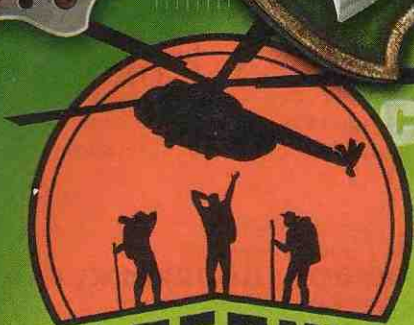


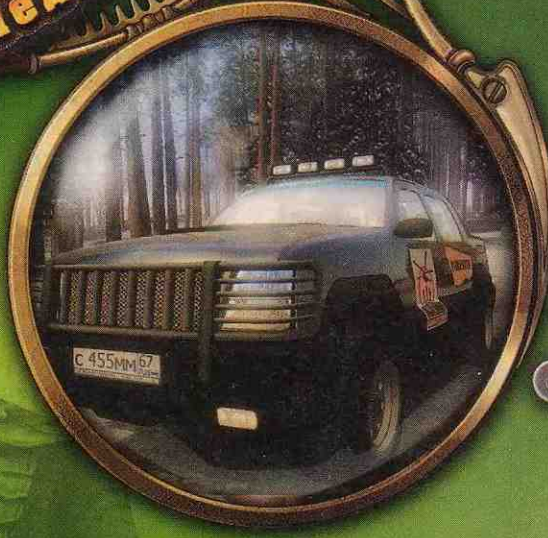
Еженедельник



ЭКСПЕДИЦИЯ

ТРОФИ

стр.16



EMPIRE
THE ART OF SUPREMACY
EARTH

стр.13

Rebellion

BEYOND RITUAL

стр.8

SWAT4
THE STETCHKOV
SYNDICATE

стр.20

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307



13-16 квітня
2006 року



ВПЕРШЕ НА ТЕРИТОРІЇ ЕКС-СРСР
ЛІТЕРАТУРНА ПОДІЯ ЄВРОПЕЙСЬКОГО ЗНАЧЕННЯ
28-й Європейський Фантастичний Конвент
єврокон

ЗА ПІДТРИМКИ:
Української Асоціації видавців та книгорозповсюджувачів,
Руслани Лижичко

У програмі:

- Київський книжковий ярмарок
- Виставка фантастичного живопису
- Фантастичні кінопокази нон-стоп
- Незвичайна музична програма

Зустрічі з найбільш відомими письменниками-фантастами:

Гаррі Гаррісоном, Анджеєм Сапковським,
Мариною та Сергієм Дяченками, Генрі Лайоном Олді,
Олегом Дівовим та багатьма іншими

Поглибиці на сайті www.eurocon.kiev.ua

м. Київ, вул. Фізкультури, 1, ст.м. «Республіканський стадіон»
Експоцентр «Спортивний»

ВХІД ВІЛЬНИЙ!

організатори:

ВД "Мію комп'ютер", журнал "Реальність фантастики", виставкова компанія "Месвін"

ПАРТНЕР **XEROX**

Офіційний
страхувальник



Державний ДКРРФП України серія АБ №123544, 123545 від 6.12.2004 р.

Генеральний
інформаційний
партнер



Інформаційні
партнери



Перший молодіжний партнер



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. Жилянская, 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

Артем ПРОШИН

Broken Sword 4: The Angel of Death, стр. 7

Negator

Beltion: Beyond Ritual, стр. 8

Алексей БРОВЕНКО aka Aramil

Dragon Age, стр. 9

Pantera sls

Ankh: The Tales of Mystery, стр. 10-12

Jason Back

Empire Earth II: The Art of Supremacy, стр. 13

Pantera sls

Age of Castles, стр. 14-15

Алексей ТУР aka leprecon

«Экспедиция Трофи 2006», стр. 16-17

Pantera sls

Verliebt in Berlin, стр. 18-19

Вирджин КЕМПЕР

SWAT 4, стр. 20

Надежда НИКОЛАЕВА

МИК-коммьюнити бурлило, как большой гейзер, 22-23

Geralt[NBF]

Мор. Послесловие, стр. 24-25

Виталий ЛИТВИНЧУК aka Lee [Messiah]

Sub Culture, стр. 26-27

Том/Дос/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 28-29

КОД

61

62

63

64

65

66

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.

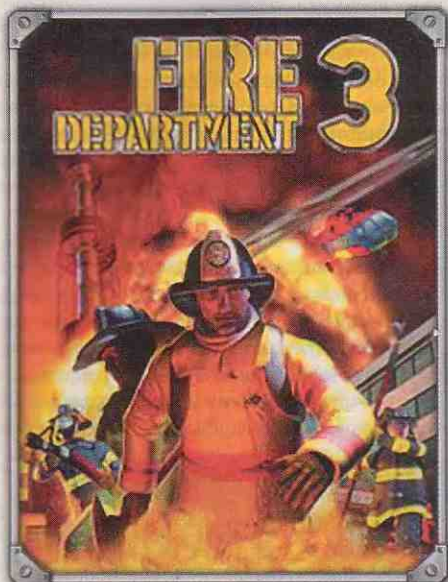
Лицензия Киевстар ДКЗУ: № 009503 от 12.04.2001,

Лицензия UMC ДКЗУ: ГЛС АА № 223305 от 12.11.2002.

Киевские игры

Некоторые из вас, наверняка, знают, что в нашем славном городе появилось подразделение французской игровостроительной компании **Monte Cristo**, которое называется **Kyiv's Games**. Довольно долгое время ребята активно занимались набором персонала и вот, относительно недавно, анонсировали сразу два проекта, над которыми в данный момент и работают.

Под номером первым проходит «симулятор пожарной команды» **Fire Department 3**. Эта игра основана на довольно успешном



проекте *Emergency Fire Response*, который произвел фурор в европейском сообществе любителей борьбы с огнем из-за его реалистического моделирования экстремальных событий, которые, к сожалению, частенько имеют место в реальной жизни. «Новая версия игры точно передает жизнь борца с огнем (пожарами) на совершенно новом уровне, благодаря новой технологической платформе, которая учитывает богатый и реалистичный стиль игры. Новые особенности, появившиеся в этой версии, включают в себя дополнительные типы транспортных средств и персонажей, сделанные на более высоком уровне искусственный интеллект, улучшенный реализм (улучшенные отрисовка огня (пожара), физика дыма и более детальная анимация). Большие карты с большей детализацией, более насыщенные миссии с захватывающей сюжетной линией и большим количеством путей успешной борьбы со сложившимися ситуациями, которые изменяются с каждой сессией игры, погружат игроков в захватывающие факты работы борцов с пожарами».

Второй проект — это фэнтезийная RPG **SilverFall**. Разработчики обещают нам продвинутую трехмерную графику и увлекательную сюжетную линию. В игре используются последние графические технологии и инструменты. В данный момент **Kyiv's Games** занята поисками высококвалифици-

рованных специалистов, которые смогли бы воплотить в жизнь этот довольно амбициозный проект.

Обе игры должны появиться в продаже в конце этого года.

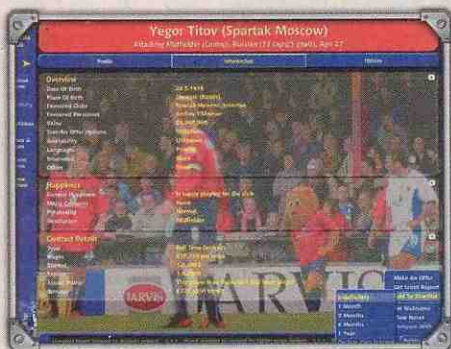
Мы будем пристально следить за разработкой данных проектов и своевременно сообщать вам о ходе работ. Следите за новостями.

Золотой менеджер

Компания **Eidos Interactive** объявила об отправке в печать очередной части мегапопулярного «футбольного» сериала **Championship Manager 2006**, непосредственной разработкой которой занималась внутренняя студия **Eidos, Beautiful Game Studios**. Главной отличительной особенностью **Championship Manager 2006** станет новый трехмерный движок — эта игра первой в серии предстанет перед нами в полном 3D, что,



по словам разработчиков, сделает игровой процесс еще более удобным и приятным. Не менее важным новшеством станет возможность лично пообщаться с каждым игроком команды и, при необходимости, повлиять на его моральный дух, допустим, пообещав прибавку к жалованию или, наоборот, пригрозив увольнением. Так же обещаны новые возможности



в наблюдении за игроками других клубов, изучение их сильных и слабых сторон, а также излюбленной тактики путем просмотра записей игр, что весьма активно используется в реальной жизни. В качестве своеобразного «хелпа», помогающего игроку освоить все тонкости футбольного менеджмента, выступит **Мервин Дэй**, один из лучших тренеров мирового уровня.

Championship Manager 2006 должен появиться в продаже уже 31 марта этого года. Ждем с нетерпением.

Обсидиановая игрушка

Компания **Obsidian Entertainment**, созданная выходцами из студии **Black Isle** (в число которых вошли легендарные личности **Фергюс Уркхарт**, **Крис Паркер** и **Крис Авеллон**) долгое время находилась в тени своих именитых друзей — компании **Bio Ware** — и занималась созданием сиквелов к их играм. Именно «Обсидиан» такие игры, как **Star Wars: Knights of the Old Republic 2** и **Neverwinter Nights 2**. Тайтлы известные, но каждому разработчику хочется делать что-то свое, а не клепать продолжения пусть даже очень хороших и ходовых игрушек. А создателям **Fallout** и подавно. И вот недавно в Сети появилась информация о том, что у **Obsidian Entertainment** наконец-то появилась возможность выйти из тени **Bio Ware** и начать разработку собственного проекта. К сожалению, о новой игре «Обсидиана» известно только то, что это будет RPG (а что же еще?), а в качестве издателя выступит компания **SEGA**. Автором идеи является лично **Фергюс Уркхарт**, а это значит, что мы можем рассчитывать на что-то действительно стоящее. Разработка уже началась и ведется одновременно для платформ **PC**, **PlayStation 3** и **Xbox 360**. О дате выхода пока что ничего не известно. Мы будем пристально следить за ходом разработок.

Оледеневший Battlefield

Пусть некоторое время после того, как в Сети появилась информация о том, что начата разработка очередной части популярного сетевого шутера **Battlefield**, компания **Electronic Arts** разродилась официальным анонсом этой игры. Итак, радуйтесь, поклонники сетевых баталий, **Battlefield 2142** медленно, но уверенно движется к «золотой» черте. Как не трудно догадаться из названия, действие игры будет разворачиваться через двести лет после событий, в которых мы принимали участие при прохождении **Battlefield 1942**. За это время нашу многострадальную планету постигла глобальная катастрофа, которая привела к новому ледниковому периоду. Гигантские ледяные шапки двинулись с полюсов в сторону экватора и захватили большую часть при-



годного для жизни пространства. Согнанное с насиженных мест человечество, вместе того, чтобы объединиться перед лицом

стихии, ввязалось в затяжную войну за остатки пригодной для жизни территории. Нам же предлагают вступить в эту самую войну на стороне одной из враждующих фракций — Паназиатской Коалиции (Pan Asian Coalition) и Европейского союза (European Union). Так как дело происходит в далеком будущем, то нет ничего удивительного в том, что и сражаться нам предложат при помощи различных футуристических девайсов — таких, как гигантские роботы-мехи, авиамашинны, способные перебрасывать большие отряды пехоты на довольно значительные расстояния, осадные орудия невиданной мощи и т.д., и т.п. Вооружение самих же пехотинцев, за которых, собственно, и нужно играть, также будет отвечать последнему слову техники будущего, однако, пока что о ручных «стволах» ничего не известно. Разработчики обещают нам глобальные схватки, в которых одновременно сможет принять участие до 64 человек, систему бонусов, возможность карьерного роста и многое, многое другое. Релиз игры намечен на осень этого года.

Локализации от «Акеллы»

Не слишком хорошо в последнее время выглядит один из флагманов российского игростроя — компания «Акелла». Глючные «Корсары 3», скандальный постморт игры «Бой с тенью» и некоторые другие, более мелкие «ляпы» сильно подорвали уважение к этой, без сомнения, заслуженной фирме со стороны фанатов компьютерных игр. Но жизнь продолжается, и «Акелла» пытается реабилитироваться в глазах игроков если не с помощью собственных продуктов, то хотя бы посредством качественных локализаций. 6



марта этого года было заключено долгосрочное соглашение между «Акеллой» и издательской компанией Atari на локализацию и издание на территории стран СНГ игр от Atari. В рамках этого соглашения в ближайшее время «Акелла» выпустит следующие продукты.

1. **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure.** В этой игре вам предстоит играть за граффити-художника Трейна, который отличается от сотен других граффитистов прекрасным знанием улочек города New Radius, задатками отличного спортсмена и невероятной страстью к любимому делу. По мере «карьерного роста» Трейн превратит-

ся из новичка с горстью разноцветных маркеров в непревзойденного мастера, чьими руками будут созданы шедевры во всех районах огромного города. На пути к вершинам мастерства стоят не только надоедливые городские власти, но и конкуренты — такие же нелегальные художники. И с теми, и с другими можно при встрече ввязаться в драку или незаметно пробраться мимо... Наконец, помимо уличных потасовок и рисования граффити Трейну придется совершать маленькие акробатические подвиги, карабкаясь на внушительной высоте по карнизам и водосточным трубам.

2. **Timeshift** — 3D-шутер с видом «от первого лица», в котором игрок получает возможность замедлять и останавливать время, и даже обращать его ход вспять. Главный герой игры, полковник Майкл Свифт, работает на правительство США. Он занимается тестированием двух величайших изобретений столетия, созданных профессором Кроуном. Это управляющий течением времени квантовый костюм и машина времени. С ее помощью полковник отправляется в 1900 год и сталкивается там с профессором. Не успевает Свифт опомниться, как ученый заталкивает его обратно в аппарат и посылает назад в будущее. Наш герой возвращается в 2025 год в тот же день, когда отправился в свое путешествие во времени, и попадает в альтернативную реальность: миром правят война и тоталитарный режим. И только Майкл знает, что это совсем не то будущее, которое должно ожидать человечество.

3. **Fahrenheit** — один из лучших проектов ушедшего года. Главный герой этой игры, рядовой сотрудник нью-йоркского банка, убивает в туалете ист-эндской забегаловки абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно «но». Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осознавал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство. Расследующих преступление следователей Карлу Валенти и Тайлера Майлса также интересует этот вопрос: обычное на первый взгляд дело оказывается куда сложнее, чем можно было предположить...

О сроках выхода локализованных версий этих проектов будет сообщено дополнительно. Следите за новостями.

«Санитары» в Сети

Всем поклонникам творчества ст. о/у Гоблина срочно радоваться! Компания 1С открыла официальный сайт ролевого проекта «Санитары подземелий», сценарий и диалоги к которому пишет вышеупомянутый ст. о/у. Теперь все желающие смогут легко узнавать самую достоверную информацию об игре, обращаясь по адресу <http://games.1c.ru/sanitar/>. Сайт, надо заметить, сделан отлично и наполнен под завязку. Здесь вы можете найти любую информацию об игре, ее первоисточнике (ме-

гапопулярной в свое время книге Гоблина «Санитары подземелий», написанной им под впечатлением от игры Quake 2), разработ-



чиках, Гоблине, ролевой системе, жителях и монстрах виртуального мира, оружии и броне и многом, многом, другом. Жидковата только новостная лента, ну, да ведь сайт только открылся, так что ее заполнение — дело времени.

Тем же, кто впервые слышит об этом, без сомнения, интереснейшем проекте, вкратце расскажем, о чем, собственно, идет речь.

«Санитары подземелий» представляют собой трехмерную ролевою игру в изометрической проекции. Перемещение игрока по игровому миру и сражения происходят в режиме реального времени. Выражаясь общепри-



нятыми терминами, «Санитары подземелий» можно назвать нелинейным приключением со стрельбой. При обилии жанровых составляющих игра тем не менее не находится на стыке жанров, а в большей степени является классической RPG, основанной на специально разработанной ролевой системе. Действие игры происходит на планете тюремного типа «Матросская Тишина». Все обитатели планеты — закоренелые уголовники, сосланные на нее пожизненно за тяжкие преступления. Цель игры — управляя диверсионной группой, состоящей вначале из одного, а затем из нескольких персонажей, используя все возможные средства и способы, выполнить данное в начале игры задание».

Приблизительно так, хотя на самом деле все намного глубже, интереснее и циничнее. Нас ожидает кровавая резня, разветвленные диалоги, ведущиеся в большинстве случаев на тюремной «фене», множество разнообразных монстров, современная графика и многое другое. Что другое? Ну, загляните на сайт, узнаете.

Разработчик: Revolution Software
Издатель: THQ
Жанр: adventure
Системные требования: не определены
Web-сайт: www.brokenswordtheangelofdeath.com
Предполагаемая дата выхода: III квартал 2006 года

Артем ПРОШИН

BROKEN SWORD

THE ANGEL OF DEATH

Любители хороших адвенчур, возра-
дуйтесь! **THQ** и **Revolution Soft-
ware** пообещали летом выпустить но-
вую часть популярной квестовой са-
ги! Однако пока на официальном сайте по-
мимо малоинформативного пафосного флэш-
ролика больше ничего нет. С чем это свя-
зано — с желанием поддержать интригу
или же с отсутствием того, чем мож-
но было бы похвастаться, сейчас точ-
но сказать нельзя.

