет игра, надеясь на то, что Phenomic game development выполнит хоть часть своих обещаний. А можно уже прямо сейчас посетить форум игры (**http://spellforce.jowood.com/forum/forumdisplay.php?f=124**) и высказать на чистом (или ломаном ☺) английском свои идеи по улучшению грядущего проекта. А если вы вообще не фанат всяких там фэнтези и иже с ними, то вариант «забить на игру» тоже никто не отменял ☺. Но это вариант изначально плохой, и уважать я вас за него не буду ☺.

Короче, ждем. Ждем эпических сражений, морей экспы и захватывающего действа. Ждем возможности окунуться в знакомый мир. Ждем SpellForce 2!!!

Трёхмерная выставка 2005

Кирилл ТАЛЕР & Maniac

Продолжение, начало см.: МИК, №24 (186)

Реальное утро

— Уй-ё... Голова... Моя голова...

— Талер, как ты ухитрился вчера напиться реальной текилой, если был в виртуальном состоянии?! Пусти козла в огород, а свинью на фуршет...

— Точно, Рипыч... Свинья я позорная... Уй-ё... С сегодняшнего дня — сразу после опохмелки — бросаю пить. Честное шахтёрское!

— На что спорим, что не бросишь?

— На ящик пива, само собой.

— ...Который мы потом вместе и разопьём, так?

— Ну... в общем-то да... это... ты не подумай...

— Это ты не подумай, тебе вредно подумать. Лучше скажи, как планируем сегодняшний день?

— Ну... полетаем по остальным грандиозным проектам, которые не зацепили в первый день, потом перейдём к более мелким, но нестандартным и оригинальным. В перерывах между полётами пит-стопы у пивных ларьков. Первый пит-стоп перед началом полёта.

— Агент, блин.

— Ларионова, Ёпсель™!

— Да пошёл ты...

— Хва строить из себя утончённую девочку-скульптора. Лучше помоги вылезти из этого мусорного контейнера... Ты сегодня с утра как-то посвежее выглядишь...

— Талер, а чья была идея ночевать в мусорном контейнере? Вот и выбирайся сам!

— Зато теперь мы знаем почти всё о жизни американских бомжей!

— ...И тех разработчиков, которые попытались идти против мэйнстрима.

— Ты думаешь, этот мусорный контейнер — это их настоящее, Рипыч?

— Нет, Талер, это твоё будущее. Пошли.

Второй реальный день

Поддерживаемый с одной стороны Maniac`ом, а с другой стороны — мыслью о пивном ларьке, славный агент и надежда воркутинской гейм-журналистики со скрипом и треском добрался до первого стенда. Собственно, там он и остался, потому что стенд был, как бы это сказать, интереснее интересного, да и ноги дальше не несли. А Maniac наотрез отказался сбегать за пивом, ибо сам прилип к стенду — и в ближайшие полчаса отлипать не собирался.

Причина сей липкости в том, что агенты стояли у стенда знаменитой серии TES, вернее, её четвертой реинкарнации — **TES IV Oblivion**.

Сколько уже было говорено-переговорено о продолжателе славного Morrowind`а, но у **Bethesda** всё же нашлись несколько джокеров в рукаве — специально для E3, естественно. И пока Талер и Maniac, ритмично щёлкая челюстями, наблюдали за роликом, кусая себя за воротнички постиранных и отутюженных телогреек (само собой, наши герои приехали в нестандартных одеждах не ради концептуальности и психоделичности, а чтобы загнать одёжку подороже, как russian souvenir), разработчики из Bethesda разбрасывались джокерами. Увы, все джокеры пролетели мимо ушей двух виртуальных паломников. Остаётся только констатировать факт, что Талер и Maniac не услышали:

✓ сногсшибательную новость о том, что NPC огромного мира будут теперь не просто ходячими источниками инфы и квестов, как в Morrowind, да и в подавляющем большинстве других игр. Нисколечко! Теперь NPC станут полноправными «живыми» гражданами своего мира — у более чем тысячи персонажей будет своё расписание дня (один — «жаворонок», другой — «сова»). Каждый будет просыпаться, одеваться, чистить зубы и делать обязательный ход E2-E4 по собственному графику;

✓ и ВСЕ персонажи будут ОЗВУЧЕНЫ! О чём этого говорит? Да о том, что мы получим более тысячи неповторимых характеров! Похоже, живой мир TES IV Oblivion бросает нешуточный вызов живому миру серии **«КР»**. Жалко только, что западные геймеры, в силу дурацкого пренебрежения к 2D-играм, не смогут оценить этого вызова;

✓ но праздник и фейерверки ожидаются не только на PC-проспектах, но и на Xbox бульварах. TES IV Oblivion станет первой глобальной RPG, которая выйдет на новых Xbox, продолжая победную поступь TES III Morrowind, который тоже первым вышел на «боксах» более ранней версии;

✓ и самое главное — пивной ларёк всего в нескольких метрах от стенда TES IV! Нет, похоже, это не совсем игровая новость...

Зато новость очень нужная и актуальная!

Maniac махнул рукой на первого и последнего гейм-журналиста Заполярья, поглощающего то ли «Будвайзер», то ли что-то наподобие «Арривы», и отправился в свой крестико-ноликовый поход. Шёл, правда, недолго, до следующего стенда, на котором бил по глазам, нервным окончаниям, ауре, ушам и эмоциям — по всему, что способно воспринимать, — ролик **Black & White II**.

И пока мозги самого башковитого и эрудированного агента ДЗВР пытались переварить информацию, как можно создать игру, по батальной графике превосходящую **Rome: Total War**, причем эта потрясающая батальная графика — лишь часть огромного мира, где вокруг только что отстроенных домов высаживаются цветы, где цивилизация из примитивной собирательно-охотничьей постепенно превращается в развито-капиталистическую, а дикарское поселение по ходу раскрытия ролика разрастается до мегаполиса...

Вокруг стенда упорно ходили слухи, что чуть ли не каждый крестьянин/воин в игре будет иметь «своё лицо». Всё просто — высылаешь разработчикам своё фото и параметры... Хлоп! — и твоё альтер эго свободно разгуливает (или пашет в поте лица) по обширным территориям мира Black & White и Питера Молинье.

Maniac отправился фотографироваться...

...Одной бутылки пива было явно мало, а вторая оказалась явно лишней. Талер почувствовал необыкновенную, прямо-таки волшебную лёгкость. Захотелось чего-то фэнтезийного, невесомого и нежного, например, восьмидесятикилограммовую одногрудую эльфийку-дубинщицу... *«Пока бутылка не пуста, я пойду на стенд Миста!»* — на ходу сочинил Талер и пошёл. На сайт **Myst V**, если быть более точным. Просто «пятёрка» не влезла в двустишие...

Увы, «на пятом элементе» эпической серии всё тот же трейлер, который можно было найти в уменьшенном варианте на сайте вышеуказанной адвенчуры. И тогда Талер изменил своим привычкам и начал внимательно (!) слушать разговоры, слухи и сплетни. Да ещё и буклетик спёр. Из буклетика и стало понятно, что героев в игре будет двое — Эшер и Йеша; что, по типу Uru, действие будет происходить в нескольких мирах, один из которых будет «базовым». Информацию о двух способах передвижения, линейно и дискретно, Талер пропустил мимо ушей — ибо уже знал, зато новость о том, что персонажи будут выполнены в 3D с использованием технологии motion capture, хороша! А новость о том, что лица людей будут сняты на видео и наложены на полигональные модели — ещё лучше! Ради таких новостей не жалко и почитать глазами... И опять захотелось «Арривы». Вернее, её E3`шного эквивалента. Талер вздохнул — и побрёл прочь от сайта Myst V.

...Если Талером движут только низменные инстинкты — пожрать, выпить, сделать

пакость ближнему своему, познакомиться с симпатичной девушкой, как правило, уже занятой (см. «пакость ближнему»), — то Maniac, человек не без чести, благородства, чувства долга и других атавизмов, думал ещё и о читателях. Потому решил направиться в сторону обширного массива спорт. симов, которые, по сути, не являются любимыми «маниаковскими», но ради читателей... Направился он на одну из вершин данного массива — **NFS Most Wanted**.

Две команды негров-баскетболистов в рЫале и заядлых «эНФээСников» в виртуале, столпившихся у стенда, сделали полностью невозможным просмотр трейлера. Тогда Maniac прибег к излюбленному приёму: он представился мальчиком с врождённым библейским пороком на пороге эвтаназии — и последним его желанием будет узнать побольше об NFS Most Wanted. Негры, само собой, не поверили — но за «чиста афромериканскую» наглость поделились с Maniac`ом увиденным. Увы, увиденное не потрясло ни негров, не Maniac`а. Вот это и называется дружбой и взаимопониманием между народами:

✓ гонки, гонки и ещё раз гонки — и никаких выездов за город, увы;

✓ зато целых восемь режимов: «чекпоинты», само собой, а также Toll Booth Races, Speed Trap Photos, Outrun, Outrun Best Route, Circuit, Sprint, Knockout и Milestones;

✓ разнообразнейшие разновидности различных... короче, машинок будет более сотни, во!

✓ ну, и тюнинга никто не отменял. Кто же отменит такую полезную штуку?

✓ а вот в перерывах между гонками можно гонять на высоких скоростях по городу, спасаясь от местных ГАИ;

✓ EA Canada разрабатывает игру не только для PC, но и для PS2, PSP, Xbox, Nintendo GameCube, Nintendo DS, Game Boy Advance.

О картинке негры рассказывать отказались. Видимо, говорить — это не самый прокачанный скилл человека ростом 2 м 15 см. И на том спасибо. Видимо, праздника с пирожками на трассе любителей NFS не будет. На этот раз... Обидно...

...Маршрутизатор Талера заработал на полную мощность: новый стенд → ларёк → новый стенд → ларек, ларёк, ларёк → вместе с ларьком на новый стенд. Соответственно, чем больше пустел ларёк, тем больше наполнялся Талер. Впечатлениями наполнялся... После адвенчур и RPG захотелось «миксов» и онлайна. Онлайна в какой-то момент захотелось больше. Где-то в небесах невидимый старик Бодун Хоббитыч Ибн-Рассолов, покровитель всех похмельных геймжурналистов и геймеров-цветоаномалов, щёлкнул пальцами — и славного агента вынесло прямиком на ролик **Tabula Rasa**...

Оказалось, что ожидаемый долгострой — не MMAG, как иногда кажется по незнанию... или после трёх литров амброзии, а очень даже MMORPG. С простым, как поначалу кажется, сюжетом: на некую планету (Земля, Марс, Ыооо-716?! — неважно, главное что это Ваша родная планета, а Вы — представитель человеческой расы) начинают усиленно десантироваться агрессивные ракообразные Bane с целью захвата/уничтожения/терраформации/надругательств/просто потусоваться. Местные Силы Обороны оказывают посильное сопротивление непрошеным гостям, а вы — игрок Срочной Службы, который и должен непосредственно оказывать сопротивление. В мельтешении партнёров по защите планеты можно было разглядеть множество разнообразнейшего оружия, а разработчики обещают его (оружия), как футуристического, так и более привычного, родного — просто неисчислимое множество. Несмотря на то, что проект анонсируется как чистопородная Online-RPG, с раскачкой способностей, уникальными классами (вы где-то встречали технобардов?), играть в неё предстоит как в хороший шутер от первого лица. Бегаем WASD`ом, целимся мышкой... Таким образом, даже непрокачанный герой (а от прокачки зависит наносимый урон, защита и уникальные навыки персонажа) сможет победить крепкого врага только за счёт своей меткости и стабильности коннекта.

Основные схватки будут разворачиваться вокруг неких контрольных точек, разбросанных по планете и дающих обладателям бонусы. Кроме того, в процессе развития персонажа можно сохраняться (или «бэкапить»), чтобы в случае неправильной раскачки вернуться к более раннему варианту — и скорректировать неточности в развитии.

Хотя вопросов осталось гораздо больше, чем ответов — будет ли реализовано pvp, без которого любая онлайн-игра неполноценна? Будут ли квесты? Предполагается ли развитие сюжета? А кланы? А альянсы? А возможность сыграть за Бейнов?..

Похоже, при всей своей привлекательности Tabula Rasa ещё долгое время будет «в разработке»...

И главное — какое отношение к баттлу «люди в городах vs раки на горе» имеет название игры, которое с латыни переводится как «Чистый Лист»?! Ну при чём тут одно к другому?!?!...

Талер оглянулся. Притихли гости выставки, притих ролик... Оказывается, последние вопросы он орал уже в полный голос...

С одной стороны к Кириллу уже приближались полицейские, с другой — представитель **Ncsoft**. Видимо, для полномасштабного интервью...

«Стрейфся!» — зазвучал в голове забытый голос совести Kertis`а. И Талер начал стрейфиться...

...В тот самый момент, когда Maniac закончил обедать. Экспериментатор и новатор в еде, молодой агент не мог пройти мимо акции возле одного стенда — показывая симулятор выживания, издатели любезно приглашали посетителей полакомиться жирными африканскими червями, запечёнными в собственны иллюзиях о несъедобности. Третий червь в процессе поедания оного поднял голову и посмотрел на Maniac`а глазами Муму, спрашивая: «За что?!»

Оба агента встретились в туалете.

«Черви тут какие-то неправильные... Разумные», — отдышавшись, сказал Maniac.

«Да, быть разумным — это тупиковая ветвь эволюции! — согласился посвежевший Талер. — Если начинаешь думать, непременно придёшь к выводу, что пива бывает или очень мало, или очень много... И это приводит к депрессии...»

«Значит, любая цивилизация, изобретшая пиво — обречена!» — вздохнул Maniac.

«Интересно, а в **Spore** пиво изобретут?»

Ещё один гамлетовский вопрос, достойный того, чтобы ради него написали целую





пьесу. За ответом на него два недоприключенца и направились в сторону стенда, на котором транслировались кусочки геймплея Spore...

«Микс всех времён и народов» полностью оправдывал свой громкий титул. Если помните, игра является симулятором развития цивилизации. Но не «от каменного века к ядерной бомбе», а от амёбы к эфирным сущностям, в которых мы эволюционируем через миллион лет. Объем работы над подобной задумкой представить себе невозможно.

Но первые плоды уже есть — вернее, первая часть: от одноклеточного неразумного до многоклеточного неразумного. Обалдевшие зрители наблюдали, как простейшая амёба путём пожирания свои сотоварищей постепенно отращивает себе примитивные органы, ложноножки, простейшие жевательные и переваривательные органы... И в каждом эволюционном апгрейде нужно учитывать массу деталей. Например, в какой-то момент придётся выбирать, травоядность или хищничество. И, вполне возможно, через несколько частей игры именно этот выбор предопределит судьбу Вселенной, которую

уничтожат твои подопечные — только потому, что десяток миллионов лет назад перешли на мясо. В результате Уилл Райт на E3 «сэволюционировал» трёхлапого и трёхглазого крокодильчика.

Кстати, о размножении. Если вначале это элементарное деление/почкование, то по ходу эволюционных изменений всякому существу придётся искать себе пару для совокупления. На простейших этапах — без предшествующих цветов, подарков и комплиментов. И питаться, обязательно питаться — ибо это основное условие выживания и жизни, наряду с размножением.

Выращенными кричами можно обмениваться по Интернету. «Интересно, на сколько тысяч баксов потянет удачно выращенное ноу-хау существо?» — подумал предприимчивый и рациональный Maniac.

«Как ты думаешь, Spore получит хоть одну номинацию? — спросил Талер, косясь на качественную и яркую 3D-графику. — Или главной будет какая-нибудь, блин, «вторая мировая в исполнении американцев-победителей!»

«Посмотрим... — Maniac мрачно почесал за ухом. — Может, **EoA III**, а может, и TES IV. Шансы есть...»

— Ага, посмотрим... — согласился Талер. — Давай хотя бы на **Company of Heroes** посмотрим... Там столько всего обещали — и терраформинг, и этот, как его... ну, физика... когда головы солдатам отрывает, руки-ноги там...





— Реалистично-анатомическая физика! — быстро придумал Maniac.

— Ага! Она самая. И у каждого юнита уникальное лицо... и ещё... когда по дому — бах!... И всё, капец...

— Свободно разрушаемые объекты.

— Точно, они! И когда компьютер умнее меня думает...

— Низкий десятибайтный AI...

— Ну хорошо, умнее среднестатистического человека.

— Пугающе достоверный командный ИИ!

— И ещё это...

— А не легче ли, Талер, просто подойти и убедиться? А то мы ни одну игру про BMB не просмотрели.

— Не... Неохота. Сыт я уже этими вторыми мировыми.

Слово «сытость» напомнило Maniac`у о разумных червях, что было очень некстати. Захотелось запить воспоминания чем-то крепким. Тем более, что день клонился к финалу — и сегодняшний фуршет обещал стать ещё более грандиозным. Да и Талер постепенно приходил в себя, пока не пришёл окончательно. Пришёл, постучал — но дома, как всегда, были не все... И Кирилл устало побрёл за Maniac`ом, который постепенно входил во вкус, на фуршет.

День Третий. Реальнее не бывает

— С Вами говорит виртуальная полиция Соединённых Штатов Америки. Вы незаконно проникли на нашу территорию! Немедленно сложите оружие и покиньте мусорный контейнер. Вы будете арестованы и депортированы из страны!

— Ыыыыыы... Рипыч, кончай приколы...

— Я считаю до трёх. После чего мы будем вынуждены применить...

— Талер, это серьёзно...

— Эй, вы! Я взял заложника — его зовут Maniac! Если вы что-то примените ко мне, я применю что-то к Maniac`у!

— Заложник, как вы себя чувствуете?

— Плохо!!! Потому что я тоже захватил заложника, его зовут Талер!!! И если он будет применять ко мне что-то из-за вас, я применю это же к нему!!!

— Вы взяли друг друга в заложники?

— Д-а-а-а-а!

— Ваши условия?

— Нам нужно закончить отчёт о E3! Дайте нам сведения об играх, которые мы не успели отсмотреть, — и мы покинем вашу территорию.

— Какие игры вас интересуют?

