

11

225

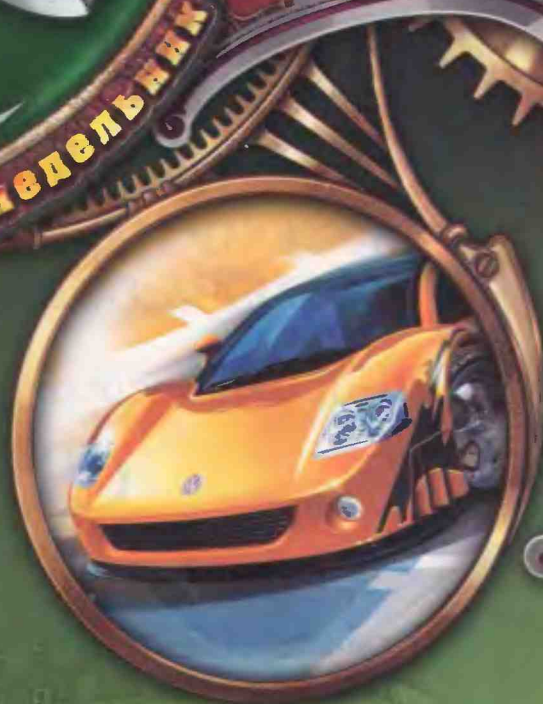
13

2006

Март

Еженедельник

стр.18



THE GREAT ART RACE

стр.14

стр.8

ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ

стр.24

ИТОГИ ГОДА

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307



28th EUROPEAN SCIENCE FICTION CONVENTION - KIEV UKRAINE 2006

вперше на території екс-срсср
літературна подія європейського значення!

28-й Європейський Фантастичний конвент єврокон

за підтримки:
Кабінета Міністрів України
Української Асоціації видавців та книгорозповсюджувачів
Рустани Лижичко

У проєкті: Київський книжковий міжнародний ярмарок
Виставка фантастичного живопису
Фантастичні кінопокази нон-стоп
Незвичайна музична проєкція

Зустрічі з найвідомішими відомими письменниками-фантастами:

Гаррі Гаррісоном, Анджело Санковським,
Маріною та Сергієм Дяченками, Генрі Лайоном Олді,
Олександром Дібовим та багатьма іншими
Погодились на сайті www.eurocon.kiev.ua

13-16 квітня 2006 року

м. Київ, вул. Різкультури, 1, ст. м. "Республіканський стадіон"
Експонент "Спортивний"
Вхід вільний - безкоштовний!



організатори:

ВД "Мік комп'ютер", журналі "Реальність фантастики", виставкова компанія "Медвін"

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
- ✓ угол 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 «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жилианская, 87/30

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»

- ✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

☎ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.

Стоимость издания: 1 месяц — 8.88 грн, 3 месяца — 26.39 грн, 6 месяцев — 52.18 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.

ВНИМАНИЕ!!! НАШИ КОНКУРСЫ

**Прими участие
в SMS-голосовании. Сделай
свою любимую игру Игрой года!
Подробные условия конкурса
смотри на обороте.**

Список статей

Yaroslavos

Call of Juarez, стр. 7

Frestarter

«Звездное наследие», стр. 8

Fallen Angel SID

Rising Forces OnLine, стр. 9

Jason BECK

«Че Гевара: Боливия», стр. 10-11

Jason BECK

Copperhead: Retaliation, стр. 13

Светлана БУРЧАК aka Veda

The Great Art Race, стр. 14-15

Яскр

SKI Springen 2006, стр. 16-17

Morte&Shaman.AD

World Racing 2, стр. 18-19

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

Torino 2006, стр. 20

Александр МОЖАЕВ

Action Forms, стр. 21

Алексей ТУР aka leprecon

Yager, стр. 22-23

Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK

Итоги года, стр. 24-26

VECTOR

Screamer, стр. 27-29

КОД

43

44

45

46

47

48

Коды для SMS-голосования

Внимание!
Новый конкурс для всех МИКовцев:
Сделай свою любимую игру игрой года!

Наверняка ты не раз встречал на страницах нашего и других изданий и игровых сайтах различные рейтинги компьютерных игр от авторов, торговцев, издателей. Теперь у тебя есть возможность выбрать игру года по версии читателей МИКа! И лучшей может стать любая из игр, описанных в статьях нашего еженедельника.

Для того, чтобы принять участие в голосовании, тебе нужно лишь отправить **SMS с кодом** самой лучшей на твой взгляд игры номера на специальный короткий номер. Код игры будет указан в специальной колонке оглавления.

Три лучшие по результатам голосования игры каждого месяца будут переноситься в список голосования на следующий месяц, а три худшие, соответственно, — выбывать из списка. Лучшие игры предыдущего месяца будут выноситься в отдельную колонку рядом с содержанием номера.

Награждение будет проводиться поквартально (каждые 3 месяца), а к концу года будет составлен итоговый рейтинг лучших игр—2006 по версии читателей МИКа, на который ты можешь повлиять уже сейчас!

Чем больше SMS`ок с кодом своей любимой игры ты отошлешь, тем больше пунктов в рейтинге она наберет, а значит, с большей вероятностью станет лучшей игрой месяца/квартала/года.

Среди угадавших лучшую игру сезона, а также наиболее активных участников будут разыграны ценные призы!

Для участия в голосовании тебе необходимо **отослать SMS с текстом: 5028 [пробел] код игры на номер 1051.**

Стоимость 1 SMS — 50 копеек (с НДС). Услуга доступна для абонентов ACE&BASE, КИЕВСТАР, DJUICE и SIM-SIM, UMC, ДЖИНС.

Сервис предоставлен компанией «Евроинформ». Телефон службы технической поддержки: (056) 770-4897.

Лицензия Киевстар ДКЗУ: № 009503 от 12.04.2001,

Лицензия UMC ДКЗУ: ГЛС АА № 223305 от 12.11.2002.

Весеннее

Наступление весны, отмеченное жирной печатью в виде Международного (т.е. отмечаемого в России, Белоруссии, Казахстане и других странах Стаи Независимых Государств) Женского дня, ДР Kertis'a и других более скромных праздников, не могло не затронуть гейм-индустрию.

На нас посыпались новые анонсы, долгожданные релизы и прочее безобразие, сопровождающее жизнь простого геймера, игрожур, девелопера и прочих, относящихся тем или иным боком к игровой индустрии. Не за горами Heroes V, в конце марта выходит долгожданный TES IV: Oblivion, а Dreamfall под истерически-громкие аплодисменты авантюрной публики усиленно локализуется и увидит свет в мае...

Да что там — читайте новости, как говорится, не буду более дразнить!

Из «Лиги» в «Локи»

О чем нам может сказать жизнеутверждающее название игродельческой компании Cyanide Studio? Неискушенным — практически ничего, любителям качественных, интересных, но не слишком распиаренных проектов, — конечно же, об отличнейшей sportsim/fantasy/strategy Chaos League.

Честно говоря, следующей игрой ожидалась именно «Лига Хаоса-II», усовершенствованная, с очередными изюминками — ну, там американский футбол «зерги vs протосы» или «малкавиане vs бруджа»...

Не тут-то было! Жизнь, с легкой руки нынешних потребностей рынка, распорядилась иначе, и вместо зажигательно-нетрадиционных спортивных баталий нам отанонсировали action/RPG. Правда, «цианиды» и тут подошли к концепции отнюдь не с позиций «шаблон — и намана».

Итак, игра **Loki**, релиз которой состоится уже в сентябре этого года, предоставит нам



возможность ненавязчивого путешествия по различным эпохам. Обязательное общение с богами и просто героями тех времен (Тор, Ахилл, Аменхотеп) и присутствие при важнейших событиях тех лет (осада Трои, например...) к путешествию прилагаются.

Коллизии сюжета пока что не раскрываются, зато доподлинно известно, что главным злодеем грядущей разборки богов будет злобный бог Сет, а из множества монстров (100 разновидностей), коих дозволено будет



шинковать направо и налево, встретятся такие боссы как критский Минотавр и позорный волчара Фенрир.

Сами мы тоже не лыком шиты и не вазелином мыты — тем более, представится возможность выбирать из четырех протагонистов: суровый викинг, изящный греческий воин, египетский маг и ацтекский шаман (почему-то жутко подмывает написать «аццкий»!).

Неисчислимо разнообразие оружия, разительное отличие системы умений и навыков по сравнению с другими играми, а также кооперативное прохождение или дезматч по сети прилагаются.

Остается только дожидаться релиза и выяснить — при чем тут Локи?

TES IV — заправлена в планшеты!

Объявлен срок выхода самой, пожалуй, ожидаемой RPG нескольких последних лет — **The Elder Scrolls IV: Oblivion**.

Троекратное «Ура!» слышится из распахнутых окон кадетского корпуса, а доблестные агенты почесывают свои чешуйчатые доблестные места и бубнят: «Ну так... наконец-то... порталы наши вон истосковались...»

Не то слово, как истосковались!

Теперь всем любителям очередного «умирающего» жанра ждать 20 марта — даты официального релиза, чтобы погрузиться в тамриэльские будни, не шибко светлые и радостные.

Т.к. император убит, и сдерживаемые его силой и волей адские (опять же, просится «аццкие»!) твари, демоны и прочие обитатели тамошнего ада вырываются в наш мир, чтобы творить в нем безобразия. Только восхождение на трон нового императора сможет навести порядок в измученном войнами и сюжетами разработчиков государстве.

Обо всех технических и графических прорывах, которые нам намеревается продемонстрировать Bethesda Softworks, уже столько было сказано-пересказано, что мне остается только тактично промолчать. Добавлю только — игра выйдет на PC и Xbox 360, а локализатором на территории Стаи Независимых... будет 1С. А издает 2K или Take-Two.

Если б знали вы, как мне дороги...

...Вечера на хуторе близ Диканьки!

Вобщем, то, чего я опасался, свершилось. Видимо, полностью удовлетворенные успехом первой части, весьма посредственной, хоть и не лишенной

некоторого шарма, девелоперы из **Step Creative Group** решились на разработку продолжения приключений Вакулы, Оксаны и, видимо, всех остальных обитателей хутора близ этой самой Диканьки.

Что тут сказать — возможно, Николай Васильевич Гоголь, в отличие от «Мертвых Душ-II», не спалил продолжение «Диканьки», и оно совершенно случайно было найдено историческими консультантами STG при раскопках где-нибудь близ Воронежской области. Возможно, у STG появился новый гениальный сценарист, способный в точности воспроизвести стиль Гоголя...

Но мне в голову почему-то приходит третий, самый печальный вариант: наши разработчики, как всегда, решили срубить капусту на бренде. Причем, бренд-то остается, само собой, а вот того гоголевского стиля, который и превратил эту историю в классический бестселлер, ждате, увы, не приходится. Еще в первой части, когда в финале Вакула дал всем ведьмам, чертям и упырям жару и экшену, невооруженным глазом было



заметно, насколько это непохоже на гоголевский стиль...

Ладно, бог, как говорится, в помощь, может, что любопытное у STG и получится. Дабы не портить воздух и бумагу своим пессимизмом, приведу анонс как оно есть, языком самих разработчиков.

События игры происходят через несколько месяцев после свадьбы «хрестоматийной» парочки, ведь Вакула добыл-таки царицыны черевички, а первая на деревне кра-



савица Оксана сдержала обещание. Женушка просит мужа повлиять на деревенского Голову. Он никак не хочет отдать свою дочь, подружку Оксаны, за Петруся, замечательного хлопца, но, к сожалению, без гроша за душой.

Лето, жара. Тихая и размеренная жизнь украинской деревушки Диканьки идет своим чередом. Приближается праздник Ивана Купала. По преданию, в ночь на Ивана Купала зацветает папоротник. Тот, кто сможет раздобыть таинственный цветок, получает многочисленные возможности, например, доступ к заклятым кладам и, значит, несметному богатству. Петрусь мечтает разбогатеть и соглашается на предложение странного незнакомца, недавно прибывшего в Диканьку...

Игра основана на произведениях Николая Васильевича Гоголя из сборника «Вечера на хуторе близ Диканьки»: «Вечер накануне Ивана Купала», «Сорочинская ярмарка», «Майская ночь, или Утопленница», а также содержит многочисленные вкрапления народных сказок и преданий.

Поклонники первых «Вечеров» с удовольствием встретятся с уже знакомыми персонажами, узнают, что границы Диканьки и волшебного леса существенно расширились, а поместье Панночки содержит новые тайны.

А кому верить, мне или данному анонсу — решите сами. В крайнем случае — релиз покажет, благо он не за горами — лето 2006.

Ударим миксом по отечественной фантастике!

Точнее, по российской. Точнее, не совсем миксом, а экшен-RTS с ролевыми и аркадными элементами. Под названием «Империя превыше всего». По мотивам произведения Ника Перумова «Череп на рукаве». Если кто не читал эту кни-



гу, настоятельно рекомендую. Если даже мне, человеку, не выносящему творчество Перу-



мова всеми фибрами своей мелочной души, она понравилась, значит, вещь стоящая. Заодно будете в курсе событий, происходящих в игре...

Имперский офицер Патрик Фогель во главе элитного боевого подразделения вынужден встать на защиту всей земной цивилизации, отчаянно отбиваясь от практически неуязвимых инопланетных тварей. В случае успешного прохождения миссии подразделение получает очки опыта, который может затем тратить на изучение новых способностей, умений и навыков.

Дебютирует данным проектом студия Ice-Hill, созданная выходцами из достаточно известной Target Games.

Из козырей и джокеров в рукаве у дебютантов: собственный движок, реалистичная модель разрушения зданий, симуляция водной поверхности и т.д. Издатель — «Акелла».

Мы в город Долгопрудный идем дорогой трудной...

Т а же «Акелла» берется и за реализацию детского квеста по мотивам произведения «Волшебник Изумрудного Города».

Дабы не закостеть и не увязнуть в долготресте Wehrwolf, киевская Electronic Paradise взялась за разработку игры по мотивам произведения Александра Волкова, которое в свою очередь написано по мотивам «Волшебника страны Оз» Лаймена Фрэнка Баума. Обещается, что сюжет игры будет соответствовать книжному, а поиграть придется не только за Элли, но и за Страшила, Железного Дровосека и других полюбившихся нам персонажей.

Размяться перед ЧМ-2006...

Предлагает нам Electronic Arts, один из известных монополистов в области спортивных. В преддверии чемпионата мира по футболу, который, напомним, пройдет в Германии и в котором, впервые в истории, будет участвовать сборная Украины, EA выпустит аналогичный компьютерный продукт: 12 стадионов, плюс арены из всех стран-участниц турнира, почти 100 суперзвезд футбола, каждый — с уникальным внешним обликом и стилем игры, 127 национальных команд, несколько режисмов геймплея и т.д., и т.п.

В общем и целом, очередной сопровождающий проект для поклонников жанра и футбольных фанатов... По крайней мере для фанатов Того или Саудовской Аравии — болельщики этих стран если и смогут где увидеть свои команды в ранге чемпионов мира, то только в данном симуляторе, исключительно за счет собственных усилий.

Но мы-то верим, что наши доберутся хотя бы до «J»?

Или все-таки стоит сначала потестить вышеописанный 2006 FIFA World Cup — благо, выйдет он уже в апреле.

Рейтинг-онлайн. Февраль 2006

После долгого перерыва возвращаю в новостной блок рейтинг наиболее популярных онлайн-игр. Ну что же там

происходило в топе, пока мороз хватал нас морозными лапками за теплые места, заставляя отсиживаться за баррикадами мониторов?

На этот раз я не ограничился двадцаткой — целых тридцать позиций вашему вниманию!

Рейтинг по посетителям:

1. АРЕНА — 481.518 посещений;
2. «Бойцовский Клуб» — 298.678;
3. «Жуки» — 125.844;
4. Destiny Sphere — 74.644;
5. NEVERLANDS — 67.068;
6. GanjaWars — 59.148;
7. ТЕРРИТОРИЯ — 58.159;
8. TimeZero — 56.363;
9. «Рагнарек» — 48.775;
10. MERCENARIES (клановый сайт БК);
11. Wizards World — 41.348;
12. Орден Паладинов (клановый сайт БК);
13. «Смутные Времена» — 32.626;
14. CARNAGE — 23.890;
15. ДОЗОРЫ — 19.040;
16. Странники (клановый сайт БК);
17. «Третья Сторона» — 17.724;
18. ARENA — 16.771;
19. Bloody World — 14.892;
20. «Эволюция» — 13.956;
21. WheelWarriors (клановый сайт БК);
22. Censored (клановый сайт БК);
23. «Пентакор» — 12.625;
24. «Воины и Маги» — 12.191;
25. StalkerZ (клановый сайт TZ);
26. «Планета Энигма» — 9.233;
27. «Лига Героев» — 8.732;
28. ЗОЛОТАЯ БУТСА — 7.985;
29. ТЭЙЛ — 7.232;
30. Brigada (клановый сайт БК).

Удивляет третье место «Жуков» — вроде бы практически никто из знакомых на нее не «присел», а рейтинг — го-го-го! Может быть, тараканы бега — чисто российское увлечение?

Ужасает засилье БКшных кланов с их сверхпосещаемостью. Это еще раз доказывает, что на первом негласном месте до сих пор стоит БК, а на втором... TZ, так как один их сайт все же затесался в тридцатку.

Появился, кажется, первый TZ-клон: «Третья Сторона». Пока игра находится в стадии бета-тестинга, но уже привлекает к себе внимание геймеров.

Из новинок также могу отметить игру «Планета Энигма» — навскидку, стратегия с элементами файтинга.

Кое-как добрался до двадцатки Bloody World, совершенно корявое и невразумительное детище украинских разработчиков. Или все-таки многое изменилось с моего последнего захода туда? Нужно проверить...

А на сегодня новостей больше нет. С вами был Кирилл Талер, со скиллами, понтами, непроброшенными стагами, артефактным мечом, живительным калачом, убойным «калашом»... попрощался — и ушел!

Удачной весны!

Разработчик: Techland
Издатель: не объявлен
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: II квартал 2006

Yaroslavos

CALL OF JUAREZ 2

Скажите, сколько польских проектов можно увидеть на рынке компьютерных игр? Лично я, если не считать анонсированного уже года два-три тому «Ведьмака», ничего о польском геймдеве не знаю. Стыдно, однако... Вот и решил я заполнить этот пробел, да не только в своем, но и в читательском кругозоре.

Итак, поляки решили порадовать мир шутером. Логично — как минимум, востребованный рынком жанр...

Но. Антураж Call of Juarez — Дикий Запад. Да-да, именно тот Дикий Запад, с крутыми непотоптанными героями, широкими прериями, золотой лихорадкой, шерифами с блестящими бляхами на груди и прочая, прочая, прочая. То есть, перед нами классический вестерн.

Воистину, вестерн — жанр интересный.

Вспомним хотя бы, с чего начинался Голливуд. Да-да, когда-то и американское кинопроизводство еще было молодо (как, в общем, и все тогдашнее мировое кинопроизводство) и... Нет, не зелено. Малобюджетно.

Хотя что такое «малобюджетно»? Тогда ведь в кинобизнесе и сто тысяч долларов деньгами считались.

Снимались и дорогие единичные проекты. А что делать начинающему режиссеру? Новичков отсылали зарабатывать деньги, известность и репутацию дешевым, но отнюдь не легким способом — снимать вестерн.

Посудите сами — сколько затрат потребует такого рода кино?

Актеры? Да ведь недоучек из театральных училищ — как собак нерезаных.

Мастерство игры?

Отвечу вопросом: деньги на профессионалов есть? Нету. То-то же. Довольствуйся тем, что есть.

Антураж?

Уже, уже существуют телевизионные павильоны и арендуемые съемочные площадки.

Посмотрите несколько вестернов тех времен. Все действие происходит в безымянных американских городках с населением, не превышающим ста человек. А теперь попытайтесь найти десять отличий среди этих самых городков. Ага!