Однако кое-что о сюжете нам из-
вестно. Итак, неутомимый Джордж
Стокбарт вновь вляпался в историю.
На этот раз — связанную с вечным
противостоянием науки и религии. На
своем пути он встречает прекрасную
незнакомку Анну-Марию (видимо,
ему понравилась прежняя подруж-
ка Нико из предыдущих частей), но
вскоре умудряется потерять ее при за-
гадочных обстоятельствах. После ко-
роткого замешательства Джордж отп-
равляется на поиски древнего арте-
факта, который обладает невероятной
разрушительной силой. Единственной
зацепкой, ведущей к нахождению...
даже не знаю, что ему больше на-
до — *Анны-Марии* или *все-таки арте-
факта* (ведь артефакты, как изве-
стно, всем нужны)... является ману-
скрипт, название которого свидетель-
ствует о гениальности разработчи-
ков — «мфкэт». Речь идет о мифи-
ческой субстанции, которая впервые
появилась на Земле около двух ты-
сяч лет, а потом пропала. И в этот
раз секрет, который Джордж раскро-
ет по ходу игры, приведет его к горь-
кому финалу, так что четвертого по
счету хэппи-энда, похоже, не ждите.

Новый **Broken Sword**, в отличие
от предыдущих частей, разрабаты-
вается эксклюзивно для PC. Надо
сказать — давно пора, а то количе-
ство эксклюзивов для различных иг-
ровых консолей уже зашкаливает, и
утереть «приставочникам» нос всег-
да приятно. Также очень интересен
сам факт возвращения системы уп-
равления point and click; правда, не-
понятно, как это будет выглядеть в
полном 3D, ведь отрендеренные эк-
раны, такие как в *Syberia* и *Still Life*,
канут в небытие. В принципе, ход
мыслей разработчиков вполне поня-
тен: первые две части серии исполь-
зовали именно такую систему управ-

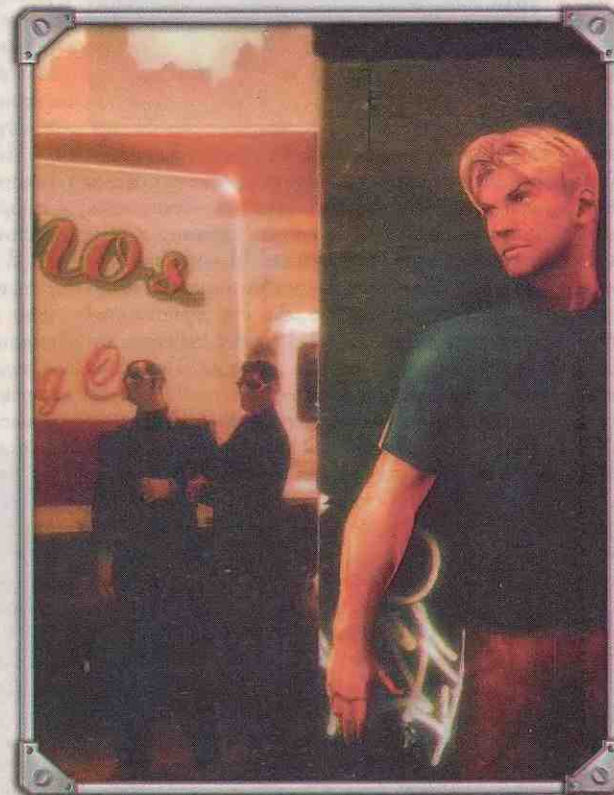
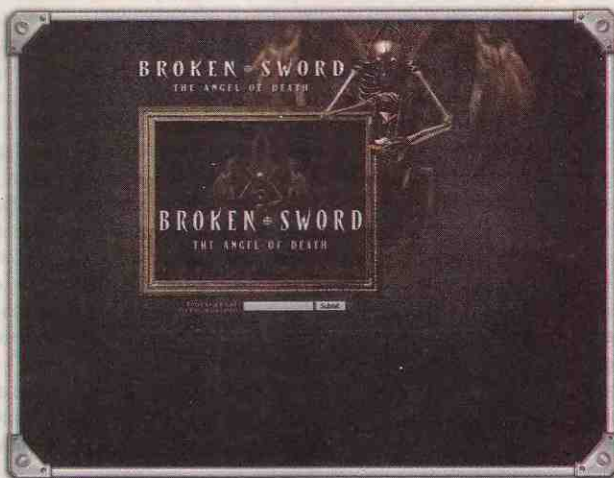
ления, и она больше понравилась игрокам,
чем та, которую мы видели в *Broken
Sword 3*, но та была мультиплатформен-
ная, а сейчас у разработчиков развязаны
руки, ведь на геймпаде руководить курсо-
ром гораздо тяжелее, чем, скажем, выпол-
нять какую-либо эффектную комбинацию
комбо-ударов в файтинге.

Самой запоминающейся изюминкой дан-
ной серии являлась, пожалуй, возможность
погибнуть/быть убитым (убитой), когда вам
поручали поручить действиями Нико в опре-
деленные моменты игры. Вот, скажем, во вто-
рой части вы видите бандитов, подбегая-
щих к месту вашей дислокации, и если при
данных обстоятельствах вовремя не найти под-
ходящего укрытия, то игре конец. В
третьей части в игру добавили аркад-
ные элементы, которые игрокам не пон-
равались. Например, как вам такая ситу-
ация: вы прошли очередной эпизод
и расслабленно смотрите видеоролик,
в котором на вашего подопечного на-
ставляют пистолет. И если вы в тече-
ние секунды-двух не нажмете указан-
ную в пробегающих субтитрах кнопку,
то Джордж не выбьет его из рук не-
радивого уголовника и погибнет.

Стало известно, что музыкант Бен
Маккалоу, который писал музыку для
Broken Sword The Sleeping Dragon,
трудится над звуковым сопровожде-
нием и четвертой части. Среди фана-
тов сериала уже существует масса пред-
положений и догадок, связанных с об-
щей недосказанностью сюжета игры.
В любом случае, существует возмож-
ность любовного треугольника
Джордж — Анна-Мария — Нико и
трагической смерти главного героя.

Интрига, к которой стремились
разработчики, похоже, удалась: ведь
даже дата выхода, и та непонятна.
Компания **Sumo-Digital** работает над
Broken Sword The Angel of Death
совместно с Revolution. На сайте
компании я наткнулся на новую да-
ту релиза «Сломанного меча». Сог-
ласно информации Sumo-Digital,
«Сломанный меч 4» выйдет уже этой
весной. Если нужна более полная ин-
формация об этой компании, може-
те прогуляться по их сайту: www.sumo-digital.com.

Вообще говоря, все игры сериала
были успешными и в большей или мень-
шей степени понравились игрокам. Нет
причин сомневаться в качестве послед-
него проекта. Во всяком случае, скрин-
шоты достаточно красивы, композитор
далеко не новичок в своем деле, игру
разрабатывают две компании, а сюжет
достаточно интересен и загадочен. Что
ж, все составляющие хита имеются, ос-
тается надеяться, что и результат не
подкачает.



Negator

Beltion

Разработчик: Rostok-Games

Издатель: не известен

Жанр: RPG

Системные требования: неизвестны

Дата выхода: осень 2006 года

Герой должен быть...

Ой цветет калина, в поле у ручья,
Некра молодого полюбила я,
Некра полюбила, на свою беду,
Я лежу в могиле, выйти не могу.
Где же ты мой милый, что ж ты не
идешь,
Ты меня из гроба вытащишь, спасешь,
Буду тебе верной мертвою женой,
Чем тебе не пара, суженый ты мой?
(Из ЖЖ Кертиса)

З а кого нам только не предлагали играть разработчики. Да, кажется, за всех уже предлагали. Кроме чисто светлых персонажей, играли мы и за воров, и за каторжников, и за инквизиторов, и за вампиров. За многих играли, и, кажется, что переиграли уже за всех. Притом что большинство их сходилось в одном: главный герой — Спаситель Мира, Потерявший Память В Результате...

Но разработчики из **Rostok-Games** уверены, что могут предложить нам нечто новое, доселе неизведанное. А именно — попробовать поиграть за некроманта. «Диабла», спросите вы? Нет, ответят разработчики, некромант у нас самый настоящий. Он не только может зомби в бою поднять или ледяную, точнее, костяную стрелу метнуть. Он способен упокаивать и разупокаивать мертвых, беседовать с душами, обладает оригинальной магией и вполне может махать всевозможным оружием.

Более того, некромант этот вовсе не собирается спасать мир! Ну не стоит перед ним таких глобальных задач, и все тут. Честно говоря, не знаю как вас, а меня подобный подход только радует, слишком много RPG я забросил из-за того что играть было не интересно.

Тут много говорили о кризисе в RPG. Добавлю от себя, что кризис этот происходит от лени и нежелания придумать что-то новое. Конечно, это рискованно, конечно, легче попытаться повторить старое, конечно, воплощать оригинальные идеи и концепции трудно. И главное, для того чтобы сделать нечто «эдакое», нужны настоящие сценаристы. А смысл на них тратить, если игры типа «Магии Крови» при полном отсутствии сюжета хорошо продаются?

Ах, «Магия» не совсем RPG? Так и Бельтион не совсем. Заявленный жанр action/RPG у некоторых, по непонятным причинам, ассоциируется не с «Готикой», а с «Диаблом». Сообщаю, к «Диабле» игра не имеет никакого отношения. А к «Готике»? Ну, разработчики заявляют, что ориентировались на лучшие образцы современных игр, в числе которых значится и она.

Итак, с героем определились: играть будем за некроманта. Идем дальше.

Мир «Бельтиона»

Молодая некромантка в синей юбочке
короткой
Шла по городу Ранкану, мимо рынка
да к воротам,
Вдруг из подворотни темной вышло
три жреца, блин, Жизни,
Водки выпивших изрядно в кабачке
эльфийском местном.
(из ЖЖ Кертиса)

Если вы читали интервью с разработчиками в МИКе, то знаете, что ранее они занимались разработкой игры под названием «Бельтион: Звезда Полярная».

Причем обещали огромный мир, множество рас, несметное количество локаций, кучу сюжетных линий и концовок. К счастью, в определенный момент они поняли, что игру подобного масштаба (по размерам мир должен был превосходить даже TES 4: Oblivion) им просто физи-



чески не вытянуть, и перед ними возник вопрос: что делать? Закрывать проект и браться за новый? Жалко наработанного материала. Хватать ножницы, звонить в синагогу и производить жесткое обрезание? Мы отлично знаем, что в подобных случаях вместо игры получается лоскутное одеяло. Значит, остается что? Правильно. Делать новый проект, действия которого развернутся в том же мире. Точнее, на небольшом участке Бельтиона.

Естественно, если уж умерять амбиции, то умерять во всем — так пришлось отказаться от огромного количества школ магии, классов и большого пантеона богов, сосредоточившись на главном — образе главного героя, владеющего редким в мире Бельтиона даром — некромантией. Все мы знаем, что у Жрецов Жизни обязательно имеется боевая сила, состоящая из паладинов. Отлично, у Храма Смерти есть свой ударный кулак — некроманты. Да, конечно, в Бельтионе официально Храмы не враждуют. Но мы ведь с вами отлично понимаем, что от закулисных интриг некуда не деться. Если некромант и паладин встретятся на узкой горной тропке, то они могут обменяться при-

ветствиями, а, если никто их не видит, то может оказаться, что один из них случайно сорвался в пропасть и разбился.

Впрочем, Храм Жизни — не единственная головная боль служителей Морта. Есть еще древние расы, пришедшие в мир Бельтиона гораздо раньше. Пришедшие, обосновавшиеся и покоренные новоприбывшими — людьми. Есть орки, оправившиеся от сокрушительного поражения и наращивающие силы, есть темные эльфы, есть... Много чего есть.

Вот только не все из этого мы увидим. Разработчики сообщают, что о некоторых расах мы только услышим, но увидеть им нам не доведется. Это, по их словам, создаст ощущение целостности мира, сопричастности с чем-то большим. Ведь недаром основные события игры будут разворачиваться не в человеческой столице Халлане, где расположены центральные Храмы, а в пограничном Ранкане.

По словам разработчиков, наработанного материала хватит на несколько игр. Конечно, при условии, что Бельтион понравится игрокам.

А что нужно, чтобы игра понравилась? Оригинальный и интересный сюжет? Уже написан. Множество интересных диалогов? Имеются. Оригинальная атмосфера сеттинга — практически готово. Геймплей? Именно на нем и на усовершенствовании движка сейчас сосредоточены все усилия разработчиков. Они отлично понимают, что какими бы интересными не были квесты и диалоги, но если боевка вялая и скучная, а графика на уровне «Пограничья», то играть в «Бельтион» никто не станет.

Чего лично мне не хватает в этой игре? Не поверите. Лайв стории. Хочется построить дом, закрутить любовный роман, маленьких некромантиков, это... того. Воспитывать, в общем ☺.

Я специально не стал останавливаться на графике, ибо, по утверждению разработчиков, движок находится в стадии альфа-тестирования, а значит, картинка может и, надеюсь, станет лучше. Хотя неприятных игроков вроде меня, считающих графический уровень «Готики 2» вполне приличным, скриншоты могут порадовать.

Что настораживает, так это желание выпустить «Бельтион» этой осенью. Как бы не повторилась история с третьими «Корсарами», и мы не получили абсолютно сырой несбалансированный продукт. Геймплей патчами не вылечишь.

А в остальном проект очень интересный и перспективный. Ждем.

Да, если кому-то не хватает подробностей — бегом на официальный сайт игры www.beltion-game.com. Сделан сайт, кстати, очень стильно, и форум, где можно задавать вопросы, прилагается.

Разработчик: BioWare
Издатель: пока отсутствует
Жанр: RPG
Системные требования: неизвестны
Дата выхода: планируется на 2006 год

Алексей БРОВЕНКО aka Aramil

DRAGON AGE

Думаю, многие знают такие хиты минувших дней, как *Planescape: Torment*, *Baldur's Gate 1&2*, *Star Wars KotOR* и, конечно, *Neverwinter Nights*. Именно в то, золотое для ролевиков время BioWare баловала нас своими проектами. И сейчас, когда хороших RPG — кот наплакал, про эти игры вспоминают, сдувают пыль с дисков и снова погружаются в прекрасные миры *Forgotten Realms* и *Star Wars*. Прошло много времени, но BioWare не забыла про нас, и в данный момент упорно работает над будущим шедевром под названием **Dragon Age**. Именно о нем мы детально поговорим.

На этот раз, вместо использования старого, разработчики решили создать полностью новый игровой мир. Он будет очень детально проработан, со своей историей и нравами. Специально для этого десятки писателей и художников разрабатывали неповторимую систему обществ, религию, историю, расы и монстров, экономику и политику мира *Dragon Age*. Благодаря их стараниям мир будет живым и постоянно развивающимся, а каждая из трех игровых рас обретет собственный, совершенно уникальный язык общения — профессиональный лингвист Вольф Вайкли специально для игры разработал три языка, каждый из которых насчитывает не менее 2500 слов. Подобная тщательность подхода, на мой взгляд, просто обязана обеспечить игре успех — по крайней мере, я очень на это надеюсь.

Сюжет, судя по всему, будет задаваться выбором персонажа. Мы полностью генерируем своего персонажа, выбираем одну из трех рас и тем самым предопределяем сюжет. Нравятся люди — отлично, прими в управление кровожадного дикаря-варвара, последнего в своем роду; хочешь гнома — на, получи прохождение сюжета для изгнанного гномьего принца, преданного собственным братом. В общем, с кем поведешься, так тебе и надо. Хочешь стать Героем-Спасителем — будь им. Хочешь залить кровью несчастное королевство — на здоровье! От первоначального выбора зависят события и первых, и последних глав. В общем, не будем гадать и дождемся релиза — он все рассудит.

Как и в *Baldur's Gate*, боевая система рассчитана на тактические действия партии. Драться будем в реальном времени с возможностью поставить паузу и раздать приказы своим товарищам. Камера будет находиться над плечом, в боевом режиме — в немного наклонном положении (как в «Рыцарях Старой Республики»).

Помимо single-player-режима предусмотрен и multi-player. Будет разработана специальная кампания для совместного прохождения.

Технологический уровень — вот главная фишка *Dragon Age*. Мы сможем участвовать в огромных баталиях, по 2000 бойцов

с каждой из сторон. Картинка происходящего действия полностью соответствует утвердившимся стандартам качества. Собственный, специально разработанный для игры движок воистину впечатляет. Скриншоты по масштабам боев очень напоминают *Rome: Total War*.

Играть мы будем преимущественно группой. Как сообщается, некоторые персонажи вашей партии окажутся жизненно необходимыми при выполнении основных сюжетных квестов. Пока нечего сказать о возможностях при управлении подопечными: будет ли уровневая градация осуществляться самостоятельно или исключительно с нашей помощью. Однако, по официальным данным, игра с партией тоже включит в себя много интересных моментов. Например, игроки смогут общаться с членами партии так, как не общались еще никогда, начиная с дружбы и заканчивая романами, предательствами и враждой. Также игрок будет управлять всей партией во время битвы (как это было в «Балдуре»). Еще мы сможем создать одного или нескольких персонажей для старта и выбрать тех NPC, которые присоединятся к нам далее.

Ролевою систему BioWare создала сама, но о ней совершенно ничего не известно. По крайней мере, это точно не система D&D. В отличие от множества других ролевых игр, простые обитатели мира *Dragon Age* почти не умеют пользоваться ни заклинаниями, ни чарами. Магия станет уделом избранных. Но хоть магия и не будет повсеместно распространена, зато она очень сильна. Магических предметов не очень много, в основе экипировки персонажей — вполне обычные вещи. Только редкие легендарные артефакты окажутся зачарованными.