— **Prince of Persia 3**! — возопил Maniac



— Продолжение традиций предыдущих частей с сохранением тенденции к взрослению игры. Третий «Принц» будет ещё более жестоким и откровенным, герой усвоит новые акробатические приёмы и комбы с холодным оружием, переживёт раздвоение личности на тёмную и светлую (обе играбельны!) и вообще всячески приготовится к тому, чтобы мстить за смерть своей возлюбленной.

— **Alan Wake**, — вспомнил Талер про многообещающий проект от **Remedy**.

— Психологический триллер в духе несравненного «Твин Пикса», по жанру — экшен. История про писателя фантастических ужастиков, который в один прекрасный момент выясняет, что все его страхи имеют вполне материальную форму и угрожают его жизни. А может, и не только его... Цельный живой мир со сменяющимся временем суток и временами года прилагается.

— Тогда **F.E.A.R.**, — Maniac выложил предпоследний козырь.

— Шутер от первого лица, уже несколько лет кующийся в недрах небезызвестной **Monolith**, умеющей создавать революционные игры. На сей раз они замахнулись на жанр технологического ужастика, повествующего о захваченной таинственными монстрами аэрокосмической станции и элитном подразделении F.E.A.R., прибывшем туда для наведения порядка. Обещан безудержный action с небывалыми спецэффектами, помноженный на постоянную гнетущую атмосферу страха и безысходности.

— **Metronome**, — вспомнил Талер об адвенчуре, которую так ждёт.

— Талер, ты, конечно, извини... Но, по-моему, в нас начали как-то очень нехорошо целиться. Кажется, наш финт ушами с заложниками — раскусили.

* * *

— А все-таки хорошо выкрутились, Рипыч» И отчёт написали, и от копов оторвались, и летим быстро!

— Ага... Потому что пнули нас после этой муры про заложников особенно сильно...

— Это ты просто непривычный. Спорим, что после десяти подобных пинков я сохраняю полнейшее хладнокровие и могу наизусть прочитать пару поэм Есенина!

— Поэкспериментируем в следующий раз. Когда приедем на E3 в живую.

— Это так же нереально, Рипыч, как тебе познакомиться с Ларионовой! Хотя... Вы бы подошли друг другу, оба без слуха и голоса...

— Что?!

— Не тяни за ногу... Блин! Отпусти... Атлантический океан... Утонем...

— Я тебе покажу Ларионову! Я тебе покажу «нет голоса и слуха»!

— Ах, ты так...

— Нога!...

— Рука!...

— Осторожно, «боинг»!...

P.S. МИК славен отчётами о похождениях братцев Glukk`a и Kertis`a. Ибо они сильны, мудры и дружны.

Запомните же, друзья, и этот скромный отчёт, повествующий о похождениях Светлого Будущего украинской гейм-журналистики и игростроения (ну, вы поняли, что это Maniac) и их Тёмного Настоящего (а тут и объяснять не надо!).

Разработчик: Cyberlore Studios
Издатель: ARUSH Entertainment
Жанр: stategy/lifesim/business/3D/adult/fotosim/но точно не симулятор секса!
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3-800 МГц, 256 Мб ОЗУ;
✓**рекомендованные:** Pent 3 800 МГц, 512 Мб ОЗУ

Кирилл ТАЛЕР

PLAYBOY THE MANSION

* * *

Здесь лапы у елей дрожат на весу,
Здесь птицы щебечут тревожно —
Живёшь в заколдованном диком лесу,
Откуда уйти невозможно...

Не повезло тебе, девочка. Крайне не повезло. Гондурасом назвали не ту игру. И родилась ты, девочка, не на грозных равнинах Warcraft`а. И не тебя отобрали на кастинге на роль покорительницы мужских сердец и мышек, Кейт Уолкер. И не ты карабкалась по скале ради расхищения гробниц в особо крупных размерах. Да что там, тебя даже не приняли в достоверно-дотошные «Симсы»...

Зато ты не стала монстром-самкой в кисельном геймплее Creed`а. Радуйся, девочка — не ты стала средством для очищения желудка, каковым оказалась Druuna! И треснутая чаша «Саботажа» с выливающимися оттуда глюками и косоугольностями минула тебя! Ликуй, девочка, хотя бы потому, что ты не стала орчихой в группе поддержки футбольной команды «Отморозки» из League Chaos!

Так что знай, милая, всё могло быть не так плохо, а гораздо хуже. Потому — утри сопельки и изобрази на своём личике ту заскорузлую улыбочку, за которую я тебе плачу 12 с лишним штук баксов! И не верти задницей слишком быстро — это фотосессия, а не проба на роль Карлссона! Во-о-о-о-он к той стенке отойди... Поехали!

* * *

Пусть черёмухи сохнут бельём на ветру,
пусть дождём опадают сирени.
Всё равно я отсюда Тебя заберу
во дворец, где играют свирели.

Есть Барды с большой буквы. Они воспевают. Что они воспевают — неважно, главное — человек умеет превращать в песнь любое событие, будь то мужицкая банька, альпинистский рейд или признание в любви. Это я про Высоцкого.

А есть Сатиры с большой буквы. Они олицетворяют эротизм. Как олицетворяют — неважно, мускулистым загорелым телом, неотразимой улыбкой или же своими деяниями. Это я про Хью Хефнера.

Мальчонка с раннего детства был помешан на журналистике и прочем почти искусстве. Листки боевые выпускал, комиксы рисовал, в самодеятельности участвовал. Затем начал подрастать и с удивлением обнаружил, что его начинает волновать не только сенсационная смерть жука-короеда в сквере возле дома. И не только победа Супермена над *Хреновым Мэном*. Но ещё и наличие противоположного пола, наличие у них косичек и юбок. И самое главное — наличие того, что там, под юбкой.

Неизведанные глубины под юбкой звали и манили, Хефнер постепенно взрослел, приобретал первый сексуальный опыт, не переставая при этом заниматься журналистикой. История умалчивает о первых женщинах Хью. Возможно, они не были красавицами и сексапильницами уровня Мэрилин Монро или Бриджит Бардо. Возможно, они были дурнушками, хохотали хриплыми голосами и заплетали волосы на ногах в косички. Но из общения с ними Хэфнер вынес ВКУС. Тончайший вкус понимания, КАК нужно преподнести женское тело, чтобы оно показалось неотразимым и единственным. Хотя, вполне возможно, этот талант Сатира и Художника был у главного плейбоя планеты с самого рождения.

В 1953 году, когда секса не было не только в СССР, но и в США, вышел первый номер журнала Playboy. На обложке первого номера была вышеупомянутая Мэрилин Монро. И она была голой. Совсем.

И Мэрлин, и Хью сознательно шли на скандал с обществом. И они его получили — с букетом судебных исков, с негодованием религиозных организаций и прочим, и прочим. Тогда ведь даже мини-юбок не существовало в природе!

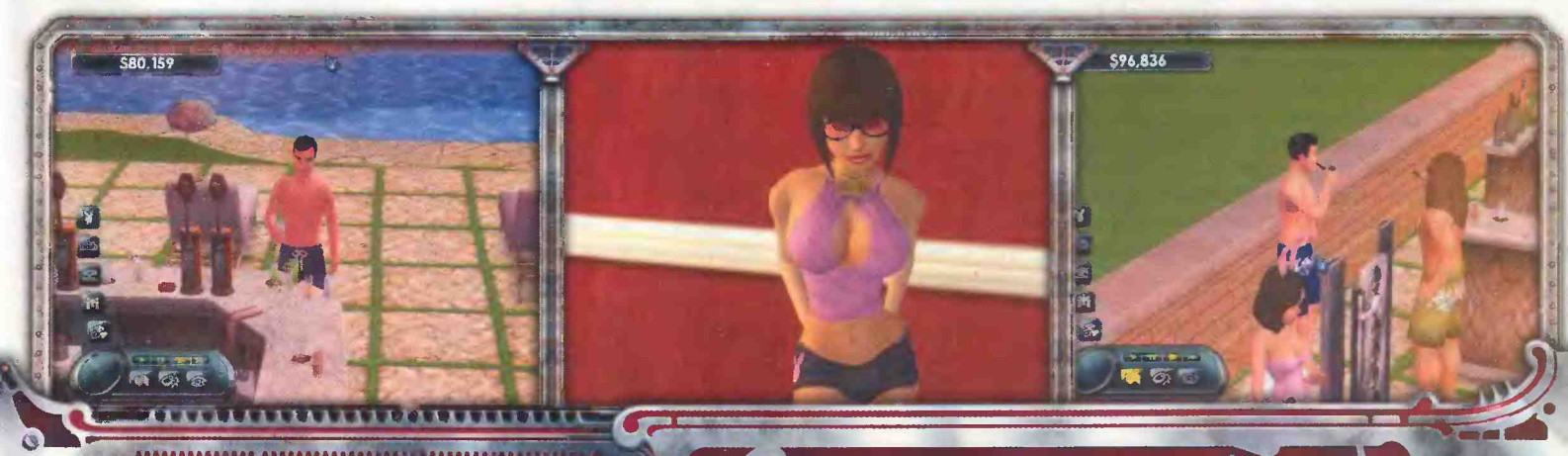
И Хью, и Мэрилин получили со скандалов хорошие дивиденды. И ещё неизвестно, кто больше. Ясно одно — Хью Хефнер внакладе не остался, и товарный знак «зайчик-ловелас» может легко поспорить с коллегами Банни и Роджером, кто в кролино-заячьем пантеоне главный. Сам же журнал стал первым раскрученным и самым популярным эротическим изданием всех времён и народов. Именно ЭРОТИЧЕСКИМ! Откровенной порнографии, даже откровенного секса на страницах ежемесячника не появилось. Самое время вспомнить о «ювелирном» вкусе Хефнера и нюхе на настоящую эротику на грани искусства и за гранью оного.

Сейчас, отбиваясь от многочисленных журналов-конкурентов и, похоже, вчистую проигрывая борьбу за читателя перед всемогущим Интернетом с его бездонными порноресурсами, Playboy постепенно сдаёт свои позиции. Но, боюсь, до его окончательно краха мы не доживём. Слишком уж мощную и несокрушимую империю создал Великий Сатир.

И главным его бастионом все эти годы был мифический особняк, предназначенный не только и не столько для работы — сколько для вечеринок, планомерно перераставших в оргии. Слухов вокруг да около особняка главного плейбоя ходило превеликое множество. Какие из них были достоверны, а какие специально придумывались рекламистами, чтобы поддерживать разгульный имидж хозяина, — неизвестно. Своё чёрное дело они делали независимо от правдоподобности, повышая тиражи и приумножая успехи.

И так ли уж важно, с каждой ли девушкой месяца по версии «Плейбоя» спал Хью Хефнер, приглашая их «во дворец, где играют свирели», или ограничивался избранными?

В канун полувекового юбилея Эротического Журнала №1 и начала разрабатываться стратегически/экономически/эротически/тай-



куновая сага о Сатире Хью. Чтобы выйти (какая ирония судьбы!) к десятилетнему юбилею «Плейбоя» в России.

* * *

Твой мир колдунами на тысячи лет
укрыт от меня и от света,
и думаешь Ты, что прекраснее нет,
чем лес заколдованный этот.

На экране — полномасштабный «автозапуск» **Playboy: The Mansion**. На секундочку, даже не Главное Меню, а то Предначальное, в котором *История «Плейбоя»* соседствует с *Установить игру*. И это меню сделано с истинно хефнеровским размахом! Я полчаса ходил от истории журнала к избранным фотографиям моделей. Фоном путешествия звучала очень качественная музыка, от хип-хопа и фламенко — до рока и индастриэла. Редко когда саундтреки к компьютерной игре бывают настолько качественными. И это при том, что в самой игре композиций около пятидесяти.



Лёгкое подозрение вызвал вращающийся «игривый зайчик» при загрузке главного меню. Больно уж по-аркадному выглядел.

И вот, я в «заколдованном диком лесу», а точнее — в собственном особняке, наполовину пустом, с незаконченным ремонтом на втором этаже и жалким персоналом. Я в халате и меня зовут Хью Хефнер. К слову, Хефнер и в реальной жизни предпочитал один из своих многочисленных халатов дорогому вечернему костюму и частенько в таком виде расхаживал по гигантскому особняку. Халат скинуть проще, чем костюм снять, это и ежу ясно...

Поехали! Строить империю!

* * *

Пусть на листьях не будет росы поутру,
пусть луна с небом пасмурным в ссоре...
Всё равно я отсюда Тебя заберу
в светлый терем с балконом на море.

Если я сейчас начну описывать управление игрой, со всеми составляющими, читателя, пожалуй, кондрашка хватит. Особенно если он, начиная читать эту статью, ждал совершенно другого изложения. Потому ограничусь кратким экскурсом по кнопочкам на пару тысяч знаков — Playboy Mansion всё-таки не «Великолепный Вовочка II».

Да, да, я, конечно, понимаю, что для успешности подобной статьи всё должно вертеться вокруг обнажённых девушек, об этом дОлжно упоминаться в каждом предложении, от этого обязано исходить большинство шуток и...

По этому поводу скажу просто: «Фиг вам, дорогие товарищи хомячки-оптимисты!» Эротики в игре есть, но мало-мало. Волнующие мужчину моменты растворяются в море рутинных разговоров, разборок с персоналом и прочих радостей редакторской жизни.

Пять основных кнопочек в левой стороне экрана: *Playboy*, *Хью*, *Особняк*, *Связи* и *Отношения*.

Так вот, чтобы нанять самых первых работников (*штат*), нам потребуется экран связей. Он же понадобится, чтобы приглашать знаменитостей (*звёзды*), отслеживать всех, кто находится рядом (*в особняке*) и приглашать друзей, когда скучно и грустно, и некого за попу ущипнуть (*узкий круг*).

Экран Хью показывает *задачи и цели*, *личные данные Хефнера и помощь*.

Экран *Особняка* позволяет покупать новые модные/нужные/полезные вещи, заниматься строительством по мелочам или ремонтом по крупному.

Экран *Отношений* показывает все кармические переплетения и хитросплетения отношений между вашими гостями, персоналом и т.д.

Первой в списке кнопочек идёт «редакторская», т.е. баттон, отвечающий за выпуск номера. Для полноценного номера, оказывается, достаточно всего шести материалов! Из них три текстовых (статья, эссе, интервью) и три визуальных (фотосессия, фото на обложку, фото на разворот). Но и чтобы добыть эту несчастную шестёрку, придётся трижды изойти эротическим потом. Персонал у вас на первых порах не ахти — 1/5 звёздочки по пятизвёздочной системе. Видели в МИКе материалы, за которые хотелось убить автора, вместе с редакторами и верстальщиком? Так вот, именно такие уникумы-фотографы и журналисты-криворучки работают на вас в самом начале. Возможности апгрейда по всем трём номинациям у персонажей есть (тело, интеллект, обаяние), но процесс этот продвигается так медленно, что несчастного работника легче уволить или пристрелить, чтобы не мучился, чем проапгрейдить! Тем более, что в меню «штат» постоянно объявляются более «звездатые» кандидаты на рабочее место. Соответственно, и материалы у них получатся качественнее, и прибыль от этого будет ощутимее.

Я нанял журналиста, фотографа, отследил тенденции рынка — и дал задание: одному написать **статью** на «модную» тему, другому отснять **фотосессию** на не менее модную. **На развороте** отснялась очередная playmate-девушка. А остальные три материала?..

А вот для остальных необходимы тусовки и вечерники. Нафиг кому-то читать **интервью** с вашим фотографом?! Читателям звезду подавай! То же самое с **эссе** — оно непременно должно быть написано кем-то знаменитым. Хоть немного знаменитым! Ну и финальный аккорд — **фото на обложку**. Только звёзды различной яркости, но непременно женского пола, достойны занять данное «свято место». Чтобы уломать звезду на интервью, на написание эссе (тут нужно, чтобы у знаменитости хоть немного присутствовал такой атавизм, как интеллект) или, тем паче, на ведущее фото топлесс, приходится собирать шумные тусовки. Для полного боекомплекта на вечеринках необходимы *девушки-зайчики* (зайчихи?), в заячьих костюмчиках — нечто среднее между официанткой, дворецким и гейшей и *play-girl*, которые мало того, что снимаются на разворот, так ещё и гейши без подработок и халтур. Эдакие тусовочные девчонки с красивыми телами, которые вроде бы просто отдыхают на вечеринке, но на самом деле привносят туда струю здорового эротизма.

Вечеринка!... Я встречаю гостей у порога, пытаюсь успеть поздороваться с каждым, а затем, наспех побросав ненужных и «коммерчески невыгодных», начинаю налаживать отношения с теннисисткой, актрисой или физичкой-ядерщицей на предмет возможности отснять фото на обложке.

Разговор, как правило, начинается с *«дружеского рукопожатия»*, либо *делового рукопожатия*, либо *флирта/романтического разговора*. Каждый ведёт к отдельной ветке. Само собой, персонажа со скиллом *беззаботный* (в Mansion скиллы называются причудами) раскрутить на деловую беседу практически нереально. А если у «претендентки на обложку» в инфо прописана любвеобильность, то с ней придётся начинать романтические шашни.

Полный индикатор дружбы может привести к тому, что собеседник выболтает вам какой-нибудь секрет (подобное бывает редко — и только в квестовых миссиях), однозначно высокий деловой

индикатор может привести к заключению сделки и впоследствии принести n-ную сумму денег. Ну, а индикатор романтики, который забит «ласками» и «поцелуями» по самое «хочу», приводит к постели и возможности *звезды/play-girl/девушки-зайчика* стать твоей подругой.

Посте того, как дружба/бизнес/любовь налажена — знаменитость 100% согласится на интервью, на эссе (за небольшую сумму) или же стать «лицом журнала». Провожу фотосессию, складываю статьи и фотографии в номер (привет секру ДЗВР, Maniac`у!) — и... номер выходит! Я получаю бонусы — и если все побочные задания выполнены, перехожу к следующей миссии — или выпуску следующего номера Playboy, пока не справлюсь с миссией.

Вот только что вкратце был изложен концентрат геймплея: набрал штат → статья, фотосессия → в номер. Позвал play-girl → фото на разворот в номер! Собрал вечеринку, нанял «девочек-крольчих» → эссе, интервью, обложка → в номер. Прибыль, восторг.

Побочные издержки → секс в шезлонге, секс в душе, секс... забыл ещё, где — но это, как говорится, несюжетная ветвь нашего исторически достоверного RPG.