Вестерн, вестерн тех времен — товар конвейерный, потребителю не привевший и оттого покупаемый.

Вот так и строился Голливуд...

Но вернемся к играм.

Среди игр вестерн тоже нашел свою, пусть небольшую, но все же нишу. В начале девяностых стали довольно популярны электронные тиры в антураже Дикого Запада. Также можно вспомнить недавно вышедший *Gun* и несколько старых 3D-шутеров, которые особого успеха не добились и рассчитаны были на любителя.

Что же нам обещают поляки?

А обещают они нам, ни много ни мало, конкурентоспособный шутер. То есть шутер, который если не утрет нос «Думу 3», Half-Life 2, F.E.A.R. и иже с ними, то хотя бы не потерится на фоне.

Я бы сказал — основания для подобных деклараций есть, что не может не радовать.

Видео, несмотря на свою build-природу, заставляет верить в мощь движка Call of Juarez. Начиная от ландшафтов и моделей, не уступающих по качеству Half-Life 2, и заканчивая интерактивностью самого мира — все свидетельствует о том, что за графику беспокоиться не стоит.

Сюжет



Маленький, затерянный в прериях городок. Банда, которая его терроризирует. Трусливый шериф... Классика. И Священник. Священник, который устал ждать героя и справедливости и взял оружие в руки.



Не сомневаюсь, что в вестернах такой сюжет не нов. Но как для компьютерной игры, вполне сносно.

В общем-то наш герой — человек весьма интересной комплекции, как для священника: высокий, плечистый, лысый. Весьма похож на широко известного Тобиаса Риппера.

Кстати, с профессией главного героя связано несколько приколов от разработчиков.

К примеру, режим проповедника.

Как так — проповедника? Да так. Достает наш герой Библию и произносит пламенную речь о страшной каре и геенне огненной, что грешников ждет.

Враги перестают стрелять, некоторые падают на колени, каются. В общем, забавно.

Но как только вы уберете из рук Святого Книгу, они тут же снова станут на путь греха, то бишь продолжат шинковать вас свинцом.

Несерьезная, но все же возможность пообщаться со своими оппонентами.

* * *

Непременными атрибутами Дикого Запада являются револьверы, которых у главного героя, как правило, два. Было бы неправильно, если бы этого оружия в Call of Juarez не оказалось.

Система стрельбы из двух стволов переключалась бы прямо из Halo: жмешь правую кнопку мышки, стреляешь из правой руки, тыкаешь левую — соответственно, выстрел из левой.

* * *



Многие нынче ragdoll тоже в наличии. Враги кувыркаются, принимают разнообразные, порой не слишком приличные позы и т.д.

В игре также будет довольно реалистичная и динамичная окружающая среда — помимо ставшей классикой возможности манипулировать стульями, бочками и прочими предметами средних размеров, нам придется поломать голову над несколькими загадками, из разряда «а вот ты догадайся отстрелить вон ту опору, чтобы упала вон та конструкция и открыла тебе дорогу вон на ту локацию».

Интересно, что аптечками для священника служат бутылки с ликером.

Специально для извращенцев разработчики реализуют возможность бить противника ногами.

* * *

Главная фишка, сразу привлекающая к игре внимание масс, — катание на коне.

Пересекать бескрайние прерии пешком не очень-то умно. А вот на быстром коне, да еще с погоней, да еще со стрельбой — совсем другое дело.

И все это отлично реализовано.

Вывод

Признаю, я временами не читаю статью полностью, только вывод.

К чему бы это?

Специалом для таких вот товарищей: игра обещает быть интересным, динамичным, красивым и по-своему оригинальным шутером.

Подводя итоги, скажу: ждать стоит.

По крайней мере, я буду брать.

Frestarter

ЗВЕЗДНОЕ
НАСЛЕДИЕ

Разработчик: Step Creative Group
Издатель: не известен
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: 3 квартал 2006 года

Дорогие читатели, слышали ли вы когда-нибудь о команде **Step Creative Group**? Не слышали? Ну, значит, вы не увлекаетесь квестами. А команда эта, к слову, очень даже интересная. Они уже успели отметиться двумя отличными играми — великолепным *«Звездное Наследие»* и пропитанной украинским колоритом *«Диканькой»*.

Казалось бы, куй железо, пока горячо. Ан нет, оставив все квестовые наработки в прошлом, Step берется за разработку... экшена. Причем не простого, а с такими модными нынче ролевыми элементами. Сами разработчики говорят, что не собираются сворачивать разработку квестов, просто захотелось попробовать себя в новом жанре. Ведь, как говорится, одними квестами сыт не будешь ☺.

У так, сегодняшний пациент носит гордое имя *«Звездное наследие 0: Корабль поколений»*.

Был построен огромный корабль, вмещающий в себя десятки тысяч людей. Корабль-мечта... Корабль-надежда... Корабль — вершина технологического развития человечества... Он несет своих обитателей к далекой планете — новому дому.

Но мечтам свойственно рушиться — так случилось и с *«Кораблем поколений»*. Страшная, необъяснимая катастрофа постигает обитателей огромной машины. Главный герой получает травму и попадает в медицинский отсек. Пока он заживает раны, на корабле происходят странные перемены: экипаж раскалывается на два враждующих лагеря. Что произошло? Каковы причины? На эти вопросы нам и предстоит найти ответы.

Вот такая вот завязка. Не могу сказать, что подобного нигде не было — идея огромного корабля, ставшего домом для тысяч и тысяч поселенцев, встречалась и раньше: в некоторых книгах и играх (навскидку вспоминается рвотно-отстойный *Harbinger*). Но во всяком случае эта тема не настолько заезжена, как киберпанк со злобными корпорациями и фэнтези с задолбавшими всех длинноногими эльфийками и рыцарями на белых конях. Да и, памятуя, какой замечательный сюжет был написан для *«Звездного наследия»*, хочется верить, что неожиданные повороты не дадут заскучать.

Единственное, что меня насторожило, так это травма главного героя. Уж не амнезия ли? Оказалось, нет. Прямо камень с души упал ☺.

Еще одна очень интересная деталь — сюжет игры нелинейен, а точнее, псевдолинейен. То есть существует фиксированное начало и фиксированная концовка, а вот как прийти к этому самому концу, зависит только от самого игрока.

«Корабль поколений» представляет собой экшен от третьего лица в Sci-Fi-антураже, одобренный довольно обширным количеством интересных нововведений. Самое главное в этом жанре — графика, и, положив руку на сердце, на данный момент это самая слабая сторона игры. В принципе, картинка сморится достаточно неплохо, но низкая детализация моделей и слабые текстуры портят

все впечатление. Хотя, по словам разработчиков, F.E.A.R. они переплюнуть не хотят, но движок поддерживает большинство современных технологий, как-то: динамические тени, свет, карты бликов, бампмаппинг и еще куча всевозможных фишек. Игра находится на достаточно ранней стадии разработки, поэтому есть надежда, что все графические недостатки будут исправлены.

Сам же игровой процесс приставляет из себя классический мясной экшен. Бегаем, отстреливаем врагов, получаем удовольствие —

личных видов оружия, будут и вполне мирные — например, взлом замков.

Ну и конечно, какая РПГ без побочных квестов и диалогов? Правда, побочных заданий ожидается немного, но они целиком смогут удовлетворить притязания игрока, охочего до денежек и вещичек. Большое внимание обещают уделить диалогам, всячески способствующими погружению в атмосферу и осознанию сюжета игры. Некоторые моменты без подключения серого вещества пройти будет невозможно. Так что те, кто предпочитают грубой силой силу интеллекта, разочарованными не останутся.

Герой, кстати, будет подвержен генетическим трансформациям. Это как раз те самые навыки, которые растут в процессе игры. Некоторые из них просто дадут небольшие бонусы к параметрам игрока, а некоторые будут наделять его уникальными способностями.

Стоит сказать пару слов об ИИ. Девелоперы честно говорят, что «уделять» им ничего не собираются. Зато противники будут обучены нескольким интересным трюкам, которые, без сомнения, должны сделать игру разнообразнее. Враги смогут действовать группами, менять свою тактику в зависимости от поведения персонажа и его силы. Также вражины умеют менять оружие и боеприпасы, если текущие неэффективны.

Теперь касательно даты выхода. Он намечен на третий квартал этого года. По данным сайта разработчиков, *«Корабль поколений»* закончен только на 30%. И меня одолевают смутные сомнения насчет того, сумеют ли они за полгода доделать игру. Хотя...

Вывод

Несмотря на некоторые технические недостатки, игрушка ожидается достаточно интересная. И если разработчикам удастся воплотить все свои задумки, я думаю, мы все сможем убедиться в том, что наши разработчики тоже умеют делать экшены (*«Веном»* и *«Вивисектор»* не в счет).

И дай Бог этой игре не затеряться среди сонма гигантов, правящих бал в жанре стрелялок.

З.Ы. Автор выражает благодарность компании **Step Creative Group** за предоставленную информацию и помощь при написании статьи.



в общем, все как в старые добрые времена. Но если у игрока нет желания изображать из себя Серьезного Сэма, врываясь в гуцу врагов и вынося противников пачками, то заставлять его никто и не будет. Тактика борьбы с врагами будет зависеть целиком и полностью от выбранного оружия и экипировки. На оружие подробно останавливаться не будем — его много и оно разное. Видов экипировки тоже немало: здесь есть все, начиная от легкого бронежилета и заканчивая тяжелым пехотным бронекостюмом.

А теперь поговорим о самом интересном — о ролевом элементе. Ролевая система с виду достаточно проста, но очень даже интересна. У нас будет возможность прокачать базовые характеристики (stats), умения (skills) и навыки (perks). Ничего не напоминает?

Несмотря на то, что *«Звездное наследие»* — это в первую очередь экшен, обещается, что перспективы развития героя будут достаточно широки. Так, помимо стандартных умений, касающихся прокачки раз-

Разработчик: CCR
Издатель: Codemasters
Жанр: MMOG/3D person
Системные требования: не объявлены (!)
Дата выхода: I квартал 2006 года
Официальный сайт: <http://www.codemasters.co.uk/rfonline/news.php?theme=accretia>



Согласитесь, MMOG нынче в моде. Многие девелоперские конторы одна за другой объявляют о своем новом проекте в этом жанре. И, чтобы привлечь потенциальных игроков, эти самые конторы пытаются создать самую оригинальную онлайн-игру. Одни черпают вдохновение в мифах, другие пытаются создать абсолютно новые игровые вселенные, третьи просто продолжают раскрывать миры, нам уже известные.

Казалось бы, мы уже встречали в играх все, что можно — ан нет! Анонс новой MMOG от Codemasters лишний раз доказал это. В принципе, *Rising Forces OnLine*, о которой пойдет речь, ничего нового не содержит. Она, следуя заветам «Арканума», просто соединила в своем мире технологии и магию. Но теперь о веке пара вспоминать не приходится — нас ждет далекое-далекое будущее...

Да, очень далекое будущее. Люди уже давно привыкли к затыжкам межзвездным перелетам, освоили кучу планет и жили в свое удовольствие. Но человечество лишилось всего, когда одна из научных экспедиций нашла в леднике абсолютно новый психотропный вирус. Ученые с жадностью начали изучать находку, пока не поняли, что уже заразились вирусом. Зараза быстро распространилась среди людей, вызывая у них непреодолимую жажду разрушений. Спустя некоторое время агрессия полностью захватила человеческий разум, и началась ядерная война. Когда всякая жизнь на нескольких планетах, включая Землю, была полностью уничтожена войной, нетронутые вирусом люди бежали в галактику Novus. Но когда вирус добрался и до Новуса, беженцы поняли, что с ним надо бороться. Начались бесконечные эксперименты, исход которых был неодинаковым для населения различных планет. Жители планеты Accretia не придумали ничего лучше, чем почти полностью роботизировать себя, население планеты Cora нехило развило свои умственные и магические способности, а союз планеты Bellato, видимо, просто усилил себе иммунитет.

Вот так разработчики подошли к созданию игровых рас. Получается, мы можем поиграть только за людей, но очень уж различных. Вероятно, под действием все того же вируса все три описанные «расы» враждуют между собой. Все против всех.

Теперь о расах (все же будем считать их именно расами) поподробнее. **Священный Альянс Кора** (The Holy Alliance Cora) — местный вариант магов. Всякие достижения научно-технического прогресса им чужды, а вот магические умения развиваются очень и очень быстро. В арсенале Альянса Кора — всевозможные заклинания атаки и поддержки, и лишь на высоких уровнях персонаж сможет призывать себе телохранителей, внушающих уважение своим видом. **Империя Аккретайн** (The Accretian Empire) — это различные легкие роботы, имеющие возможность в любой момент трансформироваться в турели (☺). **Coros Bellato** (The Bellato Union) — нечто среднее: они довольно неплохо разбираются в технике, вживляют себе всевозможные имплантанты, но при случае могут кастануть и какую-нибудь магию. Особенностью этой расы является возможность постройки бронированных мехов.

Игровой процесс RF OnLine сводится к методичному уничтожению всех представителей других рас. Примечательно, что хоть в игре и будут различные существа, управляемые компьютером, основной целью для персонажа станут все же не они — игра ориентирована на PvP и RvR (раса против расы). Из этого вытекает и система прокачки персонажей: в игре всего лишь четыре класса (воин, рейнджер, маг и специалист (о нем — позже)), но у каждого будет просто огромный ворох умений с возможностью повышения уровня любого отдельно взятого умения. Игровой баланс создается в первую очередь именно для взаимодействия одного умения с другим. Заявлено также, что именно уровень умения, а не персонажа, является нашим показателем боеспособности.

Развившись до определенного (пока не указанного) уровня, персонаж получает воз-

можность стать специалистом. Для каждой расы это звание сулит различные способности — Bellato смогут управлять мехами и апгрейдить их, Cora — призывать себе в помощь магических существ, Accretian — неизвестно ☺. Кроме того, у любой расы класс «специалист» подразумевает возможность стать крафтером.

Бои будут проводиться не только ради прокачки персонажа, но и ради контроля над ресурсами. При захвате шахты начнется накопление такой вроде бы руды (наверное, какой-то спецовой...), которую впоследствии можно будет истратить на создание новой вещи, апгрейда уже имеющейся etc.

Визуальном плане RF OnLine выдает довольно приятную картинку, обильно сдобренную спецэффектами во время боя. К слову, модели персонажей выполнены в анимешном стиле, что сразу же подтолкнуло многих прикрепить к игре лейбу «Клон Линейки».

Если не графическое исполнение, так уж максимально возможное количество игроков на одном экране (грядут межрасовые разборки, не забыли?) точно заставит не раз и не два задуматься о системных требованиях ☺.

Нас ждет довольно неоднозначная игра. С одной стороны, вроде бы и оригинальная, с другой же — PvP-ориентированность и анимешное исполнение указывают на корни, берущие начало в Lineage. А вообще — да ну их, эти «корни»! Игра уже во всю юзается азиатскими геймерами, и плохих отзывов от них пока не слышно. Хотя, может, они и есть, но корейского я не знаю ☺.

Все равно, каждый потом сделает свои личные выводы...

З.Ы. Обидно, что уж слишком мало информации по игре. Сплошной «Coming Soon». Это же локализация, а не разработка!



Jason Back

Че Гевара: Боливия

Разработчик: Antitank
Издатель: Media World
Системные требования:
✓ минимальные: P 3/Athlon 1 ГГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 200 Мб на винчестере
✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 200 Мб на винчестере

Команданте революции. Товарищ Эрнест Че Гевара. О тех 39 годах, что он прожил, сказано уже очень много. Для многих этот человек стал образцом, кумиром, примером для подражания. Но вот для ребят из российской компании Antitank товарищ Че является не более чем оберткой, причем оберткой для далеко не самой лучшей конфетки. В самом деле, что может привлечь лучше, чем образ знаменитого революционера? Разве что образ знаменитой порномодели, но это уже тема для статьи Талера ☺.

Где мой стул?

После запуска игры я по привычке откинулся на спину, готовясь посмотреть вступительный ролик — но как ролик у игры, так и спинка у табуретки отсутствовали как явление. В общем, навернулся... Так что игра для меня началась с потирания ушибленных мест и тяжких размышлений о бюджете этого проекта. Ладно, может, всю свою силушку немейниную разработчики бросили на игровой процесс, а не на красочные ролики? Это, конечно, не совсем хорошо, но тоже не смертельно.

Впрочем, как выяснилось, экономистов в этом проекте было больше, чем дизайнеров, художников, программистов и уборщиц вместе взятых. Экономия на всем торчит из всех дыр, меню некрасиво и неудобно, настройки графики и звука сведены к минимуму, после запуска игры обнаруживается, что и на сценаристах сэкономили, ибо сюжета у игры нет. Нас «порадуют» набором ничем не связанных миссий. Впрочем, в одной из лучших тактических игр Commandos тоже не было более-менее связного сюжета, однако игра-то вышла отличная! Чего же, спрашивается, не хватает **«Че Геваре»**? Атмосферы. Вместо ожидаемых мною революционных речей, я получил максимально сухие и краткие брифинги, типа: *«Направляйтесь к мосту и проведите диверсию, после вернитесь на базу»*. Зачем и почему мы должны взрывать тот или иной мост? Зачем атаковать некую базу противника? Кто поставил табуретку вместо стула за мой комп? Разработчики не посчитали нужным объяснять.

Тактика для чайников

Игра тактическая, следовательно, должны быть какие-то составляющие тактики, подумали разработчики. И таки да, составляющие есть. Первая из них — это полное отсутствие экономики (символично, после слов об экономии на сценаристах и прочем). Строить войск нам никто не разрешит. Впрочем, нанимать солдат и (или) получать подкрепление нам тоже никто не даст. Новых борцов за революцию мы будем по-

лучать при захвате нейтральных поселений, разбросанных по всей карте. Подобная система уже была в нескольких играх, но в этой девелоперы наворотили чего-то непонятного. Просто при взятии очередной захудалой деревушки нам подкрепление либо дадут... либо нет — третьего не дано. По каким критериям определяется количество получаемых войск, нам опять-таки никто не объясняет. Видимо, на это влияет фактор удачи, других вариантов мне в голову не пришло.

Раз уж я заговорил о пополнении, стоит, пожалуй, хотя бы одним словом упомянуть о классах солдат. Их в наши загребущие ручки, помимо самого товарища Че Гевары, дадут аж семь штук: **пулеметчик, штурмовик, снайпер, минометчик, сапер, инженер и медик**. Всех этих ребят мы уже сотни раз видели-перевидели в других стратегиях и тактиках, но здесь акценты немного сдвинуты, сказываются особенности... нет, не партизанской войны, особенности местного AI. Здесь наиболее эффективные бойцы — это снайперы и минометчики, потому что на их огонь вражина никак не реагирует. Ну, подумаешь, голову кому-то оторвало... мало ли, давление, наверное, резко подскочило. Ничего, полегит, отдохнет, глядишь, и оклемается. Так что не забудьте экипировать свою команду снайпером, если уж вы рискнете играть в эту игру. Кроме того, не забудьте взять в команду пару саперов — без них тоже никак, это в других стратегиях минные поля, как правило, встречаются не так часто, но не в **«Че Геваре»**. Здесь их **ОЧЕНЬ И ОЧЕНЬ МНОГО**, настолько много, что без горячих боливийских парней с миноискателями никак не обойтись. Медики — тоже brave ребята, иногда без них сложновато. Солдат в наше распоряжение дают мало, так что не забывайте лечить раненых. Пулеметчики и штурмовики годятся только для прикрытия снайперов, минометчиков, медиков и саперов, потому как в атаке толково проявить себя не могут. Плюс ко всему, всем этим горе-революционерам надо постоянно тыкать курсором, куда идти и что делать, а то они так и будут стоять на месте и мечтать о светлом независимом будущем ☺.