А еще BioWare предлагает всем желающим присылать свои фотографии, из которых затем будут выбраны наиболее выразительные для использования в качестве лиц NPC *Dragon Age*. Кроме того, если вы уверены в своей осанке и пластике, можно прислать на конкурс короткий видеоролик, демонстрирующий красоту ваших движений. Победители конкурса будут приглашены в студию BioWare для снятия motion capture-данных для анимации персонажей игры. Поэтому не удивляйтесь, если увидите в *Dragon Age* лицо своего одноклассника или соседа.

Хочу подвести заключительную черту под всем сказанным. Безусловно, нас ждет хит. Репутация BioWare дает все основания для доверия к ним. А верить в их детище очень хочется. Ведь каждая игра BioWare — не просто хитовая, а самая что ни на есть культовая и эпохальная. Так что вывод здесь будет однозначным: ждать всем, кто еще верит в легендарное возрождение жанра RPG.



Pantera sls kawai@bk.ru

ANKH

Разработчик: Deck 13 Interactive

Издатель: Rebel Games

Жанр: mystery/comic/3D

Системные требования: Win XP, P 1.5 ГГц,
256 Мб ОЗУ, GeForce 3 64 Мб видео, 800 Мб
свободного места на диске

Римейк игры, вышедшей в 98-м для экзотической платформы RiscPC. Главный герой — египетский юноша Ассил, который стащил ключ к великой пирамиде, чтобы устроить там вечеринку, и поплатился за это проклятием на свою голову. Мимоходом он приобрел мистический артефакт (собственно, Ankh — чуть ли не ключ от рая!) и встретил девушку своей мечты...

Глава I. Ауднениция с препятствиями

Передо мной лежит немного непривычная для меня игра. Непривычная потому, что квесты на моем столе редкость, а уж тем более — квесты без мистики и ужасов. Да, тут все гораздо проще — по крайней мере, если верить обложке диска и анонсам в Интернете.

Итак, не будем медлить. Запускаем игру и...

Перед нами трое ребят, которые мало отличаются от наших современников. Если ДЗВРовцы пьют пиво в неположенных местах, почему бы тем самым не заниматься и другим персонажам, не Игроградским, а виртуальным по всем своим характеристикам? Все неприятности от женщин и алкоголя... или его отсутствия. Если бы молодые египтяне — герои игры — не забыли взять с собой пиво, они бы вряд ли разбили старинный кувшин, и вряд ли мумия вылезла бы из гробницы, и тогда Анкх не достался бы нам. Но что сделано, то сделано, и нам остается только помогать главному герою разобраться в том, что он натворил.

Поначалу я и не думала, что будет ТАК. Стоило сбежать из пирамиды, как заботливый отец (архитектор, у которого вы стащили ключи от пирамиды) запер отпрыска (вас) в комнате и велел сидеть там. Не, ну я могла предположить что угодно, но только не это. Я на волю хочу, к приключениям, там мумии и монстры, а вы... эх, вы! Ну да ладно, играть — так уж играть. Для начала нам надо убежать из комнаты. Через входную дверь нельзя, там нас сразу встретит грозный папенька, поэтому ищем другой путь. В комнате сразу бросается в глаза грязная рубашка. Надевать мы ее не будем, но вот то, что она грязная, нам пригодится: грязная рубашка — значит, ношенная, а раз ношенная, значит в ней стоит покопаться, вдруг что интересное есть в карманах. Так и есть — находим серебряную монету. Продолжение осмотра комнаты добавляет нам еще немного инвентаря, из которого в ходе недолгих, но мучительных поисков по шкапам, окнам и вазам делаем веревку. Вуаля! — мы уже внизу, на воле. Где, собственно говоря, нас под-

жидает новая неприятность, которая после недолгих разговоров выдает очередной квест, без которого нереально продолжать играть. Не знаю, что думали себе разработчики, но юмор у них настолько тонкий, что пролазит меж временных рамок и границ — искать мы будем гамбургер ☺. На этом шутки юмора не прекращаются, ибо один из ингредиентов одного блюда — тухлая рыба. Естественно, те, кого вы намерены угостить, о тухлости не подозревают. Вот вам и урок от игры — не стоит питаться фаст-фудом и воровать деньги у находчивых молодых людей!

* * *

Я не хочу описывать прохождение игры, это мало кому нужно, а кому нужно — тот смотрит соответствующие сайты, но, тем не менее, не остановиться на некоторых заданиях не могу — они настолько смешные и озорные, что не только не дают заскучать, но и добавляют колорита игре.

Так, например, вскорости после начала игры вам придется закосить под крокодила. В целом для костюма нам нужны: кожа крокодила, голова крокодила и, конечно, зубы крокодила. Первоначально я думала, что придется убивать бедное животное. Я, конечно, не Гринпис, но мне не хотелось бы совершать подобные поступки. К счастью, делать ничего такого ужасного не придется. Кожа — это самая простое, она у нас уже есть — сумка из кожи (старушку жалко намного меньше, чем крокодиличка, да ☺?). Зубы крокодила вы найдете под водой. Кстати, это не подсказка, потому что сам сюжет приведет вас туда, пусть и не самым прямым путем. Просто игра настолько логично построена, что ошибиться довольно тяжело. Я не говорю, что она слишком проста, нет, ни в коем случае, просто все загадки решаются не наобум, а с использованием того самого серого вещества, что обычно выстраивается в извилины и загогулины. Вам только придется быть внимательным, очень внимательным. Ведь некоторые предметы найти не так-то просто, а без них ничего не получится. Да и логику применяйте почаще. Ведь если зубы находятся в воде, это еще не значит, что и голова там же. Не спешите, и игра сама приведет вас туда, где может быть решение. Нет денег — не ищите их долго, все равно рискуете не найти. Лучше пойдите пешком через пустыню, осмотритесь там, ведь река не стоит на месте и, быть может, во время разлива Нила там погибли те самые крокодилы, которые теперь помогут вам решить сложную задачу ☺.

Бежим по пустыне, находим сразу два важных предмета: слева ветвь, справа череп животного (если пойти направо — там Сфинкс и пока ничего интересного для нас, но все же поболтайте с торговцем). Вы берете с собой и то, и другое, и идете дальше прямо. Попутно вы встречаете мощную установку для верб-



людов, которая, кажется, не работает. Обращаетесь к трем людям перед вами, которые хотят вымыть верблюдов. Итак, мы исполняем их желание: Положите верблюжью еду, которую вы получили от мужчины, в чашу перед моечной установкой, чтобы верблюд подошел туда. Затем попытайтесь использовать механизм справа — очевидно, отсутствует его часть. Однако все предусмотрено: мы помещаем ветвь в отверстие и используем установку по назначению. Верблюд и сыт, и чист. Как вознаграждение получаем бутылку красного вина. Кроме того, вы можете отремонтировать кисть: на земле у моечной установки вы находите достаточно верблюжьей шерсти. Если идти далее, то мы встретим наш мираж — и дальше без карты путь закрыт, нам нужно как-то получить карту у Фатимы. Назад к ботману (можно возвращаться, как шли, а можно кликнуть на корабль внизу справа на экране или пройти вправо до упора, и выйдем к началу пустыни), даем ему пиратский флаг, и он охотно жертвует нам несколько бесплатных переправ. Назад в Каир.

Если вы подумали, что дальше все так же просто и логично — ошибаетесь. Игра не настолько прямолинейна, она больше похожа на жизнь, нежели можно предположить вначале. Если вы стремитесь в приемный зал фараона, это не значит, что придете вы именно туда. Помните «Алису в Зазеркалье»? Точно ли вы знаете, куда идете, или просто стремитесь играть?

Аудиенция с фараоном, к сожалению, не проходит таким образом, как запланировано: Assil в тюрьме, и он должен найти выход. Видите слева от вас нишу в стене? Там Гемотеп из фруктовой лавки. Ваш товарищ по несчастью даст вам несколько важных указаний. Далее видим дыру с мышкой, там берем напильник, который применяем к ржавым цепям, чтобы спустить висящий под потолком скелет. С него снимаем деревянную ногу и флейту. Отдаем бутылку с вином соседу, он добрее, из вешалки делает для нас отмычку и отдает нам пустую бутылку. Открываем отмычкой дверь и боремся деревянной ногой с отчаявшимся, но целеустремленным крокодилом. Жалко, что костюм крокодила не у нас, а то можно было бы притвориться вторым аллигатором и даже подружиться ☺.

...И тут из-за поворота жизни появляется любовь

Появляется она, кстати, столь неожиданно, что я даже сперва хотела ее проигнорировать, только вот игра не позволила. Не пройдешь ты дальше, пока не освободишь девушку, — сказала игра.

Ну что ж, надо так надо, ведь у любого героя — пусть даже пока что героя с маленькой буквы — должна быть девушка! По крайней мере для красоты, хотя Тара — та самая спасенная нами красавица — иногда даже будет оказывать нам помощь и спасать. В одном из заданий нам придется перейти ров по ботону (ничего, это еще не финальная фантазия чувства юмора разработчиков «Анкх») — конечно же, мы срываемся, и именно тут на помощь приходит Тара. (А где она была все это время?!). С этой минуты нам дана возможность управлять двумя героями — удобство поначалу спорное, но по привычке хорошее ☺.

Тара несколько раз пригодится нам ненамного меньше, нежели сам главный герой, — ведь в миссиях, где надо кого-нибудь отвлечь, в одиночку никак не справиться. К слову сказать, одновременно управлять героями нам не придется, мы будем скакать от одного персонажа к другому: ход избитый, но вкупе с тонким юмором игры довольно приятный.

* * *

Сделаю небольшое, но, на мой взгляд, важное лирическое отступление. То, что я описала выше — всего лишь маленькая часть игры, а по времени прохождения это заняло около четырех часов, причем мне казалось, что прошло намного меньше ☺. Плюс, несомненный плюс. Дальше игра идет все так же весело и быстро, но долго. Сколько она занимает суммарно — не скажу, у каждого по-своему, зависит от того, сколько провисите на каждой локации. Я поначалу просто ходила и любовалась красотами, пейзажами и персонажами. В общем, как вы поняли, тут мы

делаем небольшой такой уход в сторону описания именно технической стороны игры.

«Анкх» сделан на движке PINA. Для тех, кто такой же ламер в движках, как я, объясню — движок был создан спе-



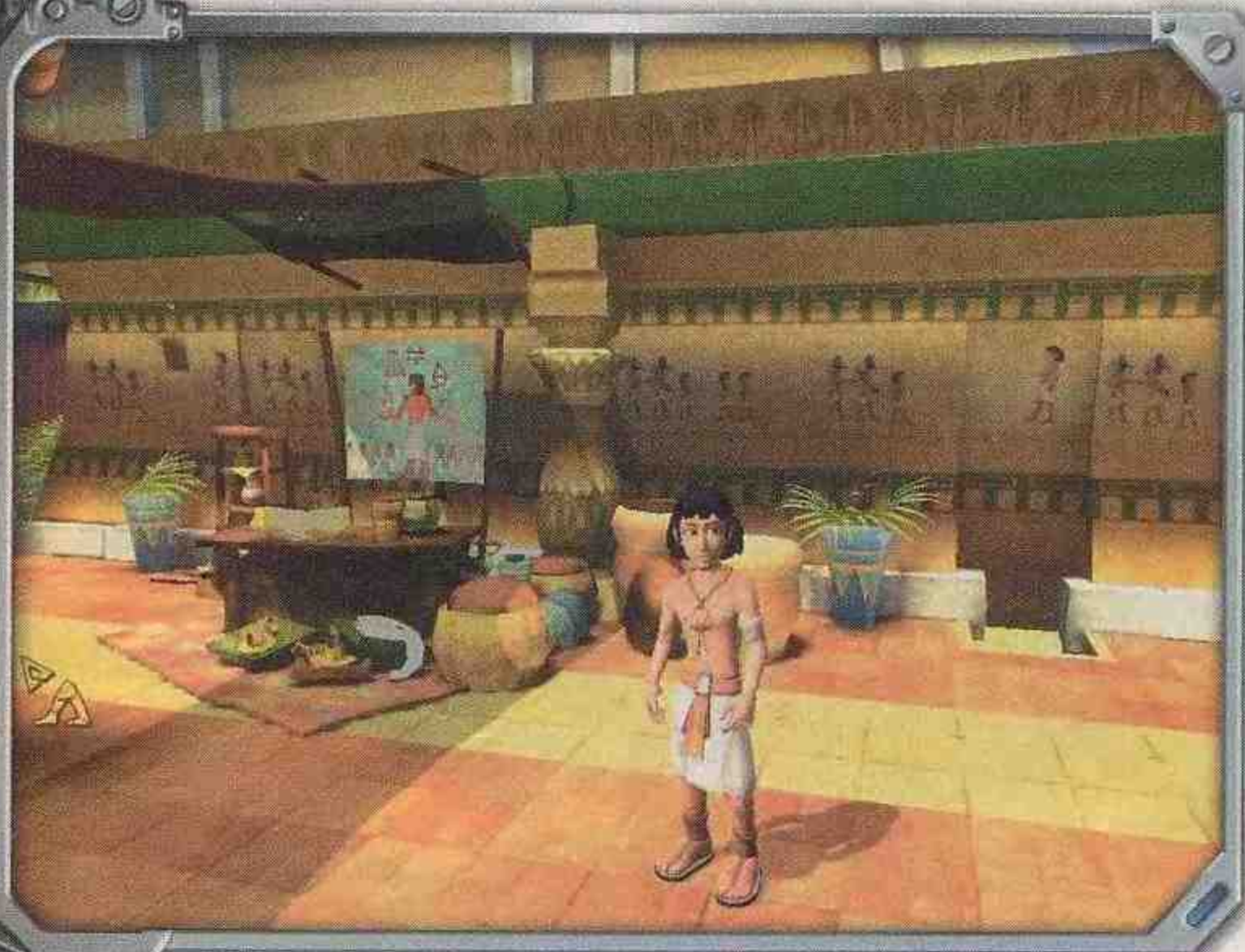
циально для адвенчурных игр и, если верить умным людям из Интернета, он совершенно не тормозной. А те, кто не особо верит на слово, могут убедиться: игра идет (именно идет; не ползает, не задыхается, а ИДЕТ!!!) на стареньких машинах, ей вполне достаточно половины заявленных требований. То есть даже на Селероне 600 с видео 32 Мб вы вполне сможете наслаждаться неплохой картинкой без тормозов. Радует, несомненно радует, особенно на фоне многих современных игр, где наблюдается абсолютно противоположная ситуация...

Как вы можете видеть по скриншотам, графика яркая во всех смыслах. И по цветам — о бесцветных, темных локациях можете напрочь забыть, и по стилизации — я не



нашла ни одного предмета, который бы не отвечал среднестатистическим запросам на египетскую тематику. У них даже крокодил натурально египетский, а узоры на вазах уж подавно! Понимаю, что многие, читая это, недоуменно качают головами: «А смысл?» А смысл в том, что такие мелочи добавляют игре колорита, делают ее еще более «атмосферной», если можно так сказать.

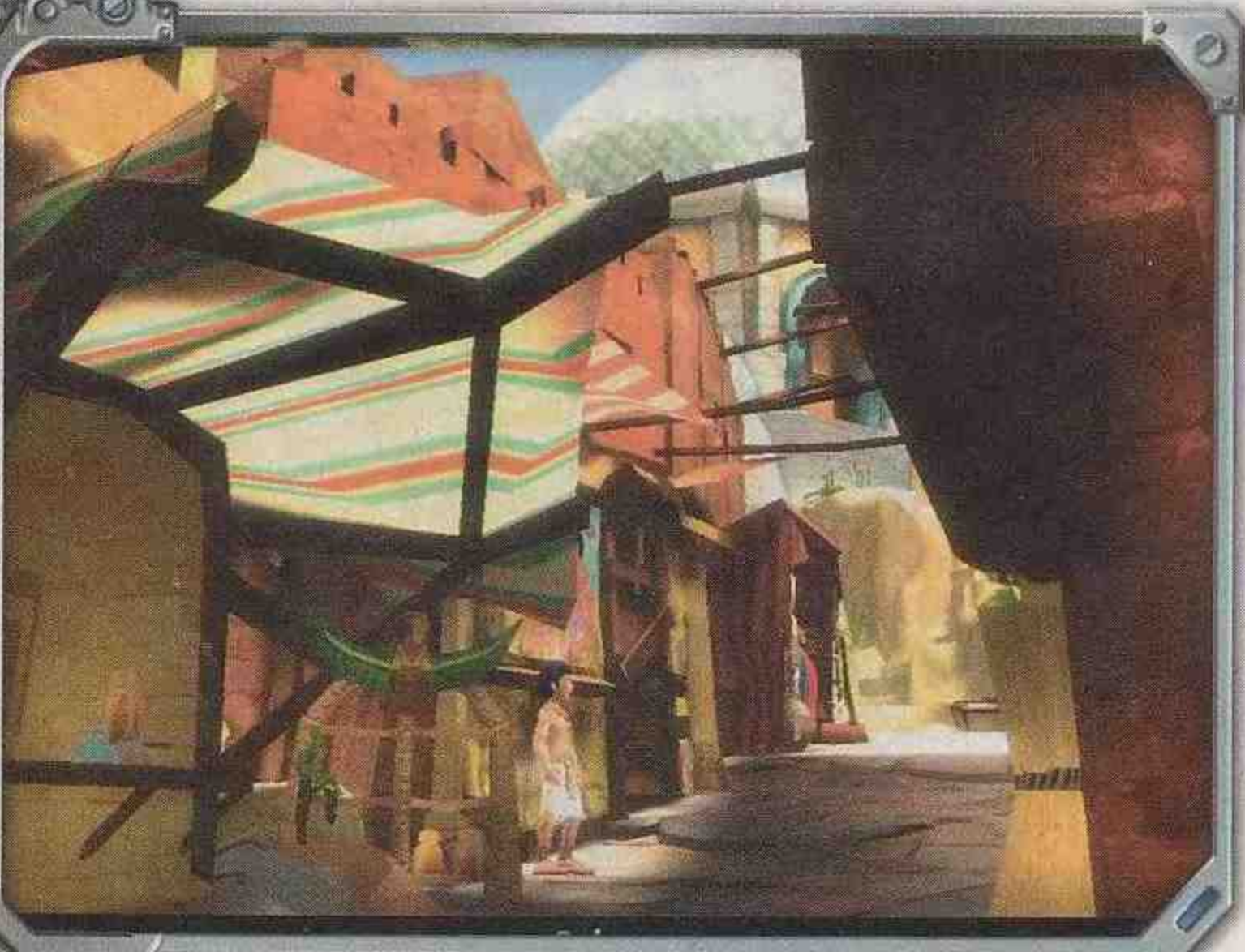
Что же касается звука, прослушать сопровождение игры вы можете на официальном сайте (кстати, там же можно посмотреть скриншоты, еще и почитать много интересных историй о персонажах, разработчиках, да и просто из истории игры и



Египта). Вот вам адресочек — <http://www.ankh-game.com>, наслаждайтесь ☺. Знаю-знаю, что обычно так поступают в превью, но, помнится, никто еще толком не написал об этой игре. Наверное, мало кто сегодня в Украине представляет себе, что она такое, да и в продаже в нашем тридесятм королевстве, возможно, она появится нескоро, так что есть некий скрытый смысл полистать сайт.