* * *

В какой день недели, в котором часу
Ты выйдешь ко мне осторожно,
когда я Тебя на руках унесу
туда, где найти невозможно?

Выйдет. Даже выбежит! Чтобы я унёс её в более совершенные «Симсы» или ещё куда подальше. Путь Большого Сатира, взлёт его Империи, многочисленные тяжбы — всё это крайне интересно и тянет, по меньшей мере, на масштабный «микс»! Нас же засунули в фуникулёрно—примитивный геймплей: «выпуск номера —> вечеринка —> секс —> выпуск номера». Нет, поначалу это медленное, но упорное продвижение по ступенькам популярности захватывает и восхищает! Но до чего же мало фантазии вложено в сюжет, и как же слабо реализованы многие геймплейные моменты!

Например, пригласить знаменитость/звезду «на обложку» можно **только** на вечеринке! И нигде более! Существование таких мелочей, как телефоны (а если человек вхож в твой узкий круг, ты вполне можешь назначить время/место интервью с ним, воспользовавшись телефоном) не учитывается. Также разработчики то ли забыли, то ли забили на то, что в мире есть отрытые пространства. Я не прошу мир Xenus`а с их бесшовными просторами, но дайте же хотя бы минимальную карту города по типу Law & Order с местами проживания/офисами ваших друзей или деловых партнёров.

Так нет же — врач сказал: *в особняк*, значит, в особняк! В нём, горемышном, и будет проходить практически вся игра.

Разнообразия в геймплее кот наплакал — значительно проапгрейдить своего журналиста можно, но только если он месяц подряд строчит статьи, которые будут непременно попадать в мусорник. Тогда интеллект немного повышается... Но чтобы из 1/5 звезды стать хотя бы полной звёздной единицей, понадобится долгое время. А до «пяти звёзд» (наивысшая крутость персонажа) никто из «двузвёздочных» не дотянет — такой скилл, как *талант/усидчивость/способность к обучению*, разработчики не ввели. Типов работников всего четыре, и вместо того, чтобы действительно управлять империей, ты зачастую ходишь по дому и улаживаешь конфликты между ними, ибо чем «звездатее» твой журналюга или фотограф, тем он, пардон, звезданутее. Серьёзные квесты начинают появляться с четвёртой миссии, и сразу же становится заметно, что игра совершенно не приспособлена под решение «разговорных» задач. Общаются человечки мычанием и звуками-эмоциями, сам процесс разговора скучен и громоздок, событий при разговоре практически не происходит.

Наполнение игры симсовыми элементами «чиста жизни», как то: посмотреть телевизор, поваляться на диване, выпить, перекусить, почитать книжку в кресле, закурить и т.д., на фоне усложняющихся квестов выглядят мягким издевательством, зачастую все эти девайсы нужны для того, чтобы отвести своего работника или звезду и дать ей/ему то, чего не достаёт. Например, человек с острой потребностью выпить будет орать и беситься посередине зала, а в двух метрах от него — барная стойка...

Большое светлое пятно на фоне однообразия — фотосессии. Вы сами определяете место съёмки, полностью руководите девушкой в плане переодевания или смены позы. И хотя, модели обнажённых красавиц привлекательны, но довольно однообразны, зато разнообразен сам процесс подбора одежды (или её отсутствия), «выставления света», момента, когда девушка начинает менять позу — и тут ты делаешь восхитительный динамичный кадр! — 24 кадра, и фотосессия закончена.

Самое обидное, что, независимо от качества конкретных фотографий, «звездатой» оценкой за фотосессию будет среднее арифметическое от популярности модели, которую вы фотографируете и популярности таланта фотографа. Можно снять совершенно смазанное фото, где девушка будет наполовину повёрнута, пардон, задницей, лица её не будет видно, а фоном вместо «заката на море» станет та же барная стойка. Но если ваши фотограф и playmate имеют по «три звезды», то примерно в те же три звезды оценится и качество фотосессии. И сколько бы ты ни старался, сколько бы ни нащёлкал красивейших кадров, неопытный фотограф и неопытная play-girl приведут к очень низкому качеству.

Так что, напрягаться при фотосессии совершенно необязательно. Другое дело — то эстетическое удовольствие, которое получаешь, когда фотография выходит — хоть сейчас в FHM отсылай. Или в Maxim. Это, видимо, и называется в подобных играх — «несюжетный квест (смайл)».

* * *

Украду, если кража Тебе по душе, —
зря ли я столько сил разбазарил?!
Соглашайся хотя бы на рай в шалаше,
если терем с дворцом кто-то занял.

Странно и неоднозначно, но **Playboy: The Mansion**, являясь, по сути, недоделанным миксом, клоном Sims и просто-напросто «юбилейной игрой» с кривоватыми человечками, невкусным особняком (красота — только на фотосессиях, вот там моделлеры/аниматоры постарались!), однообразным геймплеем и невразумительными квестами — всё равно привлекает. Наверное, потому что это — не абстрактный тайкун про абстрактную империю и не совсем уже расплывчатые Sims, в которых «жизнь ради жизни». Мы держим в своих руках Путь Сатира, воплотившего свою мечту. И даже ругаясь на недоделки и недочёты, выходя из игры, на следующий день я всё же испытываю потребность зайти туда ещё раз, чтобы пройти последние несколько миссий.

Вердикт таков: тем, кто играл в Sims, будет скучно, нудно и плохо. Ибо там уровень симуляции жизни — на три головы выше. Остальным можно попробовать пройти половину миссий, представить себя Хью Хефнером, а когда надоест — перегнать на свой комп около 50-ти замечательных музыкальных композиций.

Фотосессии + музыка + первые несколько миссий = будет интересно. Особенно людям с анатомической пометкой «мужчина».

А «терем с дворцом» заняли «симсы». И это факт.

* * *

P.S. Сижу на работе, в Playboy: The Mansion. Занимаюсь самым приятным — фотосессией. Оттянуть за уши невозможно! Ну, думаю, бывает же такое — и на рабочем месте...

Стук в дверь. Заходит молодая девушка — высокая, красивая, улыбчивая. Очаровательно улыбается. Говорит: «Здравствуйте, сейчас начинается практика, и я буду в вашем журнале практиканткой».

У меня начинается сбой программы — куда смотреть: на экран или на девушку. Кое-как принял подобающий вид, вылез из-за стола, дал девушке тестовое задание, договорились на среду-четверг. Девушка ещё что-то сказала, очаровательно улыбнувшись, — и вышла из игровой редакции.

Я сделал три круга по комнате, сказал: «Вот тебе, бабушка, и "Плейбой Мэнисон!"» — и ушёл лечить нервы на балкон...

P.P.S. Использовались стихи В. Высоцкого.

Сергей ГАВРЮЧЕНКО aka Киров
Артур ЧЕМИРИС aka R@ak

EMERGENCY 3

Разработчик: Sixteen Tons Entertainment
Издатель: Take-Two Interactive
Жанр: strategy
Системные требования: CPU 1000 МГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Глава 0

Который раз спасая наш нерадивый мир от нашествия злобных инопланетян, орков, оживших шерстяных носков или другой подобной напасти, мы порой забываем о том, что в реальности спасителями бесценных человеческих жизней выступают не воспетые в тысячах игр герои-одиночки, отягощенные неодолимым стремлением к садизму, а вполне обыденные с геймерской точки зрения личности — спасатели, пожарные, медики и иже с ними. Именно эти мужественные люди, всегда готовые и обвал в горах остановить, и в горящий нефтеперерабатывающий завод войти являются настоящими героями-спасителями и последней надеждой попавших в беду людей. А мы об этом даже не задумываемся, при упоминании о герое рисуя в своем воображении маньяка-избранного с дробовиком наперевес и со связкой гранат на поясе. Но в обыденной жизни чаще приходится сталкиваться с банальными пожарами, авариями и землетрясениями, чем с зеленорожими чудищами, оживившими мумиями и прочей ахинеей. По крайней мере, именно так и считают разработчики из **Sixteen Tons Entertainment**. И не просто считают, но и активно пытаются убедить в этом нас с вами, выпуская вот уже третью часть своей «спасательной саги» ☺ **Emergency**. О ней и пойдет дальше речь.

Из живого журнала(ЖЖ) одного доктора

— Здравствуйте, представьтесь, пожалуйста.

— Меня зовут Сэм Джонсон.

— Какова причина вашего пребывания в нашей больнице?

— Я спасатель.... Однажды вечером нам на пульт позвонил какой-то псих и заявил, что у него бомба. Мы не на шутку разозлились и ответили, что он не туда попал и что ему нужно звонить саперам.

— И что дальше?

— Что, что?! Мы положили трубку!

— И?

— Через пять минут этот урод опять позвонил и сказал, что теперь он захватил заложников на бензоколонке и взорвет ее, если... Что должно произойти, чтобы он взорвал свою бензоколонку, мы слушать не стали, а сразу сказали ему, что если у него заложники, пускай звонит в полицию.

— Так и сказали?

— Да...

— И что дальше?

— А дальше через 10 минут нам кто-то позвонил и сказал, что взорвалась городская бензоколонка. Это происшествие привело к многочисленным жертвам и уничтожило целый квартал. Но мы заявили, что если есть жертвы, то нужно звонить в больницу и вызывать «скорую», и положили трубку.

Глава 1

Приветствую всех гуманистов, настоящих ценителей пацифизма и просто добрых личностей с высокой положительной кармой! Приветствую, ибо рассматриваемая нами сейчас игра именно для вас. Если лозунг: «Игры несут зло, они сводят нас с ума» для вас не бессмысленный набор звуков, а краткое выражение основ вашего мировоззрения, можете смело запускать *Emergency 3*. Здесь вы не увидите убийства ради убийства, танковых боев на улицах города, рек крови и масштабной резни 100 на 100 с использованием оружия массового поражения. Здесь мы будем заниматься работой прямо противоположной той, которой в основном занимались ранее, теперь мы будем спасать чужие жизни. Нет, кровь, конечно, будет (если только вы не отключите ее в настройках игры), и убийства тоже, но это не станет фундаментальной основой игры, ведь наша цель, как писалось ранее, — спасение невинных жизней. Ну и, разумеется, задержание различных криминальных элементов, несущих прямую угрозу жизни и здоровью законопослушных граждан. Так что сто грамм чая с молоком для храбрости — и вперед, на баррикады.

С чего начинается любая игра? С установки? Нет. Так с чего же? Обратимся к классике: «С чего гейма начинается? — С ярлычка на рабочем столе...»

Вот. Два клика по ярлычку, и после просмотра коротенького ролика и ознакомления с главным меню можно смело приступать к спасению. Но учтите, к спасательным работам лица, обладающие видеокартами класса MX или аналогами, не допускаются. А потому, если вы относите себя к их числу, то прежде чем кого-то спасать, вам нужно подумать о спасении своего собственного компьютера от печальной участи превращения оного в пишущую машинку. Если вы не обзаведетесь новой видяшкой, то все, чего вы добьетесь от Emergency 3 со старым MX — это курсор, зависший прямо посредине экрана, и зациклившаяся на одном месте музыка. Впрочем, во время этой завораживающей картины никто не помешает вам подетальнее ознакомиться с главным меню, в котором кроме привычных настроек и нескольких подозрительных значков непонятного происхождения имеются и две кнопки, отвечающие непосредственно за игру. **Кампания и свободная игра.** Первая — это, несомненно, основной игровой режим — 20 миссий, никак не связанных между собой сюжетно, являются заранее заготовленными ситуациями, прохождение которых может превратиться в настоящую головную боль для неподготовленного геймера. Ну, а свободная игра — это прямая противоположность кампании; в ней перед вами сразу же откроется карта всего города, на просторах которой вам и придется ликвидировать различные бедствия, возникающие спонтанно то там, то тут.



Продолжение ЖЖ

— А что же потом?

— Ну, потом нам позвонил мэр и сказал, что в результате какого-то взрыва были полностью уничтожены пожарный и полицейский участки, которые в связи с экономией бюджетных средств были расположены на территории единственной на весь город бензоколонки. А больница находилась как раз напротив и тоже оказалась уничтожена, так что из служб спасения в нашем скромном городе остался только наш участок заслуженных спасателей им. Чипа и Дейла.

— Да вы что? А дальше?

— Дальше мы сказали мэру, что у нас обед и что мы постараемся приехать не позже чем через час, а если не будем есть десерт, то, возможно, даже раньше.

— И положили трубку?

— Нет... Мы отключили телефон и приступили к трапезе. Видите ли, у нашего диспетчера Питера как раз был день рождения...

— А как же жертвы взрыва на бензоколонке?

— Они могли подождать, а вот вечеринка по поводу дня рождения Питера ждать не могла. Но когда наш водитель Билли безуспешно попытался завести машину, оказалось, что бензина в баке нет. И тогда к нам пришла гениальная идея.

— Воспользоваться спиртным как топливом?

— Что вы, спиртного после обеда не осталось. Мы решили идти пешком! До дома Питера всего-то 15 км...

Глава 2

Я не открою коммерческой тайны, если скажу, что цель подавляющего большинства компьютерных игр — это победа. В данном случае победа достигается путем старательного выполнения всех поставленных перед вами начальством или текущими обстоятельствами задач. Задачи эти разнятся от миссии к миссии, и бывают порой довольно оригинальны, но по сути все они сводятся к спасению невинных жизней и ликвидации последствий различных бедствий, как стихийных, так и рукотворных. Ну, и не стоит, естественно, забывать о неискоренимых правонарушениях и столь любимых нашими арабскими товарищами терактах вроде небольшой такой бомбы, совершенно случайно оказавшейся в кинотеатре, или других подобных изуверствах. Впрочем, большинство миссий оказывается далеко не такими простыми и однобокими, какими, возможно, кажутся поначалу. В некоторых заданиях неожиданностей оказывается даже больше, чем в самом большом «киндер-сюрпризе», и миссия по отлову участников незаконной гонки а-ля «Андерграунд» запросто может превратиться в ликвидацию опасного пожара, арест вооруженного преступника и вывоз с места аварии множества потерпевших.

Для ликвидации всевозможных последствий этих бедствий вы волею разработчиков наделяетесь абсолютной властью над всеми городскими силами правопорядка, пожарной, медицинской и спасательной службами — короче говоря, вам передается все то, с чем законопослушный американский гражданин может связаться по телефону 911. Ну, и для того, чтобы вы, заигравшись, не забыли, не дай бог, о том, что действие игры проходит в благополучной и богатой Америке, а не в какой-нибудь Украине, в ваше распоряжение поступает (с позволения Дяди Сэма, разумеется) целая куча различной техники — от простенькой «скорой помощи» и пожарной машины до неповоротливого мостоукладчика и огромного пожарного самолета. Вот только Дядя Сэм почему-то наотрез отказывается выполнять любые ваши заказы в технике, если они не подкреплены вечнозелеными американскими пиастрами. К тому же почти в каждую «машинку» в обязательном порядке необходимо воткнуть энное количество персонала, от полицейского или медика до пожарного в антирадиационном костюме — за что, естественно, тоже придется платить. И даже если прямо посреди улицы будет умирать дюжина законопослушных американских граждан, бесплатно вы не получите от города даже самой захудалой гробовозки с парой медиков. Рыночные отношения, как-никак.

Впрочем, сделано это все далеко не для пущего реализма или вящей убедительности, а для придания игре большей сложности и увлекательности, ибо возможность вызывать любую технику в неограниченном количестве радует только поначалу. К тому же, имея ресурсное ограничение, геймер дважды подумает, прежде чем заказывать полицейский броневик для усмирения престарелого грабителя хлебного ларька, — что, как нетрудно догадаться, идет геймплею только на пользу. Впрочем, при грамотном использовании выделенного бюджета и отсутствии явных тормозов со стороны геймера денег обычно хватает и на выполнение практически любой миссии, и на некие излишества вроде описанной выше ситуации с броневиком.

Продолжение ЖЖ

— А как же жертвы взрыва на бензоколонке???

— Они могли подождать...



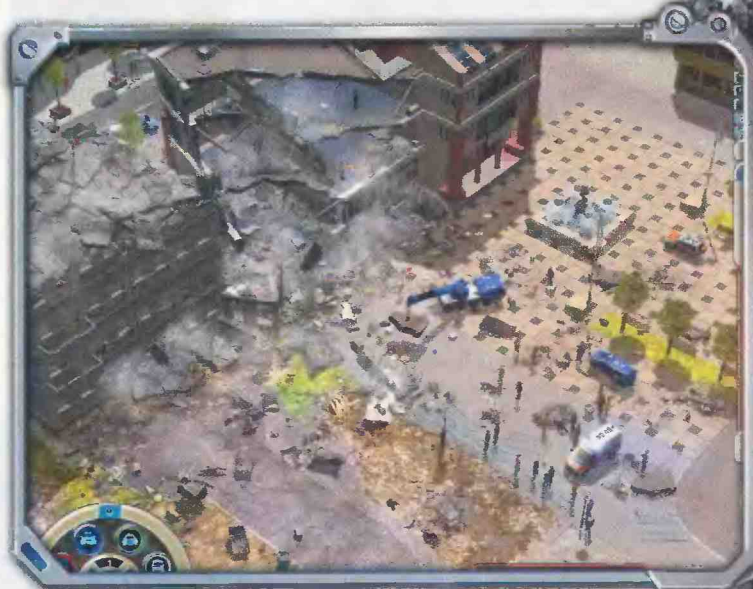
— Вы такие бездушные!

— Почему же?! Мы все-таки вернулись в участок, чтобы ехать на место происшествия. Несмотря на то, что рабочий день давно уже закончился, и всем очень хотелось спать. Но так как бензина все еще не было, мы решили подождать, пока он появится.

— Но как же он мог у вас появиться?

— Элементарно, доктор! Бензин должен был принести с бензоколонки Ник, наш механик!

— Дык она ведь...



— Была закрыта. Точнее, уничтожена в связи с каким-то взрывом, о котором нам поведал вернувшийся ни с чем Ник. Услышав об этом, мы, естественно, тут же бросились к бензоколонке...

— Наконец то!