Все вышесказанное, в куче с тем, что противник старательно компенсирует свою тупость **ОГРОМНЫМ** численным перевесом, сводит всю тактику к двум эффективным вариантам: либо отлов и истребление супостатов по одиночке, с последующим отступлением в леса и лечением подбитых в боях за революцию братков (а иначе эти небритые морды и не назовешь), либо снайперский огонь из укрытий, на который, как уже было сказано, враги забили большой боливийский... то есть, никак не реагируют, я хотел сказать. Боты могут часами ходить по трупам своих соратников, лицезреть сваленные в кучу трупы и мило бол-



тат с безголовым товарищем. Но не дай вам Бог попасться им на глаза! Еще одно тактическое нововведение состоит в том, что если ваших солдат заметит хотя бы один враг, то об этом сразу узнает вся база, и все незамедлительно сбегают посмотреть, кто же это такой к ним приполз. Учитывая то, что противники стреляют ничуть не хуже воюющих за Че Гевару солдат, любая массированная атака заранее обречена на провал.

Вторая составляющая тактики связана с самим команданте. Вам еще не надоели игры, где нужно охранять болванчиков, после смерти которых наступает полный... гымовер? Нет?! Тогда получайте еще одну, потому что после смерти Че Гевары игра заканчивается! И учтите, что спрятать его в дальний конец карты и тем самым оградить от боевых действий, не получится. Войска революции невелики, а товарищ Че здесь человек-оркестр: он и сапер, и инженер, и спортсменка, и комсомолка, и просто красивая де... эээ... в общем, мастер на все руки. Так что в первых миссиях, пока вы не набрали солдат разных специальностей, без него — как без сохраненок. Никак, то есть.

Третья и последняя для этой игры тактическая составляющая — возможность захвата техники. Танки и прочая бронетехника эффективна, но не эффектна. Модели техники какие-то игрушечные и ненатуральные. Опять-таки, сказывается экономия на всем, техника даже названий не имеет, легкий танк — это именно легкий танк, и никаких тебе Т-34 или «Тигров».

В Боливии, видимо, водительские права выдают только при наличии высшего технического образования, поэтому технику могут водить только инженеры. Ну и еще сам Че Гевара, но ему и так можно.

Мои ночные кошмары

Графика здесь рулит... ну просто заруливает игра начала восьмидесятых. Кислотная зелень и блеклый песок вызывают ностальгические воспоминания о втором «Варкрафте». Солдаты, судя по походке, все поголовно страдают геморроем. Техника мигом разворачивается на девяносто градусов. О взрывах и пожарах я вообще молчу — их, похоже, тоже спланировали из того же второго «Варкрафта». Вам еще недостаточно? Мне эта игра уже в кошмарах начала сниться. Сижую я, значит, за компом, наслаждаюсь красотами «Генералов», и вдруг свет тухнет, колонки страшно орут, пиво теплеет и разливается, а по телику начинается «Моя прекрасная няня». Но это еще не самое страшное. «Генералы» вдруг становятся яркими и плоскими, танки скукоживаются двигаются как пьяные гусеницы, от солдат остаются лишь бледные контуры, кое-как окрашенные неумелой детской рукой. Я в ужасе смотрю на эти спрайты, везде спрайты... спрайты... спрайты. Потом выходит пехтура, их походка похожа на походку нездоровых зомби, следом за ними едет техника, которая, судя по всему, прикатила из какой-то игры начала девяностых. Я в ужасе хватаю топор и начинаю рубить... на тебе, пада, получай, получай! Но ничего не происходит, контуженные зомби все прут и прут, техника дергается и визжит, а трава становится все более и более кислотного цвета. «Жень, ты чего?» «Это сон... это сон!!!» — кричу я! Фух, пронесло, кажись. «Оксана, не поверишь, такая дрянь приснилась». «Тебе надо поменьше за компами сидеть, так и до психушки недалеко». Да уж, права она, от ТАКИХ игр до психушки совсем недалеко.

Звук подстать графике, он булькает и пумкает, шмыгает и скрипит, но более похожим на реальные выстрелы или марш не становится. Про музыку говорить стоит? Скажу, пожалуй, что она совершенна. Просто совершенна... совершенно не соответствует обстановке. Не становится более боевой во время схваток и не производит никакого хорошего впечатления.

Геймплей здесь нудный и затяжной. Ни одной интересной находки за всю игру. Среди «фич» упоминается возможность захвата зданий для дальнейшей обороны, но и тут разработчики напортачили. Складывается впечатление, что в Боливии дома строят из картона, уж больно они хлипкие и ненадежные. Толку от этих зданий никакого, только бойцов под выстрелы подставите. Возможность захвата техники, участие товарище Че Гевары в боях и от-

сутствие экономики — это тоже «фичи». Да уж, тут невольно вспоминается поговорка: «На безрыбье и ж*** соловей».

Вся игра и весь геймплей состоят из ленивого отстрела супостатов из кустов. Отстрелялись, прочитали очередной куцый брифинг — и вновь борьба непонятно за что и непонятно с кем. Сами понимаете, что на динамике это положительно никак не отражается. Игра нудна, нет ни напряжения, ни адреналина. Как уже было сказано, лобовая атака заранее обречена на провал. Батальных, массовых миссий здесь просто нет. Так и проходим уровень за уровнем, сидя в кустах и неспешно отстреливая тех болванов, которые воюют против нас.

Что радует, так это миссии, которые, хоть и нудны, и однообразны, зато — слава Че! — коротки. Игра проходит буквально за вечерок-другой. Но вот нервы вы можете испортить себе на год вперед. Так что тем, кто страстно желает попасть в клинику к Кертису, прошу сюда, после этой игры вы там непременно окажетесь.

Неужный вывод

Нужен ли вывод? (Нужен, а то статья до двух полос не дотягивает — прим. жадного автора)? Игра — сплошной минус и экономия на всем. Кертис любит иногда писать, чего игре не хватает для того, чтобы стать шедевром. Взяв с него пример, скажу, что этой игре не хватает решительно всего. Не хватает нормальной графики, не хватает нормальных брифингов перед миссией, не хватает нормального интеллекта у противника, а вот геймплея... здесь вообще нет. Более того, глядя на это, я могу уверенно сказать, что по-



ка весь «стафф» не поменяют, эта компания нормальных игр выпускать не будет. Видимо, деньги, полученные на разработку, программисты компании Antitank пропили в первый же вечер, а потом наляпали кое-что и кое-как. Взять бы этих разработчиков и... (длинный список пыток), а под конец заставить круглосуточно в свое ДЕТИЩЕ играть!

Кстати, по Сети ходит тихонький такой слухок, что разработчики на этом не остановятся, нас ждет еще один тактический шедевр (жду с нетерпением ☺). Так как пока неизвестно, что это будет, и как оно будет рекламироваться, запишите где-нибудь на видном месте: «Ни в коем случае не покупать игры от компании Antitank!!!».

Непонятно, для чего эта игра вообще выпущена (впрочем, о чем это я, ясен пень — для того, чтобы денег заработать) в конце 2005 года. Выпущена после «Сайлент шторма» и «Панзерсов». Российские разработчики явно халтурят, ибо употреблять такой продукт не только не полезно, но и вредно.

Чуть не забыл сказать. Граждане, это аддон!!! Только и удивляйтесь — умудряются же наших потребителей дважды кормить одним и тем же.

ЧЕТВЕРТИЙ МІЖНАРОДНИЙ
КИЇВСЬКИЙ
ФОТО
ярмарок
18–21 травня 2006



Міжнародний Виставковий Центр, Київ, Броварський пр., 15

Традиційна та цифрова фототехніка
Фотоматеріали та аксесуари
Прикладна фотографія та фотопослуги
Мобільна фотографія
Семінари і майстер-класи
Фотовернісаж
Конкурси аматорської фотографії
Фотоконкурс «Мій Canon»
Фестиваль міжнародних фотоконкурсів
Фестиваль рекламної фотографії «Майстер»
Конкурс мобільної фотографії «Золотий MMS»

ІНФОРМАЦІЙНА ПІДТРИМКА:

Chip, Digital News, Digital Photographer, Digital Photo&Video Camera, E-Photo, Foto&Video, Hi-Tech, Mobile News; МиК, Мир зв'язи, Мой комп'ютер, Потребитель, ТЗ, ТВ-Парк, Фото Мир України, Фотомагазин

ОРГАНІЗАТОРИ:

ITE (Великобританія)
Premier Expo (Україна)
IBЦ Реал (Росія)
Гільдія рекламних фотографів

ДИРЕКЦІЯ:

тел./факс: +380 (44) 451-4160,
+380 (44) 451-4161
e-mail: info@photofair.com.ua
www.photofair.com.ua

тел./факс: +7 (812) 717-6089,
+7 (812) 717-6446
e-mail: info@real-fair.ru
www.real-fair.ru

ІНТЕРНЕТ ПІДТРИМКА:

www.minilab.com.ua
www.mabila.ua
www.hi-fi.ru



P.S. Кстати, в поисках разработчиков выяснилось, что игра была доступна еще в 2003 году по адресу <http://downloads.gamezone.com/demos/d9870.htm>, 73 Мб. И зачем было выпускать ее отдельным диском в 2006?!

Светлана БУРЧАК aka Veda

THE GREAT ART RACE

Разработчик: Ascaron Entertainment
Издатель в СНГ: «Акелла»
Жанр: экономический симулятор
Системные требования: P 3-700 МГц, 256 Мб,
32 Мб видео

Предисловие и вступление

Наше повествование начинается в самом центре Европы — в Берлине, в 20-е годы 19-го столетия. Это время можно с полным правом назвать самым настоящим расцветом жизни и... моим любимым периодом истории. Закончилась первая мировая война, переписавшая историю человечества, перестала существовать как государство царская Россия, в Камбодже уродилось много риса, ну и т.д., и т.п. ☺. Подчиняясь неумолимому прогрессу, начали расти города, на улице стало появляться все больше автомобилей, был внедрен общественный транспорт — автобусы и трамваи.

Морями овладели пароходы, а землей — поезда. Уже не неделями тархтеть в карете по проселочным дорогам, путешествовать стало гораздо проще и быстрее.

Предприниматели осваивают Старый и Новый свет, основывая колонии и возделывая плантации. От производства разнообразных товаров и экспорта их в бурно развивающиеся города они получают огромные прибыли. Научно-техническая революция входит в повседневную жизнь и помогает владельцам плантаций в достижении успеха.

Города растут и вверх, и вширь, и в Нью-Йорке строятся первые небоскребы. На улицах слышится джаз, под впечатлением которого у слабых умом появляется желание нарисовать что-то абстрактное.

Наш дорогой дядя Вальтер нажил огромное состояние, и всю жизнь тратил деньги на самую большую свою страсть — коллекционирование картин. Он собрал лучшую коллекцию, которая содержала по шесть картин каждого из его любимых художников. Но однажды коллекцию украли. (Возникает вопрос: «Ее что, не охраняли?») И чуть позже картины стали появляться на аукционах по всему миру. Причем на каждый оригинал приходится одна подделка и одна копия Вико Вермеера, великого фальсификатора, который при писании картины специально допускал небольшую ошибку, чтобы только специалисты могли опознать копию.

Итак, наша задача — скупить настоящие картины и вернуть их законному владельцу. И только тот, кто победит в этой нелегкой конкурентной борьбе, получит наследство дядюшки и всю коллекцию картин. Но, к сожалению — или, может быть, к счастью, — на награду претендуете не только вы: у дяди есть еще 2 племянника и 2 племянницы, с которыми вы и будете соревноваться в этой гонке за антиквариатом. Таков сюжет нового

тайкуна от компании **Ascaron Entertainment**, в который нам, собственно, и предстоит окунуться.

Особенности игровых настроек, или Резко о дяде

Можно выбрать такие варианты игры, как кончина дяди за определенный период, длину которого определяет ваше великодушие и желание играть (2, 4 и 7 лет), и фиксированная цель: картины — набрать 25 призовых очков — или средства — скопить 5 млн. долларов, причем каждое призовое очко будет приравнено к 50 штукам баксов (или наоборот). Потом выбираем количество игроков-людей (так как это может быть пользовательская игра), пол и свое имя — Генри или Элизабет, уровень компьютерных игроков и общий уровень сложности, причем можно сделать пользовательскую игру, задав некоторым игрокам разные уровни сложности. Поначалу лучше сыграть со слабыми противниками, постепенно наращивая сложность, потому как искусственный AI имеет свойство в первую очередь выживать именно вас. Так что, не имея достаточного опыта, можно проиграть очень быстро (что не удивительно).

Потом следуют настройки. Настроить здесь можно:

✓ **исторические события** (длительность появления — от 2 до 10 секунд, или же вообще выключить), которые представляют собой пространственные документы исторически-познавательного плана, не влияющие на ход игры, но позволяющие заполнить пробелы в своем образовании ☺;

✓ **игровые события** — они уже влияют на ход игры, и отключать их нежелательно, а то лишитесь, например, того, что какой-то добрый человек в самое нужное время оставит вам чек на пару десятков тысяч баксов; или ваш багаж застрянет где-то по дороге, и вам нужно будет подождать пару дней до прибытия нового (как будто ваш багаж плавает сам по себе);

✓ а также можно настроить **скорость игры, новостей, подсказки, автосохранение** (в сутках), **показать наличность, громкость музыки и звука** (ее то уж точно не надо отключать, так как она красивая).

Про графику и музыку

Ни на том, ни на другом здесь точно не сэкономили (хотя, конечно, сэкономить на чем-то в тайкуне можно, но глупо ☺), и это очень радует. В игре замечательная музыка и хорошая озвучка. В каждом из 23-х городов, предс-



тавленных в игре, свое неповторимое красивое музыкальное сопровождение. Видно, что композиторы старались, потому что благодаря этой чарующей музыке создается впечатление присутствия в игре и личного переживания за похождения своего героя в каждом из городов. Ну, например, в Сан-Франциско играют отличный блюз, в Нью-Йорке — заводной джаз, в Париже — обалденная медленная мелодия с шарманкой, в Лиссабоне — кастаньеты и гитара, в Мехико — гитары, трубы и мексиканцы ☺, а в Анкаре так и тянет подвигать первыми и вторыми 90 ☺. Я даже записала себе плейлист со всеми мелодиями, сейчас слушаю и наслаждаюсь.

Графика также оставляет только приятные ощущения. Отлично прорисованные изображения городов, качественно исполненные картины (некоторые были изображены в игре только лишь после соответствующего разрешения музеев, о чем свидетельствует специальная пометка). Особенно меня поразил город Амстердам — скриншотик до сих пор висит фоновой картинкой на компе.

Еще тут есть скачки, аукционы, ну и, само собой, карта ваших передвижений и торговых путей, которая, как ни странно, смотрится хуже всего. Возможно, на ней все же сэкономили.

Ход игры

Как уже говорилось выше — вы начинаете в Берлине, где дядя Вальтер зачитывает свое завещание. После этого каждый из родственников разъезжается в определенный город, чтобы построить плантацию. Лучше всего занять самый ближний город, так как пока ваши родственнички будут только плыть к своим будущим плантациям, вы уже будете производить товары. Самый ближайший город — это Анкара, в ней производится чай и кофе. Лучше начать с чая, так как в Лондоне, в котором есть товарный дом, очень любят пить чай, поэтому цена на него выше, чем в Нью-Йорке, где находится второй товарный дом.

Начальных денег хватит на постройку двух плантаций без улучшения их производительности, на пребывание в городе и на поездку в Лондон. Лучше всего построить плантации возле реки, так как в этом месте производительность выше на 10%.

После этого нужно нанять работников, которые автоматически появляются для найма, и выбрать им оплату. Поначалу можно выставить \$1, но потом, в ходе игры, лучше повышать плату, чтобы конкурентам тяжелее было устроить вам забастовку, заплатив определенную сумму вашим работникам. Своему персоналу вы платите по приезду. Но не стоит слишком задерживать оплату, разъезжая по аукционам и скачкам, так как они и самостоятельно могут устроить вам забастовку, забрав при этом половину товаров на складе. Может, вначале это не так уж обидно, но потом, когда товаров на складе превышает за тонну...

Чтобы накопилось достаточное количество товара, придется подождать недельки две. Ведь хотя в меню плантации написано, что она производит, скажем, по 10 тонн в день, на самом деле это за неделю. И чтобы не разъезжать зря, необходимо немножечко побывать в городе, пока все вырастет. А ждать вы будете в отеле, и не бесплатно. Вы можете выбрать побывать в городе пару недель или дней, но лучше разбивать этот промежуток времени на несколько частей для мобильности. Ведь пока вы будете ждать в отеле, у вас могут появиться новые работники, которых не мешало бы сразу и задействовать, а также свои ходы будут делать другие игроки, что будет видно на основной карте.

Итак, вы уже хотите получить деньги. Для этого вам необходимо отправить произведенные товары на продажу. Вы заходите на склад, выбираете количество товара (поначалу лучше весь) и отправляете его, скажем, в Лондон. Стоимость отправки и цена товара указана там же, так что не запутаетесь. После этого вы сами, тоже за определенную плату, отправляетесь в Лондон для осуществления продажи. От Анкары до Лондона 4 дня пути. Вам не нужно просчитывать количество дней самостоятельно, это будет видно на карте, при подводе курсора к определенному городу. Нужно планировать поездки так, чтобы попасть в город в определенный день, — например, на аукцион или на день форвардного контракта.

Прибыв в Лондон, нужно зайти в товарный дом и продать товары. Можно также посмотреть, не свободен ли какой-нибудь форвардный контракт (на будущее) и при желании заключить его.

После того, как у вас появится достаточно денег, можно взяться и за курсы, и за аукционы. Следите за графиком аукционов в галереях, чтобы успевать вовремя. Покупайте картины под самым носом у ваших родственников, и вам будет не грустно играть.

Этакие особенности игры

✓ **Плантации.** У каждого города есть свой статус, определяющийся случайно в начале каждой игры. От этого будет зависеть цена постройки плантаций. Всего есть 15 городов, в которых можно построить плантации. В каждом городе можно производить 2 из 5-ти возможных видов товаров: чай, кофе, табак, шелк, какао. Если вам надоело производить один вид, вы можете сделать смену семян, и вместо, например, чая начать производить табак. И кто сказал, что курить чай нельзя ☺? Промывание почвы даст двойной урожай первый месяц, зато последующие два — минимальный. Если у вас достаточно денег — устраивайте забастовки на плантациях своих противников. Это не только сильно подорвет их финансовое положение, но еще и даст вам дополнительных сотрудников.

✓ **Банки и товарные дома.** Если у вас не будет хватать наличных, банк выдаст вам ссуду автоматически, но возвращать вам придется на 20–25% больше. Или же вы, например, перед аукционом можете взять ссуду самостоятельно. В товарных домах можно заключать форвардные контракты. Но при этом вы уже не свободны, ведь именно в этот день (или раньше) товары должны быть на складе в товарном доме, иначе вам не только не заплатят, но еще и снимут штраф за невыполнение обязательств. Конечно, риск большой, но и прибыли не маленькая.

✓ **Картины и аукционы.** У вас есть возможность купить картины таких стилей: классицизм, романтизм, барокко, импрессионизм, современный стиль, а также стиль Вико Вермеера. В 6-ти городах располагаются художественные галереи, где вы можете пройти курсы определенного стиля художественного искусства, которые дадут вам возможность пользоваться таблицей кодов для определения достоверности картин, а также участвовать в аукционах. Именно в галереях будут вывешены купленные вами картины. Так как победа присуждается тому, кто наберет больше всего денег или призовых очков, стоит, естественно, нагрести и того, и другого. Как добываются деньги, вы уже знаете. А вот больше всего очков присуждается за сборку полной коллекции картин определенного стиля. После того, как вы доставляете картину в определенную галерею, вы получаете очки за ее доставку, будь то оригинал или копия Вико Вермеера. Но, если в ходе торгов обнаружится, что картина не оригинал, — она будет уничтожена как фальшивка.