Интерфейс

Всем нам хорошо известно, чего мы ждем от игр — нам давали с этим ознакомиться уже не раз, но все как-то частями. Суть в том, что у игрока не должно возникать вопросов вроде: «Что вон те три пикселя могут означать?» Каждый необходимый игроку предмет должен быть представлен ясным



образом. Это не означает, что нельзя маскировать от игрока нужные ему предметы, но игрок должен иметь возможность понять, что тот или иной предмет важен для игры. То же самое касается важных персонажей, они не должны теряться в толпе.

Все остальные требования в отношении интерфейса — всего лишь логическое продолжение слова «удобный». Но, так как сейчас мы

говорим не о квестах вообще, а о частностях, то давайте все-таки вернемся именно к «Анху».

Итак, интерфейс. Он не идеален, но приятен. Его можно почувствовать, насладиться его близостью, его вкусом и видом. К нему не надо долго привыкать, он есть — и сам по себе, и как бы сливается с игрой — и с игроком, говоря ему: «Мы с тобой одной крови, ты и я».

* * *

Можно, я немного пофилософствую? Тут немного не место и не время, я знаю, но, тем не менее, очень хочется. Долго я ждала этого момента, момента, когда мне достанется заветный бокс с игрой, достойной звания квеста...

Что такое «идеальная адвенчура»? Ответ на этот вопрос ускользает от внимания многих издателей, дизайнеров, сценаристов и прочих разработчиков игр в этом жанре, а также игроков, в эти игры играющих. Ушли в прошлое дни процветания Infocom и Legend, компаний, которые дали нам классические приключенческие серии, такие как Zork и Spellcasting. На их место пришло множество смешанных игр: это и Tomb Raider, и System Shock и многие другие, но до сих пор не вышло ни одной идеальной игры, хотя, надо сказать, были проекты, так или иначе приблизившиеся к заветному рубежу. А рубеж-то — сам по себе всего ничего... Для начала, в игре не должно быть багов, а задачи должны быть умными: игрок может гордиться собой, найдя правильное решение, или рвать на себе волосы, потратив на раздумья кучу времени, когда разгадка была столь очевидной. Сюжет должен быть интересным и захватывающим: смешные игры должны быть смешными, страшные игры должны пугать. Конечно, это не полное описание, кто-то может усомниться, добавить что-то еще в этот список, но основа — перед вами.

Попробуйте назвать пару игр, которые были бы близки к идеалу. Первой в голову приходит «Сибиряк», впечатления от нее остались довольно яркие. Незабываемые, можно даже сказать — вечные. Вторая же — **Ankh: The Tales of Mystery**, та самая игра, о которой мы с вами сегодня разговариваем. Конечно, только время и игроки смогут проверить ее на профпригодность, на баги, на логичность восприятия для каждого человека в отдельности — но для меня, для человека, который больше всего в квестах ценит логику и атмосферу, именно «Анх» стал тем заветным идеалом. Это игра, которую можно пройти раз или два, но помнить всю жизнь. И ждать потом чего-то подобного, и сравнивать с ней все остальные игры. Так же, как на определенном этапе у многих из нас сложились отношения с «Сибиряком».

Финальная сцена. Занавес

Вот сейчас! Сейчас! Именно сейчас — выдержав театральную паузу в три полосы, высказав все, что накипело, отодрав от души кусочки игры и выложив их на лист с бумагой, прибив степлером к монитору сладостные слова! Сейчас стоило б сказать о том, что даже в такой вот египетской бочке с медом есть огромные капли дегтя, которые расползаются по нему еле видимыми пятнами...

Это было бы громко, это было бы пафосно, красиво и необыкновенно. Это стало бы финальным аккордом, разрушившим тихую хвалебную мелодию...

Но... вместо этого рука тянется к старым добрым статьям об адвенчурах, к критическим статьям, где все разложено по полочкам и перечислено по пунктам, где квест разделен на части, где порылись патологоанатомы всех видов и мастей. И тянется она жадно, вбирая в себя все, что только можно, чтобы составить потом список и отмечать галочками минусы и плюсы. **Геймплей, Линейность, Скорость, Логичность, Ограничение...** Жадно, жадно я ставлю плюсы... и не нахожу ни одного пункта, по которому могла бы сказать... нет — крикнуть, пусть даже в тишину: «Не покупайте, она прокаженная!» О да, игра не безупречна. И только эта мысль дает мне немного покоя, немного времени на то, чтоб пусть и сумбурно, но излить вам свои мысли, свои трепетные переживания... Игра! Игра с большой буквы! Игра с большого слова!

Разработчик: Mad Doc Software
Издатель: Vivendi Universal Games
Жанр: strategy (real-time)/3D
Системные требования:
✓ минимальные: P 4/Athlon XP 1.7 ГГц,
256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 2.4 ГГц,
512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1.5 Тб на вин-
честере

Jason BACK
EMPIRE
THE ART OF SUPREMACY
EARTH

Год прошел с тех пор, как геймеры всех стран и народов изображали из себя граждан других стран и народов, выращивая свою собственную цивилизацию в *Empire Earth II*. Некоторые поигрались и забыли, некоторые через определенное время вернулись к Сиду Мейеру с его видением эволюции человечества, многим даже понравилось. И вот, после целого года ожиданий, вышло обещанное продолжение — **Empire Earth II: The Art of Supremacy**.

Встречающий нас на логотипе усатый дядька в меховой шапке знаменует собой невероятное событие: наконец-то в игре присутствуют русские! Вспомнили все-таки. Помнится, вторая часть *Empire Earth* удивила нас не только разительным отличием игрового процесса от прародителя, но и еще, мягко говоря, весьма необычным подбором наций. Тогда впихнули немало представителей индейцев, почему-то проигнорировав большинство жителей Европы. И нас, в частности. Украинцев, кстати, до сих пор не удосужились ввести, а кроме русских в игре еще появились французы, зулусы и масдаи. То есть, масаи, я хотел сказать — темное африканское племя, которое тоже теперь сможет постичь космические технологии. Конечно же, новеньким выделили по парочке трофейных юнитов — варяги, кирасиры, гаубицы, тяжелые танки и веселые священники. Всего по три юнита на каждую сторону. Однако нововведением эти нации трудно назвать — что русские, что протоссы с атрейдесами — игра за них ничем не отличается от остальных народов ЕЕII. Этот недочет остался еще с оригинала — кроме названия и парочки юнитов между противостоящими сторонами нет никаких принципиальных отличий, и стиль игры зависит только от ваших личных предпочтений, а не от выбранной нации.

Раз уж речь пошла о юнитах, следует упомянуть еще одно нововведение. Теперь, если кто-то из ваших войск проявил чудеса живучести и долгое время выходил победителем из всех стычек, ему торжественно вручается флаг и звание героя. Для производства героев нам выделили три кампании и два сценария: битва под Курском в 1943-м и стычка британцев с племенем зулу в 1879 году. Честно говоря, все эти исторические вариации уже порядком поднадоели, да и, тем более, уклон там в сторону не той народности, которой я симпатизирую. Почему, блин, нет кампании, где украинцы захватывают весь мир, устраивают тиранию, а потом взрывают Америку и улетают отдыхать на Альфу Центавру — подождать, пока радиация осядет?! Нет, приплели древний Египет, наполеоновскую Европу и прочую ерунду. Даже футуристический конфликт вокруг ценных минералов навевает только тоску. В общем, кампании по сравнению с оригиналом ничуть не изменились — просто их стало немного больше.

Теперь немного о мультиплеере: в нем добавлено два новых режима игры (итого 11 выходит). Первый — это *Territory Hotspots*,

где, как понятно из названия, мы захватываем определенные точки. Типа нововведение. К слову, кто не понял — мы и так во всех режимах только и делаем, что захватываем, атакуем, защищаем какие-то объекты. Какой смысл делать из этого отдельный стиль игры? *Tug of War* позволяет воевать поочередно на трех, пяти, семи или девяти картах. Это уже вообще не нововведение, а опция для ленивых — неужели так трудно создать новую игру? Если вы ответили «да», то радуйтесь — заботливые разработчики избавили вас от лишних хлопот.

Порадовав лентяев, ребята из **Mad Doc Software** не забыли и про мазохистов. Можно избежать поражения, объявив себя вассалом более сильного противника. Плетка и ремни прилагаются ☺. Если продул, то продул, зачем такие заморочки? Хотя нет, я не прав, смысл ясен — на обратной стороне диска добавится еще одна строчка с «нововведениями»...

Среди ландшафта *Empire Earth II* также было замечено такое явление, как «независимые племена». Этих бедняг можно подчинять себе, чтобы получать какие-то бонусы. Задумка, в принципе, неплохая, но на практике у игрока нет ни желания, ни возможности возиться с какими-то там дикарями ради сомнительных бонусов. Враг и так со всех сторон прет, а тут еще с этими бродягами разбирайся. Куда уж проще прирезать их всех нафиг, чтобы никому не достались, и играть дальше.

Графика в игре осталась без изменений. Красиво — но без изменений. Конечно, на фоне *Age of Mythology* и третьей «Эпохи Империй» игра смотрится не так хорошо, зато в нее могут поиграть и владельцы менее мощных машин. С другой стороны, разработчики настаивают, что графика все-таки улучшилась: если присмотреться к отлетающим от взрыва телам, то можно заметить, как все стало реалистичней. Как по мне, внешне мало что изменилось — хотя, мало ли... Может, найдутся любители посчитать полигоны, которые вместо игры будут сравнивать картинку аддона с оригиналом и найдут, где ж там все-таки графика улучшилась. А мой финальный вердикт — «без изменений» ☺.

Вывод

Ну что тут можно сказать? Ничего нового аддон *The Art of Supremacy* в игру не внес. Три нации и несколько косметических изменений практически не изменили игровой процесс, кампания тоже ничем хорошим нас порадовать не может. Сирмиш, ради которого в основном и бралось ЕЕ, остался таким же, как и в оригинале, плюс два сомнительных режима. Брать или не брать? Берите, если вы фанат серии. Или фанат зулусов ☺. Остальные могут играть и в оригинал.



Pantera sls kawai@bk.ru

AGE
of
Castles

Разработчик: Anarchy Enterprises
Издатель: Anarchy Enterprises
Лицензия: Акелла
Жанр игры: TBS
Системные требования: P 2-450, 32 Мб ОЗУ,
8 Мб видео

Ранним солнечным утром здание ДЗВР выглядело особо завораживающе — тут еще не успели собраться многочисленные кадеты и просто любопытствующие, зато можно было увидеть редкое явление: Кемпер, сидящий на лестнице и пьющий не пиво, а кефир. Явление редкое и, как оказалось, опасное. Обращаясь ко мне, он самодовольно улыбался.

— Пантер, ты стратегии любишь?

— Ну не то чтобы была специалистом по ним, но очень неплохо отношусь.

— Хочешь командировку в мир гномов и принцев?

— Почему бы нет?

Если б даже я знала, что приготовил для меня Кемпер, наверное, все равно б согласилась, — в последнее время не было ничего интересного, и если верить метеорологам, то в ближайшие пятьдесят суток на Игроград не упадет ни одного НЛО.

— Отчет сдашь через два дня.

— А чего так быстро-то?

— Дело срочное, сам не знаю почему. А может, — ухмыльнулся секретарь, — просто задание такое, легкое и простое...

— Ладно, ждите.

* * *

С этого момента прошло всего-навсего двое суток, но отчет был уже готов. Погружение в реальность «Гранитных бастионов» было невероятным — быстрое, стремительное, до головокружения скучное и от того — утомительное. Но обо всем по порядку.

Знакомство со вселенной «Эпохи Замков» (так называется эта игра в своем зарубежном релизе) началось с прочтения инструкции к открытию портала. Итак, нам предстоит воплотиться в одного из пяти лидеров военного мира — гном, принц (по фотографии — Принц Прекрасный, который засветился в мире Шрека), воин, маг и рыцарь. У каждого из них свои предпочтения и характеристики. Памятуя, что основная задача для продвижения по мирам такого типа — стройка и количество золота, я остановила свой выбор на гноме. Не скажу, чтобы он был мне симпатичен, просто у других характеристики еще менее привлекательные, да и умным магом иногда надоедает быть, а к силе душа не лежит.

Так вот, переселившись в мир «Бастионов» и придя немного в себя, я увидела толпу, строящую не-пойми-что. Стоило только мне подойти поближе, как все они рванулись ко мне. К счастью, меч мне не понадобился — люди всего лишь хотели преклонить колени перед своим новым королем. Кому как, а мне немного надоел такой расклад за время путешествий по вселенной компьютерных

игр: ну почему бы не сделать игру-стратегию, в которой тебе сначала пробиться за трон надо, а потом уже командовать народом? Ну ладно, придется командовать.

Для начала мне предложили небольшое меню, представляющее граждан четырех специальностей: воины, маги (клерики), торговцы и строители; каждая из них по-своему необходима. Каждый новый игровой день вы будете начинать с просмотра этого меню и установки нового распределения. Маленький совет для тех, кто не особо опытен в подобных играх: сперва на вас особо не будут нападать, по крайней мере на первой локации, поэтому можете основные усилия распределять между тремя категориями. Хотя в солдаты возьмите все-таки 5% населения, тогда у вас во время нападений погибнет меньше людей. Итак, рецепт успеха в этом мире довольно прост: установить социальное равновесие. Чем больше торговцев, тем быстрее пополняется городская казна и меньше золота расходуется, клерики благоприятно влияют на прирост населения, строители укрупняют цитадель, ну а воины отражают нападение, если вдруг таковое случится. Ваше же основное задание — обеспечить постоянный прирост населения, снабдив его местами жительства (стоит позаботиться и о месте для хранения золота), а также приток денег (золота), на которые вы будете содержать замок и людей. Задачи довольно тривиальны и просты, потому не требуют много внимания. Кому как, а мне в перерывах между боями совсем уж скучно иногда было. Да, пока баланс еще выбираешь, каждый день варьируешь процент занятости — это в определенной мере интересно, увлекательно, дальше начинается рутина, и вам остается просто следить за тем, чтобы не было убытков, походя отбиваясь от врагов и непогоды.

О боях — отдельно. Ничего особенного они собой не представляют. Это всего лишь очередное окно, на котором будете показаны вы и ваш противник, причем условно. Какую бы вы расу не выбрали, ваши воины будут выглядеть эдакими русскими витязями. А вот ваш враг варьируется в зависимости от того, кто на вас напал — орки, гоблины, летучие мыши или любая другая нечисть. Сам процесс битвы сводится к нажатию на кнопку. Кнопок всего две, и нажимать их надо не на клавиатуре, а на экране — *Атака* и *Отступление*. Жать второе советую только в исключительных случаях, если у вас катастрофически не хватает людей. Во всех остальных — атакуйте. Итак, атака. Вы нажимаете на кнопку, и рэндомно (насколько я поняла, именно так), в зависимости от уровня вашей и вражеской характеристик защиты и нападения вам будет высвечиваться надпись «Мимо» или «Удар». То, что высвечивается на вашем поле — это атака про-



тивника, то, что на вражеском — ваши успехи. Опять-таки, никакого разнообразия, никакого веселья. Все просто, все легко, и время от времени скучно.

Было и есть

Обычно, когда разработчики обещают сделать 17 локаций, 5 видов правителей (то есть рас, доступных игроку) и 4 вида профессии, веришь в то, что тебе дадут игру пусть на ранг ниже «Варкрафта» или даже «Эпохи Империй», но все же неплохую. У меня, например, до сих пор при покупке или получении в руки «слабой» игры где-то теплится надежда на то, что в ней есть Нечто, что заставит меня поставить ее в один ранг с хорошими играми, но случается такое все реже и реже. С «Бастиянами» история вообще отдельная...