— ...Чтобы разобрать завалы и поискать остатки бензина... Но на месте нас уже встречал мэр. Он сразу начал на нас орать

и угрожать тюрьмой. Мол, где мы шляемся, город в руинах, а нас нет?! Странный тип этот мэр. Полиции, пожарных, медиков на месте тоже не было, а виноваты почему-то мы.

— Так ведь полицейский участок, пожарная и больница были уничтожены во время взрыва!!!

— Да вы что?! Еще один взрыв?! А почему же нам никто об этом не сообщил? Странно...

— Но вы все-таки помогли жертвам?

— Конечно! Мы очень быстро набрали бензин для машины и ушли в участок.

— ЧТО?!! Вы не спасли людей!!?

— Нет! Нам ведь звонил мэр и сказал, что где-то произошел взрыв, и там нужна наша срочная помощь. Вот мы туда и спешили!

— О боже...

Глава 3

Не мудрствуя лукаво, разработчики решили, что управление как в самой обычной реалтаймовой стратегии будет смотреться в их игре наиболее органично. Не подумали они только о такой вещи, как ИИ, и о том, что Emergency 3 — это далеко не стратегия в стиле «выдели всех юнитов рамочкой и кликни на ближайшем противнике». В отличие от большинства RTC, Emergency требует от геймера кропотливого контроля за каждым юнитом в отдельности и, что самое страшное, выполнения нескольких задач одновременно. А потому в ситуации, когда на место масштабного ДТП прибывает куча медиков, спасателей и пожарных, каждый из которых должен немедля приступить к выполнению своих задач, было бы неплохо, если бы хоть кто-то из них обладал хотя бы минимальными зачатками интеллекта. Но, увы, вся эта разношерстная толпа спасателей, мелькающая на вашем экране, судя по всему, не обладает даже придаточным мозгом (Интересно, что это за орган такой? — *Прим. лит.ред.*). Печально, но факт: для того, чтобы доктор побежал спасать раненого, лежащего всего в двух шагах от него, нужно сначала выделить врача, а затем ткнуть его мордой в потерпевшего. И только тогда медик сможет приступить к работе. Но ведь потерпевших на месте бедствия оказывается зачастую не один, не два, а 5-10 человек, и параллельно с их спасением приходится еще и пожар тушить или еще чем-то заниматься. Вот тогда и появляется невольное желание подключить к компьютеру еще один монитор и мышку, а заодно вырастить себе в пробирке третью руку, чтобы получить, наконец, возможность справляться с несколькими делами одновременно. Впрочем, как подсказывает мне логика, даже этого может оказаться недостаточно, чтобы полностью компенсировать последствия ампутации ИИ. Ведь мало того, что все ваши подопечные аки дети малые требуют постоянной опеки, так и водители здесь тоже набираются в интернатах для слепоглухонемых паралитиков. Иначе как можно объяснить тот факт, что любой заказанный вами транспорт останавливается прямо на краю карты и без вашего указания наотрез отказывается ехать к месту происшествия? Вот и приходится, бросив на произвол судьбы десяток потерпевших, прокручивать карту к самому краю, чтобы, выделив кучу вновь прибывшей техники, направить ее в нужное вам место. Спасает только возможность установки на карте специальных закладок, позволяющих моментально перенести камеру в нужное место.



А как они ездят... Вах! Это нужно видеть. Если вы выделили группу машин числом более трех, высока вероятность, что половина из них по дороге где-то застрянет, а другая половина приедет задним ходом. И да хранит вас Аллах, если жертвы какого-нибудь ДТП оказались вдали от основной автотрассы, потому как для доставки к ним медиков или пожарных простого клика на территории рядом с потерпевшими будет недостаточно. Вам придется вручную, метр за метром провести машину в нужное место и точно таким же образом отправить назад.

Глава 4

Вот что-что, а графика в Emergency 3 выглядит просто отлично. В то время как большинство игр подобного плана обходятся устаревшей двумерной графикой, навевающей на избалованного виртуальными красотами геймера беспросветную тоску, Emergency 3 может похвастаться неплохим трехмерным движком, выдающим отличную картинку и позволяющим вращать камеру, как вашей душе угодно. Отдельной *плюшкой* выступает тот факт, что все игровые объекты, будь то дерево или идущий по улице житель, имеют тени — хоть и выглядят они неважно и уж больно напоминают рваные покрывала темного цвета, тем не менее, то, что тени есть, уже радует. Впрочем, при всех своих достоинствах движок Emergency 3 обладает крайне скудными возможностями по части зума, а потому приблизить камеру вплотную к земле, чтобы получить возможность в деталях рассмотреть лицо вашего пожарника или медика, не получится при всем желании. В целом же графическое оформление Emergency 3 смотрится весьма и весьма неплохо.

О звуке сказать что-то определенное сложно. С одной стороны, все, что нужно, озвучено: сирены воют, люди кричат. А с другой, особых впечатлений эти звуки не вызывают, так и оставаясь обязательным, но малозаметным фоном, как в любой уважающей себя игре. Все сказанное о звуке в равной мере относится и к музыкальному оформлению игры — такие же малозапоминающиеся и невыразительные мелодии, прослушивание которых, тем не менее, приносит некоторое удовольствие.

Эпилог

Подводя итог под всем вышесказанным, следует заметить, что, несмотря на все свои достоинства и внешнюю привлекательность, Emergency 3 никогда не обретет массовую популярность. Как и любая другая игра, не относящаяся к мейнстрим-жанрам, она вправе рассчитывать лишь на известность и заслуженное уважение относительно узкого круга любителей подобных игрушек. Геймеры же, не относящие себя к их числу, вряд ли вообще станут играть в Emergency 3. В целом же, если забыть на мгновение о жанре и теоретической популярности игры, можно лишь сказать, что каждый элемент Emergency 3 (за исключением ИИ и некоторых моментов в управлении, конечно) выполнен на высоком профессиональном уровне и заслуживает множества добрых слов. В общем, если я вас заинтересовал, играйте, а если вы поклонник предыдущих игр серии, то вопрос «играть или не играть», думаю, перед вами никогда не вставал.

Конец ЖЖ

— После того, как мы заправили машину, мы сразу же выехали на место происшествия, которое показалось нам почему-то очень знакомым. Но среди руин нас ждал сюрприз в лице сотрудников МЧС и полиции соседнего города, которая сразу забрала нас в полицейский участок. Наверное, чтобы вручить нам медали за то, что мы продолжали работать, в то время когда рабочий день давно уже закончился. Но по какой-то нелепой ошибке медалей нам не дали, а вместо этого обвинили в преступной халатности, приведшей к многочисленным жертвам.

— Боже мой. Но как же вы все-таки попали к нам в больницу?

— Просто. Через месяц должен был начаться суд. Но мой адвокат, выслушав меня, сказал, что таких как я судить нельзя. И направил меня на психиатрическое обследование. Вот так я и попал в вашу больницу, доктор Кертис...

Разработчик: Nerve Software
Издатель: Activision
Жанр: FPS
Системные требования: не знает только ленивый

The Reloader rpg4u@pisem.net

DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL

— Бочка! — подумал думер.
— iddqd! — подумала бочка.
— Хрен! — подумал думер и выстрелил в бочку.
Вместо эпиграфа...

* * *

Думер шел по окровавленному коридору, расположенному глубоко во внутренностях Фобоса. Его мучила одна мысль — думеру казалось, что он в компьютерной игре. Почему только одна? Так спецназовцу вроде и не положено больше. Почему мучила? Ну, а что его еще мучить будет? Не монстры же! Впрочем, давайте лучше за ним понаблюдаем...

— Ничего не могу понять. Вроде темные коридоры есть? Есть. И монстров страшных полно? Полно. Кучи амуниции и аптечек за каждым поворотом лежат? Лежат. Но все равно такое чувство, будто это все не реально! Блин, как же мне убедиться, что я не в игре?

Спецназовец ущипнул себя за руку, оторвав тем самым два полигона.

— Ну вот, значит, все реально, — сказал он, прилепляя полигоны на свои места. — Ой, черт, заговорился я сам с собой, а что же мне делать? И вообще, что я здесь делаю? Ах да, припоминаю, славная была история. Хотите, расскажу? Да ладно удивляться и прятаться, я все равно знаю, что вы за мной наблюдаете. Сидеть смирно, когда с вами высший по званию разговаривает! Так вот...

* * *

Наш отряд послали в какие-то катакомбы, дабы исследовать там всякие драгоценности и технические новшества других цивилизаций. Что? Археологические раскопки? Оставьте это земным школьникам, пускай они роются в куче мусора, чтобы найти кусочек глиняной таблички. Мы же искали золото, платину и прочий металл, за который люди гибнут. И нашли! Нет, не металл, а приключения на свою... голову. Отставить похабное хихиканье! Разговорчики в строю!

Так вот, идем значит мы по коридору, любуемся *дикорациями*... Что? Слово «декорация» пишется через «е»? Во-первых, там было действительно дико. А во-вторых, раз такой умный — сто раз отжаться, а после можешь лететь на Землю, устраиваться на работу в «Майкрософт» и там доказывать, что как пишется. Понял?

Продолжаю. Идем мы, значит, с ребятами по коридору и чисто случайно оказываемся в тупике. А у нас приказ — ни шагу назад. Ну, блин, стадо какодемонов передушили, толпу импов удавили, а тут какой-то тупик. В общем, решено было взорвать все к имповой бабушке и идти дальше. Взорвали. Блин.

Оказались мы в просторном зале. В красивом таком зале. А главное — дорогом. Ну, ребят я сам тренировал, так что они уже наученные — сразу кинулись срывать все, что не прибито. А если что-то не прибито, то прибить и обобрать. Ха-ха. Юмор. Благо, у нас на Марсе вещмешки большие. Средний манкубус с радостью умещается.

Ну, пока солдаты занимались археологически-образовательной деятельностью, я тоже решил оставить себе что-нибудь на память. Смотрю — что-то летает. Я подошел и — хвать! Зря. Блин.

Я его — хвать, а оно как рванет! Так рвануло, что ребята тут же полегли, жалко их. А меня хорошенько стукнуло об пол и я отключился. Пока я искал свое потерянное сознание, увидел множество интересных вещей. Оказывается, наш потенциальный противник, которого десять лет назад якобы убил мой сослуживец, жив и вынашивает коварные планы. И мало того, ему зачем-то понадобился мой почти честно добытый трофей. Ну, а по уставу я обязан был немедленно доложить о месте пребывания и планах противника начальству. Знал бы я тогда, как далеко придется идти...

* * *

Так, что ж там дальше-то было? А, вспомнил.

Помнится, один мой знакомый, ну, вы его не знаете, рассказывал по пьяни, что, типа, какой-то злой ученый десять лет назад открыл какой-то портал в Ад. Потом монстры из этого ада захватили все станции на Марсе и начали присматриваться к Земле. В общем, как он сказал, остался только он один против всех монстров. Мало того, он начал заливать про то, что сам всех монстров вырезал, зашел в портал, да еще и там всем рога и копыта поотпиливал. Ну не бред ли? Хоть бы что-то новенькое придумал. Меня, правда, на Марсе тогда не было, но начальство нам сказало, что там случилась простая техногенная катастрофа, типа выброса газа или чего-то похожего.

К чему это я? А к тому, что я в его бредни тогда не поверил. А зря.

Так вот, иду я, значит, по храмам и залам древней цивилизации, посматриваю по сторонам. Вот хоть убейте, но не могу я представить на Марсе древнюю цивилизацию, ну просто не могу... Иду,



значит, смотрю по сторонам, и тут — БАХ! Что-то очень тупое и очень быстрое врезалось мне в голову. Я ничего не понял, но вскоре опять увидел летящий на меня... огненный череп? Странно, пехотинцы есть, офицеры тоже есть, даже штатский персонал есть, а летающих горящих голов у нас нету. Значит, враг. Не долго думая, я сделал выстрел в голову. Во вражескую голову. Голова упала без признаков жизни и вскоре исчезла. Мистика, подумал я.

Вскоре я был уже в глубокой глубине лабиринтов. Головы стали докучать все больше и больше. И тут я увидел живого пехотинца.

«Солдат», — подумал я.

«Так точно!» — подумал солдат и скончался.

Я немного удивился, но быстро пришел в себя. Патроны были на исходе, и я решил взять оружие падшего солдата. К моему удивлению обнаружилось, что оружие не огнестрельное. И даже не плазмошвыряльное. Это было... хм, хватательное оружие. Зачем, подумал я, мне нужна такая фиговина? Оказалось, очень даже нужна. Оказалось, ею можно запросто притянуть к себе патроны, аптечки и сигареты, лежащие в другом конце коридора. Или же схватить эти гадкие летающие головы за... хм, за них — и об стенку их, об стенку! Правда, взять бочку, чтобы на ней посидеть, нельзя — взорвется. Кстати, приезжал к нам в часть однажды один иностранец, Гордоном зовут. Ну, такой он, в



оранжевом защитном костюме, с табельной монтировкой. Хотя вы его тоже не знаете... а жаль — интересный парень. Так он говорил, что у них в городе (у них города пронумерованы!) тоже есть подобная штуковина. Вот так, а вы говорите — прогресс...

* * *

Знаете, как в наше время нужно начинать захватывать мир? Не нужно посылать агитационные листовки, фальшивые деньги и шпионов в страну, которую вы хотите захватить. Даже ядерная бомба не нужна. Нужно просто взять — и убить всех электриков. Зачем? Все просто — солдаты будут не штатских защищать, а таскать на своих спинах аккумуляторы. Именно так монстры и поступили. А у нас корпорация очень экономная, поэтому на электричество мы тратим ровно в два раза меньше минимума. То есть, половина коридоров освещена фонариками на батарейках, а в другой половине — сплошная темень. Вот и приходится перетаскивать батарейки. Каждая по 60 килограмм. А надо две. И так постоянно. Блин, я же не ишак, я простой спецназовец, а спецназ не должен перетаскивать такие тяжести. Хотя... спец-нас, спец-вас — кого это трогает? Захочешь жить — еще и не такое потаскаешь.

И вот, пока я таскал батарейки, я действительно поверил тому старому алкашу, который рассказывал про события на Марсе. Я запомнил всех монстров, о которых он рассказывал. И все они оказались здесь! Плюс еще несколько, им не упомянутых — новые подвиды, что ли?

Например, монстр из старинного кинофильма — то ли «Не свой», то ли «Чужой», не помню. Точнехонько такая же тварь, только еще и швыряется какими-то зелеными шарами. Впрочем, с моей новой пушкой — это не проблема. Ею, оказывается, можно хватать как головы, так и сгустки плазмы.

А еще какой-то здоровенный урод с монитором в башке. Может, жертва рекламы?! В общем, здоровая зараза, да еще и живучая.

* * *

Иду, я значит, по коридору, почти никого не трогаю, читаю надпись — «Офисы». Офисы? На Марсе? Мда, бывает. Я думал, здесь только бараки, столовая и... хм, захоронения древних цивилизаций. Блин, ну откуда на Марсе древние цивилизации? А, это я уже говорил. Ладно, захожу я в эти офисы, и что же я, по-вашему, там вижу? Кабинет Саржа! Как, вы не знаете Саржа? Ну, такая двухметровая гора мышц с седыми волосами, со стрижкой а-ля Дюк Нюкем. А, вы и Дюка Нюкема не знаете... Значит, захожу я в его офис, уже предчувствую встречу после долгой разлуки — разговор до полуночи и три бутылки коньяка.

Щас. Кабинет пуст. Трупа Саржа, впрочем, тоже нет, так что волноваться не стоит. Смотрю — а у него неплохой кабинет. О, фотка — как мы зимой в лесу на медведей охотились. На Марсе, естественно, а где же еще? Что? Откуда на Марсе зима? И лес? И медведи? Вы бы еще спросили, откуда и зачем на Марсе бензопилы! Все это было. До нас. Было. Теперь нет. Вопросы есть? То-то же.

Смотрю — шкафчик, а в нем... не поверите, именная двустволка Саржа. Он говорил, что от прадедушки по наследству досталась. Прадедушка его, помнится, тоже спасал Марс от нашествия монстров из Ада. Блин, кто его только не спасал!..

Ну, думаю я, Сарж не обидится, если я возьму его крошку. Для благого дела беру, не в носу же ей ковыряться буду!

Осмотрел я кабинет повнимательнее, вдруг Сарж где-то и дедушкин рокет-лаунчер припрятал. Сперва я не поверил своим глазам, когда увидел... игральный автомат. Простой игральный автомат. С чего бы это такая штуковина стояла у него в кабинете?

Как оказалось позднее, начальство приказало понаставить по всей станции игральные автоматы, дабы люди могли развлекаться. И приспособления эти бывают трех видов. Каких — не скажу, ибо глупостями не занимаюсь, а пытаюсь изничтожать противника.

Ладно, ладно... бывала слабость. Нет, ну просто этих монстров валить очень скучно. Играл я на этих автоматах. Исключительно для ознакомления! Вдруг это потенциальный противник? Ладно, если уж вы слушаете, так расскажу и про эти глупости.

Первая игра, которая мне попалась, была саржевская «Замочи медведя из рокет-лаунчера с учетом ветра и тяжести ракеты — II». Как вам? Вот-вот, я почему-то тоже подумал, что название тупое. В общем, смысл такой: стоит человек с оружием, летает медведь на шариках, нужно с учетом скорости ветра, земного (марсианского?) притяжения, тупости играющего и вспышек на Солнце попасть в шарики. Причем, если попасть в медведя, ему ничего не сделается. Наверное, резиновый. Веселая игрушка, повеселее, чем монстров валить.

Вторая игра — Hellanoid. Нам не положено знать вражеский язык, поэтому как переводится эта надпись, я понятия не имею. Но игра в целом похожа на арканоид, в который можно поиграть на экранчике винтовки... Что, вы не знали, что на экранчике винтовки можно играть? А вам и не положено, это тайна.

Третья игра — вообще идиотизм. На тебя по спирали летят вражеские корабли, ты должен расстрелять их из зенитного оружия. Блин, я же морпех, к ПВО имею крайне далекое отношение. Максимально «воздушная» единица, которую я могу сбить, — это какодемон.

Ну, и четвертая игра, тоже не знаю, как называется — тебе дают с десяток всевозможных винтовок и пулеметов, натравливают на тебя кучу монстров и заставляют идти в Ад, дабы убить там самого злобного. Ой, это же не игра...