✓ **Репутация.** Она есть постоянная и временная. Постоянная зарабатывается за покупку отелей, удачную экспедицию, из которой вы привезли что-то ценное для дядюшки (например, коврик из шкуры белого медведя). Временная репутация идет за посещение скачек, ежегодных розыгрышей картин и дражайшего дядюшки. Но так как ему достаточно трудно упомянуть все (в его-то возрасте!), то в следующем году такую репутацию вам придется зарабатывать снова. И если в конце года у вас самая высокая репутация, то значительно повышается шанс выиграть бонусную картину на ежегодной вечеринке.

Отступление и послесловие

Ну что ж, пять игроков путешествуют по миру, строят плантации, выращивают и продают товары.

А я сижу и играю в игру.

Доходы они могут потратить как на приобретение новых плантаций, так и на скупку картин на аукционах.

А я сижу и снова играю в игру.

Они строят друг другу козни, устраивают забастовки и выкупают картины перед самым вашим носом, устраивая вам задержки в пути.

Я болею за любимую лошадку на скачках, посещаю дядюшку и злобно шучу над своими мнимыми родственниками.

Идея проста, но в то же время игра ужасно увлекательна.

Советую и вам тоже поиграть в нее. А я играю до сих пор...

F I S

Яскр

SKI JUMPING
2006Разработчик/Издатель: THQ
Системные требования: Р 3-700, 256 Мб
ОЗУ, 32 Мб видео

Аннотация. Спортивный симулятор прыжков на лыжах с трамплина. Выполнение прыжка от подготовки лыжника и снаряжения до приземления. Основное испытание игры — удерживать равновесие каждую секунду на всех этапах прыжка, точно выполняя движения. В наличии имитация погодных условий. Включает модели 40-ка реально существующих трамплинов Швейцарии, Италии, Чехии, Польши, Швеции, Японии. Возможность продвигаться по карьере лыжника от сезона к сезону и вести тренерскую работу.

В этой статье:

- ✓ впечатления от игры;
- ✓ описание прыжка и управления прыжком;
- ✓ краткое описание модели карьеры лыжника.

Springen — значит «прыгать»

Просто прыгать на лыжах с трамплина. Сначала я тоже думал, что все очень просто — и даже скучно. Но нет — это особенная вещь, прыжки на лыжах с трамплина. Если вы знаете, что такое танец — это танец. Если вам знакомо ощущение свободы после потрясения — это оно.

Это не сноуборд, фристайл или слалом, где нужно выполнить какие-то особенные движения. Здесь движение одно и то же. Его просто нужно выполнить идеально.

Прыжок с трамплина — это как короткое, но яркое упражнение в медитации, возможность сосредоточиться и почувствовать прикосновение к небу в решительном порыве. Сначала подавить себя, ограничить стенами трамплина, лишить возможности отказаться в любую секунду; пробудить животный страх перед неизбежностью — оттолкнуться от всего, сработать, подобно пружине, вспорхнуть, раствориться в прыжке на несколько тягучих секунд...

Ты летишь и знаешь, что никто тебя не держит и не поддерживает, что твоя жизнь зависит от выдержки и от того, как ты почувствуешь лыжи, их длину и упругость, в какой момент выпрямишь их, приближаясь к земле...

...Земля приближается: синяя полоса, красная полоса — твой финиш между ними...

Лыжи становятся параллельно сами собой, удар об землю, горизонт прыгает — и ты скользишь последние метры.

А за тобой оседают невидимые фейерверки.

Что в игре осталось от лыж

Представьте себе настоящий прыжок с трамплина. Нужны годы тренировок, чтобы привести свое тело в надлежащее состояние, при котором ты ничего себе не сломаешь. И все равно существует определенный риск того, что твое тело, обла-

дающее признаками физического объекта в реальности, подчиняясь физическим законам реальности, совершит физический переход в состояние перемещенных групп атомов, свойственное мертвой плоти, утратившей целостную форму человеческого тела.

Этот фактор риска из игры исключен. Естественно. Поэтому возвышенные человеческие ощущения риска и достижения мы будем искать в той форме, в которой разработчики их нам подали.

Вы сразу спросите: в чем смысл прыжков на лыжах, где здесь драйв?

Смысл и драйв прыжков с трамплина, я думаю, в том, чтобы отбросить все побочные мысли, настроиться на один-единственный особенный всплеск усилий, принять все решения на интуиции и прочувствовать, как напряжение разгона взрывается в полете, раскрываясь, как крылья, во все небо. Это не тот спорт, где можно и нужно долго думать и взвешивать все факторы в процессе, но этот все же тот спорт, где важна подготовка; спорт, в котором ты попытка за попыткой ищешь свой прыжок.

Компьютерная игра не способна передать напряжение мышц, возникающее в реальности, но она отлично передает состояние духа. И прыжок можно искать на компьютере, не дожидаясь зимы и не расстраиваясь по поводу того, что она кончилась. Искать, найти и повторять раз за разом.

Это особый вид драйва — поиск прыжка. Ты всегда в напряжении, думая о Прыжке, и время от времени всплески жизненной энергии в тебе становятся сильнее, когда ты реализовываешь свои ожидания. Можно даже сравнить это с грозой и ударом молнии, если хочите.

Динамика игры позволяет ощутить все это: ожидание следующего прыжка, концентрация на разгоне, ответственность за точность в момент отталкивания, поиск равновесия, когда нет опоры, — и блестящее приземление между синей и красной линиями.

Прыжок

Прыжок нужно не просто выполнить — его нужно построить. Сначала анализируем снежное покрытие и подбираем воск для лыж. Это так, скучноватая мелочь, необходимая для ощущения процесса. Дальше все свершается уже на трамплине.

Итак, наш лыжник сидит на жердочке, свесив ноги в лыжах вниз. До старта — 5 секунд, за которые необходимо бросить взгляд на красно-белый полосатый «носок» и приготовиться противостоять ветру. С ветром необходимо войти в гармонию, ощущение равновесия с боковым ветром вырабатывается после нескольких экспериментов. Ты не думаешь: «Вот сейчас я передвину мышку на 3 миллиметра и выровняюсь при ветре, при котором носок вьется в эту сторону», — ты просто подаешь руке



верный сигнал, соответствующий направлению и силе ветра. Я упираюсь мизинцем в стол, чтобы точно передвинуть мышку — настолько малые нужны перемещения, чтобы не нарушить баланс своими руками и не наклонить лыжника в сторону, противоположную наклону от ветра. Результат неточности может быть разрушительным.

Кстати, на то, чтобы найти равновесие при ускорении, времени не так уж и много, не больше 15–20 секунд; это означает, что лыжник набирает скорость, устремляясь вниз по наклонной прямой, и с каждой секундой видит, как приближается край трамплина. На параболическом прогибе нужно успеть найти отрезок взлета, собраться и выпрямиться, абсолютно точно приняв решение, когда сделать и то, и другое. Причем реализовать это, нажав и отпустив левую кнопку «мыши», не дернув рукой, чтобы не сбить равновесие!

Уфф... впрочем, дух переводить некогда. Твердого покрытия трамплина больше под ногами нет, а равновесие держать все еще надо — да еще и свести лыжи в V-образную позицию, сомкнув задние концы... что делается плавным движением «мыши» на себя. При этом, если движение будет слишком медленным, вы не успеете собраться и финишируете отдельно от своих лыж. Если оно будет слишком резким, вы утратите равновесие и выполните фигуры фристайла лежа.

В полете, я вам скажу, ощущения времени уже нет. У вас нет времени на то, чтобы подумать о времени. Изменить вы что-то сможете уже только в следующем прыжке. Такой метод и составляет поиск прыжка — ты принял решение заранее, сделал все, как запланировал, не имея возможности исправить по ходу, и ты посмотрел на свои неудачи и успехи, вычисляя следующую попытку. И на протяжении всего прыжка находился в напряжении, ожидая разрешения своих предположений.

Это помимо вполне реально возникающего чувства, что ты находишься в небе — свобода, полет, никакой поддержки, абсолютно самостоятелен.

И очень быстро падаешь на землю.

...Земля приближается. Взлетев, умей и приземлиться — для этого лыжи возвращают в параллельное положение. «Мышь» плавно подается от себя, одновременно с прижатием левой кнопки в момент контакта с землей. Вычислить, когда «войти в приземление», можно только по тени.

Чувство достижения

В конце прыжка можно просмотреть и сам прыжок, и какие-то процентные оценки множества критериев. В основном это касается точности выполнения и времени, когда действие совершили. То есть, существуют некие, известные машине показатели, в какой точке нужно было успеть войти в прыжок, как выдержать баланс при ускорении и все такое. Цифры в процентах что-то говорят... но очень приблизительно. Оценить свои достижения можно, только сравнивая цифры с ощущениями, потом новые цифры со старыми цифрами и с новыми ощущениями. В общем, цифры нужны для того, чтобы понять, нашел ли ты свой прыжок с точки зрения компьютера или нет. Опять же, для карьеры цифры важны — они перемещают вашего лыжника по списку.

Вот, я сказал все, что хотел, о прыжках с трамплина в **SKI Springen 2006**. Теперь о более строгом и глобальном режиме игры.

Карьера

SKI Springen 2006 — игра в некотором смысле ролевая, в ней можно прожить жизнь, напоминающую жизнь спортсмена, — если считать, что спортсмены ничем, кроме спорта, не заняты.

Сначала создаем нового лыжника. Ему нужны будут страна и имя, а также характеристики, спортивные и социальные. Спортивные влияют на выполнение собственно прыжка, а социальных всего две, «Переговоры» и «Популярность», и они нужны для общения с прессой, спонсорами и тренерами.

Карьера начинается в Юношеской Лиге. Набирая как можно больше очков за выполнение прыжков, вы постепенно доберетесь

до Мирового Кубка. Сложность возрастает с крутизной холма и составом снежного покрытия, не говоря уже о плохой погоде.

Продвигаясь в своей карьере, вы также открываете и разнообразные состязания за уникальное снаряжение. Суть соревнований в том, чтобы набрать определенную скорость при разгоне или выполнить идеальный прыжок, который заметят телевизионщики (telemark).

Карьера также полна ролевых моментов, но все они так или иначе связаны с продвижением к Мировому Кубку. Вам могут предложить рекламу на ваш комбинезон и платить за соревнования, или же кто-то из соперников поспорит с вами, что займет более высокое место в таблице. В итоге вы получаете деньги на закупку оборудования и воска. Конечно, можно еще заехать к маме и наесть себе лишний вес, что повлияет на вашу аэродинамику.

Перед каждым соревнованием происходит тренировка. Выглядит это так: нажимаешь кнопку, тебе выдают твои новые цифры. С тренером получается лучше и точнее. Но в конечном счете все зависит от модели «мыши» ☺.

В подготовке главное — воск для лыж. Он создает нужное скольжение. Воск наносится на лыжи в виде смеси.



Ее составляют согласно прогнозу погоды: состав снега (крупный или гладкий), влажность, температура. Согласно полученным данным закупаются два вида воска, для каждого снега, и смешиваются в процентном отношении. Погодные условия заставляя выбирать из списка длинны в две дюжины восков те, которые могут пригодиться.

Обычно вы смазываете лыжи воском сами, но со временем, заработав некоторое уважение, можете нанять себе для этого специального человека, так называемого waxer'a. Конечно, подобрать его по размытой, прикольно написанной биографии будет трудно, но ничего не поделаешь. Ориентироваться на цену тоже не советую.

На протяжении карьеры лыжник стареет. С одной стороны, не сильно затягивайте с соревнованиями, а то жизнь пройдет. С другой стороны, ваш лыжник может, в итоге, стать тренером и управлять командами на соревнованиях.

Карьера сама по себе суховата и малоинтересна. Она лишь создает ощущение целостности всех прыжков, объединяет их в некоторую реальность.

Вывод

Сравнивая с гонками на автомобилях, мотоциклах и космических аппаратах, сравнивая с летными симуляторами реактивных самолетов и вертолетов, скажу: прыжки на лыжах — это еще одно уникальное ощущение полета.

Morte&Shaman.AD



Разработчик: Syntec
Издатель: Playlogic Entertainment
Жанр: racing
Системные требования:
✓ минимальные: P 4-1.8 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
64 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 4-2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
128 Мб видео

Суета суёт

Куда хочется сбежать, когда суета большого города уже стоит поперек горла, а множество одинаковых зданий и яркие огни мегаполиса давно не восхищают? Правильно, в пригород, на природу или хотя бы в другой городок — поменьше, чтобы подходил для смены обстановки. Вот и для любителей аркадных гонок нужна этакая смена декораций. А то после Flatout урбанистические пейзажи симуляторов стрит-рейсинга порядком надоели. Пора отдохнуть от слепящего блеска разрисованных автомобилей, поражающих разнообразием всевозможных наклеек, пафосных соперников, опостылевших «respect», «where is you fancy ride» и от очередного «прокачивания» машины.

Предшественник нашего сегодняшнего гостя Mercedes-Benz World Racing появился еще три года назад и дал игрокам возможность вдохнуть полной грудью (если не полной, вдыхай какой есть (а точнее, какой дышать ☺)) и ощутить прелесть открытых пространств и «чистых» гонок без каких-либо модных (читай — инородных) добавок. Ну, а сейчас, когда идеология уличных соревнований Вина Дизеля и его «Форсажа» приелись, World Racing 2 — просто подарок всем любителям гонок, которые молились на серию NFS еще до того, как она перешла в разряд «темных», в смысле «иных»... короче, когда обзавелась кличкой Underground.

Приставка «Mercedes-Benz» успешно канула в Лету, уступив место такой привычной для сиквелов двоичке. Думаете, Syntec остался без могущественного покровителя в лице «Даймлер-Бенц», и колесить по бескрайним просторам разных стран придется на безымянных машинах а-ля model 1,2,3/A,B,C, для красоты в игре именуемых «суперспортивная», «крутой джип» или «развалюха»? Ничего подобного! Если бы разработчики облажались в прошлый раз, то вполне возможно, что так бы оно и было. Но победителей партнеры не бросают.

Расширяем горизонты

В игре не просто остались «мерины», к ним присоединились многие другие марки. Если честно, то только за автопарк в World Racing уже можно влюбиться. Никаких вам «мазды», «лансеров», «субару» и прочей ереси, от которой першит в горле. На сцену выезжают: Skoda (Octavia RS, Fabia RS); Volkswagen (Golf I GTI, Golf V 2.0, Golf IV R32, Golf V R32, Touraeg V10 TDI, Race-Touareg, New Beetle RSI и прочие концепты); Alfa Romeo (33.2 Daytone / 33.2 Stradale, 33TT12C, GTV, Nuvola, 156, 156 Racing, 147 GTA, 147 GTA Cup, GT, 8C Competizione, New GTV/Spider); Lotus (Exige Mk 2); Wiesmann, Westfield (Megabus, XTR 4, Eleven);

Pagani (Zonda, Zonda Roadster); YES; Rinspeed; Noble; PGO; Immscher; Caterham; AC Cobra; Sportwagen Manufaktur. А завершает список Mercedes-Benz, в составе около 20-ти моделей. Среди всего этого разнообразия нашлось место как для гоночных машин, автомобилей представительского класса, так и для джипов и ретро.

Не знаю, у всех ли концепт-каров есть реальные прототипы, да и, по правде говоря, названия половины марок я слышу впервые, но количество и качество мне пришлось по душе (эх, еще бы внедорожников побольше). Приятно покататься на «октавии» или первом «гольфе», из которого уже не надо словно из гов... фекалий делать пулю, облепливая десятками обвесов.

Конечно, кому-то может и не понравиться набор средств передвижения. Что же, на вкус и цвет... Хотя нет, кто ищет — тот всегда найдет. Тащите из интернета новые машины и будет вам счастье. Сможете и на черном «бумере» по Майями погонять, а любители отечественного автопрома по достоинству оценят «Победу». Вот что значит поддержка фанатов.

Поведение автомобилей на дороге, как и они сами, оставляет положительное впечатление. Управление отличается не только между классами, каждая машина имеет свои нюансы. Четко различается передний и задний привод. На поворотах надо грамотно пользоваться тормозом. Если не получается — не беда, предусмотрена возможность упростить этот процесс с помощью определенных настроек. Неплохо реализована система заносов. В общем, физика автомобилей, как для аркады, проработана отлично.

Делай деньги, остальное все дребедень

Автомобили — это, конечно, хорошо, но давайте посмотрим, как мы будем ездить и где.

Для начала создаем профиль, где кроме номерного знака непонятно зачем выбираем внешний вид гонщика. Теперь есть выбор между Карьерой и Свободным заездом. Первый режим, как самый вкусный, оставим на потом, а составляющие второго рассмотрим поближе.

В одиночной гонке можно выбрать обычную гонку, гону на выбывание, по контрольным точкам и обучение. Можно настроить число кругов, количество соперников и прочие параметры. Ах да, чуть не забыл, в Свободном заезде все трассы и автомобили нужно покупать. Но не за реальные деньги, это так меркантильно, а за очки, которые вы будете зарабатывать по мере прохождения Карьеры.

Тест-драйв. Выбираем машину, платим за аренду и тестим на одной из трех трасс.



Сплит-скрин. Старый добрый режим для двоих игроков с разделением экрана пополам. Требуется второго контроллера, но при желании его эмулятор можно скачать в интернете.

В *Коротком заезде* aka *free ride* aka режим *свободной езды* выбираем одну из шести областей, автомобиль и просто катаемся, наслаждаясь окружающими пейзажами. Никаких заданий, ограничений, полная свобода. В укромных местах припрятаны бонусы: ремонт, заправка нитро. Можно также найти мойку и придать машине товарный вид.

Что такое нельзя и как с этим бороться

Вот и пришло время перейти к рассмотрению самой занимательной части второго *World Racing'a*, а именно — к карьере. Она, как это ни странно, встречает нас не закрученным сюжетом, не красивыми роликами и даже не покупкой средства передвижения, а просто-напросто вступительным текстом. К слову, никакого сюжета вообще не наблюдается, а упомянутый текст только вводит вас в курс дела, так что перед каждым заездом вас ждет примерно вот что: «Парни снова бросают вам вызов, эта гонка будет сложнее, чем предыдущие — или вы финишируете первым, или выбываете». А бывает и такое: «Во время отпуска на Гавайях кто-то ошибочно принял вас за шпиона, вам нужно ускользнуть, чтобы не попасть в руки спецслужб». То есть все простенько и со вкусом: ничего, кроме оправдания своих действий, вы в ознакомительных словах не найдете.

Простота наблюдается не только в сюжетной части, она сопровождает абсолютно все, что не связано непосредственно с гонками. Так что если вы от этой игры ожидаете кучи обвесов, то вам не сюда, потому как перечень модификаций во внутренностях и внешнем виде вашего авто ограничивается всего лишь цветом, наклейками и дисками. Все, никаких обвесов, никаких намеков на стритрейсинг, больше ничего менять нельзя, даже улучшать и настраивать элементарные характеристики (я бы на некоторые модели наклейки не разрешал цеплять, ибо кодуinstvo). Также невозможно машины покупать... точнее сказать, не нужно, потому что перед каждой миссией нам будут давать на выбор несколько автомобилей, причем в большинстве случаев перечень этого «несколько» будет состоять только из одного пункта ☺. То есть для каждой трассы предназначен определенный автомобиль или тип машин. С одной стороны, это помогает вам проехать все трассы на любимом авто, но зато воплотится в реальность ваша старая и слетка чистерская ☺ мечта — поочередно поехать на всех автомобилях.

Nothing but racing

Нельзя то, нельзя это... назрел вопрос: а что же все-таки можно в этом *World Racing'e*? Как я уже упоминал, можно все, что касается гонок, и на это сделан главный упор. А все остальные составляющие этой игры — не более чем довесок. В принципе, так и должны выглядеть настоящие гонки, то есть ничего нас не должно отвлекать собственно от заездов. Получается, что, ограничив наши возможности, разработчики сделали нам одолжение. Но не будем вдаваться в философские размышления на тему «поленились или позаботились», а просто перейдем к рассмотрению заездов.