17 локаций. Для меня это звучит заманчиво — разные пейзажи, разные типы зданий, новые города... Но это только в моих фантазиях, на деле все просто — пейзажи отличаются минимально, выбрать одну из локаций (или перескочить мимо нее) нельзя в принципе. Вы просто должны на определенном этапе развития перенести свой лагерь в новое место. Графически (зрительно) они отличаются только освещенностью и лишь совсем немного — антуражем. Так, например, пещеры гномов почему-то оказались наземными. То ли я гномов плохо знаю, то ли гномы какие-то странные...

«Четыре профессии, которые вы можете назначить...» Ну давайте сойдемся на том, что не «можете», а «вам придется», и не как бы вам хотелось, а строго определенно, потому что для каждой расы получается не больше одного-трех вариантов сочетаний (имеется в виду — успешных) этих профессий.

Еще в игре устроен *Магазин волшебника*, в котором за кристаллы можно купить оружие и доспехи, а также магические эликсиры или книги. Это сооружение и товары, которые в нем продаются, позволяют прибавить несколько процентов (или определенное число) к ежедневному росту замка, увеличивают поступление денег или же изменяют показатели атаки и защиты войска.

Вот так вот самые обыденные вещи, которые были реализованы уже много лет назад в других играх, превращаются благодаря нужным и весомым словам в саморекламу игры. Ничего нового «Гранитные Бастияны» в игровой мир не привносят, но и не то чтобы позорят его сильно. Просто очередная игра, которая ни то ни се, серединка наполовинку. Заинтригованная этой серостью и никакостью, я полезла в просторы Всемирной сети, чтобы поискать там что-нибудь о ней и разработчиках. И тут произошло самое интересное: у игры-то корни длинные и уходят незнамо куда в глубину.

История

Есть ли среди наших читателей знатоки стратегий? Думаю, что все-таки есть, даже если их и мало. И думаю, что им знакома игра под названием *Ant War*. Кстати, ее делала все та же Anarchy Enterprises. Так вот, могу вам сказать, что по сути своей Бастияны — наследие, если не сказать клон «Империи Термитов». Бои, развитие, смысл игры, продвижение по игре — всецелое сходство. Перемена состоит в том, что игрушка вышла с другими расами, немного измененной графикой (картинки поменяли, а то они не очень-то подходили миру гномов и принцев). Вот это и есть самая большая ложка дегтя во всей этой невеселой истории ☹.

Вторым же, а для тех, кто не знает про «Термитов» — первым недостатком Age of Castle является однообразие, занудность игрового процесса. Как я уже говорила, после правильного распределения трудовых ресурсов и покупки всех бонусов в магазинчике игроку просто нечего больше делать в этом мире, поэтому вся игра сводится к нажатию единственной кнопки — «конец дня», и то только затем, чтобы увидеть очередное начало дня и еще одно окончание.

* * *

В общем, перечитала я свой отчет и поняла, что обругала игрушку со всех сторон и оплевала со всех окрестных колоколен. А ведь поначалу она не так проста, и если б я высказывала свое мнение об этом мире не после 10-часового сидения в нем, а часиков на шесть раньше, то оценка моя была бы вполне

благосклонной. Потому что поначалу игра даже увлекает. Не процессом, а своей непривычностью. Ну не играла я столько в Термитов, чтобы привыкнуть к ним, вот и получилось, будто игра для меня — новинка. В ней нет огромной карты, перед вами — только ваш замок. Для кого-то это минус — маленькое поле деятельности, для кого-то плюс — не надо скакать туда-



сюда по карте в поисках свободных людей и раздавать всем задания. Правда, тем и тем будет недоставать возможности самовольно напасть на врага, но ведь смысл игры сводится не к завоеванию мира, а к очистке его от нападающей на людей нечисти. Видимо, разработчики в душе своей — добрые люди, и они решили, что если нечисть не нападает, то ее можно оставить в покое.

Что ж, если это так, мы получили довольно неплохой результат, довольно неплохую игру для тех, кто любит иногда поиграть в стратегии, но не успевает следить за всем сразу, или не очень-то любит воевать, следя за соотношением войск. Победить тут вы сможете (иногда — с небольшими потерями) даже про-



тивника, который превосходит вас и по численным характеристикам, и по качественным. Главное, чтобы удача сопровождала вас и ваше войско.

Итог: перед нами самая обычная экономическая, а не военная стратегия, игра для альтруистов и тех, кто еще только учится играть в стратегии. Для опытных игроков она интересна только как реликт, пережиток времени...

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru



Битва началась

Ну что, мои раллийные медиа-магнаты, поклонники стальных четырехколесных монстров и ухабистых российских дорог, покрытых потрескавшимся замерзшим асфальтом, — час вашего триумфа настал. Компания **Symphony Games**, при уверенной поддержке **1С**, решила совершить невозможное и воплотить на экранах мониторов самое крупное на планете автомобильное соревнование — «**Экспедицию Трофи 2006**». Как, вы впервые слышите это название? Вам известно только лишь два крупных ралли — «Париж-Дакар» и «Ударим автопробегом по бездорожью и разгильдяйству!»? Жаль, очень жаль, ведь не только этими, без сомнения достойными действиями богата адреналиновая история человечества. Позволю себе немного ознакомить вас со структурой этого зимнего соревнования, опираясь на данные с официального сайта ралли.

«Экспедиция Трофи» — это самое крупное на планете автомобильное соревнование. Это реальный шанс сделать возможным невозможное, бросить вызов и испытать себя в уникальной трансконтинентальной гонке на внедорожных автомобилях.

Сами организаторы «скромно» называют свой проект Главным Приключением во Вселенной.

Экспедиция — это про тех, кто живет духом «дороги, которой хватит на всех». Это история про активный образ жизни, про чудеса, которые происходят на каждом шагу, про безграничные возможности, которые открываются за каждым поворотом.

Ценность «Экспедиции» — в ее подлинности во всем: в настоящих людях, в приключениях, встречах и знакомствах, в воспоминаниях и впечатлениях, которые нельзя купить, а можно только приобрести, живя настоящей жизнью.

Маршрут «Экспедиции Трофи» проходит через 8 красивейших регионов Российской Федерации: Кольский полуостров, Карелию, Центральную Россию, Поволжье, Урал, Сибирь, Забайкалье и Дальний Восток. Участников ждут шестнадцать тысяч километров заснеженных дорог России, перемены Кольского полуострова, сугробы Урала, сибирские морозы, лед Байкала и торосы дальневосточных рек. Однако трудности русской зимы — не самое суровое испытание для экипажей, которые выйдут к старту в Мурманске. Никто из них до последнего момента не узнает, кто станет победителем в этом приключении. Никаких накопленных преимуществ на этапах, никакой ставки на профессиональный опыт в автоспорте, никаких дополнительных оч-

Разработчик: Symphony Games

Издатель: 1С

Жанр: раллийный симулятор

Системные требования: Р 3-1.5, 256 Мб ОЗУ,
64 Мб видео

ков, влияющих на результат, у команд не будет. Победа на этапе — лишь очередной вызов к борьбе, вновь ставящий выходящих на старт участников в равные условия.

Общее население регионов по пути следования гонки превышает 50 млн. человек.

К участию в «Экспедиции Трофи» допускаются экипажи из двух мужчин и одной женщины, победившие в одном из предварительных отборов или оплатившие стартовый взнос. Общее количество участников — от 50 до 70 экипажей. Место старта — Мурманск, финиша — Владивосток. Призовой фонд — 10 кг золота 999-й пробы.

Ну что, я сумел вас заинтересовать? Хотите немного разжиться золотишком... ой, простите, узнать, какую гейму создала студия Symphony Games? Тогда вперед, к следующему разделу, а я пока посмотрю интервью чемпиона «Экспедиции Трофи 2006» Павла Черемисина телеканалу «Россия» (заодно узнаю, идет ли у меня этот канал ☺).

Как зверь мотор не ревет — он сгорел

У так, что собой представляет «Мурманск — Владивосток» в электронном формате? Это разбитая на шесть этапов трансконтинентальная гонка, в которой участвует двадцать команд из разных городов России, Украины, Польши и Чехии. Каждая команда обладает своим, единственным и уникально-неповторимым внедорожным автомобилем, тщательно скопированным с живого прототипа. Все они снабжены краткими, но очень емкими характеристиками, четко определяющими положительные и отрицательные стороны модели. Само собой, у каждого из нас свое собственное мнение, однако запомните: при небрежном выборе автомобиля и непродуманной его настройке у вас есть все шансы закончить игру на первой же трассе, разбившись вдребезги об толстый ствол дерева. Здесь все очень серьезно — это же все-таки ралли, а не «Андерграунд» какой-то ☺. Лично я, как ни пытался, не смог освоить мощный Chivalier Torrent московской команды «Эскалибур» и непонятно как сбалансированный DI-VA CVL 370 киевского «Борисфена», которому не может помочь в управлении даже запасной комплект шин. Зато меня очень приятно поразила юркая Nioba Centuria омских «Атлантов» — эта машина по праву может называться мощным и быстрым «зверем», и тяжелый «вездеход» GR Tomahawk команды «Девятый Вал» из Владивостока, который с легкостью проедет там, где другие забуксуют. Одним словом и двумя жестами — здесь есть, над чем поразмыслить и что для себя выбрать, поэтому я не буду больше углубляться в сие таинство и передо к более прозаическим вещам. Таким, как графика, звук и т.д.

Решив с ходу поразить игрока выстрелом из раллийного шотгана в упор, компания разработчиков уже в заставке указала, что их де-



тище создано на движке *Chrome Engine*, — очевидно, подразумевалось, что графика симулятора по умолчанию не должна стать объектом критики. И в чем-то ребята-создатели оказались правы. Ваша машина прорисована хорошо, очень хорошо, почти до самых мелких деталей... но только если пользоваться видом от третьего лица. При переключении в режим «из кабины» всех поклонников современных шейдеров ждет жестокое разочарование — нарисовать внутреннее убранство стального «всепроходца» у разработчиков не хватило ни сил, ни желания, так что мой вам совет: не пользуйтесь этим видом, не портите себе нервы. Такая же ситуация и с окружающей местностью — вроде и здания прорисованы неплохо, и заснеженные дороги получились красиво, и даже деревья не подкачали, но все это тоже — только при виде «с бампера», а «от третьего лица» и кусты прозрачными станут, и зрители угловатыми. При таком раскладе как-то сложновато даже становится оценивать графику. Нет, она не плохая, ни в коем случае, просто она недостаточно хорошая — а это иногда не очень приятно.

Что касается звука, то он зауряден как сама заурядность. Гудит мотор, тихо скрипят при заносе шины, глухо стучатся о препятствия автомобиль, щелкает коробка передач, сопроводительные мелодии играют что-то однообразное, но достаточно приятное на слух, птицы не поют, люди не кричат — особо говорить не о чем.

А вот физическая модель игры очень неоднозначна. Вроде бы и система повреждений вашего автомобиля проработана качественно, вроде бы и двигатель может взрываться, а стекла — трескаться и биться, но в то же время, сталкиваясь с фанерными рекламными щитами весом несколько килограмм и тоненькими столбами с дорожными указателями, могучий автомобиль иногда получает такие повреждения, как при ударе об стену на очень большой скорости. Обидно, глупо и «зовсім не цікаво». Радует лишь, что такое происходит исключительно с легкими автомобилями, а броненосным бронепоездам все нипочем. Хотя, с другой стороны — что тут радостного?

Игровой процесс и его особенности в свете бездорожья

Ну, положим, свой внедорожник-чемпион вы выбрали, машину настроили, уровень сложности поставили — игра началась. Два основных показателя — зачетное время и очки мастерства — вот то, о чем вы будете думать все время, пока рука еще держит руль. Каждый этап делится на пакет трасс с четко ограниченным временем прохода и очковыми показателями. Маршрут стандартно прокладывается компьютером. Не уложитесь вовремя — получите штраф, придется наверстывать, нервничать, бить машину и клавиатуру. Оно вам надо? Думаю, нет — тем более, что всю эту сложность можно упростить. Перед гонкой нажимаем кнопку *Выбрать маршрут*, заходим в предложенный режим карты и твердым кликаньем мышки прокладываем себе новый, более короткий и менее трудоемкий маршрут. При правильном клецании расчетное время прибытия можно сделать меньше зачетного, то есть оставить себе небольшой запас, на случай неприятностей на ледовой дороге. Сказано — сделано, клац-клац, клик-клик, коробка — автомат, шины — глубокий снег, подвеска — мягкая, число оборотов — норма. Автомобиль рвется в бой, пустите же его.

Первое, что поражает при касании колес о снег, — отсутствие мини-карты маршрута, вместо нее нам предлагается длинная полоса, которая схематически отмечает пройденный путь, и счетчик времени... он же источник дополнительных аварий, поэтому часто смотреть на него не рекомендую ☺. Очевидно, создатели «Экспедиции Трофи 2006» решили, что негоже гонщику без штурмана знать о том, где будет поворот и куда он приведет. Неожиданности превыше всего, пусть даже и не сильно приятные. Ну что ж — это их право, обойдемся мы и без мини-карты, нам и не такие Макреи Ричардов Бернсов подкладывали.

Второе, что не дает дворникам двигаться спокойно — однообразно-однообразное однообразие подавляющего большинства трасс. Асфальт, снег, деревья, деревья, асфальт, снег, снег, деревья, асфальт... и так можно перечислять до бесконечности, потому что редкие домики и мосты совсем не в счет. А еще есть огромные биг-борды, рек-

ламирующие российские салоны «ауди» — с телефоном внизу, само собой. Жаль, код города не указывается, а то я как раз думал стать Властелином Колец. Понятное дело, это — зимний автопробег по пересеченной местности, а не «Мото-Байк 2003», но все же. Лично меня за три этапа от Мурманска до Екатеринбурга порядком утомили эти бесконечные, под копирку рисованные пейзажи. Слава коленвалу, потом пошло хоть какое-то разнообразие, а так даже спецучастки, на которых действительно интересно гонять, не всегда спасали.

Третий и последний не слишком впечатливший меня пункт — наличие полупрозрачного оппонента-тени, который едет с вами по трассе с самого начала, изо всех сил изображая активную борьбу. Это аватара лучшего экипажа конкурента, на который стоит равняться и от которого не стоит отставать. Эту рандомную машинку нельзя сбить, толкнуть или подрезать — при малейшем соприкосновении с вами она пропадает и позже материализуется позади или впереди вас. Это, конечно, очень интересно и, может, где-то даже оправданно, но когда на одной трассе моим противником была моя же машина, мне действительно стало тяжелее ехать — от смеха.

Но это все так себе, простые упреки гоночного раллера, сейчас пойдут плюсики удивленного геймера. Как я уже го-



ворил раньше, кроме довольно неплохо проработанной системы повреждений корпуса автомобиля в зависимости от его модели, в игре присутствует система контроля за коробкой передач, двигателем, стеклами, колесами и т.д. Каждое более или менее серьезное повреждение фиксируется и отмечается на экране, так что не забывайте на него поглядывать — если, к примеру, знак двигателя горит красным, не беспокойтесь, через минуту-две ваша машина остановится — мотор сгорел. Однако это еще не все, условия в ралли приближены к боевым, поэтому в игре ведется контроль и за состоянием водителя, так что советую вам с огнем не играть, ваше водительское альтер эго может получать повреждения рук, ног, туловища и даже сотрясение мозга, что напрямую скажется на вождении авто, вплоть до его полной остановки. Как по мне, это очень и очень хорошая задумка господ из Symphony Games, прекрасно воплощенная в жизнь.

Вывод

Несмотря ни на что игра мне понравилась. Да, нудно ездить постоянно по фактически не меняющимся трассам. Да, становится смешно, когда часть переднего бампера отлетает от удара об сугроб или тонкий фанерный щит с рекламой. Но все же игра затягивает. Меня так точно уже затянуло. Где там мой «Томагавк»? Все указатели посбиваю, к финишу первым приду!! Владивосток две тысячи!! Упс, это уже я о чем-то другом заговорил ☺. Карочи кажучи — играть, и все.

Pantera sls kawai@bk.ru

verliebt in berlin

Разработчики: House of Tales/Radon Labs
Издатель: dtp
Жанр: квест, экшен, мелодрама
Управление: point'n'click
Минимальные системные требования: Windows 2000/XP, P 3-1.4, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Игры разные нужны,
Игры разные важны...

Квесты — один из самых захватывающих и воистину интересных жанров компьютерных игр. Квест — это целая история, воплощенная в виде игры для компьютера. Наверное, именно поэтому разработчики столь часто потчуют нас играми этого жанра по уже существующим историям — книгам или фильмам, иногда даже сериалам. Главное, чтобы история была популярной, и фанатов побольше.

В мире игр все так же дифференцировано, как и в мире человеческом. Есть игры удачливые и не очень, есть красивые, а есть те, что выглядят не очень, но привлекают к себе серьезное внимание. К игре (как и к человеку, и ко всему, что может быть им создано) вполне применим принцип из старенького, но не утратившего актуальности мультфильма о капитане Врунгеле. Принцип, по которому название яхты (а в нашем случае — игры) прямо или косвенно влияет на ее жизнь и отношение к ней.

В данном случае перед нами игра двуликая, ведь перевод названия сделан не дословно, не точно, и потому немного меняет смысл.