* * *

Во время путешествия я заметил удивительную вещь. Когда я прохожу мимо трупа человека, он начинает как-то светиться, и сердце начинает колотиться намного быстрее. Нет, не

мое. То, что в кармане. Да успокойтесь вы! Просто тот артефакт, что я достал в начале путешествия, имеет вид сердца. Как оказалось позднее, этот... хм, орган можно подзаряжать людскими душами. А если его хорошенько сдавить, то... А ну, выйти из строя, кто захихикал! Два наряда вне очереди! И плевать, что ты только послушать пришел. На войне — как на войне, есть место всяческой... Вот-вот.

Если артефакт хорошенько сдавить, он начнет творить самые разнообразные вещи. Может замедлить время, может добавить скорости мне и мощи моему оружию, а может и попросту сделать бессмертным. Но это уже читерство... что бы это слово не значило. Зато — помогает!

Мои приключения мне начали надоедать. Постоянно одно и то же. Подошел к повороту, взял патроны и аптечку, повернул за поворот, а там уже монстров полно. Под конец путешествия я уже просто бросал гранаты за угол, дабы не пугать монстров своим видом. И все время приходилось таскать батарейки!

Хотя не все было так скучно. Время от времени я попадал в весьма интересные места. Правда, каждое интересное место вскоре надоедало с такой силой, что хоть импом вой. Но об одном месте хочется рассказать отдельно.

Это канализация. Да, люди перебрались с Земли на Марс и продолжили гадить там. Так вот, попал я в этот отстойник. Свежая идея, подумалось мне. Оказалось — не очень свежая... В общем, воняло, как и должно быть в канализации.

Дело было так. Мне выдали респиратор, налепили на лоб фонарик (за что им отдельное «спасибо») и пустили бродить по нечистотам. Да, строители и здесь не сумели проявить оригинальность — комнаты чередовались одна за другой без каких либо намеков на различие. Даже монстры расставлены так же. В конце комнаты всегда стоял жирный манкубус. Вот, видимо, от кого воняло так, что кислорода вечно не хватало. Порадовали воображение зомби в скафандрах. Зачем они им, и как они их на себя натянули — для меня так и осталось загадкой.

* * *

Монстры с каждым коридором становились все сильнее. И вот я добрался до того, кого они называют «боссом» — только это был не тот босс, которого я видел, пока лежал без сознания. Наверное, этот был младше по званию. У него одна особенность — он бьется током. Причем, током электрическим. Электрические заряды он получает от топливных баков. Что, говорите? Да, я тоже тогда подумал, что это тупо... но все равно больно! Как я его убивал, никому не скажу, я собираюсь этот метод патентовать и продавать. За деньги.

В общем, убил я его и решил подойти поближе, посмотреть. Не удержался — пнул. Ударило током. Ибо нефиг!

Это был один из самых интересных монстров в моем приключении. Остальные незатейливо уничтожались посредством богатырской силы и топора... пардон, бензопилы.

* * *

Все знают, что путь к сердцу мужчины лежит через грудную клетку. Путь к сердцу женщины, между прочим, тоже. Но я даже не догадывался, что путь в Ад проходит через ж... пардон, прямую кишку. Да-да, меня в конце концов действительно забросило в Ад. И каждое такое забрасывание сопровождалось долгим путешествием по какой-то... или, не дай Кармак, чьей-то кишке. Где я только не был! Забросило сначала в огненное подземелье — мне показалось, что это и есть Ад, но оказалось, что до Ада еще далеко. Потом забросило, не поверите, на нашу старую исследовательскую базу на Марсе — ну, на ту, на которую десять лет назад монстры атаку устроили. Блин! И забросило меня — не поверите! — в то самое время. Думал, встречу того пехотинца, которые рассказывал мне про Ад. Нет, не встретил, а жаль. Мы бы, плечом к плечу, устроили бы такой апокалипсис, что и Ад бы замерз. Потом я сильно ударился головой, дальше плохо помню. Помню только, что был длинный тоннель, яркий свет в его конце, и... там был он. Кармак.

...Нашел BFG.

Жить стало легче.

Эх, о чем я вам еще не рассказал? Как рога кибердемону отпилил, рассказал? А как какодемоном в футбол играл? Тоже рассказал? Про что же я еще не рассказал? А, про самое главное забыл, про то, как я к владельцу артефакта ходил! Слушайте.

* * *

Значит, попадаю я в Ад. Окончательно попадаю. Эх, вспомнился анекдот, который еще во времена прадедушки Саржа был известен: «iddqd», «idkfa», и побыстрее в Ад.

Так вот, оказался я в Аду, смотрю — знакомое лицо. На меня летит ископаемая горгулья с башкой злобного доктора во рту. Ну, я не растерялся, действую по уставу — первый предупредительный в воздух. Из BFG. Чую, горелым запахло — я ж еще и снайпер. У меня на BFG оптический прицел с лазерным целеуказателем. Зачем? Чтобы не промахнуться.

Долго я валил эту тварь. Чем только я в него не швырял. И плазмой, и ракетами, и головами огненными. Живет все равно, зараза.

Так и не успел я его убить. Да, вот так. Монстр сумел подлететь ко мне со спины и больно укусить за верхнюю поло-



вину тела. Жить мне сделалось намного труднее. Примерно на восемьдесят процентов. Когда же враг опять зашел на позицию атаки, я все же изловчился и использовал то, что было под рукой. Артефакт. Всадил по локоть. Птичке сразу стало плохо. По ее поведению я бы сказал — очень плохо. Сдохла птичка, короче.

Я с чувством выполненного долга встал и огляделся. Блин, как мне отсюда выбираться?

* * *

Разбудил меня милый женский голос нашей медсестры. Я проснулся и не поверил: неужели это был сон? Судя по укушенной верхней части тела и BFG на тумбочке — нет.

Вот и все, салаги. Это была моя история. Хотите — верьте, не хотите — как говорится, заставим. Ха-ха. Юмор.

Внимание!

Для участия в розыгрыше призов среди годовых подписчиков на 2-е полугодие 2005 года вам необходимо прислать копию подписной квитанции по адресу: **03126, Киев-126, а/я 570/8** с пометкой *«Подписка-2005. 2-е полугодие»*. В письме обязательно указывайте свои координаты и контактный телефон. Срок приема писем — **до 15 августа** 2005 года (по почтовому штемпелю). Участвуют только читатели, подписавшиеся на 2-е полугодие 2005 год на МК и/или МИК. Электронные письма с отсканированными квитанциями к розыгрышу не допускаются. Желаем удачи!

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

ТАНКИСТЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ

Разработчик: Sylum Entertainment
Издатель: Merscom
Жанр: аркада
Системные требования: P 3-1000, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Эх, танкисты, бравые ребята!

Ну что ж, господа поклонники стальных гусеничных машин с пушками и пулеметами на борту, ваш час снова настал. Ибо тема второй мировой войны, наверное, никогда не изживет себя, а вместе с ней — и тема танковых боев (ну, или что-то в этом роде ☺). Игра, про которую я хочу вам рассказать, создана для настоящих танковых командиров — мастеров маневра и узкого пространства. В нее могут играть только проверенные временем и пропыленные пылью геймеры, для которых танцевать с волками и боксировать с хомячками на полях сражений так же привычно, как ставить чашку с кофе на раскрытый CD-ROM. Поэтому не верьте Le_Roy`ю и Davert`у, когда они станут убеждать вас, будто это они воевали с непокорными зулусами на «Железном капуте» и давили арабских бойцов в песках на тяжелом «Абрамсе»! И ни в коем случае не доверяйте Makbet`у, любящему рассказывать о своих сражениях в огне балканской войны на T-72! Это все байки — и, может, даже из склепа.

Потому что только мы, железная команда профессионалов, смогли преодолеть все трудности перевода и покорить непокорный «Шерман», на котором и провели многие часы сражений с немецкими оккупантами в 1944 году. Как, вы ничего об этом не знаете?! О, это были славные деньки. Операция «Кобра», и мы — четыре агента-танкиста: Leprecon, SebastoKrator III, Morte&Shaman и непобедимый и непоколебимый историк-стрелок-консультант и графоман AppS. Именно мы выбросили нацистскую заразу с Европейского континента на Американский, а с Американского на Европейский, а после этого догнали ее на Антарктиде, и там воевали с Чужими и Хищниками. Но это уже другая история. А пока — вперед, танковые командиры, сразу за нами!

Гусеницы лязгнули, и мы поехали...

Честно сказать, никогда не думал, что я, мастер-джедай, буду кататься по французским землям в этой стальной тесной штуковине! — SebastoKrator III пребывал в довольно скверном настроении. Танк агентов мерно катился по зеленой поляне следом за бронетанковым соединением американской армии, а в душе SebastoKrator`а III падала уверенность в правильности своего дела. — Сам мастер Йода учил меня отбивать летающие мечи ногой, не касаясь их! И вот, я — великий герой галактики, освободитель повстанцев — дышу пылью 1944 года выпуска!

— Слушай, Себасто, я что-то не понял, — Shaman прекратил играть в нарды с Morte и повернулся к четвертому стилю SebastoKrator'а. — Сколько у тебя вообще стилей, и зачем они тебе нужны?

— Это моя сильная светлая сторона, — SebastoKrator гордо выпятил грудь: — Сам мастер Квигон-Джи обучал меня этим стилям.

— Да не заливай нас водой со смайликами! — Morte прекратил играть в нарды с Shaman`ом и отвернулся от четвертого стиля SebastoKrator`а. — Прошлый раз, когда ты был в образе римского легионера, ты говорил, будто Гай Юлий Цезарь и Марк Антоний лично обучили тебя мастерству перевоплощения. А позапрошлый раз ты рассказывал про специальные курсы прапорщиков, которые ты проходил в советской контрразведке.

— Так, господа, а может, мы перестанем болтать и попробуем вести танк? — вмешался в диспут leprecon. — А то брони у нас много, а патронов мало. К тому же немцы хотят отобрать у нас танк, а это, я вам скажу, не просто слова.

— Да, когда я говорил Люку о переходе на темную сторону силы — это тоже были не просто слова, — SebastoKrator надел на голову огромный черный шлем и прерывисто задышал. — Тогда мы были с ним один на один — отец и сын, учитель и ученик, сыр и мышеловка, король и королева...

— Кто?!! — вскричали разом Morte&Shaman. — Какая королева?! Кто королева?!

— Да следите вы за дорогой! — AppS пытался управлять и стрелять одновременно. — Нас уже атакуют немецкие танки, а вы тут про какой-то сыр говорите! Сейчас я вам брошу пару десятков ссылок про разновидности сыров и танков.

— Да расслабься ты, — Morte&Shaman возобновили игру в нарды. — Ты бросишь, а мы не поймаем. Эти танки мы посшибаем с трех выстрелов, а им надо раз десять в нас попасть, чтобы подбить. Так что успокойся — мы неуязвимы!

— Не в этом дело. — Танк тряхнуло, и leprecon вжался в кресло. — Тут, блин, союзнички замечательные впереди едут. Они нам все поле боя закрывают. В них можно стрелять сколько угодно, они все равно неуничтожимы, а вот нас может зацепить осколками... что, в принципе, и произошло.

— Да пребудет с тобой сила, брат, — SebastoKrator уже почти задыхался в своем черном шлеме. — Эти германцы не понимают, что Империя может нанести ответный удар! Они не знают, что операция «Кобра» началась, и мы уже едем по их душам!

— Себасто, ты бы снял этот танкистский шлем с усиленной броней, он тебе все равно не нужен, — leprecon сочувственно посмотрел на Кратора. — Если так будет продолжаться и дальше, ты вспотеешь, и мы задохнемся.

— Что ты сказал, неверный?!! — От возмущения шлем слетел с головы SebastoKrator`а, и он облачился в коричневый балахон святого инквизитора. — Да как ты смеешь! Да я тебя за это...

— Минометный расчет!! — Разом вскричали Morte&Shaman, оборвав праведный гнев SebastoKrator`а. — Прямо по курсу минометный расчет!!

— Да, это важнее, чем нарды! — leprecon увеличил скорость танка. — Мы раздавим его!!



— Не смейте этого делать! — AppS достал из кармана огромный ноутбук и принялся яростно стучать по клавишам. — Судя по шкале глюкавизма этой игры, мы застрянем на голове минометчика.

— А мне все равно, главное — домой вернуться, — глаза Iepгесоп`а фанатично блестели. — Я всегда мечтал быть танкистом!

Танки и аркада. Аркада и танки

Эхе-хе, даже не знаю, с чего начать. Потому как игра **«Танкисты второй мировой»**, она же **Tank Commander** вызвала у меня очень противоречивые ощущения. Это как желание погладить ежика — с виду милый, но колется.

Во-первых, графика игры вроде бы и вызывает приятные ощущения, и смотрится неплохо, но в то же время грешит угловатостями и застреваниями в текстурах. Да, танки и солдаты прорисованы неплохо, особо придираться к ним не хочется, но вот местность и строения слегка подкачали. Да и спецэффекты выполнены никудышно — маловыразительные взрывы, плохо прорисованный огонь, совершенно не реальные разрушения. Складывается ощущение, что движок игры изначально был рассчитан на большее, а разработчики воспользовались меньшим ☺.

Во-вторых, звук — это нечто. Очень хорошая озвучка целей и заданий миссий, и при том отвратительная — самой игры. Солдаты противника вместо того, чтобы кричать команды, воют как волки. Все орудия стреляют с одним и тем же глухим «бум», а пулеметные очереди напоминают хлопки по воде.

В-третьих, довольно хороший игровой процесс сильно смазывается недоработками создателей, такими как отсутствие нормальных сейвов, ужасная система повреждений, откровенная тупость союзников и т.д.

Приведу небольшой пример. Еду я по дороге, мирно постреливаю по сторонам, сзади едет танк поддержки, все спокойно, немцы умирают почти бесшумно — красота, одним словом. И тут, откуда ни возьмись, на дороге появляется германский танк. Я, соответственно, сдаю назад, одновременно стреляя по противнику. Ну, думаю, сейчас мой союзничек объедет меня и мы в два ствола быстро разделаем этого нахала. Не тут-то было! Союзный танк даже и не думал менять курс. На полном ходу он врезался в меня сзади, заблокировав отход. Пришлось сражаться с немцем один на один. Убить я его, конечно, убил, но жизни потерял в три раза больше, чем нужно ☹. И этот случай — только капля в море.

В-четвертых, количество врагов возрастает из миссии в миссию с пугающей скоростью. И пусть из взорванных танков вываливаются патроны и/или энергия, однако это далеко не всегда спасает, ведь здесь даже автоматчики могут перекрестным огнем взорвать ваш «шерман» (аркада, все-таки).

Короче, господа геймеры, впечатление у меня сложилось скорее отрицательное, нежели положительное. Конечно, я еще расскажу вам о найденных мной некоторых особенностях игры, но это «Танкистов второй мировой» вряд ли спасет, ибо в основном представляет собой негатив (а не слайд-шоу).

М-да, что-то танки разъездились...

Да, игровой процесс и его особенности — это, конечно, вещь хитрая и коварная. А в данном случае — еще и непонятная. И ругать его сильно не хочется, и хвалить особо не за что. Поэтому я лишь перечислю вам те игровые моменты, которые меня приятно/неприятно удивили больше всего. Начну с тех, что неприятно.

Первой и самой главной неприятностью является недостаточная видимость в игре. Во время дневных миссий она еще не так заметна, но вот сумеречное или темное время суток треплет нервы игрока по полной программе. Танки противника заранее знают ваше местонахождение и, стоит вам оказаться в радиусе действия их орудий, вы сразу же получите залп в бок, ответить на который сможете далеко не всегда.

Миссии по освобождению городов — это вообще тихий ужас. Танковые патрули врага в темных сумерках текстур издалека абсолютно не видны, поэтому очень часто приходится палить наугад, и определять точность попадания по зареву пожара. Этот факт в совокупности с довольно своеобразным способом стрельбы вашего «шермана» иногда просто выводит из себя. Приведу пример. Еду я на своем замечательном танке по городу, заворачиваю за угол, там меня уже поджидает немецкий друг. После короткой дуэли он остается гореть на разбитой мостовой, а я еду дальше. Проезжаю буквально пару метров, получаю удар сзади. Разворачиваюсь, чтобы встретить нового противника — меня бьют в бок. Кто, откуда — неизвестно. Я еду вперед, получаю еще одно попадание и, по вспышке определив, где стоит противник, начинаю обрабатывать это место из своего орудия. Вспыхивает огонь — это я завалил немецкий танк. Сзади по броне стучит автоматная очередь — непонятно откуда взявшийся автоматчик беспрепятственно решетит мой танк. Смотрю на убывающую жизнь и вспоминаю, что это — аркада. Скашиваю из пулемета автоматчика и разворачиваюсь, чтобы найти противника, атаковавшего меня ранее... (К слову, башня вашего «шермана», как голова совы, крутится на 360 градусов, а пулемет вмонтирован в корпус танка. Так что иногда полезнее пользоваться пушкой даже для уничтожения пехоты.)

Вернемся на место боевой славы. Я получаю очередное попадание и на всех парах несусь к месту возможного нахождения противника, стремясь уничтожить его раньше, чем он меня. Проехав метров пятьдесят, я во тьме темного города по огню выстрелов



обнаруживаю противотанковое орудие и минометный расчет. Уничтожая их, думаю: ну ничего ж себе, дальнобойные ребята — я их еще не заметил, а они по мне попали. Завершив благородное дело, я выруливаю в свободный переулок, и там меня встречают дружными залпами три темные точки у стены напротив. Глядя на горящий остов своего «шермана», я понимаю, что это, очевидно, были «тигры» противника, и теперь мне придется проходить эту миссию сначала.

Вот такие дела, господа юнкера.

Вторая, но не менее важная неприятность заключается в том, что игра, лицензионная и локализованная версия от **1С**, имеет паршивое свойство виснуть или вылетать в «Винду». Особенно это заметно в последних миссиях — три-четыре раза игра зависнет, пару раз вылетит, и только после этого пойдет нормально. Очень, очень неприятно видеть такое, особенно когда данный индидент происходит в самом финале миссии.

И третья неприятная неприятность игры — это тупые, плохо продуманные, а значит, сложные миссии. Примеров приводить не буду, вы сами все увидите.