Карьерных гонок, в которых вы непременно должны принять участие, очень много, и они со времен прошлой части стали еще разнообразнее. При этом вы не рискуете потерять зрение от того, что разбегаются глаза, потому что доступ к гонкам вы получаете по мере прохождения игры. Тут как раз все проще простого, удовольствие поделено на мелкие кусочки. Прошли парочку гонок — открыли новый турнир, прошли на определенное количество процентов карьеру — получаете новое состязание. И так будет продолжаться, пока вы не осилите все заезды. Последние имеют множество разновидностей.

Игра может вам преподнести как привычные круговые гонки с несколькими оппонентами, так и не менее привычную езду по чекпоинтам. Но на этом фантазия девелоперов не закончилась. Помимо заданий типа «обгони/приди первым/проедь за определенное время» есть более оригинальные цели, на выполнение которых уйдет уйма времени и нервов. Среди этих режимов есть и аналог «подземельного» *drift'a*, смысл которого заключается в аккуратном вхождении в повороты с заносом. Также присутствуют задания, в которых нужно определенное количество раз разогнать свой автомобиль до максимальной скорости или проехать трассу таким образом, чтобы в итоге получить наивыс-

шую среднюю скорость. При этом есть такие миссии, в которых нужно выполнить не одно и даже не два, а сразу массу условий. Вот, например, в одной из гонок мне пришлось со средней скоростью в 120 км/час два раза набирать 230 км/час, при этом нужно было получить сто очков на заносах и не допустить, чтобы уровень повреждений автомобиля превысил отметку 20%.

Наша служба и опасна, и трудна

Не зря я немного раньше упоминал про нервы, потому что игра хоть и занимает положение как раз посередине между жанрами аркады и симулятора, но сложность она переняла скорее от второго. Так что если вы всерьез возьметесь за прохождение, ваша клавиатура не раз испытает на себе приступы вашей злости. И обусловлена эта сложность не построением трасс (на которых иногда приходится отпускать педальку акселерации), не в супер-мега-реалистичности моделей поведения машин и их водителей, и даже не в системных требованиях ☺. Сложность игры заключена в ваших противниках, при этом они будут вас брать не умом и не количеством, а... магией, по-другому это не назовешь. Я не могу найти дру-



гого объяснения тому, как мои оппоненты выигрывают в скорости в таких же условиях и на такой же машине, как у меня. Но хоть какая-то справедливость остается, потому что эти противники в любой момент могут столкнуться с проезжающими мимо машинами или просто-напросто врезаться в столб. И напоследок мой вам совет: не слушайте мануал, который вас постоянно будет настраивать на честную игру, потому что путь к победе в *WR* лежит именно через срезания пути. Главное тут — не переусердствовать.

Графика и звук

Графика — на высоком уровне, и не только по сравнению с прошлой частью, но и вообще. Выбор машин стал шире, уровень детализации выше. Количество и, конечно же, качество квадратных километров на локациях, по которым на манер НФС можно свободно перемещаться даже во время соревнований, возросло. Машины приобрели очень неплохие модели повреждений, так что после нескольких кувырксов не стоит сильно удивляться налипшей грязи и отлетающим дверям, спойлерам и стеклам.

Музыкальное оформление, так же как и визуальное, оставило только положительные впечатления — но если же вам оно не придется по вкусу, то закидывайте в директорию *MyMusic*, находящуюся в папке с игрой, то, что нравится вам.

Вывод

Игра получилась очень занимательной, красивой и... конечно же, сложной. Поэтому я могу рекомендовать ее только любителям аркадных гонок, а тем, кто боится трудностей, — пить валерьянку и все равно играть ☺.

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

ЗИМНИЕ
ИГРЫ

ТУРИН 2006

Необходимое предисловие

Лично я очень хотел бы начать статью про эту игру со слов «...и вот 2K sports предоставили нам возможность повторить (и превзойти) успехи нашей олимпийской дружины...». Но, увы, не получится. Ибо нет их, этих успехов. Честно говоря, тяжело без боли смотреть спортивные новости про выступление наших спортсменов на зимних Олимпийских играх этого года. Не буду, конечно, углубляться в мысли о том, кто в этом виноват и что делать. К тому времени, когда к вам попадет эта статья, Олимпийские игры уже будут завершены, много будет сказано, без нас найдут виноватых... Но осадок останется.

Поэтому логично было бы начать статью со слов «...и вот 2K sports предоставили нам возможность достичь того, чего, увы, не добились Украина на Олимпийских играх...». Но и этой возможности у меня нет. Немного поразмыслив, разработчики решили, что Олимпийские игры обойдутся без участия Украины, и просто не включили их в список сборных, доступных в игре. Вот так. Обидно, досадно... И, наверно, отчасти-таки справедливо ☹.

Зато мы сможем принять участие в соревнованиях, играя за одну из 24-х сборных, среди которых есть и наши ближайшие соседи — Россия и Польша. Немного подумав, я решил играть за Россию, так как она для меня географически ближе ☺. Правда, разницы между сборными нет никакой (если не считать разной раскраски экипировки спортсменов). Как и между спортсменами. Да и знакомых фамилий вы не услышите, вместо имен спортсменов используется «Ваш ник». Короче говоря, разрабы решили не заморачиваться покупкой прав на использование имен спортсменов или же, упаси Боже, проработкой лиц.

На пути к Олимпиаде

Встречают, как известно, по одежке. А в случае игр — по вступительному ролику. Он вызывает сплошное недоумение. Нам показывают нарезку соревнований на ухудшенном (!) движке игры в жутко сжатом виде. Ну ладно, мы и не к такому привычны. Меню игры на удивление аккуратненько выглядит, и даже вполне удобно. У нас есть возможность принять участие в Олимпиаде, состоящей из 15 или 9 этапов (видов соревнований). Также можно поучаствовать в одном виде соревнования на наш выбор. Именно с последнего и стоит начать, чтобы разобраться, что к чему.

В игре представлено 8 видов соревнований. Это — слалом, прыжки на лыжах, конькобежные соревнования, лыжные гонки, биатлон, бобслей и объединенные (по сути — прыжки плюс лыжные гонки).

По слалому никаких вопросов не возникает, играть интересно, но уж слишком легко. Играя в первый раз, вы без проблем займете первое место на среднем уровне сложности.

Прыжки с трамплина выполнены с достойной уважения корявостью. Впрочем, как и некоторые другие виды соревнований. Сейчас объясню, в чем проблема. Во первых, смиритесь — перед вами чистокровная аркада. И управление во всех (ну почти) соревнованиях выполнено в виде мини-игр. Вот и в прыжках применен такой тип управления. Посередине экрана появляется дуга и кружок над ней. Управляя стрелками, вы должны удерживать баланс, а затем в последний момент нажать клавишу прыжка. Но выполнено это все до того неудобно, что хоть плачь. Ну и, под конец, добивают оценки судей. Я, конечно, понимаю, что это аркада... Но

Разработчик: 59 Games

Издатель: 2K sports

Жанр: олимпийские игры ☺

Системные требования:

✓ минимальные: P-1000, 256 ОЗУ, 64 Мб видео;

✓ рекомендованные: P-2000 МГц (или аналогичный Athlon), 512 ОЗУ, 64 Мб видео

судьи завышают оценки раза в два-три ☹. Хорошо хоть, что и вам в том числе ☹.

Конькобежные соревнования реализованы тоже с помощью мини-игры. Вы должны в определенные моменты нажимать клавиши «влево», «вправо». И так на протяжении всего забега ☺. Помню, Талер очень хвалил игру «Фаренгейт» за то, что производя действия в игре, ты чувствуешь, как будто сам только что бежал (прыгал и т.д.), — за счет того, что нужно было бешено молотить по кнопкам. Ну так вот, здесь у вас тоже через пару минут создадутся подобные ощущения. Пальцы будут уставать нещадно, как будто вы только что на этих самых пальцах прокатились по льду ☹.

Биатлон, как вы уже догадались... тоже выполнен в виде набора мини-игр. Для того, чтобы успешно бежать на лыжах, нужно все время максимально возможно поддерживать линию в кружочке. Но не переусердствовать, иначе спортсменка (да, да — видимо, здесь приложили руку феминистки, и играть в биатлоне за мужчин нельзя) устанет и предельная скорость упадет. Стрельба выполнена вполне вменяемо — подъезжаем к точке стрельбы и игра переключается на вид от первого лица. Не удивляйтесь, если во время стрельбы прицел ходит ходуном и не дает прицелиться. Этому есть два объяснения. Первое — вы подъехали к стрельбе уставшим, и у биатлонистки из-за усталенного дыхания дрожат руки. Второе — руки дрожат у вас ☹. Решение — пойти поспать, иногда нужно отрываться от компьютера ☹.

Дальше у нас идут бобслей и сани. Вообще-то это разные виды соревнований, но в этой игре они практически идентичны, так что я их объединю. Ну что тут... Вначале разогнаться посильнее, а потом стараться не тереться об борта ледовой дорожки. Лично мне эти два вида спорта (особенно бобслей) понравились больше всего. Очень хорошо ощущается скорость, создается ощущение, что ты сам несешься в бобе (санях) по этой ледовой дорожке ☺. Ощущение непередаваемое. А самое приятное — понимать, что ты сидишь в кресле и тебе ничего не угрожает. Признаться честно, я бы ни за что не согласился сесть в боб и промчаться на такой скорости (а она иногда достигает 150 км/час). Кстати, мой рекорд в бобслее — 46.7 секунд ☹.

Ну, и последний вид соревнований — «обледененные». ИМХО, разрабы добавили его для ровного счета: на самом деле это никакой не отдельный вид соревнования, а просто поочередное прохождение лыжных соревнований и прыжков с трамплина.

Графика и звук

Графика в игре аккуратная. Просто аккуратная, без всяких изысков. Снег выглядит как снег, модели спортсменов не похожи на буратин, что уже хорошо. Правда, увы, большая часть зрителей на трибунах спрайтовые. Но с этим можно смириться. Зато звук в игре плохонький. Очень. Про комментаторов вообще лучше молчать...

Вывод

Покупать игру не стоит. Потратить деньги можно на куда более интересные игры. А вот если вы увидели коробочку с этой игрой у друга — смело берите, два-три вечера за ней провести можно.

P.S. Чуть не забыл сказать: в игре присутствует режим «хот сит» ☹.

Александр МОЖАЕВ

Action Forms

Action Forms — одна из первых в Украине команд-разработчиков. Этим людям с гордостью можно назвать ветеранами игростроя. Чего стоят только *Chasm: The Rift*, *Carnivores*, *Vivisector* и недавно вышедшая игра «Остров сокровищ»! Здесь радуется все: теннисный стол, кальян, дружеская атмосфера, тепло (несмотря на морозы за окном) и яростный болельщик дядя Вова, который знал Щербидкого и делает ежедневную пробежку. Одним словом, обстановка творческая ☺. Именно в ней я и взял интервью у исполнительного директора **Игоря Карева**.

МИК: На сайте есть немного информации о вас. Появились в 1995-м, формировались до 1997-го. Что вы можете к этому добавить?

И.К.: Команда формируется до сих пор. То есть в 1995-м появился некий костяк. Постепенно собиралась команда. Мы динамичны, потому процесс формирования продолжается и сегодня.

МИК: Сколько человек на данный момент работает в команде?

И.К.: Сейчас работает до 30-ти человек, но эта цифра не постоянна, она варьируется в зависимости от потребностей — от проекта, над которым мы сейчас работаем. Плюс у нас еще есть фрилансеры, которые с нами работают, но команда — это около 30-ти человек.

МИК: Во что играете в свободное время? Кроме настольного тенниса ☺?

И.К.: В большой теннис ☺. Из игр... Я люблю шутеры, такие как *Battlefield*, такие как *Call of Duty*. Гонки, конечно же. Из стратегий — *Warcraft*. Бывает, вечером турниры по сетке устраиваем ☺. Ну и, конечно же, *Quake* по сети...

МИК: Вам нужны сценаристы или своих идей вагон?

И.К.: У нас, естественно, есть сценарист — то есть человек, заданием которого является мегаидея, которая уже потом развивается внутри команды. Но, тем не менее, сценаристы нужны, и мы их привлекаем с целью более детальной проработки сюжетной составляющей игры.

МИК: Какие вас в первую очередь интересуют специалисты?

И.К.: Сегодня нас интересуют две специальности: художники и гейм-дизайнеры.

МИК: Считаете ли вы себя незаурядной киевской командой или монстром, который порвет все стандарты?

И.К.: Провокационный вопрос ☺. Незаурядная... Вероятно, да, потому что тот стиль и те новинки, которые мы вводим в игры, уникальны, всегда есть что-то новое. Конечно же, это есть во всех играх, но у нас всегда есть что-нибудь инновационное, чего еще никогда не было.

МИК: Action Forms — это...

а) Коллектив, где каждый сотрудник — индивидуалист?

б) Творческий потенциал в едином целом?

И.К.: Это своеобразный симбиоз и единства, и индивидуализма. Конечно же, и здесь есть свои плюсы и минусы. Мы стараемся развивать в каждом человеке что-нибудь свое, и, естественно, это сказывается на сложностях управления. Управлять творческими людьми весьма тяжело. Это не завод и не фабрика, где руководствуются клише и штампами. В то время как некоторые игровые компании перешли на политику штампования игр, мы придерживаемся несколько иных взглядов. Каждому человеку нужно дать именно его работу — так, чтобы было интересно и ему, и нам. Чтобы человек видел, что он принимает непосредственное участие и влияет на конечный результат.

МИК: Что слушаете? Фильмы любите?

И.К.: Определенного ничего нет. Люблю хип-хоп, спокойную музыку люблю... Очень нравится Крис Ри. Фильмы.. Из жанров люблю комедии и мультфильмы.

МИК: Планируете посетить «Игроград 2006» с новым проектом? (Это крупнейший конвент ведущих украинских и зарубежных гейм-девелоперских компаний, который ежегодно организует Издательский дом «Мой Компьютер». — Прим. авт.).

И.К.: Да, конечно.

МИК: Цылят по осени считают. С поговоркой согласны?

И.К.: Да, судя по дате выхода игры *Vivisector*, в 2005 году мы их как раз по осени и считали ☺. (Нашиумевшая игра появилась на украинском рынке в сентябре 2005 года. — Прим. авт.).

МИК: Какие у вас отношения с другими киевскими разработчиками?

И.К.: Абсолютно нормальные. Мы часто встречаемся на выставках. В Киеве — на «Игрограде», в Москве — КРИ, за рубежом — ЕЗ. Есть, конечно, игровые компании — друзья, с которыми можно обсудить наши новые технологии, достаточно открыто поговорить, ну а есть компании, с которыми просто: «Привет, привет. Какие планы?»

МИК: Ромеро по образованию сценарист, Лукьяненко — психиатр. Какое образование у ваших сотрудников?

И.К.: Когда основывалась компания, было четыре человека: я закончил факультет менеджмента и маркетинга, второй человек, который наш главный идеолог, закончил этот же факультет, технический директор — программист, а четвертый сотрудник — радиоэлектроник, хотя на данный момент занимается как раз маркетингом.

Ведущий гейм-дизайнер тоже технарь и, тем не менее, занимается дизайн-составляющей.

МИК: Название компании говорит об action'e. Планируется ли в ближайшем будущем разработка каких-либо игр не в этом жанре?

И.К.: Недавно мы выпустили «Остров сокровищ». Нельзя сказать, что жанр квеста в новинку, но, тем не менее, был сделан существенный шаг. Основной причиной работы над проектом стала моя любовь к мультипликации и хорошие отношения с Черкасским.

МИК: Над чем сейчас работаете?

И.К.: На данный момент есть несколько проектов, все они пока что не анонсированы. Первый — это шутер, а второй... Нечто похожее на «ОС», но по мотивам книги «Приключения капитана Врунгеля». О шутере больше пока ничего не скажу, все засекречено ☺.

МИК: Будет ли он похож на «Вивисектор» и каким будет движок игры?

И.К.: В шутере мы используем новый движок — это модернизированная версия движка «Вивисектора» — *AtmosFear*. Там мы добавили очень много нового и интересного, но сказать, что будет в игре, пока не могу ☺.

МИК: Когда ожидается уход игры «на золото»?

И.К.: Есть желание успеть к концу этого года. Мы запустили проект еще в прошлом году и надеемся увидеть его на прилавках к декабрю.

МИК: В какое время происходит основное действие игры?

И.К.: Наше время, которое очень тесно связано с прошлым. Другой мир ☺.

МИК: Довольны ли вы окупаемостью «Вивисектора»?

И.К.: Абсолютно. 1С постарались на славу в плане продаж и PR. Они еще раз доказали, что они лидеры в этой области. Что самое интересное — графическая составляющая была несколько ниже, чем в предыдущих проектах. Мы сделали ставку на геймплей и не прогадали. К примеру, я смотрю черно-белое кино без спецэффектов, без миллионных вложений в фильм, но мне тем не менее интересно. По этому принципу мы и действовали, так как для нас геймплей — это самое важное. 1С приложили усилия по продаже, мы — по разработке игры, потому и окупаемостью мы довольны.

МИК: Какой из ваших проектов наиболее удачен финансово?

И.К.: Наиболее удачным проектом стала серия *Carnivores* в целом. Проект хотя и был сделан очень быстро, но весьма удачно. Радует то, что его по достоинству оценили игроки.

МИК: В *Chasm* когда последний раз играли? (Первый проект компании. — Прим. авт.).

И.К.: Я? Наверное, сразу после выхода ☺. Это 1998–1999 год. Но мы его здесь недавно проходили, буквально на прошлой неделе. Выглядело это так: один человек играл, а все остальные стояли вокруг и наблюдали ☺.

МИК: Что бы вы пожелали читателям нашего журнала?

И.К.: Побольше удачных игр и хороших эмоций!

Алексей ТУР aka leprecon leprecon@rambler.ru

YAGER

Разработчик: Yager Development
Издатель: THQ
Жанр: аркада
Системные требования: Р 3-1000, 256 Мб
ОЗУ, 64 Мб видео

Война вечна

Протейс — планета, богатая редкими полезными ископаемыми. Она поделена на сектора между могущественными земными империями. Это планета, на которой процветает пиратство, торговля оружием и контрабанда. Это планета сокровищ, справедливости и процветания. Это планета, на которой идет война...

Пираты сражаются с патрулями империй во всех секторах. Те, в свою очередь, бьются с восставшими добытчиками и друг с другом. Везде дарит хаос и неразбериха. И в этот самый момент на планету прибываете вы — опытный наемник Магнус Тэйт, с целью возглавить боевые патрули одного из секторов и навести раз и навсегда порядок на этой планете.

Корабли, лазеры, бой

Вот вкратце сюжетная линия футуристической аркады Yager от компании Yager Development. В ней вам придется выступить в роли пилота боевого истребителя Archer и на протяжении 22 увлекательных и разнообразных миссий бороться с пиратами, бандитами, боевыми кораблями земных империй и другими плохими ребятами.

Но все по порядку.

После запуска игры мы попадаем в симпатично оформленное меню, в котором нам предлагают выбрать профиль своего игрока из пяти представленных. Скажу сразу, на игру это никак не влияет, поэтому берите персонажа, какой понравится. После выбора протагониста нам показывают список доступных уровней. Само собой, открыт только первый ☺. Смело нажимаем на него и ждем загрузки. И тут оказывается, что первая миссия — ничто иное, как тренировка. В ней нас научат стрелять, летать и наводиться на цель, что, кстати, немаловажно, так как управление кораблем в «Ягере» весьма своеобразно.

Поскольку это не летный симулятор, выбрать закрылки, катапультировать второго пилота и убрать шасси нам, для взлета не пот-

ребуется, но все же. Ваш корабль имеет два режима полета: парящий и реактивный. В парящем Archer может зависать в воздухе, маневрировать, и ему легче наводиться на цель. В реактивном же корабль развивает большую скорость, поэтому и стрелять и маневрировать там сложнее (даже в аркаде столкновение на полной скорости со скалой ни к чему хорошему не приведет). К тому же, на земле вы можете подобрать кубы с топливом, которые дают кораблю дополнительную скорость в реактивном режиме.