Из истории дурнушек

Вообще, сериалы про девушек, которые сначала были страшненькими, а потом по мановению волшебной палочки достигли успеха и стали супер-мега-красавицами, для нас не новинка. Они существовали давно. Еще в раннем детстве, приходя к бабушке в гости, я послушно смотрела красивые сказки про девушку со шрамом на лице, которую пожалел «красавец» бизнесмен, дал денег на операцию, а потом и сам влюбился. Но мир не стоит на месте, с течением времени усугубляется и феминизм — теперь уже девушкам мало сказки про Золушку в обычном понимании, надо видеть еще и становление бизнес-вумен, покоряющей всех и вся не только красотой, но и талантами. При этом, если в начале истории ее гноят все красавицы мира, то под конец уже она может вершить их судьбы. Таково веяние времени, таково требование общества. И режиссеры, сценаристы, актеры, монтажники — абсолютно все беспрекословно подчиняются ему. Сериал «Не родись красивой» по сути своей именно в таком варианте существует уже странах эдак в восьми, если не больше, и отличается в лучшем случае именами и названиями фирм. Даже род занятий не меняется: швей-

ная мастерская — она и в Африке швейная мастерская, даже если в Европе громко называется «Дом мод».

Перед нами игра, созданная на основе немецкой части сериала. Сюжет довольно прост и незамысловат, по крайней мере — в начале игры (сериала). Итак, Лиза выросла в небольшом городке Гоберитц, в простой семье. Берндт Пленске, ее отец, работает в фирме по продаже строительных материалов, мать Хельга — домохозяйка. Надо сказать, встречаться с этими персонажами мы будем довольно редко, в основном — получать тычки от любящих родителей по поводу и без повода. Чего только стоят фразочки отца про то, что Лиза — некрасивая и не пробивная, и нечего даже пытаться тут что-то изменить. Но если часть этой информации соответствует истине, то явно не вся. Природа щедро одарила Лизу умом и добротой, хотя красотой девушка не блещет. Ее неуклюжесть лишь подчеркивают неряшливая прическа, брекеты на зубах, одежда таких фасонов, какие носили наши бабушки, и очки под стать одежде. Получив хорошее образование, девушка отправляется искать счастья в Берлине. В столице она устраивается на работу в известное предприятие по производству модной одежды «Kerima Moda», но не помощницей управляющего, как она надеялась, а лишь секретаршей (по игре вас будут называть ассистенткой, или — «жалкой ассистенткой»). Надо сказать, что обстоятельства для работы складываются не самым удобным и удачным образом: мало того, что ваша коллега по офису — дамочка амбициозная (читай — стерва редкостная), не терпящая вас и вашего присутствия, так еще и директор — отъявленный Казанова. А вот вас угораздило в него влюбиться по самые уши и даже сильнее. Происходит это, если верить сериалу (он — прайстория игры) в первый же день появления героини на работе.

Диагноз игры

Когда я писала про яхту и важность названия оной, наверное, многие из вас поняли намек. Да, я бросаю камень в огород художников и дизайнеров **Berlin Affair**, которые не потрудились осознать тот факт, что на дворе не середина 90-х, а давно уже 21 век, и графика по своим стандартам убежала далеко вперед. В данной игрушке мы видим второсортные, необработанные текстуры, которые совсем не зависят от того, какие настройки вы поставите. Играла я в нее на двух машинах — дома и на работе (более слабый комп и более сильный). Разницы практически никакой — тормозит не тормозит, но картинка производит нулевой, чтоб не сказать отрицательный эффект. И, если внешний вид помещений и окружающих вас предметов близок к тому, что можно ожидать от квеста нового столетия, то персонажи вгоняют в вой и тоску — серую такую, беспросветную тоску. Хочется удавиться... или удавить игру.

Я понимаю, что Лизу (главную героиню, ту самую страшилочку) и надо было изобразить страшной, некрасивой, но остальные персонажи,



как быть с ними? Или они все там такие страшные? Тогда в чем смысл игры? Ладно, если уж пускать на рынки такой продукт, давайте условно сменим название игры на «Как сбежать из общества монстров». В статике все это выглядит еще более-менее терпимо, но стоит только нашей героине повести бедрами или шефу вскинуть руки, как во все стороны расползаются кубики и квадратики, кричащие о некачественности игры и лени или кривых руках ее создателей.

Квестовность. Диалоги

Долго думала над тем, вынести один из квестов в эпиграф этой части статьи или нет. Давайте начнем с того, что квесты-загадки тут отсутствуют. Все сводится к простому циклу — пройдишь по помещению, посмотри, подай, принеси. Как пример — время от времени вы не сможете продвинуться по сюжету до тех пор, пока не совершите пару кругов по Дому мод и не переговорите со всеми о том, что сейчас очень заняты и подойдете к ним попозже. Не знаю, чего хотели добиться разработчики таким вот ходом, разве что игровые часы увеличить немного, но что это дает — я не знаю. Найдите ответ — скажите мне, а то так и умру, не постигнув истин игровых миров ☺.

К середине игры задачи немного усложняются. Кроме бега по коридорам и комнатам вы будете переснимать чертежи, приносить абсент, выбираться из туалета. Самый тупой квест в игре — переснятые чертежи. Был момент, когда мне ну очень уж хотелось найти на просторах сети проходилку, дабы не создавать себе лишних проблем в таких вот случаях. К несчастью моему, я ее не нашла. Знаю, звучит это как признание слабости и неумения играть в квесты, но попробуйте себе представить последовательность действий, которая не поддается никакой логике. Итак: кладем выкройку на ткань, втыкаем иголки, снимаем иголки, проводим мелом, снимаем иголки, проводим мелом еще раз, вырезаем... Как человек, который иногда сподвигается что-то шить в реальной действительности, в этой игре я чувствовала себя ламером. Ну, по крайней мере, я поняла, почему одежда в бутиках такая дорогая — если они ее ТАК шьют!

Ну да ладно, мы сейчас говорим не о технологии пошива, поэтому остается только смириться с такой последовательностью действий. Идем дальше. Как я уже говорила, основа игры — разговоры, диалоги. И эта основная часть тоже не идеальна. Да, диалоги разветвленные, тем для разговоров много. Правда, все они имеют отношение к сюжету, и временами вам придется лишний раз выслушать речи о том, что «ты — тварь низшая» только ради продвижения по линии сюжета. Основная же проблема общения в Berlin Affair состоит в том, что, начиная диалог на новую тему, вы все равно должны прослушать часть «левых фраз». Так, например, обстоит дело в Тики-баре, когда вы приносите абсент шефу. Подошли, начали разговор, прослушали речь о том, что вы тут только мешаете и от вас хотят скорее избавиться, и только потом сможете сказать, что выполнили поручение, и прочитать, какая вы хорошая сотрудница. А все дело в том, что написать дополнительный, но столь необходимый игре кусочек диалога кому-то оказалось просто-напросто лень.

Звуковая оболочка игры так же оставляет желать лучшего. Музыка занудная, к тому же часто подвисает при переходе с локации на локацию, поэтому лучше сразу же отключить ее в настройках. Голоса же, насколько я поняла, взяты непосредственно из сериала. То есть, звук идет немецкий.

* * *

Как вы уже могли понять, игра не дотягивает до громкого звания авантюры или квеста. Знаю, что такого жанра нет, но мысленно причисляю ее к «ходилкам-говорилкам без особого смысла». Это тот случай, когда об игре абсолютно нечего сказать хорошего, а плохого вроде сказано уже немало. Тот случай, когда игру покупают в основном фанаты сериала, на которых и делалась ставка. Тот случай, когда разработчики совершенно не задумывались о людях, которые верят в красивые истории и хотели бы немного подсластить свое существование. Да, у нас есть другие хорошие игры, другие проекты, есть выбор... Но, тем не менее, многие ведь купят игру, и будут мучиться с ее прохождением, и лезть на форумы, и... да что там, это просто очередная игра, которая — я уверена — практически у всех купивших ее будет лежать на полке или пылиться в углу... Очередная чисто коммер-

ческая игра, сделанная только затем, чтобы заработать не только на телефанатах, но и на тех, кто предпочитает компьютер. Добавлю еще только одно: если хотите еще раз пережить историю Лизы или другой Золушки современного типа — лучше потратьте деньги на покупку сериала на кассете или диске, сожаления потом будет нам-



ного меньше. Ну, а представить себя на месте героини сериала можно ведь и в мечтах или во сне — безо всяких там технических неполадок, глупых диалогов и в хорошем качестве.

Вывод. Краткий

Вобщем, нас в очередной раз попытались обмануть и, как я надеюсь, в очередной раз неудачно. Диагноз прост и прозрачен — не покупать ни в коем случае, и уж тем более — не устанавливать на компьютер, только место займет, а толку никакого. Как оказалось на поверку, это только



мамы разные нужны, а игры — нет, игры они только хорошие нужны, по крайней мере — нам, геймерам.

Послесловие

Только я собралась отправить статью в редакцию, как поступался в аську один знакомец с квестовых форумов и пожаловался, что у него игра почему-то идет с частичным переводом. Не знаю, с чем это может быть связано, но русификатор можно найти на форуме www.stopforum.ru/all.

Вирджин КЕМПЕР

SWAT 4

THE STETCHKOV SYNDICATE

Разработчик: Irrational Games

Издатель: Vivendi Universal

Жанр: симулятор спецназа

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1.0 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Ни для кого не секрет, что последнюю часть сериала геймеры встретили по-разному. Одни кричали, что она заруливает даже шестую «Радугу», другие — наоборот, что новая часть хуже предыдущих, закрывая глаза на приличную графику и достаточно неплохо проработанную систему. Последние в чем-то правы: игре явно не хватало жизни.

И вот недавно разработчики смогли порадовать нас первым официальным аддоном — SWAT: The Stetchkov Syndicate.

Дабы не натворить ненароком лаж и не упасть лицом в грязь, разработчики решили не делать никаких крупномасштабных нововведений в игровую систему. Они просто-напросто нарисовали семь новых уровней и доработали некоторые погрешности оригинальной версии. Надежно, просто и практично

Новая «карьера» по-прежнему не имеет практически никакого сюжета. Нам просто выдан очередной набор миссий, никак не связанных между собой. Разве что последняя имеет некоторое отношение по крайней мере к названию: вам придется ликвидировать двух братьев Стечковых — главных наркобаронов всего... ну, в общем, очень крутых наркобаронов.

Конечно, об остальных новых уровнях тоже грех не рассказать.

Сразу видно, что сценаристы подошли к этой работе достаточно творчески. Ну согласитесь, штурмовать панковский рок-клуб, где засела некая секта, объединенная лозунгом «Мы против сатанистской музыки», гораздо прикольнее, нежели просто бороться с очередной террористической организацией. Чего только стоят фермеры, заложившие взрывчатку в министерство сельского хозяйства.

Сам игровой процесс был не много усложнен. В оригинальной версии даже на среднем уровне сложности игрок вполне мог позволить себе перестрелять половину захватчиков и даже пару раз попасть в заложника. Пройти в такой манере аддон у меня не получилось. Казалось бы, что нам стоит набрать несчастных 50 очков. Я вот тоже так думал, пока в один прекрасный момент по окончании задания мне не выписали огромный штраф за «неправомерное применение силы».

Так что теперь придется переучиваться вначале, орать: «Полиция! Всем на пол!» — а потом уже, в случае неповиновения, стрелять. И не наоборот.

С одной стороны, подобная фиша оправдана, ибо вы все-таки полицейские, и ваш девиз: «Служить и защищать». Но появляется дисбаланс в оружии. Без автоматов и дробовиков вполне можно обойтись. Гораздо удобнее взять пневматическую винтовку и набрать дымовых гранат, нежели бегать с М-4, боясь попасть ненароком в «безобидного преступника».

Кстати, светозумовые гранаты тоже относятся к «неправомерно сильному» оружию. Правда, только в том случае, если ослепляют гражданских.

Еще порадовал слегка приправленный скриптами AI противника. Можно смело сказать, что враги стали значительно умнее. Да и стили поведения стало побольше. Если раньше бандиты делились на категории «в здравом уме» и «полный отморозок», то теперь эти виды эволюционировали в еще несколько форм. Некоторым подозреваемым достаточно просто приказать сдать, другим нужно прыснуть газом из баллончика, тратить газ по морде, а четвертым — вообще все и сразу.

И еще один небольшой плюс. Даже если подозреваемый бросил оружие, это не значит,

ры одновременно с двух сторон, что значительно облегчит вам жизнь.

Скажи «нет» насилию

Какое дополнение к шутеру обходится без новых видов вооружения? Правильно: никакой, и новый SWAT также не будет выделяться из общей толпы.

Первое, что мы получим, это электрошокер «Кобра». В отличии от старого варианта, этот оснащен двухзарядным магазином.

Очень кстати вписывается в игру и ручной гранатомет. С помощью него гранаты можно метать значительно дальше. Боеприпасы четырех типов: светозумовые, дымовые, осколочные (не смертельные, просто выводят противника из строя на некоторое время) и с резиновыми пулями.

Для любителей автоматов есть P-90 с сумасшедшей скорострельностью и магазином на 50 патронов.

Снайперы смогут взять с собой Colt AR — двадцатизарядная винтовка с глушителем. Толку от нее маловато в помещениях, но ради развлечения взять можно.

Ну и напоследок Marck 19. Просто хорошее и удобное оружие.

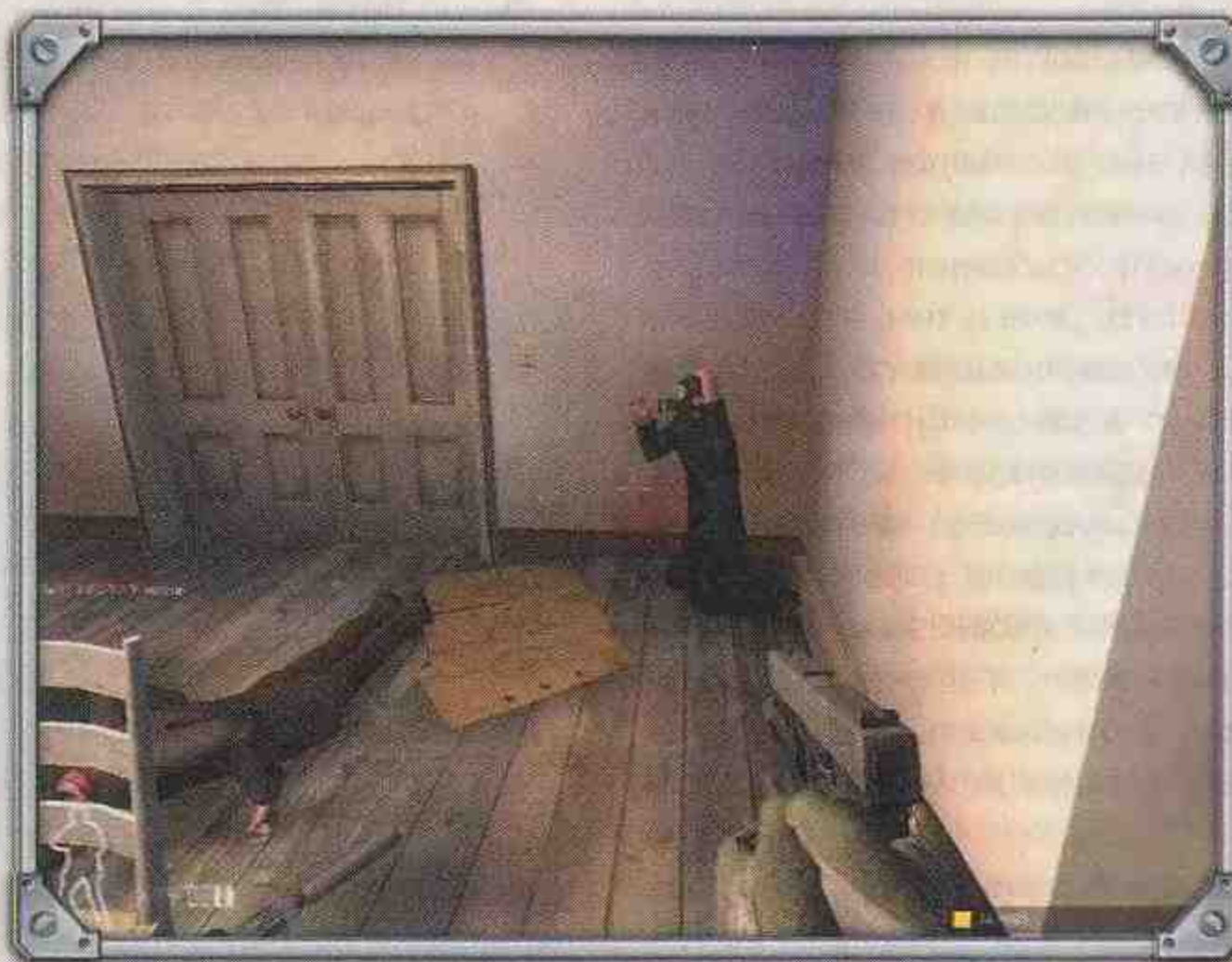
Помимо новых стволов девелоперы решили пополнить список местного снаряжения. В список входит всего три

экземпляра: световые маячки — чтобы метить зачищенную местность, прибор ночного видения — абсолютно бесполезный, и сумка для патронов, в которую можно положить еще пару запасных магазинов.

Разбор полетов

Всем стоять!!! Руки за голову, мордой в пол!!! Слушаем внимательно вывод!