Так, это было про то, что не понравилось. Теперь про то, что понравилось (хватит одного абзаца ☺).

Как ни странно, но мне понравился сам дух игры. Тяжелые, неповоротливые танки, сражающиеся друг с другом — это, скажу я вам, очень неплохо. К тому же, давайте вспомним, что данная игра — аркада, а не танковый симулятор, а значит, ей можно простить многое.

И это ВСЕ.

Вывод

Советую играть исключительно фанатам аркад в любом их виде. Другим же геймерам играть не особо советую.

Сергей ШТЕПА aka Sir red_imp@list.ru

Бесплатный цирк 3

Продолжение, начало см.: МИК, № 38 (148), 40 (150)

Сразу же после публикации моего предыдущего творения из цикла «Бесплатный цирк» на меня обрушился целый шквал вопросов, краткая формулировка которых. — «А зачем нужно писать такие статьи?» В большинстве писем читатели говорили, что нет никакого смысла описывать игры, которые можно скачать и самим их посмотреть. Лишь некоторые камрады поблагодарили меня за то, что я продолжил тему shareware- и freeware-игр.

Теперь я аргументирую свое мнение для тех, кто так недоволен описанием бесплатных и условно-бесплатных игр. Дело в том, что практически каждый такой продукт «весит» 1 Мб и больше. Соответственно, скачивать их придется долго и нудно, да и заплатить за Internet придется немеряно. А ведь владельцев выделенных линий у нас до сих пор, к сожалению, не так уж много. Кроме того, при скачивании некоторых (обычно — некачественных) игр вы можете «случайно» прихватить вместе с продуктом и пару-тройку очень нехороших вирусов, которые могут нанести ощутимый вред вашему компьютеру. А оно вам надо?

Именно потому я и пишу подобные статьи. Мне очень хочется, чтобы вы, дорогие читатели, не тратили свое драгоценное время (и деньги) на скачивание различного отстоя и записывали в Reget ссылки только на самые интересные игровые продукты. Ведь безопасность компьютера — она дорого стоит...

И еще один ответ на распространенный вопрос по поводу отбора игр для таких статей. Некоторые авторы просто играют и делают собственные выводы, после чего пишут статьи в соответствии со своими впечатлениями от игры. А вот я перед написанием статей монетку кидаю. Выпадет орел — похвалю, решка — отругаю. Раз у меня нет собственного мнения, то я буду решать, как описывать игру, другими, более необычными методами. А почему бы и нет?

Читаем и наслаждаемся!

Battle Ships

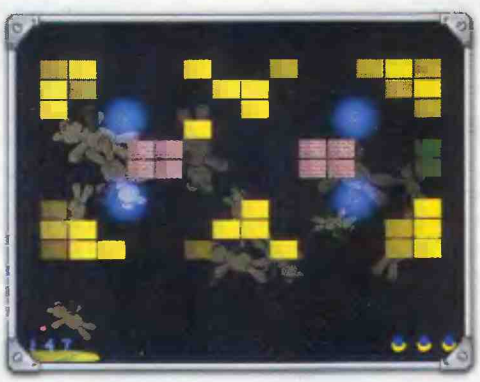
Разработчик: 3rd eye solution, F. Winters
Жанр: морской бой
Категория: freeware
Сайт: www.miniclip.com

Battle Ships представляет собой очень интересный игровой продукт, нацеленный, в первую очередь, на тех, кто в детстве и юности очень любил популярную игру «морской бой». В этом творении *3rd eye solution* вы должны показать чудеса сообразительности и логического мышления, а также повернуть к себе госпожу Фортуну правильной стороной. Этот продукт по своей сути является простым переносом классической игры на PC. Вначале вы расставляете свои кораблики так, чтобы сопернику было как можно сложнее определить их местонахождение, после чего ждете такого же действия от оппонента — и игра началась. Вы поочередно перестреливаетесь с компьютерным врагом и пытаетесь уничтожить все корабли соперника. Задача, скажу я вам, непростая, потому как AI в игре достаточно неплохой, и если железный болван ухитрится попасть в ваш корабль, то он не отступит, пока не уничтожит его. А угадывает он, надо сказать, очень часто, поэтому сложность игры возрастает многократно. Впрочем, грамотная расстановка кораблей, хотя бы минимальное везение и разумная стрельба — и победа будет в ваших руках.

К занятному геймплею следует добавить качественную графику, сдобренную парочкой спецэффектов. В общем, игра удалась.

Beware of the Ball

Разработчик: Deaddy Bear
Жанр: арканоид
Категория: для жителей СНГ — бесплатно
Сайт: www.deaddybear.com



Довольно типичный представитель классического жанра арканоидов — если не считать достаточно высокой сложности игры. По сути *Beware of the Ball* ничем не отличается от других известных арканоидов — мы управляем доской, пытаемся отбить шар и уничтожить игровую мозаику. Проблема заключается в том, что каждое поле необходимо бить далеко не один раз, кроме того, шар летает очень быстро, и вы банально не поспеваете за ним. Добавьте сюда различные «вредные» бонусы в виде уменьшения размеров вашей доски — и доказательства высокой сложности игры у нас есть.

Впрочем, назвать это особым недостатком язык не поворачивается. Наоборот, именно в этом заключается основное достоинство игры, ее главный плюс. Потому что каждый уровень будет оставаться в вашей памяти очень надолго, а вы будете играть снова и снова, преодолевая трудности и пытаясь перейти на следующий уровень.

Между прочим, графика в игре довольно неплохая, хотя до гигантского уровня Ricochet Lost Worlds она явно не дотягивает. По совокупности параметров мы получили не выдающийся, но очень хороший игровой продукт.

P.S. Жители СНГ могут получить полную версию абсолютно бесплатно. Для этого необходимо выслать на адрес разработчиков шутливую биографию Великого Пролетариата на русском языке, за что вам дадут необходимый регистрационный код. Подробности — в специальном пункте при запуске игры.

Gyroball

Разработчик: Why | Digital
Жанр: аркада
Категория: freeware
Сайт: www.why-digital.de

Gyroball, очевидно, является прямым наследником недавней игры Ballance. Не знаю, так ли это на самом деле, но общее идейное сходство очевидно. Игру впору назвать несколько ухудшенным сиквелом, с легкой руки разработчиков обретшим минималистические системные требования и ориентированным на тех игроков, которые хотят продлить удовольствие, несмотря на заметное ухудшение качества графики и общее бедное техническое исполнение, а также отсутствие множества функций. Хотя чего можно ожидать от игры, которая весит в десятки раз меньше оригинала?

Визуально Gyroball выглядит весьма посредственно. Никаких тебе спецэффектов — только игровое поле, разбитое по клеткам, шар, а также воронка, в которую он должен упасть. Помимо этого встречаются различные спуски и подъемы, усложняющие игру. Как обычно, вам необходимо довести шар до воронки, стартуя с самого крайнего угла на уровне. Интерес к игре подогревается довольно неплохой физической системой. Шар крайне быстро спускается вниз по горкам и очень медленно поднимается по ним вверх. А ведь малейший выход за грань уровня при-

водит нас к старту с самого начала, кроме того, из-за борьбы с физикой мы теряем вре-



мя, отведенное нам на прохождение уровня. Безусловно, именно физическая составляющая делает свое дело и заставляет нас сидеть перед компьютером. Игра довольно интересная, но если она действительно происходит от Ballance, то никакого сравнения она, к сожалению, не выдерживает.

Railroad Tycoon 3 Minigame

Разработчик: PopTop Software
Жанр: головоломка
Категория: freeware
Сайт: www.railroadtycoon3.com



Промо-игра знаменитой *Railroad Tycoon 3*. По сути, этот продукт несколько напоминает известную головоломку Carcassone вперемешку с недавно рассмотренной в рубрике «Музей» игрой Shortline. После старта игры вам дается определенное время на постройку железной дороги. Ваша задача — провести ее так, чтобы поезд сумел добраться до конечного пункта. Проблема в том, что строить надо очень быстро, кроме того, вы должны выбирать один из трех доступных сейчас элементов дороги, и не факт, что он вам нужен. Бывает, что вам осталось только свернуть дорогу вверх, и поезд пойдет по верному пути. Ан нет — приходится застраивать боковые участки в ожидании нужного элемента дороги. Помнится, как-то раз я строил очень неудачно, в результате чего у меня получились не совсем цензурные фигуры, не подходящие для показа на скриншотах.

В целом, игра очень увлекательная. Рекомендую фанатам всех трех перечисленных выше игр, а также обычным геймерам — для пробы.

Juggler

Разработчик: Coldtomatoes
Жанр: подобие арканоида
Категория: freeware
Сайт: www.coldtomatoes.com

«*Жонглер*» (а именно так переводится название игры) представляет собой очень оригинальную вариацию арканоида, делающую, впрочем, реверансы в сторону игры, способствующей расслаблению глаз. Сказано, конечно, громко, но именно офтальмологический эффект и привлекает наше внимание к «Жонглеру». Итак, процесс. Вы управляете стандартной арканоидной доской. Сразу после сигнала вверх подбрасывается определенное количество шаров (3, 4 и т.д. — это зависит от стадии игры), которые вы, как обычно, должны отбивать. Главное отличие от собратьев по жанру — то, что никаких мозаик и выбиваемых клеток нет вовсе. Ваша задача — продержаться определенное время и не дать шарам упасть. Если же сие произойдет, то вы приблизитесь к game over — нельзя уронить шар больше определенного количества раз. Сами круглецы летают очень быстро, и когда их больше трех, уследить за ними сложно. Но главное, что игра очень увлекательна. За ней можно просидеть долгие часы и потребовать добавки.

А теперь — внимание! — я не рекомендую эту игру тем, у кого есть серьезные проблемы со зрением! Если у вас наличествуют какие-либо глазные заболевания, я рекомендую посоветоваться с врачом и лишь потом играть. Если же со здоровьем у вас все в порядке, то игра даже поможет улучшить зрение.

Soccer 04

Разработчик: Superhere team
Жанр: аркада/футбольный симулятор
Категория: freeware
Сайт: www.superhere.net

В отличие от предыдущей игры, *Soccer 04* не является промоушен-продуктом и призван развлечь не столько любителей серьезных футбольных баталий, сколько любителей простейших аркад. В начале игры необходимо выбрать количество игроков за каждую из сторон, после чего начинается сам процесс. Не скажу, что он очень уж увлекателен, но заставить просидеть за компьютером полчаса он вполне может. Вы должны каким-либо образом заколотить мяч в ворота соперника, и как это будет сделано — неважно. Можно просто ударить мяч о борт, можно занести его в ворота на своих двоих, а можно ударить издалека в надежде на рикошет. Поливариантность решения задачи радует и не дает скучать.

Между прочим, визуально игра выглядит очень даже хорошо. Нет, конечно, до уровня FIFA 2004 и т.д. она нисколько не дотягивает, но как для аркады, в которую можно играть на допотопном Pentium II — весьма и весьма.

В общем-то, игра могла бы войти в тройку призеров этого обзора, но в этом благом деле ей очень мешает отнюдь не прекрасное управление, осуществляемое мышью. Совладать с одним игроком очень легко, с двумя — не слишком, но если под вашим руководством оказывается три и больше подопечных... Да, играть становится просто невозможно.

Но, как бы там ни было, игра интересная. Рекомендую!

Sinter Klaas

Разработчик: Wiering Software
Жанр: аркада
Категория: freeware
Сайт: www.wieringsoftware.nl

Sinter Klaas — еще один представитель рода аркад, разработкой которого на протяжении нескольких лет занималась уже знакомая нам по Charlie II и Zwarte Piet компания *Wiering Software*, состоящая, по большому счету, из одного человека.

В этой игре вы управляете Санта-Клаусом, собирающим разнообразные подарочные коробки и кидающим их в трубы домов. Суть игры очень напоминает Zwarte Piet, и практически никаких изменений, кроме графики в архаичном разрешении 320×200, я не заметил. Единственное действительно значимое различие — возросшая важность головокружительных прыжков по подоконникам, без которых пройти уровень невозможно.

В целом, если вас не испугает ужасная графика и самоплагиат Sinter Klaas — обязательно играйте!

El Emigrante

Жанр: аркада
Категория: freeware



Напоследок предлагаю вашему вниманию очень достойного представителя жанра survival-аркад. В этой игре, как и в других представителях жанра, вашей задачей является выживание. Да-да, простое выживание — чем дольше вы продержитесь, тем лучше.

Как это ни странно, игра предлагает ощутить себя в шкуре простого эмигранта, который пересек границу на обычном двухколесном велосипеде. За несчастным гонится добрый десяток полицейских автомобилей, вдвое опережающих его по скорости. Столкновение с силами правопорядка означает смерть, ваша задача — как можно дольше увиливать от них, пытаясь выжить. Смерть неизбежна, но ведь так хочется побольше потрепать злобным полицаям нервы, да?

В целом игра очень хороша. Не шедевр, впрочем, но дела это не меняет. Поиграйте — авось понравится!

Конец.

Аллан КАРМИН ak-of-ash@rambler.ru

Ролевые Игры

Часть четвертая: От бумаги к делу

В Начале было Слово...

А потом еще одно, и еще одно... и только когда бумажек стало так много, что они сбились в плотную массу, которая переросла в критическую, произошел Большой Взрыв.

О чем пойдет речь ниже

Итак, мы приближаемся еще на шаг к проведению ролевой игры. Все азы изучены, переходим к проектированию игры.

А почему не к созданию мира, спросит кто-нибудь? Отвечу: чтобы создать мир, нужно учесть технические возможности воплощения этого мира в нашем мире. А для того, чтобы все учесть, нужно знать, что учитывать. Вот об этом я вам и расскажу...

Размах и размещение

Идея идет первой. Смутная, не обязательно четко очерченная. Идея. Желание поиграть в некую игру, желание повести некую игру, желание увидеть некий мир существующим. Несколько штрихов, набросок будущей картины.

Затем идет взвешивание потребностей и возможностей: что нужно для того, чтобы игра удалась, и чем мы из этого располагаем? Сколько будет игроков, как с ними общаться, каковы требования к воссозданию игровой реальности?

Первой проблемой становится место. Любую игру можно сыграть *в Интернете, в помещении, на улице, на полигоне*. Вопросов два: какое место больше подойдет для данной игры, и какое из подходящих нам доступно? В худшем случае эти вопросы задаются наоборот: что у нас есть, и что мы можем сделать, исходя из этого? Хорошая игра может получиться в любом случае — ни ограниченность, ни простор возможностей не дают результатов сами по себе. Все дело только в том, как подать свои идеи и/или возможности.

Например: есть только старый кирпичный дом, два куска клеенки и деньги на автомобильные краски — на основе этого можно сделать игру, скажем, по Fallout, написав разные характерные надписи на стенах и отгородив клеенкой комнату в большом помещении. Тут даже и не скажешь, что было первичным: желание играть по Fallout или желание поиграть в атмосфере руин здания. Если исходить из идеи Fallout, можно найти другие места, если исходить из идеи руин здания, можно придумать другую игру.

Все взаимосвязано, одно тянет за собой другое.

Настольная игра

Старая добрая «настолка». Не обязательно начинать знакомство с ролевыми играми с нее, но поиграть в настольную игру я очень рекомендую каждому заинтересованному в играх лицу.

Общая атмосфера. Смесь игрового и дружеского общения. Участники находятся в реальном мире, удобно развалившись в креслах, на диванах и на полу, — и ныряют в вымышленную реальность, зная, что в любой момент могут «отступить в сторону» от лишних переживаний.

Жизнь персонажей происходит на столе, а участники игры наблюдают за ней.

Количество участников. Наилучшее — 5-8 человек, играющих одновременно. Классическая партия насчитывает 4 игрока, но если игра происходит без жесткой сюжетной линии и в игровом мире могут жить все желающие, то количество участников может возрастать бесконечно. В этом случае лучше ограничиться 5-8-ю. Если игровое действие происходит таким образом, что все участники игры могут быть разделены на группы, не взаимодействующие друг с другом, то играть может столько человек, сколько будет в человеческих силах вместить по времени в жизнь Мастера — но в каждую группу не стоит помещать более десяти (максимум), чтобы уделить каждому достаточное внимание. Если одну и ту же игру поведут одновременно два или более Мастеров, или у Мастера будут помощники, то количество игроков сразу же увеличивается пропорционально.

Место проведения. Комната, стол. Весьма удобно играть в квартире, где есть компьютер и, что еще важнее, холодильник. Игра игрой, а уж как тянет в процессе покушать — действует тот же рефлекс, который заставляет некоторых людей есть во время просмотра телевизора. Комната должна быть легко проветриваемой, достаточно просторной. Играя в многоквартирном доме, помните о соседях, не переводите игру в шумное мероприятие.

Возможные игры. На столе хорошо моделировать любые игры. Стол, а в особенности — в сочетании с полками или картотекой, позволяет разместить все необходимые бумажки, с которыми сверяются игроки, а также фигурки персонажей, злодеев и монстров, карты и модели местности, иллюстрации и прочие вещицы, которые могут пригодиться в игре. Лучше всего играть на столе приключенческие игры, игры в странствия, так как для них обычно хватает и небольшого столика — а масштабные военные игры (не обязательно Warhammer 40000) потребуют соответственно больше простора для моделирования.

Необходимая атрибутика. Листы персонажей, изображение сцен игрового действия, фигурки, дайсы, модели игровых предметов, карты местности. Также для создания атмосферы неплохо приводить комнату в вид, хоть сколько-нибудь приближенный к отображаемой в игре тематике: закрывать окна занавесками, чтобы спрятать город; вешать на стены драпировки или устанавливать несложные декорации, если нужно, скажем, смоделировать игру на космическом корабле. Костюмы персонажей также желательны, хотя в атмосферу «настолки» лучше вписываются фигурки.

Дополнительные детали. Для настроения также весьма полезна музыка, соответствующая тематике игры. Возможна работа с освещением. Причем ограничиваться только выключенным светом и зажженными свечами я бы не советовал: не так уж трудно соорудить установку смены цвета освещения, располагая всего лишь несколькими цветными стеклами, обычной лампочкой накаливания и небольшим количеством нужной электрической и конструкционной арматуры. Фигурные вырезки для создания теней в свете лампы, а также, если получится достать, то и целый кинопроектор — вот то, что сможет отлично дополнить ролевую игру за столом.