Режим стрельбы весьма прост. Прицел автоматически наводится на цель, остается только нажимать на гашетку, и все. Есть возможность приближения цели. Правда, автоприцеливание можно отключить в опциях, но тогда прохождение игры усложняется на порядок.

Оборонные функции корабля также упрощены до минимума: единственной защитой Archer'a является силовое поле, предохраняющее корпус корабля от повреждений. Оно восстанавливается на специальных посадочных площадках, находящихся в локациях (главное — их найти ☺).

Теперь, я думаю, стоит рассказать об оружии, которым располагает ваш корабль.

В первых миссиях вашим основным инструментом для отстрела противников станут два **лазерных излучателя**. Патроны у них не кончаются, поэтому можете отрываться по полной, главное — время от времени давать перезарядиться лазерным батареям. Само по себе это оружие очень посредственное, но автонаведение и режим альтернативной стрельбы, позволяющий накапливать заряд, а потом посылать его во врага, дают ему некоторые преимущества по сравнению с аналогичным оружием противников.

Ракеты. Средненькое повреждение и ограниченный боезапас заставили меня применять ракеты только в случае крайней необходимости. Альтернативный режим, превращающий обычную ракету в напалмовую, вообще остался для меня загадкой — против юрких противников она бесполезна, а медлен-

ных попадает так мало, что по привычке уничтожаешь их лазером, и только потом вспоминаешь про ракеты.

Автоматическая пушка. Очень хорошая штука. Автонаведение, огромный боезапас и большая убийная сила заставили меня уважать это оружие. Правда, огорчает то, что при стрельбе на дальние расстояния пушка часто мажет. Зато на ближних дистанциях она разрывает вражеские корабли и противовоздушные установки на части.

Импульсное орудие. Мощнейшее оружие. Этот излучатель способен с двух выстрелов уничтожить любой истребитель противника. Правда, у него нет системы автонаведения, поэтому эффективно стрелять им можно только из парящего режима, да и боезапас у него ограничен.

Напалмовая пушка. Довольно интересное оружие. Стреляет напалмовыми снарядами, которые эффективно разбираются с противниками, но имеет очень маленький боезапас, поэтому не успеешь оглянуться, как патроны заканчиваются, и это огорчает.

Кстати, о патронах. На всех локациях боеприпасы раскиданы в укромных уголках на земле, в блестящих кассетах. Остается только подлететь и взять. Также патроны могут выпадать из определенных машин противника.

Так, с рассмотрением возможностей вашего корабля вроде бы закончили, теперь давайте перейдем к миссиям.

Быть наемником не просто

Как я уже сказал, миссии в игре увлекательны и разнообразны. И это не просто слова. В этой игре почти нет миссий с традиционным заданием: «убей все, что движется, а что не движется — разрушь». Здесь все гораздо интереснее: конвоирование союзных кораблей, преследование удирающих пиратов, уничтожение завода по производству дроидов-самоубийц, массовые сражения в воздухе и т.д., и т.п. Но изюминка структуры мис-



сий совсем не в этом. Задания, как правило, состоят из нескольких частей. Например, вам нужно провести корабль союзников к базе. Однако на пути лежит логово пиратов. Поэтому для начала вам нужно вызвать поддержку своих истребителей, и когда они начнут жаркий бой с пиратами, вы, изо всех сил оберегая сопровождаемый корабль от повреждений (уничтожая тех, кто по нему стреляет), прорываетесь сквозь поле боя и спокойно выполняете свою миссию. Если же вы решите покончить с пиратами в одиночку, не дожидаясь поддержки, то боюсь, что этот уровень вам придется проходить долго.

Также в некоторых миссиях вам разрешат посидеть за пультом управления противовоздушной установкой (в ней нет автонаведения, поэтому придется попотеть, чтобы в кого-то попасть ☺).

К тому же, в игре довольно много приколов, связанных с выполнением заданий. Особенно мне понравился уровень, в котором нужно на разоренной войной территории горнодобытчиков найти соратников, которые помогут патрулю уничтожить контрабандистов, укрепившихся в этом секторе.

Начнем с того, что все шахтеры на этой территории — русские. Т.е. «пльхой русский ясык» нам обеспечен. Но фишка даже не в этом. Подлетев, к платформе горняков, вы предлагаете им свой союз, на что Коля и Борзя (единственные живые люди на шахте ☺), оба, естественно, в ватниках и ушанках, говорят, что вы для них чужой, и пускают они вас только если вы знаете пароль. В раздумье я повернул и полетел прочь, пытаясь понять, что они хотели этим сказать. Все оказалось просто. Через пару минут полета на берегу грязного озера я увидел огромный покосившийся плакат, на котором был изображен красноармеец, указывающий пальцем вперед, и блестела надпись: «А ты нуждаешься в VODKE!» ☺. Прямо перед плакатом стоял ящик с этим напитком. Это и был желанный пароль. После этого можно только гадать о чувстве юмора разработчиков.

Локации, в которых вам придется побывать, весьма различны. Лично я не нашел ни одной территории, похожей на другую. Вы будете сражаться в небе, над яркими зелеными островами в океане, бороздить просторы над выжженными землями добытчиков, выбивать пиратов из суровых горных районов планеты, преследовать противника в открытом океане и т.д. И это, несомненно, плюс игры.

Но, все это хорошо, скажете вы, а как же быть с графикой, звуком и прочими составляющими, плохое исполнение которых может даже самую хорошую игру, сделать неиграбельной? Спешу вас заверить — с техникой у Yager Development все в порядке.

Начинка

Графическое оформление игры радует. Корабли, строения, противовоздушные установки — все это прорисовано до мельчайших деталей. Сами уровни тоже исполнены довольно хорошо и не мозолят глаз (хотя, конечно, без изъянов не обошлось — сквозь деревья можно пролетать беспрепятственно). **Спецэффекты** отлично проработаны — взрывы, выстрелы, дым, дождь и прочие штучки впечатляют, умиляют и эстетически удовлетворяют. Вообще графика оставляет приятные впечатления.

Звук. Честно сказать порадовал. Мелодии, сопровождающие нас по ходу игры, подобраны замечательно, и совершенно не надоедают. Звуки выстрелов, взрывов, голоса союзников и противников выполнены качественно. Характер Магнуса Тэйта в диалогах передан полностью. Его ироничные фразы и обидные для противников шутки показывают, что перед нами настоящий профессионал, не боящийся никого и ничего.

Интеллект противника. Неплох, весьма неплох. Пираты и контрабандисты, летающие на мощных и больших истребителях, полностью используют свои преимущества: они бросаются на вас с разных сторон, стараясь поставить ваш корабль под перекрестный обстрел, и закладывают крутые петли, чтобы избежать ваших атак. Обладатели же маленьких, и юрких корабликов выполняют множество сложных маневров, главная цель которых — запутать и окружить вас, и только потом атакуют. Особенно порадовали корабли-дронды. Этот искусственный интеллект, сближаясь с вами, постоянно стреляет, притом довольно точно, а при получении сильных повреждений идет на столкновение. Два таких камикадзе — и вашего корабля больше не существует.

Но больше всего меня напрягали мобильные ракетные установки с самонаводящимися ракетами. Эти штуки по длине больше

Archer'a и имеют ужасающую мощь. Если они попадают в цель, то можете смело готовиться начинать уровень заново. И уйти от них не так-то просто. Надо выполнять много сложных противоракетных маневров, чтобы преследующая вас ракета ударилась об землю или об скалу.



Камеры. Стандартный набор видов камер: из кабины, от третьего лица и вид с борта. Лично мне было все равно, с какой камерой играть, все неплохо.

Ну что ж, с этим вроде разобрались, теперь я вам расскажу о тех минусах, которых мне посчастливилось найти в этой игре ☺.

Минусы

Их всего два. Это во-первых, упомянутые выше недочеты в текстурах, отчего ваш корабль может свободно летать сквозь деревья, и, во-вторых, неудобная система сейвов.

Вас сохраняют либо после каждого пройденного уровня, либо в каких-то определенных точках локации. И это очень утомляет. Мне один раз пришлось проходить ужасно боль-



шую локацию шесть раз только потому, что меня убивали самонаводящимися ракетами в самом конце миссии.

Вывод

Очень, очень советую поиграть.

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

ИТОГИ ГОДА

Вводная

А, на улице уже вовсю северная весна, а нам пришла в голову странная мысль, что мы как-то за делами и заботами совсем позабыли о подведении итогов года. Впрочем, ничего особо удивительного в этом нет, год 2005-й был явно не лучшим в истории геймдева, и для многих стал годом больших разочарований. Почему так произошло, сказать сложно, одно можно утверждать со стопроцентной уверенностью: кризис в RPG продолжается.

Да и вообще, игровую индустрию, похоже, лихорадит. Впрочем, что удивительного — появление приставок нового поколения извечно вызывало новый виток свистоплясок вокруг компьютерных игр, разработчики начинали лихорадочно приспосабливаться к новым условиям, крича о новых перспективах. Потом часть разработчиков приказывала долго жить, так и не сумев достичь новых горизонтов, а остальные продолжали жить... как жили.

Кстати, кризис докатился и до наших палестин, точнее, до России. Все чаще издатели начинают жаловаться на рост стоимости разработки игр, на отсутствие квалифицированных специалистов, на падение тиражей — и, соответственно, прибылей. Все больше западных проектов издаются у нас официально, и их цена не отличается от цены на игры, разработанные в СНГ, а значит, наши разработчики должны драться за наш рынок с западными коллегами, находящимися в заведомо лучших условиях — у них и специалистов много, и бюджеты больше. Тут уж издатель поневоле задумается, что лучше — дать денег на разработку новой отечественной мегаигры или купить права на очередной «Дум». Хотя ответ известен: лучше за полгода сотворить шедевр типа «Боя с тенью» и впарить его фанатам фильма. Риск минимальный, прибыль отличная. Давайте, дерзайте. Впрочем, чего это мы — думаете, западные коллеги многим лучше? Тогда вспомните KotOR-2 и жадных парней из LucasArts Entertainment, которые решили, что игра под таким брендом будет хорошо продаваться, даже если выпустить ее сырой и недоработанной. Правильно, зачем платить больше ☺.

Впрочем, ладно, о различных тенденциях порассуждать мы еще успеем, полосу запланировано достаточно, хватит на всех. А пока давайте разбираться, чего и как принес нам год прошедший. А начнем мы, пожалуй, со стратегий. Действительно. Почему бы и нет?

Лучшая стратегия 2005

Стратегии, как известно, испокон веков подразделялись на «пошаговые» и «реалтаймовые». В мире первых яркими звездами выделялись бессмертное творение 3DO, повествующее о перипетиях мира Хеопс, и вечно молодая «Цивилизация» Сиды Мейера, среди вторых же правили бал творения Blizzard и Westwood. Все было просто и понятно, не то что теперь. Несколько лет назад разработчики принялись энергично ломать привычные границы жанров и завалили нас всевозможными RTS/RPG, action/TBS и прочими гибридами, многие из которых, нужно признать, оказались весьма жизнеспособны — но разговор сейчас не об этом. Ко всевозможным смесям добавился еще огромный пласт тактических игр, которые уже впору выделять в отдельный жанр. В общем, уже не первый год мы убеждаемся в том, что старая добрая система распределения оценок требует тотального пересмотра, но дело это серьезное, и без поллитра браться за него устав Департамента не позволяет (а у нас в Игрограде, как назло, сухой закон объявили). Так что придется поднапрячься и втиснуть новые игры в старые рамки. Ну да ладно, не впервой. Итак, кто же у нас может претендовать на звание «Лучшей RTS 2005 года»?

Надо признать, что претендентов немало. Огорчает только то, что большинство из них имеет порядковый номер на рукаве. Ну, судите сами — *Black & White 2*, *Age of Empires 3*, *Казаки 2: Наполеоновские войны*, *Earth 2160* (ей предшествовала *Earth 2150*), *Блицкриг 2*, *Empire Earth 2*... Список далеко не полный. Что поделать, мы живем в пору сиквелов, клонов и аддонов. Как ни прискорбно, но стоит признать, что разработчики не хотят делать что-либо новое, предпочитают идти по проторенным тропкам былых успехов. Впрочем, кто сказал, что хороший сиквел — это плохо? Например, третья часть культовой игры *Age of Empires* пришла по душе не только фанатам серии, но и многим из тех, кто начал свое знакомство с «Эпохой Империй» именно с этой игры. «Блицкриг 2» оправдал ожидания своих поклонников, а «симулятор бога» от Питера Молине хоть и не сумел превзойти своего предшественника, все же был довольно благожелательно принят игровой общественностью. Нельзя также не упомянуть и о продолжении *Казаков*. Разработчики из GSC Game World остались верны себе, снова предоставив возможность вывести на поле боя тысячи юнитов. Но сиквелы сиквелами, а было ли в этом году что-нибудь новенькое? Бы-

ло. В первую очередь это, конечно же, отмеченная многочисленными обозревателями *Darwinia*, которая в очередной раз доказала, что графика в играх — далеко не главное, и *Act of War: Direct Action*, которой, как считают специалисты (мы, к сожалению, не можем назвать себя гуру в этом жанре, потому вынуждены опираться на оценки сторонних экспертов), удалось повторить «рецепт успеха» венценосной серии *Command & Conquer*.

Глядя на это, можно сделать вывод, что, несмотря на обилие сиквелов, 2005 год был успешным для жанра RTS. Претендентов более чем достаточно, и потому выбор весьма непросто. Но делать его надо.

Итак, скрипя сердцем, с готовностью ловить лобной костью тухлые яйца, брошенные руками тех, чьи любимые игры не войдут в наш список, объявляем, что лучшей RTS 2005 года была признана *Age of Empires 3*. Трудно спорить с тем,



что каждая последующая игра этой серии привносит в нее что-то новое, а старые находки не уродуются и не опошляются. Что тоже немаловажно. Второе место за-



няла *Darwinia*. За смелость. За веру в собственные силы, а также за то, что в основу был положен именно игровой процесс, а не графические навороты, как это принято в последние годы. Ну и завершит наш мини-парад — *Казаки 2: Напо-*

леоновские войны. Треба ж підтримувати відчизняного виробника ☺.

Ну а теперь пришла пора перейти к стратегиям «пошаговым».

Это семейство никогда не было особо многочисленным, а в последнее время интерес к нему на Западе и вовсе сошел на нет. Выживают только монстры, один из которых увидел свет как раз в этом году.



Мы имеем в виду **Civilization 4**. Сид Мейер, как всегда, на высоте, и большинство «цивилизаторов» со стажем в один голос заявили, что четвертая часть великого (без тени сарказма) сериала получилась, однозначно, лучше своих предшественниц. Посему думаем, что никто не удивится, если мы объявим, что именно **Civilization 4** будет признана лучшей TBS 2005 года. А вот с серебром и бронзой не сложилось. Помните, что мы говорили в начале этой главы? «Чистых» стратегий практически не осталось, а пошаговых тем более. «Нивал» не успел (да он и не особо стремился) выдать на наш суд ожидаемую **Heroes of Might and Magic V**, а все остальные претенденты больше тяготеют к тактике, чем к полноценной стратегии. Но ведь игры не должны страдать из-за того, что они не вписываются в нашу далеко не идеальную систему! Так что, отбросив косность и остат-



ки бюрократизма, мы выводим на второе место одну из любимых игр нашей редакции — «Сerp и молот».

Почему? Объясним. Эта игра, как и ее предшественница — «Операция «Silent Storm» — продолжает традиции хороших пошаговых игр в тяжелейших условиях за-силья реалтайма. Многие разработчики пошли на поводу у веяний моды и отвернулись от традиционного «пошагового» боя. Остальные, которых большинство, размахивая дан-

ными различными агентствами, кричащих о том, что, мол, массовый геймер не любит сложные игры, принялись закармливать нас откровенно казуальной продукцией, и «Сerp и молот» казался на фоне всего этого глотком свежего воздуха. «Пошаговый», хардкорный, с мощной тактической составляющей, интересным сюжетом и несколькими концовками. Добавьте сюда еще и хорошо сбалансированную экономическую систему, проработанные характеры персонажей, и вы поймете, что свое место эта игра заслужила. Ну и пусть ее нельзя назвать полноценной стратегией. Зато это, несомненно, одна из лучших тактик ушедшего года.

Ну а почетное третье место мы решили отдать еще одной игре, родившейся на территории бывшего СНГ. Это «Бригада Е5».



Новый альянс, созданная студией «Апейрон». После выхода этой игры мнения внутри редакции сильно разделились. Одни отстаивали первенство **Silent Storm** на рынке российских пошаговых тактик, другие яростно пытались перетянуть знамя на сторону «Бригады». Кто победил, думаем, понятно. И все же нельзя не признать, что «Бригада Е5», возродившая, по словам фанатов, дух легендарного **Jagged Alliance**, заслуживает самых высших похвал.

Лучшая гонка

А, железный конь уже пришел на смену крестьянской лошадке Александра, поэтому и мы, покончив со стратегиями, перебираемся за руль автомобиля. Нельзя сказать, что за рулем мы себя чувствуем особо уверенно, но то, что жанр умирать не собирается, видно даже из кресла пассажира. Не думаем, что кого-то сильно удивит наше мнение, что серия **Need for Speed**, как обычно, живее всех живых. Ну что поделаешь, умеет, отлично умеет Electronic Arts делать гонки. Пусть аркадные, но яркие, зрелищные и запоминающиеся. Так что пальму первенства мы отдаем игре **Need for Speed: Most Wanted**. Парни! Пальма — это тоже трава, курите ее на здоровье, и удивите нас в этом году чем-то еще более крутым. Мы в вас верим!

Второе место. Тут мы долго ломали голову, выбирая между нестандартным подходом и «старой школой», потом подкинули монетку и бросали ее, пока не выяснилось, что второе место заняла французская **TrackMania Sunrise**. Молодцы, возьмите с полки

пирожок — и продолжайте работать в избранном направлении.

Пусть простят нас фанаты серии GTA, что мы не назвали ее лучшей гонкой года, но ведь это и не совсем гонка, правда? Впрочем, с жанровой принадлежностью своей игры пусть разработчики сами разбираются, а мы просто констатируем факт, что **Grand Theft Auto: San Andreas** заняла почетное третье место в данной номинации. Впрочем, эту игру мы еще вспомним в наших итогах, не беспокойтесь.

Между прочим, говоря о гоночках, нельзя не вспомнить о русском проекте под названием «Ночной Дозор Racing». Извините нас за наш французский, но в наших личных номинациях это один из основных претендентов на «худшую игру года». А уж из гонок ничего хуже мы не видели. Наверное, к счастью. Ладно, оставим данный проект для другой, более достойной номинации, а пока попинаям его ногами.

Симулятор года

В этой номинации присутствуют не только спортивные симуляторы, но и обычные. Не присутствуют только гонки, которые мы выделили отдельно. Почему? Да просто спортивных симуляторов, как обычно, — засилье, а не-спортивных немного. Не настолько это популярный жанр, впрочем... И, несмотря на конкуренцию со стороны таких именитых монстров, как **Pro Evolution Soccer 5**, **Football Manager 2006** и, конечно, **FIFA 06**, на первое место выезжает, вылетает — нет, выплывает **Silent Hunter 3**. Пока все делают гоночные и спортивные симуляторы, Ubisoft доказывает, что непопулярных сеттингов не бывает. Главное, чтобы костюмчик сидел, а что именно вам придется «симулировать», значения не имеет. Вот так, и никак иначе.

Извечный спор, что лучше — PES или FIFA — мы решили просто, присудив второе место **Pro Evolution Soccer 5**. Не нравится? Можете кидать камнями в парней из EA Canada, не мы ведь игру разрабатывали.

Ну а почетное третье место отдадим... Нет. Не «Фифе». **Football Manager 2006** — вот наш выбор.