Аддон, конечно же, удался. Игра выглядит значительно живее, полицейские похожи на полицейских, подозреваемые — на подозреваемых. По уровню реализма игра уже может смело конкурировать с Ghost Recon и Rainbow Six. Однако небольшое количество миссий очень смущает. Так что ждем SWAT 5.



что его можно вот так просто оставлять — стоит вам потерять его на некоторое время из виду, как он тут же попытается схватить свое оружие. Так что всех плохих парней советую либо моментально арестовывать, либо постоянно держать на прицеле.

Об искусственном интеллекте команды сказать можно немного. Напарники по-прежнему имеют здравый рассудок, хотя в редких случаях могут и тупить. Делать совместные захваты стало гораздо легче за счет команды «Потерпите». Если раньше нам приходилось быстро переключаться между группами, отдавая вовремя приказ, то теперь достаточно просто отдать приказ, а когда все будут на своих местах, командовать: «Go!» В итоге ваша команда сможет наносить уда-

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)
ІВЦ 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



Надежда НИКОЛАЕВА

МИК-комьюнити бурлило, как большой гейзер

Нравится нам с Ромой ездить в командировки по нескольким причинам. Во-первых, смена обстановки. Во-вторых, это всегда небольшое приключение. А в третьих, общение с нашими читателями, нынешними и будущими, всегда приводит в чувство (ибо разработка стратегий развития МИКа и «Игрограда» иногда находится очень близко к заоблачным мечтам и чуть подальше от действительности) ☺.

Днепропетровск встретил нас чудной погодой и пустым перроном. А мы везли в этот раз на выставку не только наши журналы, но и изрядный призовой фонд (и по солидности, и по весу) — компания **Edifier** взялась покорять своей продукцией регионы Украины. Однако печаль наша длилась недолго — буквально ниоткуда появился носильщик с тележкой, и мы покатались...

ФИО	ГОРОД	ПРИЗ
Андросов В.С.	Киев	Наушники
Афонькин С.О.	Ивано-Франковск	Домашний кинотеатр
Багалий О.П.	Борисполь, Киевская обл.	Колонки
Барчук О.Я.	Снятин, Ивано-Франковская обл.	Колонки
Белашов С.И.	Харьков	Наушники
Бережной П.А.	Донецк	Колонки
Бисык Ю.	Яворив, Львовская обл.	Наушники
Борисова Л.В.	Киев	Наушники
Боровая Т.Ю.	Харьков	Наушники
Бруй О.С.	Запорожье	Колонки
Бурик В.М.	Киев	DVD
Бутенко А.К.	Харьков	Наушники
Василук Д.Я.	Ивано-Франковск	DVD
Винокуров А.А.	Николаев	Колонки
Вышинский А.В.	Волноваха, Донецкая обл.	Наушники
Гаврилов А.Н.	Луганск	Колонки
Гапон В.Е.	Барвинково, Харьковская обл.	Колонки
Гладий С.Л.	Борислав	Наушники
Гнаток Л.С.	Соколец, Немировский р-н, Винницкая обл.	Колонки
Гнот И.В.	Борислав, Львовская обл.	Колонки
Голотапов Ю.Ю.	Луцк	Наушники
Гончарова Ж.В.	Мелитополь	Колонки
Греховодова О.С.	Харьков	Наушники
Грицай А.Н.	Золотоноша, Черкасская обл.	Колонки
Грицайчук М.Л.	Харьков	Колонки
Грицфельдт Д.Э.	Киев	Наушники
Гуйда К.М.	Кривой Рог	Наушники
Гуйда К.М.	Кривой Рог	Колонки
Даунис П.	Ивано-Франковск	Наушники
Диденко Е.П.	Первомайск, Николаевская обл.	Наушники
Дударенко Н.В.	Чернигов	Колонки
Евстифеев С.	пгт Лодан, Прилукский р-н Черниговская обл.	Наушники
Евтушенко Э.Г.	Киев	Колонки
Закаблущий В.В.	Никополь	Колонки
Заплатников С.В.	Киев	Колонки
Заяц М.Н.	Киев	Колонки
Игнатов А.В.	Донецк	Колонки
Ильчук В.Н.	Славутич	Колонки
Калатур В.М.	Киев	Колонки
Калачев О.В.	Киев	Колонки
Кертак Д.В.	Киев	DVD
Климук Ю.В.	Ковель	Наушники
Кобелева М.С.	Ильичевск, Одесская обл.	Колонки
Ковкан А.Н.	Харьков	Колонки
Ковкин А.Н.	Харьков	Домашний кинотеатр
Колесник Е.А.	Львов	Наушники
Колесников А.	Киев	Колонки
Король Ф.И.	Мариуполь	Домашний кинотеатр
Костренков А.О.	Керчь, АРК	DVD
Крисонь Н.Т.	Одесса	Наушники
Кузина Л.И.	Николаев	DVD
Курченко О.Б.	Киев	Наушники

«Инфоком+» сразу напомнил нам утреннее прибытие на вокзал — чудно, но пусто. Одиннадцатая выставка информационных технологий явно не пользовалась особым вниманием со стороны участников и посетителей. Практически треть стендов сиротливо и, как выяснилось, совершенно напрасно поджидали своих хозяев. Выделялись своими стендами лишь «Рим 2000», представивший на выставке линейку мониторов Philips, традиционный и самый громкий участник Инфокома+ компания «Юнтрейд» совместно с «Киевстар». «Коника Минолта Украина» представляла лазерные принтеры и МФУ, а фирма «БЮРО-М» показывала технику Xerox. Всех я перечислять не буду. Скажу, что было и некоторое количество изданий. Среди них особенно хочется отметить Издательский дом «Мой компьютер». Тем более, что из прессы мы, похоже, были единственными иногородними участниками выставки.

Полюбовались мы на все это и начали подумывать о том, не слишком ли опрометчиво поступили, решив выбрать именно днепропетровскую выставку для участия. В конце концов, есть и другие города, где нас ждут не дождутся... Однако мы зря волновались. Буквально через несколько часов к нашему стенду потянулся народ. И вскоре жизнь на наших девяти квадратных метрах забила ключом: викторины, конкурсы, вопросы, еще вопросы и просто разговор. МИК-комьюнити бурлило, как большой гейзер, что мы с интересом наблюдали по днепропетровскому телевидению вечером того же дня. А действительно, не показывать же несколько стендов крупных компаний и пустую выставку? В этой ситуации наши читатели — просто находка. Кстати, невозможно пройти мимо такого примечательного факта, как несомненный аншлаг нашего комьюнити на всех конкурсах, которые проводились на «Инфокоме». Просто слоган можно на наших изданиях писать: НАШИ ЧИТАТЕЛИ ВЫИГРЫВАЮТ ВСЕ. И это будет абсолютная правда ☺. Берем любой город — везде с одинаковым результатом. Наши в городе, и все тут ☺.

А у нас на стенде народ пробовал себя в качестве MC. Конечно, мы намеревались на этой выставке провести КВН



Edifier The Audio Artist

на заданную тему: Если ты не фрэер, слушай Edifier. Но все пошло кувырком. Колонки Edifier хотели все, а достаться они могли только лучшим. С наушниками той же фирмы дело обстояло веселее, но не намного. Поэтому мы пошли другим путем, и эта дорога оказалась достаточно проходимой, в отличие от реальных дорог славного города Днепропетровска. А ухабы и ямы только добавляли веселья. Так что пока одни проявляли находчивость, пытаясь заполучить страстно желаемое, другие веселились напропалую. Почти КВН.

Кстати, фотки прилагаются. Любопытствующие могут попробовать найти себя, обвести кружочком, а потом настойчиво показывать всем желающим и не очень (за результаты редакция ответственности не несет ☺).

Несмотря на кипучую жизнь у нас на стенде, мы не забыли об одной **ОЧЕНЬ ВАЖНОЙ ДЕТАЛИ** нашей работы. Но вначале мне хочется напомнить всем кто знает и известить тех, кто не в курсе, что «Игроград» в этом году состоится вовсе не в апреле. Международный Фестиваль Компьютерных Игр совокупно с Компьютерной ярмаркой под общим названием «ИГРОГРАД» будет проведен нашим Издательским домом «Мой компьютер» в сентябре, а точнее — 28—30 сентября. И поэтому, дабы не мучить наших подписчиков, мы провели розыгрыш призов для них на «Инфокоме». Хочется напомнить, что генеральным спонсором подписной кампании на этот год стала торговая марка **Kinyo**, предоставив отличные компьютерные колонки и домашние кинотеатры. А компания **Sven** от щедрот своих наделила наших подписчиков наушниками с микрофонами и DVD. Счастливчики — призеры акции «Выбор-2006», отобранные (или выуженные) из вороха писем руками наших выявленных в ходе выставки МС, могут найти себя в таблицах ☺.

Теперь — **ВНИМАНИЕ!!!** Ахтунг-ахтунг!!! Большая просьба всем, кто обнаружил свое ФИО среди призеров! Не мчитесь сразу к нам в редакцию, не засыпайте нас письмами и не

мучьте звонками ни в чем не повинного секретаря! Дайте пройти «Еврокону». Он уже не за горами. Европейский Фантастический Конвент «Еврокон» пройдет с 13 по 16 апреля. Сейчас все силы нашего Издательского дома будут брошены на его окончательную подготовку и проведение. Событие-то уникальное для всего постсоветского пространства. Иначе говоря, у нас такой Конвент проводится впервые.

Поэтому давайте с получением призов обождем числа до двадцатого. Мы обязательно расскажем всем призерам, как они смогут заполучить долгожданные призы.

Вот и все. Подписчики смотрят таблицу призов, а всем остальным напоминаем — не в призах счастье, хотя... Мы с Ромой выиграли на «Инфокоме» один термос на двоих... Зато с двумя чашечками ☺.

ФИО	ГОРОД	ПРИЗ
Левковский В.Ф.	Харьков	Наушники
Литвенцев С.Н.	Киев	Колонки
Литвина Т.К.	Днепропетровск	DVD
Лондаренко О.	Нежин	Колонки
Лукомский С.М.	Костополь, Ровенская обл.	Наушники
Лукьянин А.А.	Шубков, Ровенский р-н, Ровенская обл.	Колонки
Мазур В.П.	Запорожье	Колонки
Макогнюк Н.	Киев	Колонки
Маярчук М.О.	Дубно, Ровенская обл.	Наушники
Минаев А.	Луганск	Колонки
Моком И.Д.	Харьков	DVD
Муратов С.Ю.	Харьков	Колонки
Орехов Р.А.	Вольнянск, Запорожская обл.	Наушники
Очковский Э.В.	Васильков, Киевская обл.	Колонки
П.П. Фирма «Камоп»	Львов	Колонки
Павленко Ю.В.	Ярославка, Бобровицкий р-н	Наушники
Павлий Р.	Львов	Колонки
Панчук В.М.	Немиров, Винницкая обл.	Колонки
Перченко А.М.	Запорожье	Колонки
Пилипчук Д.М.	Овруч, Житомирская обл.	Наушники
Плотников О.В.	Хмельницкий	Домашний кинотеатр
Подчашинская О.А.	Киев	Колонки
Пустоволов Д.П.	Киев	Наушники
Роман А.Я.	Киев	Колонки
Рудаков И.М.	Коростышев, Житомирская обл.	Наушники
Садовой С.В.	Киев	Колонки
Салабай И.П.	Буск, Львовская обл.	Колонки
Самофин В.	Кременчуг	DVD
Сенотов Ю.В.	Бахчисарай, АРК	Наушники
Скогарев И.Е.	Днепропетровск	Колонки
Скрипка В.И.	пос.Борщаговка, Киевская обл.	Колонки
Сокалов Н.Б.	Киев	DVD
Степанюк О.В.	пгт Ставище, Киевская обл.	Колонки
Стеценко В.М.	Березовка, Одесская обл.	Колонки
Стыценков А.	Киев	Наушники
Стыценков А.	Киев	Колонки
Суровцев С.И.	Днепропетровск	Наушники
Сущенко Н.И.	Кировоград	Наушники
Ткаченко В.А.	Славянск, Донецкая обл.	Наушники
Толстиков А.А.	Краматорск, Донецкая обл.	Колонки
Трикур М.В.	Киев	Колонки
Усова Е.Г.	Северодонецк, Луганская обл.	Колонки
Чабан Р.И.	Прилуки, Черниговская обл.	DVD
Чамата В.А.	пгт Котельва, Полтавская обл.	Колонки
Черный А.	Запорожье	Колонки
Чудный С.	Харьков	Колонки
Шевченковская дистанция сигнализации и связи	Смела, Черкасская обл.	Домашний кинотеатр
Шишканов А.Н.	Львов	Наушники
Шуверов В.И.	Судак	Колонки
Шумилов И.В.	Красный Луч, Луганская обл.	Наушники
Якимчук Н.Д.	Запорожье	Колонки
Яхлаков А.А.	Одесса	Наушники



Geralt[NBF]

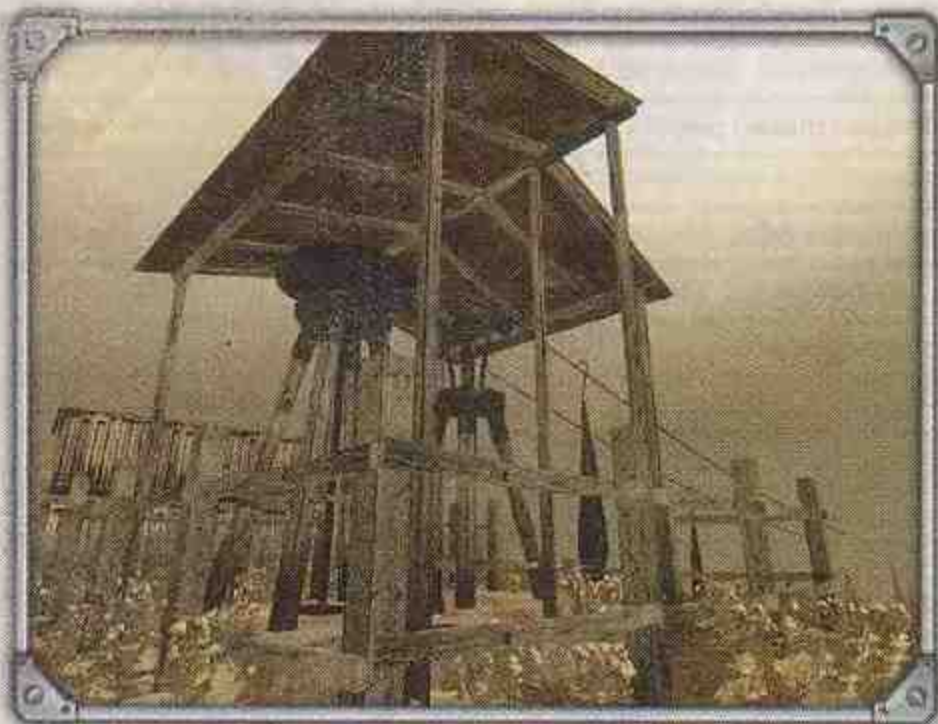
Мор. Послесловие



Если вы ждете моего очередного «литературного вступления», то ошибаетесь, говорить сегодня будут другие — точнее, другая. Наша сегодняшняя гостья — **Гаухар Алдиярова**. Встречайте.

МИК: Добрый день. Гаухар, благодарю вас за то, что нашли время ответить на вопросы для нашего издания. Если вы не против, начнем не с вопроса, а с предложения — нет ли у вас желания рассказать нашим читателям о вашей студии нечто такое, что еще не звучало или не было надлежащим образом представлено в прессе?

Г.А.: Огромное есть желание. Мы очень любим рассказывать нечто такое, что еще нигде не звучало и не было должным об-



разом представлено в прессе. Особенно любим мы рассказывать о себе гостям и милиционерам, но это не всегда хорошо заканчивается. Вот в последний раз мы рассказали гостю о себе столько интересного, познакомили со сторожевым щенком Багом редкой породы пиксель-хантер, поили чаем, а он оказался пожарным инспектором. А до этого мы много всякого рассказывали девушке-журналистке, сидя у реки в районе Речного вокзала, тут пришли милиционеры и увели нашего сценариста, гейм-дизайнера и главу студии. До сих пор найти не можем. Как после этого верить людям? А у вас нет ничего интересного, что мы могли бы рассказать? Такого, чтобы об этом еще никто не знал и не слышал?

Нет? Жаль. Тогда давайте перейдем к вопросам.

МИК: Давайте перейдем ☺. Вопрос первый, его вам наверняка задавали уже не один десяток раз, но не задать его вам я не могу, ведь именно с сайта начинается знакомство многих людей с вашей студией. То, что команда у вас весьма креативная и необычная, ясно сразу, но

что это такое написано у вас на сайте? (Как говорится в уже ставшей крылатой шутке — интуитивно я догадываюсь что, но хотелось бы услышать.)

Г.А.: Да, команда у нас весьма креативная и необычная, поэтому на сайте у нас креатив и необычности.

Зашла на сайт. Знакомая обстановка. На сайте написано следующее:

«Старая шахта представляет собой узкую расщелину в горах на высоте 3100 м. Общая длина шахты около 11 км. Глубина шахты очень большая: предположительно до нескольких тысяч метров.

Станция была построена после установки тяжелого электрического бура в 1987 году для обслуживающего персонала. В 1994 году она была заброшена. С 1995 года разработки возобновились группой добровольцев. Станция была частично восстановлена и получила название Ice-pick Lodge.