«Словеска»

Под «словесками» в последнее время стали понимать все вербальные игры без системы правил, что не совсем соответствует истине. «Словеска» мало отличается от «настолки», разве что стол не обязателен, так как нет бумажек, фигурки зачастую не нужны, и никакие предметы использоваться не будут.

Общая атмосфера. «Словеска» — это игра, идущая сплошь на устных описаниях действий и обстоятельств. Кроме того, в настоящей «словеске» нет Мастера, вернее, Мастером является каждый из участников, и каждый вправе заявить ситуацию, происходящую со всей группой персонажей.

Количество участников. Сколько угодно. Основной критерий таков: чтобы говорящего слышали все. Диапазон 5-8 срабатывает и для этого класса игры.

Место проведения. Где угодно. Везде, где слышен голос. Здесь место больше зависит от атмосферы игры, но и фактор холодильника немаловажен.

Возможные игры. «Словеска» больше подходит для фантасмагорических игр, нежели для чего-то размеренного и оформленного. Главное — не зафантазироваться слишком далеко от основной идеи.

Необходимая атрибутика. Никакой.

Салонная игра

Иногда настольная игра сопровождается театральным отыгрышем, но есть и целый класс игр, которые играются с полным перевоплощением в образ, как на сцене. Те из них, которые играются в закрытых помещениях, называются «камерными» или «салонными» играми. Также я встречал и термин «павильонные», но он у меня ассоциируется не меньше, чем с киностудией.

Общая атмосфера. При должной подготовке создается атмосфера места и времени, отображаемых в игре. Если мы играем Францию XVII века или зал Короля эльфов в Чернолесье, то вся обстановка и все детали должны соответствовать задумке как можно больше. никаких отступлений в реальность, кроме экстренных случаев.

Количество участников. Сколько позволит помещение и количество людей в мастерской группе. В среднем, порядка 3-30 игроков на одного Мастера.

Место проведения. Комната, квартира, частный дом, спортзал, здание — в зависимости от целей игры, и чем просторнее, тем лучше. Если на игре предполагаются интриги и заговоры, то персонажам нужно достаточно места, чтобы шептаться по углам втайне друг от друга. Я помню игры в дворцовые склоки в двухкомнатной квартире, где придворные шептались даже в ванной, а их подслушивали из туалета — такие условия создают больше поводов для шуток, чем собственно атмосферных игровых моментов.

Возможные игры. Небольшая игра на 2-8 часов, описывающая один (редко два) эпизода из жизни некоторого мира. Скорее всего, это игра на решение личных задач, поставленных перед игроками и/или общей игровой задачи. Тем, кто знаком с проведением деловых игр, такой класс игры, как салонная, может несколько напоминать деловые игры.

Необходимая атрибутика. Полные костюмы по нужной тематике; вещи или их модели: утварь, посуда, оружие; декорации — от простых занавесей до полного воссоздания интерьера. Это достаточно дорогая игра по антуражу, помните об этом. Я не был ни на одной, блиставшей бы пышностью убранства, — ввиду цены изготовления всего, что нужно.

Дополнительные детали. Возникают сложности с музыкой: магнитофоном или CD-плейером не всегда обойдешься, так как он не впишется в атмосферу большинства игр. На игры по средневековью или фэнтези желательно позвать знакомых музыкантов, и еще более желательно — тех, которые знают о музыке больше, чем два аккорда на гитаре.

Городская игра

Этот класс игр еще не развит в нашей стране. Городские игры сопряжены с некоторыми сложностями — например, с реакцией властей на группу молодежи с пластмассовыми пистолетами и деревянными мечами в центре города. Кроме того, присутствие в границах игровой зоны прохожих, которые явно не стремятся понять суть игры, идя по своим делам, может несколько нарушить игровое настроение.

Общая атмосфера. Для этой игры декорации уже готовы и они внушительны. Не приходится втискивать мир в комнату, машины ездят по-настоящему, день и ночь меняются по-настоящему. Все перемещения тоже происходят на самом деле.

Количество участников. Так же, как и при салонных играх, порядка 3-30 игроков на одного Мастера.

Место проведения. Улицы и помещения города. Причем улицы предпочтительнее — ввиду простора для действий, а также ввиду масштабности «декораций».

Возможные игры. В большом городе моделируется как жизнь некоего города, так и нескольких городов или даже планет; достаточно только разбить город на игровые зоны, определив назначение каждой. Заметьте, что привязка к реальной местности и потребность в реальных перемещениях очень сильно ограничивают возможности Мастера в общении с игроками.

Необходимая атрибутика. Костюмы и некоторые предметы — вот и все, что нужно.

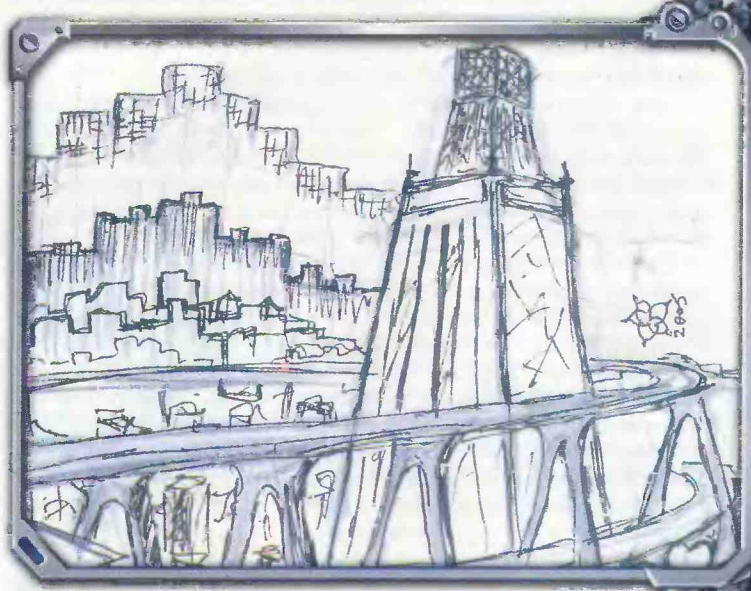
Полигонная игра

О них уже было написано много статей, популярность этого класса игр располагала — поэтому я позволю себе не уделять полигонным играм внимания... пока что.

Сетевая игра

Форум, почта, чат, ICQ или все вместе создают сетевую игру. Я не говорю о графических онлайновых играх, построенных на клиентах, — это те же «настолки», «словески» и «камерки», переведенные в Интернет.

Общая атмосфера. Прежде всего, игра удобна тем, что каждый участник может позаниматься своими делами, потом сделать ход или связаться с Мастером в установленное время, не перетаскивая свое тело в пространстве, и отлично сыграть эпизод из игры. У сетевой игры, в которой задействованы и форум, и почта, и чат/ICQ, довольно занятная переменная динамика. Если игра ведется только по форуму или по почте, это позволяет подать Мастеру заявку в любое удобное время в рамках установленной длительности хода.



Количество участников. Столько, сколько позволит Мастеру свободное время.

Место проведения. Сайты форумов или дневников, почтовые сервера, чаты и «аська».

Возможные игры. Все, что угодно.

Необходимая атрибутика. Сайт с материалами игры: правила, иллюстрации, описания местности и предметов, возможно, даже видеоролики и небольшие программные вставки. Впрочем, с применением невербальных активных и интерактивных способов описания игрового действия игра приближается к классу онлайновых игр.

Итог четвертой части

После такой статьи читатель вправе потребовать ссылки на конкретные игры. Что ж, если кого-то заинтересуют игры определенной тематики, то пишите письма, а уж я напишу статью поподробнее. А пока что — читайте дальше, там будет про сотворение мира.

Олег ЯРОВОЙ oleg_ator@rambler.ru

Большая домашняя печать

Добавленное устройство

Приобретая домашний ПК, большинство пользователей попутно обзаводится и печатающим устройством, как довольно нужной и полезной в хозяйстве вещью ☺. При покупке принтера для дома основным критерием выбора является невысокая начальная стоимость устройства, а также возможность печати в цвете. Безусловными лидерами по этим критериям являются струйные принтеры.

Но оказывается — и практически любой пользователь со временем это с сожалением осознает, — что содержание и обслуживание подобного устройства обходится недешево. Стоимость расходных материалов, а это в первую очередь комплект капсул с чернилами (или же картриджи с чернилами) порой составляет треть от стоимости самого принтера. К примеру, есть модели принтеров Lexmark, у которых комплект печатающих головок по цене соответствует новому принтеру. Аналогичная ситуация и с моделями принтеров Epson: комплект оригинальных картриджей всех цветов для модели Epson STYLUS C42 стоит приблизительно 175 грн.; комплект не оригинальных расходных материалов стоит значительно дешевле. Также следует заметить, что ресурс цветных чернильниц для того же Epson STYLUS C42 составляет около 180 листов для каждого цвета и приблизительно 250 листов для черного цвета при т.н. стандартном 5%-ном заполнении страницы. Но кто же будет печатать, к примеру, фотографии с 5%-ным заполнением страницы?! Вот и подсчитайте сами, на сколько высококачественных фотографий вам хватит одного комплекта чернил. И какова будет цена одной фотографии при условии использования оригинальных расходных материалов.

Также хочу обратить ваше внимание на то, что в струйных принтерах чернила расходуются не только на печать, но и на собственные нужды принтера. При каждом включении питания любой струйный принтер выполняет процедуру чистки печатающей головки, при которой расходуется определенное количество чернил. Немного большее количество чернил расходуется при глубокой очистке печатающей головки (есть такой пункт в утилитах настройки струйного принтера). В некоторых моделях струйных принтеров Epson достаточно выполнить данную процедуру 20-30 раз, чтобы полностью «осушить» цветные емкости с чернилами. А чем же тогда печатать?



Вот здесь и приходится искать обходные пути и возможные варианты.

Есть такая система

Наряду с возможностью собственноручной заправки картриджа чернилами на свой страх и риск существует также иной вариант — это использование СНПЧ.

Система непрерывной подачи чернил (СНПЧ) — это своеобразная система сообщающихся сосудов, которая предназначена для поступления чернил по мере их расходования в печатающую головку принтера из емкостей большой вместимости, которые расположены вне принтера. Подача чернил происходит по эластичным трубкам из емкостей в картриджи, установленные в печатающей головки принтера. За счет созданного в камере картриджа разрежения чернила по трубкам поступают по мере необходимости на место «свежевыплюнутых» чернил прямо в процессе печати. Именно этот эффект заставляет чернила течь в нужную сторону и поддерживать полный уровень чернил в картридже.

Системы непрерывной подачи более целесообразно применять в струйных принтерах с интегрированной печатающей головкой. Ведь, как известно, существуют также принтеры, в которых печатающая головка располагается в самом картридже (некоторые модели Lexmark, HP, Xerox). Целесообразность применения СНПЧ именно в принтерах первого типа (производители Epson, Canon) обуславливается, прежде всего, высоким ресурсом печатающей головки.

Пожалуй, наиболее распространенные у нас струйные принтеры со встроенной печатающей головкой — это принтеры Epson. Именно поэтому мы с вами и будем говорить об использовании СНПЧ в принтерах этой фирмы.

Системы непрерывной подачи чернил могут использоваться во всех струйных принтерах Epson и по статистике позволяют уменьшить расходы на печать более чем в 50 раз по сравнению с использованием оригинальных картриджей и в 30 раз — по сравнению с использованием не оригинальных картриджей.

Ясное дело, что использование неоригинальных расходных материалов не приветствуется компанией Epson (как, впрочем, и другими), а использование системы непрерывной подачи «неоригинальных» чернил — и подавно ☺. Поэтому, на мой взгляд, оснащать принтер на гарантии системой СНПЧ смысла нет — гарантию можно потерять. Хотя, конечно, решать вам самим.

В общем случае, систему СНПЧ можно получить двумя основными способами ☺: изготовить собственноручно и приобрести готовую с довольно высоким качеством изготовления. Описанием мест, где можно приобрести СНПЧ, мы с вами заниматься не будем. При желании пользователь сам сможет найти такое место — их вполне достаточно. Как, впрочем, достаточно и пособий по самостоятельному изготовлению и монтированию девайса. Отметим лишь, что стоимость готовой системы непрерывной подачи чернил для струйных принтеров Epson колеблется в пределах от 30 до 60 долларов США. Естественно, при самостоятельном изготовлении подобного устройства указанные цифры уменьшаются на порядок.

Плюс — минус

Перейдем к обсуждению плюсов и минусов при использовании СНПЧ.

Итак, преимущества применения системы непрерывной подачи чернил заключаются в следующем:

✓ снижение стоимости печати на струйном принтере в десятки раз;



✓ естественное (как следствие) снижение себестоимости отпечатка — затраты на печать сводятся только к затратам на чернила и бумагу;

✓ повышение стабильности печати за счет возможности печати больших объемов информации без риска остановки по причине окончания чернил в картридже;

✓ увеличение производительности принтера.

С преимуществами использования СНПЧ, я думаю, все понятно. А вот недостатки — так сказать, обратную сторону медали — мы «разжуем» более детально. Охарактеризуем не только недостатки устройств, но попытаемся также рассмотреть возможные проблемы, возникающие при монтировании и использовании СНПЧ. Укажем и вероятные причины возникновения этих проблем.

Первым фактором является тип и качество используемых чернил. Использование низкокачественных чернил неизвестного изготовления и местного разлива ☺ может привести к загрязнению (забиванию) микродюз печатающей головки. Тогда возникает необходимость в чистке головки в специальных условиях, то есть в сервисных мастерских (это обойдется вам приблизительно в $10). Или же, при худшем раскладе, потребуется замена печатающей головки. Обычно цена новой печатающей головки струйного принтера Epson составляет 60-80% от стоимости нового принтера.

Такие разные чернила

Также следует обратить внимание на тип используемых чернил. Чернила бывают двух типов: на основе красителей и пигментные. Красители представляют собой окрашенные органические вещества сложного строения, которые полностью растворяются в воде. Чернила на основе пигментов — это водная дисперсия очень мелких (обычно менее 0.1 мкм) частиц неорганического пигмента, нерастворимого в воде. Диаметр дюз печатающей головки картриджа 20-50 мкм, поэтому частицы пигмента свободно проходят сквозь дюзы при печати. Однако если остатки чернил засыхают в картридже (например, в случае несвоевременной заправки его чернилами), то частицы пигмента слипаются и образуют твердую корку на стенках и внутренней поверхности сопловой пластины. Если краситель можно снова растворить в воде (со специальными добавками в ней, облегчающими процесс растворения), то остатки пигментных чернил ведут себя как латексные краски для дома: в жидкой форме краску можно разбавить, смыть ее со свежеокрашенной поверхности. Но как только краска высохла, ее уже нельзя смыть водой, можно только протирать от пыли. Эти свойства пигментных чернил хороши для качества печати: печатные изображения приобретают определенную устойчивость к выцветанию на свету и не расплываются при попадании влаги. Но те же их свойства затрудняют очистку (восстановление) картриджа.

В большинстве случаев изготовители оригинальных расходных материалов применяют чернила на основе красителя, хотя они и более дороги в производстве, чем пигментные.

В любом случае чернила при длительном простое печатающей головки имеют свойство подсыхать. Для чернил на основе красителя этот срок составляет приблизительно 7 дней, а для пигментных — 3-4 дня. Однако при интенсивном использовании принтера на этот факт особого внимания обращать не следует. Если же работы для печатающего устройства нет, и принтер вынужден простаивать длительное время, то рекомендуется раз в 3-4 дня включать его минут на 5 для автоматической прочистки печатающей головки.

Чернила, которые будут израсходованы при этой операции, при использовании СНПЧ и больших емкостей для чернил составит малую долю от общего их объема. Зато благодаря такой «профилактике» удастся избежать лишних затрат и хлопот при подсыхании чернил в дюзах печатающей головки.

Кстати, при использовании дешевых чернил на основе пигмента неблагоприятным является тот факт, что частицы пигмента в дюзах при движении проявляют абразивные свойства. В результате головка быстрее изнашивается и срок ее службы существенно сокращается.

А теперь о некоторых возможных недостатках систем СНПЧ.

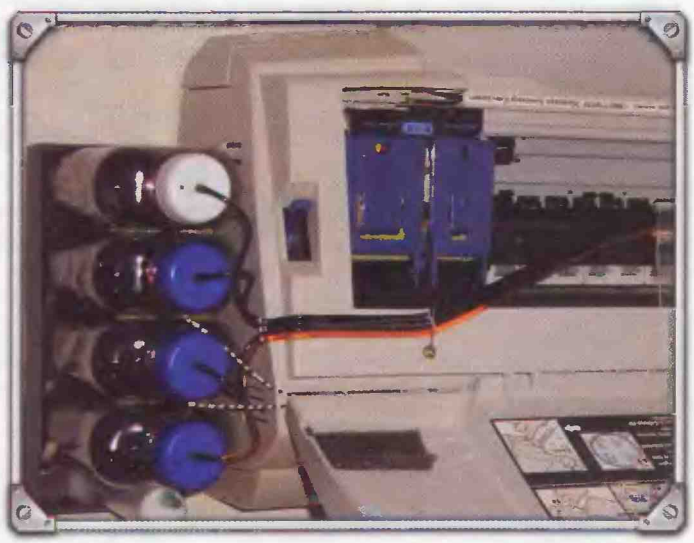
По конструкции 2/3 картриджа от струйного принтера Epson заполнено поролоном, сохраняющим чернила, которые содержатся в чернильном резервуаре в остальной трети картриджа. И если изготовить систему непрерывной подачи чернил на основе стандартных чернильниц Epson или же других чернильниц, подобных по конструкции, то остается загадкой, как поведет себя поролон при длительной работе в среде чернил. Не начнет ли он крошится и сыпаться в дюзы печатающей головки? Ведь при таком развитии событий печатающая головка придет в полную негодность.

Не менее страшным врагом СНПЧ является негерметичность всей конструкции или ее составных частей. Существует риск выхода из строя печатающей головки принтера из-за попадания воздуха в каналы подачи чернил. Так что требуется уделить особое внимание герметичности СНПЧ и, при необходимости, принять соответственные меры предосторожности.