Лучшая адвенчура

Как там у нас обстоят дела на фронте адвенчур? Очень, должны мы вам сказать, неплохо. Всеми нелюбимый и вечноумирающий квест выглядел в ушедшем году довольно-таки живенько. Впрочем, докучливый вопрос — где провести грань между квестом и адвенчурой — уже, похоже, неактуален. Квест в нашем понимании — это Петя с братьями Штырлицами и Колобки, наносящие ответный удар. Не хотим топтаться грязными сапогами по играм подобного рода, но против фактов не попрешь. Сколько бы ни кричали российские издатели о том, как прекрасно продаются простенькие, незамысловатые, а главное, дешевые анимационные квесты, ни один из

них уже давно не появляется в верхних строчках рейтингов. Да и самих квестов из этой когорты становится все меньше и меньше, что не может не радовать. Игры, которые сегодня правят бал на рынке приключений, более серьезные и многогранные, и заслуживают самого пристального внимания со сторо-



ны игроков. Причем, всех игроков, вне зависимости от того, какие жанры они предпочитают. И наши сегодняшние номинанты подтверждают это как нельзя лучше. Ибо что есть adventure? Приключение. Виртуальное приключение, в котором основная наша задача — не воздействовать ломом на собаку и не найти желтый ключ от зеленой двери, а пройти вместе с героем игры выдуманную сценаристами историю от начала до конца. Итак, лучшей приключенческой игрой 2005 года единогласно признана гениальная игра *Fahrenheit*. Почему? Да потому, что это именно Приключение. Да-да, именно так, с большой буквы. В ней вы найдете все, что есть в других играх, и много такого, чего вы ни разу не видели. Это и детектив, и боевик, и интерактивное кино, и многое другое. *Fahrenheit* яркой звездой блеснул на небосклоне



компьютерных игр этого года, заставив сотни поклонников шутеров забыть о *Half-Life 2*, а стратегов оторваться от *Age of Empires*. Возможно, сильно сказано, но, на наш взгляд, *Fahrenheit* — это прототип игры будущего, показавший нам нечеткие контуры того, к чему ведут компьютерные развлечения. Если вы по той или иной причине прошли мимо этого, не постесняемся сказать, шедевра, обязательно найдите время восполнить этот пробел в своей геймерской биографии. Не пожалеете.

На втором месте у нас снова Приключение, и снова с большой буквы. Итак, встречайте — «Мор. Утопия». Разработ-



чики предпочитают называть свое детище «симулятором принятия правильных реше-



ний». Многие игроки причисляют его к жанру survival horror, намекая на мрачность игры. Но мало кто решится спорить с тем, что ребята из *Ice-Pick Lodge* подарили нам непривычное, местами грубое, но все-таки захватывающее приключение.

Третье место мы также решили присудить российской игрушке, причем, вовсе не от большой любви к восточному соседу. Игра «Звездное наследие-1. Черная кобра» стала для нас полной неожиданностью. Никто не ожидал такого красивого и интересного проекта от малоизвестной российской компании. И тем не менее, разработчики не разучились еще удивлять своих фанатов. Перед нами римейк старого хита, вышедшего в 1995 году для платформы ZX-Spectrum. Тогда игра произвела настоящий фурор, и так уж получилось, что среди геймеров, заигрывающих в то, старое «Звездное наследие», были люди, которые впоследствии организовали компанию *Step Creative Group* и решили перенести любимую игру на новую платформу, предоставив героям и игрокам множество новых возможностей. И они замечательно справились с этой задачей.

Лучший экшен года

Одна из наших любимых номинаций, ибо экшены мы любим. Сказать, что прошлый год был беден проектами — явное преувеличение. На фронте экшенов все хорошо — идет война ☺. Конечно, как всегда, разработчики выполнили далеко не все свои обещания, но любителям пострелять жаловаться грех. Игры, как нам кажется, были на все вкусы, причем, игры хорошие. Хотя, как обычно, плохих было больше.

Самым неприятным сюрпризом для многих наверняка была очередная задержка с выходом распиаренного «Сталкера». Не волнуйтесь, судя по всему, в списке «Лучшие 2006» его тоже не будет. Ждем 2007-го года и надеемся. Или не надеемся.

А мы тем временем хорошенько подумали и решили отдать звание «лучшего из» Семену Рыбину. Да, да, *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory* — вот пример отличной игры, которую хочется пройти не один раз, а потом пройти доступные уровни в кооперативе, а потом... Игра, которая явно не имеет конкурентов на PC, а на приставках... Что нам те приставки?

Насчет того, кому отдать второе место, мы думали долго. Даже очень. С одной стороны, очередной GTA, с другой — *F.E.A.R.* Одна игра — отличный сиквел, вторая — просто хорошая игра. И вот, наш вердикт таков: второе место получает проект *Monolith Productions*. Да, разработчики, как обычно, не выполнили добрую половину обещаний, заставив нас бродить по бесконечным коридорам, но AI и маленькая девочка со взглядом волчицы вполне искупают минусы. А о графике мы вообще молчим. Очень хорошо. Итак, *F.E.A.R.* получает второе место, а на третье выходит скандальная *Grand Theft Auto: San Andreas*. Вторая номинация — и снова третье место: это уже диагноз.

А где же *Call of Duty 2*, *Quake 4* и *Battlefield 2*? Почему в рейтинг не попали *Prince of Persia: The Two Thrones* или *Brothers in Arms: Road to Hill 30*, спросите вы. Неужели эти игры не достойны призовых мест? Наверное, достойны, но побеждают лучшие.

Да, для любителей экшенов год выдался явно удачным. Играть было во что, и мы играли. Кстати, раз речь идет об экшенах, то просто нельзя не вспомнить «Бой с тенью» — отличный пример отношения разработчиков к геймерам. Низкопробный треш, выехавший за счет кинолидензии. Игра, сделанная «на колленке» чуть ли не за полгода, под шумок принесшая разработчикам и издателям неплохие дивиденды.

Вот как надо делать игры! А потом издатели удивляются: и почему это продажи падают? Да потому что они сами перенасыщают рынок всяким отстоем, чем и подрывают доверие геймеров. Кстати, угадайте, кто разработал и выпустил «Бой»? Даем подсказку: эта компания выпустила в прошлом году еще одну игру, которая по количеству глюков превзошла даже «Ксенус». Ага, речь идет о третьих «Корсарах» и «Акелле». Думается, если мы введем номинацию «циничное надругательство над игроками», главный приз достанется именно этой компании.

Впрочем, это совсем другая история, и о ней мы поговорим в следующем номере МИКа. Кстати, напоминаем: на *МИК-Портале* в разделе *Наш CHOICE* вы еще можете проголосовать за любимые игры. Заходите и отделяйте агнцев от козлиц — www.mikportal.org/forum/index.php?showforum=105.

На этом все. До встречи в следующем номере.

Разработчик: Graffiti
Издатель: Virgin Interactive Entertainment
Жанр: racing
Год выпуска: 1995

VECTOR

Screamer

Над Игроградом стояла тихая украинская ночь. Ярко сияла огромная оранжевая луна, освещая массивный комплекс зданий ДЗВР и прилегающие к нему территории, украшенные бетонным забором и колючей проволокой. Еще совсем недавно на этом месте стояли лишь ровные ряды деревьев и декоративных кустарников, но вчера по решению Кертиса деревья были выкорчеваны, кустарники скошены, а на их место установлены дозорные вышки и бетонные стены, призванные защитить ДЗВР от возможного нашествия муравьиных львов. Эти насекомые-переростки, несмотря на все предосторожности служб внутренней безопасности, совсем недавно каким-то неведомым образом вырвались из здания Half-life 2 и обустроили себе гнездо на заднем дворе ДЗВР. О чем Кертис даже и не подозревал, наивно полагая, что вторжения можно ожидать исключительно извне. Именно там, на задворках ДЗВР, среди оставшихся после возведения стен куч строительного мусора и яиц муравьиных львов скромно ютилось обветшавшее здание Музея ДЗВР, уже давно не вызывавшее у многочисленных посетителей и законных граждан Игрограда никакого интереса. Лишь один Кертис захакивал иногда в эту тихую обитель, вызывая у местных жителей нескрываемое любопытство и удивление: и чего это заслуженному ветерану четырех мировых войн, дважды герою ледового побоища и уважаемому всеми хирургу-психиатру Кертису нужно в таком подозрительном и малоизученном месте, как Игроградский областной музей истории игростроения?

Лишь немногие посвященные знали, что Кертис прятал в музее свою пивную заначку, дабы не повторилось старой истории и какие-нибудь темные личности не выкрали неприкосновенный запас целебного эликсира. Действительно, кому бы пришло в голову по доброй воле зайти в Музей, теряя свое драгоценное время, если вместо этого всегда можно отправиться исследовать какую-нибудь таинственную вселенную или в который раз заняться спасением мира. Кертис все это прекрасно понимал и потому всегда считал Музей лучшим местом для обустройства тайника. Именно в Музее, среди пыльных полок и длинных стеллажей, заставленных самыми разнообразными экспонатами, Кертис проделал в полу небольшую дыру и, применив заклинание магической конвертации, превратил в спичечный коробок десять ящиков трофейного немецкого пива, в нелегком бою отбитого им у фашистов в Call of Duty: United Offensive. После столь грандиозных усилий (Кертис давно не практиковался в магии) заслуженный герой скальпеля и лопаты бережно опустил бывшее пиво в зияющую в полу дыру и забросал ее сверху плакатами Nitro Family, огромная партия которых, за неимением другого места для хранения, была сброшена в Музей. Воровато оглянувшись по сторонам и, на

всякий пожарный, прочитав заклинание магической маскировки третьего уровня, Кертис хотел уже было покинуть здание Музея, но неожиданное препятствие помешало ему это сделать.

Ночную тишину прорезали страшные ругательства, подкрепленные магическими проклятиями и произнесенными вслух именами давно забытых богов, упоминать о которых под страхом смерти было строго воспрещено, во избежание фатальных для всего человечества последствий. К превеликому счастью для всей Вселенной, давно забытые боги уже спали, и потому слова Кертиса остались ими не услышаны. Но зато их услышал кадет Vector, о которого Кертис случайно споткнулся, что и послужило причиной шума. Кадет лежал в углу, укрывшись плетеным бабушкиным одеялом и тихо посапывая в две дырки, именуемые в кругах, приближенным к научным, носовыми отверстиями. Если бы не врожденный склероз, благодаря которому выдающийся маг-склеротик позабыл уже столько полезных заклинаний, Кертис, конечно, вспомнил бы о том, что два дня назад он собственноручно подписал приговор о ссылке нерадивого кадета на вечную службу в Музей, за то что наглый юнец посмел требовать в мэрии выдачи гонорара за свой так называемый отчет о выполненном задании. Но сейчас Кертис не хотел ничего вспоминать, он хотел лишь побыстрее избавиться от случайного свидетеля, который мог бы выдать местоположение пивного тайника Талеру, что было бы нежелательно.

И тут бы и наступила трагическая для Vector'a развязка, если бы не муравьиный лев, тоже услышавший имя одного из давно забытых богов и неожиданно вмешавшийся в эту историю.

Увидев мутанта, заслуженный хирург на время забыл о кадете и полез в карман за складным двуручным скальпелем, чтобы пополнить свою коллекцию чучел новым интересным экземпляром. Этим моментом как раз и воспользовался Vector, чтобы со всех ног броситься наутек, дорогой жалея о том, что от занятий по физической подготовке в школе он был освобожден физруком.

Но увы, сегодня удача была не на стороне Vector'a. Услышав предсмертный крик умирающего собрата, которого как раз сейчас препарировал Кертис, еще один муравьиный лев влетел в открытое окно и явно вознамерился сытно поужинать кадетом. Слава Богу, рядом с будущим ужином оказался портативный телепортёр, пряником ведущий в здание Screamer, чем Vector не замедлил воспользоваться и, сорвав с портала печать, нажал на кнопку активации...

...В общем, обратно в Игроград кадет вернулся лишь два дня спустя, и вовсе не потому что боялся Кертиса или муравьиных львов (ну, может, совсем немножко), а потому, что мир, в который он попал, оказался не таким уж и плохим, как он было подумал сна-



чала. Как обычно, руководствуясь своей старой доброй привычкой наживаться на всем, на чем только возможно, даже на неприятностях, кадет решил написать небольшой отчет о своих приключениях, надеясь получить за свою работу огромный гонорар и медаль за отвагу третьей степени. И вот что у него получилось



через полчаса работы и двух дней мечтаний о том, как можно было бы с пользой для себя потратить будущий гонорар.

* * *

И вот, сорвав с портала печать с надписью «не вскрывать до особых распоряжений мэрии», я нажал на большую красную кнопку и, с добрым словом на устах, адресованным Кертису, муравьиным львам и всем моим недоброжелателям, оказался за несколько кварталов от Музея, где-то на самой окраине района автосимов. Портал перенес меня в здание Screamer, о чем можно было судить по огромному плакату, призывающему всех желающих испытать свои способности в лихих автогонках по улицам различных городов. Но, несмотря на все зазы-



вания, желающих в радиусе ближайших десяти метров мною обнаружено не было — видать, все автогонщики отправились в Underground 2. Правда, и до появления Underground'a посетителей в здании Screamer'a было немногим больше — жители Игрограда в основной своей массе не страдают любовью к старине.

Не отличался подобной любовью и я, а потому решил, что лучше было бы как можно быстрее убраться отсюда и вернуться домой, пока старый смотритель, мирно досматривающий десятый сон, не проснулся и не принял меня за «желающего испытать себя в захватывающих автогонках».

Но увы, моя удача подвела меня уже во второй раз за эту ночь, обратив все мои планы в прах. Споткнувшись о пустую банку из-под пива, я больно грохнулся на землю, чуть не сломав себе при этом нос. Но не это было самым страшным — нос я ломал уже не раз, плохо было то, что, падая на землю, я задел рукой небольшой деревянный столик, уставленный пивными бутылками, коробками от чипсов и прочей ерундой. Древний предмет мебели, повидавший на своем долгом веку октябрьскую революцию, вторую мировую и перестройку, потрясения выдержать уже не смог и, лишившись ножек, угрожающе накренился над землей. После чего на меня сверху посыпалось все то, что еще совсем недавно служило смотрителю одновременно завтраком, обедом и ужином. Пивные бутылки, падая на землю, с громким звоном разбивались, пачки из-под чипсов летели прямо на меня, усыпая лицо картофельными крошками и пластиковыми талончиками, сулящими баснословные призы и славу. В общем, на меня обрушилась настоящая лавина. К счастью, к тому времени, когда я уже приготовился к худшему, ожидая получить бутылкой в лоб, весь этот ужас неожиданно прекратился, и я смог наконец-то открыть глаза и облегченно вздохнуть. С трудом уняв бешено колотящее сердце и отплывавшая от явного несвежих чипсов, я поднялся на ноги и собрался было уже покинуть это проклятое место, но неожиданно почувствовал на своем плече чью-то руку.

Неужели это Кертис пришел по мою душу? Я обернулся, ожидая увидеть хорошо знакомое лицо хирурга-психиатра и огромный скальпель, занесенный над моей головой. Но нет, это был не Кертис, это был смотритель, который из-за учиненного мной беспредела очнулся ото сна и решил выяснить, что же это потревожило его в столь поздний час. И, естественно, увидел меня. В тот момент мне довелось пережить самый ужасный момент в жизни — душа ушла просто в пятки, когда я бросил беглый взгляд на небритое лицо смотрителя, искаженное оскалом улыбки. Глаза смотрителя горели безумным фанатизмом, а в левой руке, о ужас, у маньяка был зажат огромный нож.

Кертис, забери меня обратно, я не хочу умирать! Какой бесславный конец, прощай, медаль, прощай, гонорар, прощай, жизнь, теперь я стану очередной жертвой безумного убийцы, который сделает из меня отбивную и будет ее медленно есть, запивая кровью. Я зажмурил глаза, ожидая удара ножом и мысленно прощаясь со всеми своими друзьями, а заодно проклиная врагов подслушанным у Кертиса магическим проклятием. Но прошло уже немало времени, а я все еще оставался живым и невредимым. Неужели сумасшедший маньяк решил сжалиться надо мной и, спрятав где-то в подвале, оставить в живых, как материал для своих безумных опытов?

— Эй, ты че, заляк? — до моих ушей донесся мягкий и совсем не ужасный голос смотрителя. Я медленно раскрыл глаза и, все еще не веря в то, что до сих пор жив, осмотрелся по сторонам в поисках того, кого еще совсем недавно считал безжалостным убийцей. Тот был обнаружен мной у столика, который за время моего ступора уже был отремонтирован и теперь, как ни в чем не бывало, вновь находился на своем законном месте. Рядом со столиком стоял смотритель, нарезаая колбасу тем самым ножом, которым, я думал, он собирался меня убить.

— Подходи, не бойся, я вижу, ты голоден. Здесь немного неприбрано, но ты не стесняйся, я просто не ожидал гостей в столь поздний час, — эти слова окончательно вернули мне рассудок, и я, подавив в душе страх, заставил себя сделать шаг.

— А я ведь сразу понял, что ты зашел сюда неслучайно. Ты ведь хочешь поучаствовать в настоящих автогонках, не так ли? — смотритель прекратил истязать колбасу своим тесаком и принялся за хлеб. Так и не найдя в себе после всего пережитого силы отказаться, я утвердительно закивал, радуясь хотя бы тому, что остался жив.

— Я так и думал. Вот, держи! — смотритель бросил мне какую-то цветастую брошюру с изображенным на обложке спортивным автомобилем. — Ты пока ознакомься с кратким путеводителем по «Скримеру», а я пойду заварю нам чай к бутербродам. И еще, —

как бы невзначай кинул зритель, — меня зовут Андрей. Просто Андрей, и не обращай внимания на разницу в возрасте, я в душе все так же молод, как и 20 лет назад. После этих слов зритель с улыбкой посмотрел на меня, но мне почему-то от этой его улыбки стало совсем не по себе, и я поспешил отвести взгляд, уткнувшись в брошюру. Судя по всему, от участия в гонке мне не отвертеться, так что лучше как следует подготовиться к предстоящей экзекуции, чтобы с достоинством встретить предстоящие трудности. И вот что я узнал, пока Андрей возился на кухне, заваривая чай.

* * *

Как для своего девятилетнего возраста, «Скример» представляет собой довольно интересную гейму с расширенным ассортиментом игровых режимов. Кроме привычных всем мультиплеера, чемпионата и быстрой гонки с возможностью выбора автомобиля и трассы, желающие могут испробовать гонку с тенью, уничтожение конусов и слалом.

«Гонка с тенью» представляет собой идеальный режим для тренировок. Проехав первый круг в гордом одиночестве, во втором вы уже будете соревноваться с собственной тенью, точно повторяющей маршрут, по которому вы сами провели свой автомобиль минутой ранее. После того как вам удастся одержать победу над самим собой, маршрут для тени перезапишется, а потому следующий круг станет еще сложнее предыдущего. Прекрасная идея для тех, кто хочет отточить свое мастерство вождения.

Два оставшихся специальных режима — гонки на время. Но если в чемпионате и быстрой гонке время, отведенное на игру, добавляется при каждом прохождении через чекпоинты, которые встречаются довольно часто, то в остальных режимах за то, чтобы не вылететь из соревнований раньше времени, придется побороться. В «уничтожении конусов» бороться нужно, как нетрудно догадаться, с конусами, сбивая которые, вы будете получать дополнительное время. За каждую сбитую преграду на пути к победе вы к изначальным 15 получите по одной дополнительной секунде, и если хорошо постараетесь, то добытого времени вам как раз хватит, чтобы доехать до финиша. Аналогично, в «слаломе» игрок должен стараться проскочить между двумя полосатыми столбиками, зарабатывая себе необходимое для победы время.

Перевернув следующую страницу путеводителя, я смог ознакомиться и с автомобилями, представленными в «Скримере». Да, выбор в игре невелик, автомобилей всего лишь восемь. Но для получения более реальной картины вы можете смело делить это число на два, потому как каждый представленный в игре автомобиль име-

ет брата-близнеца, отличающегося от своего родственника лишь коробкой передач, максимальной скоростью и раскраской. Путеводитель посоветовал выбирать лишь экземпляры с автоматической коробкой передач: модели с ручной коробкой незначительно выигрывают в скорости, зато управлять ими намного сложнее. К сожалению, представленные в игре автомобили носят не настоящие имена, как подобает, а псевдонимы, выдуманные разработчиками. Но в этом нет ничего страшного — узнать в Пантере Porsche, а Хаммере Lamborghini Diablo не составит для вас никакого труда.

Трасс в игре тоже немного — всего шесть. Проложены они преимущественно в городах, но это не значит, что на протяжении всей игры нам придется любоваться лишь небоскребами и прочими прелестями урбанизации. Вполне возможен вариант, когда, проехав половину круга в черте города, вторую половину вы будете мчать на природе, любясь лесами и озерами. Каждый из треков неплохо прорисован и богат деталями, оживляющими мир «Скримера». Пролетающий в небе самолет, поезд, пересекающий реку по мосту — подобные мелочи будут радовать вас на протяжении всей игры.

* * *

Как всегда, финишировав первым и не обращая никакого внимания на беснующихся болельщиков, поздравляющих меня с победой, я достал из кармана потрепанный блокнотик и, положив его на горячий капот, принялся дописывать свой труд. Подумать только, еще совсем недавно я проклинал страшными словами Кертиса, муравьиных львов и зрителя Андрея за то, что из-за них мне приходится лезть в этот «Скример». Теперь же я был благодарен им за это. И хотя во время гонки мои глаза раздражали огромные квадратные пиксели, несмотря на то, что все объекты, расположенные на обочине трассы, прорисовываются лишь на расстоянии 50 метров, игра все же замечательна. И это мое последнее слово.

* * *

Дочитав отчет до конца, Кертис скомкал блокнотный лист и отправил его в мусорную корзину, где уже покоилось немало подобных опусов. Затем, бросив на Vector'a гневный взгляд, он произнес:

— Еще один подобный отчет, и в Департаменте можешь больше не появляться. Уразумел?

— Угу, — кивнул кадет и медленно поплелся к выходу.

— Ах да, — донеслось ему вслед, — пиво я перепрыгал, так что профилактическое вскрытие отменяется...

ХІ виставка інформаційних технологій

22-25 березня 2006 року

В рамках форуму спеціалізованої виставки:

Комп'ютери та софт
Зв'язок та комунікації
Безпека
Офіс
Банк

RIM 2000
WWW.RIM2000.COM

Організатор: Бізнес-центр "КОМІНФО"
тел.: (056) 370-14-14, (0562) 32-47-48

www.cominfo.ua



м. Дніпропетровськ, ПС «Метеор»

e-mail: cominfo@cominfo.dp.ua

інфоКом

Генеральний
медіа
партнер



Офіційний
інформаційний
спонсор

Бізнес
інформаційний

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Intel CELERON(DJ) 1,8GHz-3GHz	967	186	5
Cel2,1/256/40/56/Lan	1024	197	3
Cel D320/1865GV/256/80GB/CD52x1/Kb-M		298	6
Cel D320/1915C/512/120GB/DVD/Kb-M		342	6
P4 530/1915P/512/CF6200T/128/120Gb		420	6
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Intel P 4 2,4GHz, 3,6GHz	1336	257	5
P4 2 4/256/60/56/Lan	1409	271	3
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Самые низкие цены на компьютеры на AMD от	827	159	5
Любое конф. на Sempron 2,4GHz-3,1GHz	1030	198	5
Sem2 5/256/40/VA/56/Lan	1144	220	3
Sempron 2600/nForce/256/VA/128/120Gb	1659	319	5
AMD ATHLON 64 2800-3700GHz	2075	399	5
Sempron 2800/nForce/512/VA/128/160Gb	2387	459	5
Sempron 3100/nForce/512/VA/256/280Gb	3323	639	5
Мобильные компьютеры			
На ноутбуки всех производителей от	1118	215	5
HP, DELL, ACER, ASUS, LG, SAMSUNG и др.	1243	239	5
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2800(476/775) и др.	78	15	3
Celeron 1700-3066GHz/P4 2,4GHz-3,6G	203	39	5
AMDSempron 2,2-3,1GHz/XP 2000-64 и др.	218	42	5
AMD Sempron™ 2500-3100 (754) BOX и др.	385	74	3
Sempr 2500+/256k/333/1tr/575/54 64bit	395	76	2
Celeron 3412/2 93 5775 Box EM64T	556	107	2
AMD Athlon 64 3.0-3.4 (754/939) BOX	608	117	3
Pentium 4-2,4 476/775 и др.	634	122	3
P IV 506 2,67/1M/533MHz BOX S775	655	126	2
P IV 511 2,8/1M/533MHz BOX S775	718	138	2
P IV 521 2,8/1M/800MHz Tray S775	910	175	2
Athlon 64 3000+Tray/512k/2000 S939	915	176	2
Athlon 64 3200+Tray/512k/2000 S939	972	187	2
P IV 3.0/1M/800MHz Tray S478	983	189	2
P IV 630 3.0/2M/800MHz BOX S775	1040	200	2
P IV 640 3.2/2M/800MHz BOX S775	1227	236	2
P IV 670 2.8/2M/800MHz BOX S775	1347	259	2
P IV 650 3.4/2M/800MHz BOX S775	1524	293	2
Celeron 2 13/256k/533/5478Box,om		68	6
Celeron 2 26/256k/533/5478Box,om		74	6
Celeron 2 53/256k/533/LGA775Box		79	6
Celeron 2 6/256k/533/5478Box,om		92	6
Pentium 4 2,66GHz/1M/533/5775Box		125	6
Pentium 4 3,0GHz/2M/800/5775Box		191	6
Модули памяти			
32-256MB SDRAM Hynix, Spectec, и др.	31	6	3
SDR,DDR,DDR2/PC266,333,400,533/ и др.	36	7	5
128-1024 DDR Kingston,Samsung, и др.	104	20	3
DDR2 256MB Hynix PC4200 533MHz	130	25	2
DDR2 256MB Samsung PC4200 533MHz	140	27	2
DDR RAM 512 MB PC3200	244	47	2
DDR RAM 512 MB PC3200 takeMS	260	50	2
DDR RAM 512 MB PC3200 Samsung	286	55	2
DDR2 1024MB PC4200 Hynix 533MHz	463	89	2
DDR RAM 1024 MB PC3200	530	102	2
DDR 256MB PC3200 JierRAM,om		22	6
DDR 512MB PC3200 JierRAM,om		41	6
DDR2 512MB PC2-4200 Infineon,om		41	6
DDR2-667 72 PC2-5300 Transcend,om		92	6
USB FLASH накопители			
Flash USB 128-2048MB Kingston, и др.	83	16	3
USB 2 256/512MB MP3-плеер, Canon	229	44	3
128MB MMCmobile, om		13	6
256MB USB2.0 Flash-Stick Transcend		22	6
512MB USB2.0 Flash-Stick Transcend		37	6
512MB Memory Stick Transcend,om		46	6
1GB MMCplus Transcend, om		64	6
1GB SD Flash Card 80k, om		65	6
1GB CFflash card Transcend 80k,om		68	6
256MB USB2.0-Sonic 610 Flash MP3		77	6
1GB USB2.0-T.Sonic 620 Flash MP3,om		109	6
512MB USB2.0-T.Sonic PHOTO Transcend		153	6
Материнские платы			
ALIBATION ASRock, Egroup, и др.	109	21	5
ASUS A817MSI GIGABYTE,Intel- и др.	120	23	5
ECS 648P-A i848P/ICH5, F58 800	224	43	2
AuktoS754 K8Upgrade-NF3 nForce2	260	50	2
AuktoS754 K8Upgrade-NF3 nForce2	260	50	2
ECS K8MB00-M2 v1.0 Socket 754 VIA	260	50	2
ECS nForce3A S754+Sound-Lan	260	50	2
Aukto P4i65PE i665PE S-Lan ATX	296	57	2
Aukto P4i65PE i665PE S-Lan ATX	296	57	2
Aukto S754 VIA KT800 GA-K8V1800	312	60	2
Gigabyte S754 VIA KT800 GA-K8V1800	312	60	2
Aukto S754 K8NFAG-SATA2 nForce4	312	60	2
Gigabyte S754 VIA KT800 GA-K8V1800	312	60	2

Наименование	грн.	у.е.	код
Aukto S775 i65PE i665PE S-L	322	62	2
Aukto S775 i65PE i665PE S-L	322	62	2
Aukto S939 939Dual-SATA2	338	65	2
Aukto S939 939Dual-SATA2	338	65	2
ASUS P4P800-MX S478 i665GV+Video	338	65	2
ASUS K8N S754 nForce3 2500-S-L	338	65	2
Aukto S775 775i65P/SATA2 i65P	354	68	2
Aukto S775 775i65P/SATA2 i65P	354	68	2
Gigabyte GA-8I665GVME i665GV	359	69	2
Gigabyte GA-8I665GVME i665GV	359	69	2
ASUS P4P800-J S478 i665PE S-Lan	406	78	2
ASUS P4P800-VM S478 i665GV+Video	426	82	2
ASUS P4P800-SE Socket478 i665PE	437	84	2
ASUS K8N4E Deluxe S754 nForce4	484	93	2
Gigabyte GA-K8N SLI nForce4 SP99	494	95	2
Gigabyte GA-K8N SLI nForce4 SP99	494	95	2
Gigabyte GA-8P45P-G S775 i64SP	577	111	2
Gigabyte GA-8P45P-G S775 i64SP	577	111	2
Gigabyte GA-8P45P-MF S775 i64SP	598	115	2
Gigabyte GA-8P55X Pro S775 i655X	879	169	2
Gigabyte GA-8P55X Pro S775 i655X	879	169	2
Жесткие диски IDE			
40-80GB Seagate WD,Samsung и др.	234	45	3
40-250GB Seagate, WD, Samsung и др.	260	50	3
Samsung 80 GB 7200rpm	265	51	2
40-400GB Samsung,Master,Seagate и др.	265	51	5
Seagate 40 GB 7200rpm	270	52	2
Seagate 80 GB 7200rpm	317	61	2
Seagate 120 GB 7200rpm	317	61	2
120-250GB 7200 Seagate, WD, Samsung	390	75	3
Samsung 120 GB 7200rpm BMB	421	81	2
Seagate 160 GB 7200rpm BMB cache	442	85	2
Seagate 120 GB 7200rpm BMB SATAII	473	91	2
WD 200 GB 7200rpm BMB cache	504	97	2
Seagate 160 GB 7200rpm BMB SATA	504	97	2
WD 200 GB 7200rpm BMB SATAII	567	109	2
WD 250 GB 7200rpm BMB	588	113	2
Seagate 250 GB 7200rpm BMB SATA	624	120	2
40 GB Seagate 7200 rpm Barracuda	52	6	6
80 GB Samsung 7200 rpm Ultra	60	6	6
Сменные диски			
40-56x Sony,Samsung,Asus,LG и др.	62	12	5
CD-R 52xAsus, Benq, и др.	83	16	3
CD-RW Asus,Sony,LG и др.	109	21	3
DVD 16/40 ASUS,LG и др.	109	21	3
TEAC MATSUMI,NEC,LG,SONY,LITE ON и др.	120	23	5
DVD+CDRW ASUS,NEC,Sony, и др.	156	30	3
DVD+R/RW Asus,LG,Benq, и др.	218	42	3
DVD+RW NEC-3550A	265	51	2
TOSHIBA,LITE ON,TEAC,MITSUMI, и др.	416	80	5
ASUS CD-RW 52X/AS QwestTrack Retail	24	6	6
ASUS CB-5216A COMBO Retail om	31	6	6
ASUS DRW-1606PFS Retail	53	6	6
ASUS S10W-0604P external slim om	132	6	6
MP3 Media			
16-32x Yamaha Creative,C-Media и др.	31	6	5
CREATIVE C-Media, и др.	42	8	3
AverMedia 305 307 и др.	328	63	3
Видеокарты			
4-128MB MSI/ATI/Asus GeForce и др.	42	8	5
GeForce/ATI/Intel и др. 32-256DDR	151	29	5
128MB HIS Radeon 9250 Retail	239	46	2
128 MB Galaxy FX5500 128bit TV DVI	265	51	2
Media PCI-Exp Asus и др.	276	53	3
128MB Sapphire Radeon 9550	312	60	2
ATI PCI Exp Asus, Sapphire MSI, и др.	343	66	3
128 MB Sapphire Radeon X550	349	71	2
128 MB ASUS PCI-E EAX550/7D	374	72	2
128MB Gigabyte PCI-E Radeon X550	400	77	2
128 MB Gigabyte Radeon X600Pro	411	79	2
128 MB HIS Radeon X700SE PCI-Exp	468	90	2
128 MB InnovaVision GeForce FX6200	494	95	2
128MB Sapphire Radeon 9600XT	530	102	2
128 MB ASUS N6200GE/7D AGP8x	546	105	2
128 MB ASUS PCI-E EAX700/7D	567	109	2
256 MB Gigabyte PCI-E Radeon X700	572	110	2
128 MB Sapphire Radeon R3700	582	112	2
256 MB Gigabyte PCI-E GeForce 6400	588	113	2
256 MB ASUS PCI-E EAX700Sonic/7D	634	122	2
128 MB GeForce PCI-E X700Pro	681	131	2
256 MB ASUS N6600/7D FX6600	702	135	2
128 MB Sapphire PCI-E 6600GT	780	150	2
256 MB HIS Radeon X700Pro, DDR3	785	151	2
128 MB Gigabyte PCI-E 6600GT	804	155	2
256 MB PowerColor PCI-E 6600GT	889	171	2
128 MB ASUS PCI-E EAX6600GT/7D	972	187	2
256 MB Sapphire X800GT 256bit	1035	199	2
ATI X800 32/128bit 256mb, om		400	6
Мониторы			
14-22 SONY SAMSUNG,LG и др.	104	20	5
17" Samsung 796 MB	749	144	2

Наименование	грн.	у.е.	код
17" Samsung 797 MB	770	146	2
17" LG Flatron 770P	780	150	2
19" Samsung 997 MB	1118	215	2
LCD15" LG 1530B	1134	218	5
17" TFT Samsung, SONY, Acer, Philips, et	1170	225	3
LCD17" LG 1717S-SN	1201	231	5
17" TFT, SAMSUNG 710N	1201	231	5
LCD17" PHILIPS 1705FS	1274	245	5
17" TFT, SAMSUNG 740N	1274	245	5
17" Samsung 710N TFT (AKS) Silver	1326	255	2
17" TFT, SAMSUNG 730BF	1430	275	5
17" Samsung 740N TFT Black Pivot	1456	280	2
19" TFT, SAMSUNG 913N	1513	291	5
19" TFT Acer, Samsung, Sony, Philips	1529	294	3
17" Samsung 730BF TFT Silver 4 inc	1534	295	2
17" Samsung 730BF TFT Silver 4 inc	1534	295	2
LCD19" LG 1950S-SN	1550	298	5
19" Samsung 913N TFT Silver	1560	300	2
LCD19" PHILIPS 1905FS	1596	307	5
17" TFT, SAMSUNG 760BF	1607	309	5
19" Samsung 913N TFT	1638	315	2
Все виды TFT мониторов, 15"-24" et	1664	320	5
17" Samsung 760BF TFT Silver 4 inc	1690	325	2
19" TFT, SAMSUNG 930BF	1898	365	5
17" TFT SAMSUNG 770P	2070	398	5
17" Samsung 770P TFT	2184	420	2
19" Samsung 960BF TFT Silver 4 inc	2210	425	2
17" Samsung 730MP TFT	2340	450	2
19" TFT SAMSUNG 970P	2751	529	5
Модемы и сетевое оборудование			
GVN Zyxel, Motor, Ascom et	47	9	5
D-LINK int, ext, et	78	15	3
ASOTEL K3D, R21+Vector[GVC], et	192	37	3
ZyXEL OMNI MINI/NEO/LINO+modem, et	276	53	3
IDC 5614BXL/V.R, ACH, V.90 ext	463	89	3
Корпусы			
Bp 250-650W Power Master, Switex, et	57	11	3
ATX Codex, Enlight, KME, DTK 300W, et	114	22	3
Прочие (аксессуары)			
ASUS Wireless PCI card и Antenn, et	25	6	6
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK et	162	35	5
Лазерные принтеры			
CANON, HP, EPSON, Samsung et	499	96	5
Xerox, HP, Canon, et	546	105	3
Сканеры			
BenQ Scan, Canon, HP, Mustek, et	224	43	3
Источники бесперебойного питания (UPS)			
Super Power V752SP, c2SP, BOCP 1000	198	38	3
MGKE Nova 600 AVR 600VA 360W line	286	55	3
APC BK 500-1500 VA, et	307	59	3
УСЛУГИ			
Ремонт/модернизация ПК	5		5
Web-дизайн			3
Ремонт, настройка, диагностика ПК			3
Модернизация			
Модернизация с оплатой 6/у работы	26	5	3
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Выделенная линия до 115	104	20	3
Нормы (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)		0,25	1
Бизнес время (пн-пт 08:00-22:00)		0,48	1
64Kb		116	1
512Kb		1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
Интернет-пакет "ЧТОСЧИ" (23.09)	21	4	3
карточка 30мг/сек (18.09.04)	47	9	3
карточка 151 (10.09.04)	52	10	3
Ночной Unlimited (02:00-06:00)		3	1
Домашний Unlimited (20:00-08:00)		1	1
Internet Unlimited		22	1

Код	Название фирмы	Стр
1	П Парк (044-4648262, 4647185)	31
2	Евротейдж (044-2167483, 2165917)	
3	Инкоскофт (044-2464389, 2345335)	
4	КОМИНФО	29
5	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	
6	Технопарк (044-2463490)	32

По поводу рекламы
на сайте обращаться
в РА «Ай Ти Реклам»
т. 455-4886



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



☐ **Софт** (867 статей)

(в онлайн в день выхода номера)

☐ **Железо** (714 статей)

(каждый день)

☒ **Интернет** (525 статей)

(акции, скидки, розыгрыши)

☐ **Программирование** (252 статей)

☐ **Имеющий уши** (109 статей)

(все, что вы знали и так)

☐ **Прочее**

☐ **Уголок читателя**

Статьи

Новости

Promo

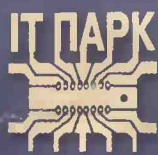
О нас

Поиск



Поиск статей по названию и номеру еженедельника

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



березитесь
піратських копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

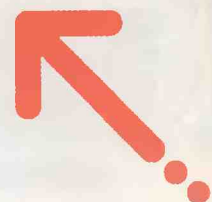
т. 464-8262
464-7185

Потужність,

що тобі потрібна.

Технологія,

варта довіри



artline X²

Зроби крок

до вдосконалення роботи своїх співробітників.

Зупини свій вибір на ПК artline X²,

що втілює потенціал двоядерного процесору

Intel® Pentium® D

599

3175 грн*

Intel® Pentium® D 820
512mb DDR2 ram (dual)
int. Intel GMA950 128mb
80gb SATA II 7200 HDD
8 channel HD Audio
DVD/CD-RW Combo drive
Gigabit LAN, FireWire
microATX 300w case

Продукцію сертифіковано у системі УкрСЕПРО. Виробництво відповідає стандарту ISO 9000.

* Акційна ціна. Кількість продукції, що приймає участь в акції обмежена.

Монітор зображено для наочності. До вказаної ціни входить виключно вартість системного блоку.

TechnoPark

www.technopark.ua

(044) 594 15 15



Intel, Pentium, логотип Intel Inside є торговельними знаками або зареєстрованими торговельними знаками компанії Intel Corporation в США та інших країнах.