Итог

В этой статье я попытался рассказать о том, что такое СНПЧ, какие положительные и отрицательные стороны существуют при ее реализации и использовании. Подводя итог, хотелось бы заметить, что система непрерывной подачи чернил имеет право на существование в качестве более дешевой альтернативы использованию оригинальных и не оригинальных расходных материалов. Разумеется, при соблюдении всех необходимых мер предосторожности и разумном подходе к реализации этой идеи.

P.S. Данный материал носит исключительно информационный характер. Автор статьи не несет ответственности за вред, нанесенный аппаратуре при изготовлении, монтировании и использовании СНПЧ.



Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Cel1,8/256/40/SB/Lan/book	1170	225	4
Celeron J 2533/intel 865GV/256/VA64		273	8
Cel D320\865GV\256\80Gb\CD52x\Kb+M		330	9
Celeron D 2933/intel 865PE/512		439	8
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
P4 2.4/256/40/SB/Lan	1570	302	4
IP4 3.0Ghz/intel 865PE/256/VA128Mb		447	8
IP4 3.2Ghz/intel 865RE/512/VA128Mb		538	8
IP4 3.4Ghz/intel 865GV/512/VA64Mb		560	8
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Sem2 2/256/40/Vcard/SB/Eth	1118	215	4
Sempron 2800/nForce2Ultra400/512		470	8
Sempron 3100/nForce2Ultra400/512		653	8
Мобильные компьютеры			
IBM,SONY,Gateway,Toshiba,Compaq от-		435	8
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2800, от	78	15	4
Sempron 2300+/(256k)333 MHz Tray	283	55	3
AMD Sempron™ 2200+/3100+ BOX(A_754)	291	56	4
Sempron 2400+/(256k)333 MHz Tray	304	59	3
Sempron 2600+/(256k)333 MHz Tray	371	72	3
Sempron 2500+/(256k)333 MHz Box	386	75	3
Sempron 2800+/(256k)333 MHz Tray	412	80	3
Celeron 330J 2.67 GHz Socket 775 B	489	95	3
AMD Athlon64 2,8-3,4 BOX	582	112	4
Athlon 64 2800+(1.8GHz)BOX/512k	608	118	3
P IV 2,4 GHz 1024 Kb FSB 533 MHz	731	142	3
Pentium4 2,4 /2,8/ 3,2 socket478,от	749	144	4
Athlon 64 3000+(2.0GHz)BOX/512k	788	153	3
P IV 520 2,8 GHz 1M cashe FSB 800 M	881	171	3
P IV 3.0 GHz 1024kb cashe FSB 800 M	979	190	3
P IV 530 3,0 GHz 1M cashe FSB 800 M	989	192	3
P IV 3.2 GHz 1024kb cashe FSB 800 M	1195	232	3
AMDSempron 2,2-2,6Ghz,K7XP 2000-64		42	8
Celeron1700-D2930Ghz,IP4 2 26-3,6Gh		59	8
Celeron2,2GHz/128k/400/S478		88	9
P4 2,4GHz/1Mb/533/S478 box		142	9
P4 2,8GHz/1Mb/533/S478 box		180	9
P4 2,8GHz/512k/533/S478 box		181	9
Модули памяти			
32/64/128/256Mb SDRAM Hynix,Spectec	42	8	4
128/256/512Mb DDR Kingston, NCP	114	22	4
DDR RAM 256MB PC3200 Aeneon	124	24	3
DDR RAM 256 MB PC3200 takeMS	134	26	3
DDR RAM 256 MB PC3200 Samsung	139	27	3
DDR RAM 512 MB PC3200 takeMS	227	44	3
SDR;DDR;DDR2(PC266,333,400,533)-128		12	8
SIMM32Mb EDO Transcend		25	9
DIMM256Mb PC-133 ECC Reg 9ch		65	9
DDR256M ECC Reg PC-2100 18cp		74	9
DDR512M ECC Reg PC-3200 Transcend		76	9
SO-DIMM256Mb PC-133 CL3 16ch WBGA		110	9
USB FLASH накопители			
Flash USB 128-1024Mb Kingston,PQI	104	20	4
Flash USB 128-512 M+MP3+FM	224	43	4
128MB SM Card, 3v, Transcend		24	9
64M DiskOnModule IDE 40pin		24	9
512MB CF card Transcend 45x		46	9
1GB CF card Transcend 45x		73	9
2GB CF card Transcend 45x		146	9
Материнские платы			
AsRock i845GV P4i45GV V+S+LmATX	211	41	3
AsRock P4i65GV i865GV V+S+LmATX	288	56	3
ASUS P4PB00-MX S i865GV V+S+LmATX	335	65	3
ASUS K8V-X Socket 754 K8T800+S+L	361	70	3
ASUS K8N Socket 754 nForce3 250 HT+	376	73	3
ASUS P5PB00 Socket775 i865PE+S+Lan	474	92	3
ALBATRON,ASRock,Elitegroup,DFI-от		21	8
ASUS,ABIT,SOLTEK,MSI,GIGABYTE--от		23	8
Жесткие диски IDE			
40-80Gb Seagate,WD,Samsung от	286	55	4
WD 80 GB 7200rpm	330	64	3
80-160Gb Seagate, WD, Samsung от	343	66	4
Seagate 80 GB 7200rpm	350	68	3
Seagate 80 GB 7200rpm 8MB cashe	350	68	3
WD 80 GB 7200rpm 8MB cashe	355	69	3
120-200Gb 7200 Seagate, WD, Samsung	437	84	4
Seagate 120 GB 7200rpm 8MB cashe	443	86	3
WD 120 GB 7200rpm 8MB cashe	448	87	3
WD 120 GB 7200rpm 8MB cashe SATA	469	91	3
Seagate 120 GB 7200rpm 8MB cashe	474	92	3
Seagate 160 GB 7200rpm 8MB cashe	500	97	3
WD 160 GB 7200rpm 8MB cashe	505	98	3
WD 160 GB 7200rpm 8MB cashe SATA	525	102	3
Seagate 160 GB 7200rpm 8MB cashe	525	102	3
WD 200 GB 7200rpm 8MB cashe	577	112	3
Seagate 200 GB 7200rpm 8MB cashe	592	115	3
WD 200 GB 7200rpm 8MB cashe SATA	639	124	3
40-400GB Samsung,Maxtor,WD,Seagate		52	8
40.0Gb WD 7200 rpm		57	9
Сменные диски			
CD-r 52x Samsung, Acer, NEC	73	14	4
CD-RW BenQ, Samsung, Sony, Nec от	125	24	4
DVD 16/40 Asus,Toshiba,BenQ от	130	25	4

Наименование	грн.	у.е.	код
CD-RW Toshiba 52*32*52	134	26	3
DVD- ROM 16X48 LG Silver	134	26	3
DVD- ROM 16X48 Acer/Benq (DVP-1650)	134	26	3
DVD- ROM 16X40 Sony Black	139	27	3
DVD- ROM 16X48 ASUS DVD-E616P2	139	27	3
CD-RW Lite-On 52*32*52 Black	144	28	3
DVD+CDRW BenQ,LiteOn,Sony,NEC, от	182	35	4
COMBO CD-RW&DVD LG 52x32x52x,16x	185	36	3
COMBO CD-RW&DVD Lite On 52/32/52/16	201	39	3
COMBO CD-RW&DVD Sony 52/32/52/16	206	40	3
COMBO CD-RW&DVD NEC I 100A MultiSpin	211	41	3
DVD+/-R/RW Asus,LG,BenQ,Nec,Sony от	286	55	4
DVD+-RW Lite On 8x4x12x/8x4x/40x24x	304	59	3
TEAC,MITSUMI,NEC,LG,SONY,LITE ON,от		23	8
TEAC,MITSUMI,NEC,LG,LITE ON,SONY		24	8
FDD 1,44M ext. USB NEC		34	9
FDD 1,44 ext. USB ASUS		42	9
TOSHIBA,LITE ON ,TEAC,MITSUMI,NEC		43	8
FDD 1,44 ext. USB SONY		43	9
MultiMedia			
AverMedia 203TV/VCR studio c ДУ	192	37	4
KW-TVB83RF-TV/FM-стерео, 10b,Nicam	198	38	4
AverMedia305P TV/VCR TVstudio+ДУ	286	55	4
AVerTV BOX9 PAL/SEKAM DK ext.	671	129	4
16-32bYamaha,Creative,CMedia от		6	8
Видеокарты			
128/256Mb 9200-9600 Club3d,Sapphire	198	38	4
128Mb 5200, 5600 GeForce Asus	234	45	4
128 MB Palit Radeon 9250 DDR AGP8x	258	50	3
128 MB Palit Radeon 9550 DDR AGP8x	330	64	3
256MB Sapphire Radeon 9250 TV DVI	381	74	3
128MB Power Color R9600 DDR AGP8x	438	85	3
128 MB Connect3D Radeon 9600 DDR TV	464	90	3
128 MB Palit Radeon 9600 PRO DDR	515	100	3
128MB Sapphire Radeon 9800 PRO AGP8	1123	218	3
4-128MB,MSI,ATI,Asus,GeForce от		8	8
GeForce II,III,IV от 32-128DDR		29	8
Мониторы			
Samtron 17" 78e	551	107	3
Samtron 17" 78DF	608	118	3
Samtron 17" 78BDF	654	127	3
17 " LG FT17308H, 0.20 mm	664	129	3
17 " LG Flatron F700B	711	138	3
17 " LG Flatron F720P	845	164	3
Samtron 19" 98PDF	937	182	3
19" Samsung 997MB	1164	226	3
19" Samsung 957MB	1221	237	3
15" Samsung 152X TFT	1236	240	3
17"BenQ FP731 1280*1024 25 450:1	1238	238	4
17"BenQ FP737S-D 1280x1024 16мс	1310	252	4
17" Samsung 710V TFT (VSS5)	1391	270	3
17"Acer AL1715 16ms 450:1,370кд/м2	1430	275	4
17" Samsung 710N TFT (ASK5)	1622	315	3
17" Samsung 710T TFT	1880	365	3
17", SAMSUNG 793 S		114	8
17", SAMTRON 78E		114	8
17" LG 711B FLATRON		125	8
17", SAMTRON 78DF		125	8
17", SAMTRON 78BDF		131	8
17", SAMSUNG 795 DF/DFX		136	8
17", SAMSUNG 795 DF/DFX Silver		138	8
17" LG 710PH FLATRON		139	8
17" LG F700B		139	8
17", SAMSUNG 795 MB		140	8
17" LG 710PU FLATRON		141	8
17", SAMSUNG 797 DF		170	8
19", SAMTRON 98PDF		191	8
19", SAMSUNG 957 MB		230	8
19", SAMSUNG 997 DF		230	8
LCD15" LG 1515S LCD		230	8
19", SAMSUNG 997 MB		231	8
LCD15" LG 1530S LCD		236	8
LCD15" LG 1520B LCD		244	8
15"TFT SAMSUNG 152N		248	9
LCD15" LG 1530B LCD		256	8
LCD15" LG 1530P LCD		270	8
LCD17" LG 1715S LCD		270	8
17" TFT, SONY SMD-HS74B Black		388	8
17" TFT, SONY SMD-S745 Silver		394	8
17" TFT, SONY SDM-X73H Grey		457	8
17" TFT, SONY SDM-X73B Black		467	8
17" TFT, SONY SMD-HX73B Black		471	8
17" TFT, SONY SMD-HX73S Silver		471	8
17" TFT, SONY SMD-HS75PB		505	8
19" TFT, SONY SDM-S93H Grey		510	8
17" TFT, SONY SMD-HS74P Silver		514	8
17" TFT, SONY SMD-HS74PB		514	8
19" TFT, SONY SDM-S93B Black		518	8
19" TFT, SONY SMD-HS94L Blue		578	8
19" TFT, SONY SDM-X93B Black		625	8
19" TFT, SONY SMD-HX93S		634	8
Модемы и сетевое оборудование			
D-LINK DFM 562IS 56K V.92 int+подарок	57	11	4
ASOTEL K2D, R21+ Vector(GVC)+, от	203	39	4
ZyXEL OMNI Elite/MINI/NEO/UNO+, от	244	47	4
GVC Zyxel,Motor Acorp от		9	8
Корпуса			
Bp 250-650 W , от	52	10	4
Codegen,Enlight,KME 300W, от	130	25	4
FOXCONN 350W супер!!!	234	45	4

Наименование	грн.	у.е.	код
TM230 300W/woPFC, WHITE		50	9
TA252 300W/woPFC, BSB, WHITE		57	9
TA210 300W/woPFC, BSB, BLACK		57	9
ASUSTeK TA361 "Vento" BLUE wo/PSU		142	9
ASUSTeK TA362 "Vento" RED wo/PSU		150	9
Прочее (комплектующие)			
Клавиатура Asee LK-701 Desk Manager		14	9
Logitech Office Internet Keyboard		17	9
Labtec Wireless Desktop(радио+мышь)		23	9
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
Canon PIXMA iP1000	335	65	3
Canon PIXMA iP1500	412	80	3
Canon PIXMA iP2000	443	86	3
CANON, HP, EPSON, LEXMARK от		39	8
Лазерные принтеры			
Samsung ML-1520P	706	137	3
Samsung ML-1710P	757	147	3
HP LJ 1010, A4,14ppm, 1MB	906	176	3
CANON, HP,EPSON , Samsung от		138	8
Сканеры			
Mustec, BenQ Scan, Canon, HP	229	44	4
Источники бесперебойного питания (UPS)			
Powercom 400-600VA, от	182	35	4
Super Power VT525P, 625P,800P,T1-3P	203	39	4
APC BK 350CS, 525ES,BK 500	250	48	4
ЦИФРОВАЯ ТЕХНИКА			
Цифровые фотоаппараты			
BenQ S40 USB 4 24Mpx 2304x1728 FM	988	190	4
BenQ C51 USB 2832x2128 5.36m.	1310	252	4
Игровые приставки			
Sony Console PS2	1040	200	4
ОРГТЕХНИКА			
Копировальные аппараты			
Canon FC-108	1200	233	3
Многофункциональные устройства			
HP psc 1215		118	9
Brother DCP-4020CG MF Centre		165	9
УСЛУГИ			
Ремонт, настройка, диагностика ПК			4
Настройка ПК			6
Продажа подержаных ПК			6
Продажа подержаных комплектующих			6
Продажа ноутбуков б/у			6
Изготовление ПК по заказу			6
Модернизация любых ПК			6
Бесплатные консультации по ПК			6
Ремонт ПК			6
Покупка комплектующих б/у			6
Покупка компьютеров б/у			6
Замена старых ПК на новые			6
Модернизация			
Модернизация с покупкой б/у компл-х	26	5	4
Модернизация любых ПК			6
Модернизация мониторов			6
Консультации по модернизации ПК			6
Покупка комплектующих б/у			6
Покупка компьютеров б/у			6
Замена старых ПК на новые			6
Ремонт			
Ремонт ПК			6
Настройка ПК			6
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Home (пн-пт 22 00-08.00, сб-вс)	1	0,25	1
Бизнес время(пн-пт 08:00-22.00)	3	0,48	1
64Kb	631	116	1
512Kb	5464	1008	1
Доступ в интернет по коммутированной абонплате, в месяц			
Ночной Unlimited (02.00-06.00)	16	3	1
Домашний Unlimited (20:00-08:00)	60	11	1
Internet Unlimited	120	22	1

ВНИМАНИЕ!!!

Изменился наш телефон и адрес!

(044) 455 35 75

03126, Киев-126, а/я 570/8

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262,4647185)	2
2	LG	31
3	Евротрейд (044-2167483, 2165917)	
4	Инкософт (044-2464389,2345335)	3
5	Мультитрейд	
6	ПрагмаТех (044-4575720, 4530258)	
7	Программ-Ейс	2
8	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	
9	Технопарк (044-2463490)	31

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№25 (187), 20.06.2005.
Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2004.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информ отдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко
Ответственный секретарь: Александр Пушкарь
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов.
Корректор: Полина Акулова.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмаркатюк.
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк.
Реклама: Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев
Отдел полиграфии: Алексей Литвиненко
Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Клочко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «Мира», тел.: (044) 247-4438
Печать:ТзОВ "Видавнича група "Експрес" ТМ "Мандарин" м.Львів тел.(0322) 97-47-46
зам. № 382





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

intel inside pentium 4 HT

Intel, логотипи Intel Inside, Pentium є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками Intel Corp. та її підрозділів у США та інших країнах.

http://ua.lge.com

red dot design award
winner 2005

Вишукана гармонія чудових та кривих ліній
Вписані прямі лінії підкреслюють елегантність
Пластикові краї утворюють чудовий офіс

Кристалево чисте зображення
Ширина кута огляду 160°
Насолоджуйся кристалево чистим зображенням
завдяки широкому куту огляду, високому
контрасту та DVI

Поєднання сучасних та
класичних кольорів
Хроматичні відтінки горіхового
дерева та срібного кольору
дарують відчуття вишуканості

Нова ХВИЛЯ ДИЗАЙНУ

Круглолиця кнопка сенсора
Кольоровий блиск підставки та кнопок
Доповнює ультимативне відчуття стилю

Кнопка, блакитний LED*

Гарантія!* на кожний піксель.



Елегантність форми

FLATRON™ LCD
LCD Monitor L1740B(Q)

Тип: 17" TFT LCD монітор
Яскравість: 250 кд/м²
Контраст: 500:1
Кут огляду: 160 (верт)/160 (гор)
Час реакції матриці:
12 мс (для моделі L1740B)
8 мс (для моделі L1740Q)
Інтерфейс: D-Sub
Спеціальні функції: FLATRON f-ENGINE

LG
Life's Good

Центральний сервісний центр "Лагуна Сервіс" у Києві: тел. (044) 412-42-19
Безкоштовна інформаційна лінія LG: тел. 8-800-303-0000

*При наявності навіть одного яскравого дефектного пікселя чи суб-пікселя у моніторів 40-ї та 80-ї серій (Lxx40x, Lxx80x) Ви маєте можливість звернутись до уповноважених сервісних центрів для усунення дефекту. Наявність одного темного пікселя чи суб-пікселя допускається. Перелік сервісних центрів вказано у гарантійному талоні.