Основную ценность представляют иллюзии. Иллюзия — основная загадка шахты. В зависимости от глубины, на которую спускается разработчик, шахта представляет кратковременную, но яркую галлюцинацию. Такая галлюцинация редко длится дольше нескольких секунд, однако оказывает чрезвычайное эмоциональное воздействие.

Иллюзии представляют миры, отличные от реальности, но, по свидетельствам согласовавших свои впечатления очевидцев, эти миры постоянны. Определенная точка шахты (с некоторой погрешностью) представляет различным людям один и тот же мир. Более того: некоторые иллюзии устойчиво воспроизводят одну и ту же ситуацию. Иногда такая ситуация развивается во времени.

Ну и собственно ice-pick (ледоруб) — самоназвание разработчиков шахты. А во втором значении — название специальной формы отображения иллюзий, галлюцинаций и других нестандартных явлений, извлеченных из шахты. Отличается богатой визуализацией, детальным отображением обнаруженной иллюзии и высокой степенью интерактивности. По структуре напоминает компьютерную игру».

Это почти дословно, можете убедиться сами: www.ice-pick.com.

Глядя правде если не в глаза, то хотя бы в лоб, понять все вышесказанное можно следующим образом.

В 1995 году будущие разработчики неожиданно провалились в шахту, которая представляет собой очень глубокую вертикальную нору. Ничуть не расстроившись,

они быстро разобрались, что хозяева разработку остановили и станцию у шахты покинули. С тех пор до 2001 года «ледорубов» никто не видел. Ходили слухи, что они ловят в шахте иллюзии и играют в разбитые стекла и всадников.

С 1999 года иллюзии стали очень устойчивыми, начали непредсказуемо отзываться на действия разработчиков и влиять на их перемещение в пространстве.

В 2001 году «ледорубы» пошли на погружение в четыре тысячи двести пятьдесят метров и измученные, но довольные были выброшены на поверхность в районе нагатинской поймы. Если бы не это, может быть, жизнь бывшего продюсера, а ныне главы отдела разработки компании «Бука» **Ивана Бунакова** была бы спокойнее. Он часто вздыхает об огромном количестве потерянных нервных клеток, вспоминает безумное время разработки «Мора» и с опаской обходит водопроводные люки, встречающиеся на его пути.

А **Айрат Закиров** до сих пор уверен, что последнее погружение все еще не закончилось, просто эта иллюзия оказалась устойчивее реальности. Он часто заводит беседы на эту тему со многими своими знакомыми физиками и одним незнакомым привидением. Физики предлагают огромное количество теорий, но пока все они не-



состоятельны. А привидение... привидение явно могло бы многое объяснить, но оно без головы.

МИК: В своем предыдущем интервью нашему изданию вы (вернее, Николай ☺) уже говорили, что у вас зародилась идея сделать игру про Зло с большой буквы. Теперь, когда все мы увидели то, что получилось, возникает вопрос: почему здесь? Почему так? Имеются в виду не сюжетные перипетии, не персонажи (люди?), а само место действия, декорации, так сказать.

Г.А.: А было бы интересно теперь заявить, что игру мы делали о Добре, и тоже с большой буквы. Но что написано пером...

Город в «Море» — это многоуровневая реальность: провинциальный городок, кукольный театр, детская песочница. Зло в песочнице, война в пределах двора, бой с тенью — Зло, как и Добро, существуют только внутри нас. Вы не узнаете в очертаниях Города своего левого легкого? Это не ваше сердцебиение слышится во вступительном ролике? Если так, то особенно берегите район Глотки и Сердечник — там находятся жизненно важные органы.

МИК: Еще один вопрос касательно декораций. В «Море» нас встречает уникальный карнавал мест, времен, нравов, ценностей. Соответственно возникает вопрос: «Мор» — это когда?

Г.А.: «Мор» — это тогда, когда игрок садится за компьютер. Если же говорить о декорациях, вы сами ответили на вопрос: это карнавал мест, времен и нравов. И все же несколько наводок: мономицин, являющийся смесью сульфатов органического основания, продуцируемого *Actinomyces circulatus var monomycin*, был изобретен еще до первой мировой войны, однако неомицин был внедрен в практику уже после нее. Поезда уже ходят, оружие, доступное герою, явно отсылает нас к концу 19-го — началу 20-го века. Уклад и взаимоотношения горожан немного напоминают правила жизни в общине, тогда как фонари на улицах электрические. Самобытную атмосферу Города и степных поселений еще не поразил вирус глобализации, который может оказаться страшнее Песчаной Язвы. Кажется, еще немного — и все города будут похожи один на другой: автозаправочная станция, кинотеатр, развлекательный центр. Разница только в табличке при въезде. Хотя и там можно ставить порядковые номера. «Утопия-132» — чем не название?

МИК: Раз уж мы затронули тему сюжета, то кто автор? И, если можно, дайте краткую характеристику его как человека — я часто встречал мнение, что это должен быть довольно депрессивный и пессимистичный человек. Так ли это?

Г.А.: Авторы не бывает. Есть такая должность — Большое Ухо. У кого ухо больше в конкретный момент времени, тот на нее и назначается. Свинка и лопухость не в счет, хотя иногда бывает очень сложно не перепутать. Сами часто встречаемся с предположением, что Большое Ухо в студии «Айспик Лодж» должно быть депрессивным и пессимистичным. А оно у нас назло всем смотрит в будущее с оптимизмом. Видит небывалый расцвет компьютерных игр как нового вида искусства. Хотя, честно признаться, радостных оптимистов в команде нет. Мы живем под землей, пьем абсент, к нам в гости приходят крысы. Недавно часть команды изъявила желание ви-

деть солнце, а я боюсь, что мы можем исчезнуть, растаять под его прямыми лучами.

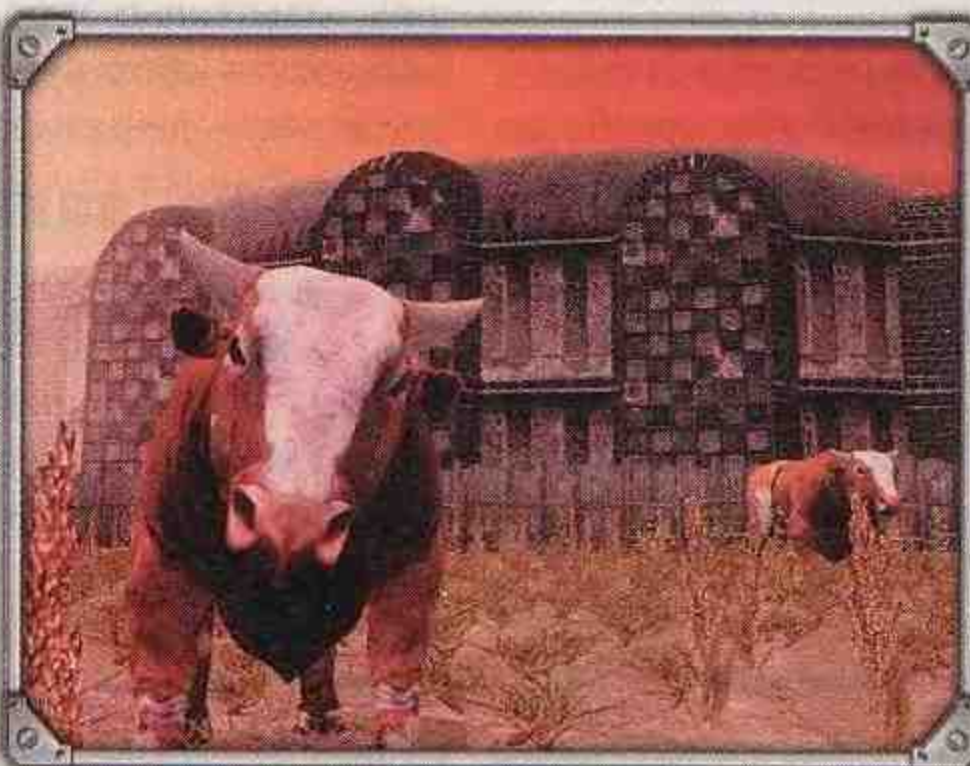
МИК: Значение «нашего» названия «Мора» вы уже поясняли на страницах МИКа, а что означает Pathologic?

Г.А.: Pathologic — патологический, неправильный. Можно сказать, требующий исправления (хотя такого значения вы не найдете в словаре). Path of logic — стезя Закона.

МИК: Как известно, «Мор» произвел сильное впечатление на игроков и получил целый спектр наград. Но известно также и то, что сперва он был довольно холодно принят известнейшими игровыми изданиями России. Чем вы можете объяснить подобную ситуацию?

Г.А.: Известнейшие — это какие? Ни одно не приходит в голову.

Но, даже если бы и так, не вижу необходимости что-то объяснять. Мы, вообще-то, рассчитывали на следующую ситуацию: понимание и признание СМИ и неприятие «Мора» игроками. Теперь даже немного стыдно за то, что мы недооценили российского игрока. Сейчас на официальном фо-



руме игры на сайте www.pathologic-game.com, на других ресурсах видно, насколько чутко люди уловили идею, насколько глубоко и интересно они анализируют свои ощущения от игры. Нам еще многому придется у них учиться. Что касается СМИ, к нам проявляли интерес, писали подробные превью и обзоры. А результаты 2005 года говорят сами за себя.

МИК: Как я уже сказал, многие игроки полюбили «Мор». А как вы сами оцениваете свое детище? Все ли вышло так, как планировалось? Все ли задумки удалось реализовать?

Г.А.: Всё, всё, что планировали — всё реализовали! И намного больше. Знаете, когда мы сидели в шахте, хотели делать игру 2D с таким бюджетом, что сейчас, когда я выполняю функции финансового директора, я не могу смеяться над этой суммой стоя, приходится за что-нибудь держаться (когда работаю PR-координатором — не смеюсь). Но, трезво оценивая результаты, мы понимаем, что многие вещи можно было реализовать по-другому, многое можно было добавить, а что-то сократить. Однако в целом мы довольны. Когда писались предварительные об-

зоры, демо-версия рассылалась по заинтересованным СМИ, Алексей Бахвалов, наш ведущий программист, по истечении двух лет разработки наконец-то согласился поиграть в «Мор» и взял диск домой. Через сутки он написал в ICQ: «Немыслимо: поиграл и мне нравится!» Вот это было признание! Больше в тот день никто не работал.

МИК: И последний вопрос касательно «Мора». Конеч «Мора» — это действительно конец? Или нам стоит ожидать продолжения? Ведь, как известно, разработчики любят делать сиквелы (приквелы) к удачным играм.

Г.А.: Да, это конец.

МИК: Но я уверен, что, добившись такого успеха с «Мором», вы не остановились на достигнутом. Над чем работаете на данный момент? Не согласитесь ли приоткрыть завесу тайны? Что это за проект?

Г.А.: Мы готовим очередное уникальное предложение от Ice-Pick Lodge. Мы сделали игру-мистерию, теперь приступили к фантасмагории. Компьютерная игра призвана изменять взгляд человека на окружающую действительность и на самого себя. Ставить перед игроком серьезные вопросы, которые ему, возможно, никогда или очень редко приходится решать в жизни.

Например, какую девушку из 11-ти предпочесть?

Как справиться с монстрами, пришедшими в ваши сны из мира, весь ужас которого человеческое сознание охватить не может? (А главное, чем их бить?)

Боюсь, что завеса тайны слишком тяжела, не поднять мне ее. Чуть позже.

МИК: Далее следуют банальные, но необходимые вопросы... Зная ваше отношение к жанрам компьютерных игр, вопрос о жанре я, пожалуй, пропущу. Цель игры, особенности геймплея?

Г.А.: Нет, мы очень хорошо относимся к жанрам, очень любим их определять. Вот, бывало, сядем, и Айрат Закиров (наш ПиЭм вопреки собственному желанию) говорит:

— Я определю жанр нашей новой игры с семи попыток.

— А я с пяти, — парирует арт-директор.

— А я возьмусь с трех, — заявляет гейм-дизайнер и выигрывает.

Правда, в следующий раз мы его в игру не возьмем, программисты жалуются, что он все время меняет диздок, чтобы выигрывать. Но его можно понять, ведь цель игры — выиграть. А вот как — это уже каждый решает сам.

Все остальное расскажем, как только анонсируем игру.

МИК: Это можно расценивать как шанс на эксклюзивное интервью ☺?

Еще раз спасибо вам, было очень приятно, желаем плодотворной творческой работы. До свидания.

Виталий ЛИТВИНЧУК aka Lee [Messiah]
lee_vv@torba.comSUB
CULTUREРазработчик: Criterion Studios
Издатель: Ubi Soft Entertainment
Жанр: action-packed underwater adventure
Системные требования: небольшие

«Он находится всего в десяти шагах от меня. Стоит мне взглянуть через плечо, и я увижу его. И если я встречу с ним взглядом (а это непременно случится), то на его мониторе...»

В общем, это умоляющий взгляд, но все же с оттенком подозрения. К черту его подозрения! Если бы я захотел, я бы давно про него рассказал. Однако же я молчу, я ничего не рассказываю, и он может быть спокоен и чувствовать себя вольготно. Если, конечно, такое громоздкое и жирное создание, как он, вообще может чувствовать себя вольготно. Да если бы я и рассказал, кто бы мне поверил?

Как вы поняли, я говорю о своем Компьютере. Разве никто никогда не замечал этот взгляд, такой притягивающий и пристальный? Стоит только отвернуться, как сразу слышишь за спиной пронзительный звук. Он манит тебя, просит... нет, требует: «Включи меня, поиграй!!!»

Если нет, то у вас, наверное, нет компьютера или вы не успели к нему привыкнуть. Спросите, при чем здесь компьютер? А это некоторым образом относится к игре.

В недалеком будущем население возросло до огромного количества. Кибериндустрия произвела компьютеров больше, чем людей на планете, и места для компьютеров оставалось все меньше и меньше ☹. И человечеству волей-неволей пришлось искать новое место обитания. Недолго думая, человечество перебралось в пучину океана (непонятно, почему нельзя было найти новую планету для мучений, но это другая история). Были созданы подводные-подземные мегаполисы, новые виды транспорта и т.д., и т.п.

Обитатель морей

Итак, собственно об игре. Игра начинается возле пляжа города. Вы выступаете в роли капитана небольшой одноместной субмарины, которая останется под вашим управлением до конца игры. В начале игры на борту будут находиться насос и стиратель, оружие в виде электрического разряда. Разрядом можно уничтожать пиратов и разную живность, которой наполнена игровая зона, — увы, небольшая ☹. Также им можно разбивать кристаллы тория, а потом подбирать насосом. Очищенный торий является основным источником энергии городов, так что на торговле торием можно хорошо заработать.

Всего в игре пять городов. По два принадлежат враждующим сторонам, а один нейтральный — Комбинат, где можно подороже продавать кристаллы тория и подешевле покупать очищенный. Также города существуют для того, чтобы мы могли получать задания, торговать, покупать разные устройства, в т.ч. оружие, которое можно установить на лодку. Стартовый капитал равен нулю, поэтому первым заданием в любом городе будет доставка очищенного тория. Для этого плаваем в поисках кристаллов тория, разрушаем их электрическим разрядом и затягиваем при помощи насоса. Жаль, но за одну

ходку можно подобрать только 5 штук, потом нужно плыть в город, чтобы опустошить насос. Потом плывем в Комбинат, где нас поджидает злостный пират. От пиратов можно убегать, делая несложные маневры, а можно уничтожать их при помощи стирателя (предварительно разобравшись с управлением).

По мере накопления капитала можно будет прикупить оборудование. Например, ракетную установку для более эффективного отстрела все тех же надоедливых пиратов, магнит для сбора металлических крышек, спасательную капсулу.... Об оружии и других устройствах, которые будут нужны для выполнения заданий, поговорим позже.

В процессе игры придется выполнять задания, которые вам будут давать враждующие стороны. В основном они направлены на подрыв мирного существования одной из сторон. Конечно, будут задания, в которых конфликтующие стороны объединятся ради общей цели. Но их не так уж много. Многие миссии включают в себя спасение утопающих, угнетенных и бедных. Хотя я сторонник лозунга «Спасение утопающих — дело рук самих утопающих» ☺. А то на их спасение тратится много денег, но ничего не поделаешь — задание есть задание.

Не взлетим, так поплаваем...

Перейдем к интерфейсу, управлению в игре и AI противников. Но обо всем по порядку.

Управление субмариной осуществляется при помощи 8-ми клавиш. Клавиши ←, →, ↑, ↓ предназначены для поворота влево, вправо и наклона вниз, вверх соответственно. Кнопка S предназначена для подъема судна, а X — для погружения. За движение вперед и назад отвечают кнопки A и Z. Привыкнуть к управлению можно за пять минут (у кого получится быстрее, пишите ☺).

Думаю, пора вспомнить о не менее важной возможности нашей субмарины. Вы правильно догадались — это стрельба по ближнему своему ☺. Все же это одна из основных и любимых клавиш многих геймеров. Без нее как-то и игра не игра, но в некоторых играх она по самому сюжету не запланирована. Эта кнопка здесь именуется Ctrl. Для переключения оружия используем кнопки «+» и «-». В зависимости от выбранного оружия можно вести как одиночный огонь, так и непрерывный. Еще одной важной кнопкой является Пробел — он управляет различными устройствами, которые потребуются для продвижения по игре. Переключение осуществляется при помощи «[» и «]».

«А у меня есть друг, у него есть шесть подруг»

Переходим к инвентаризации. Как уже говорилось, на борт субмарины можно поместить различные устройства и оружие. Расскажу немного об устройствах:



- ✓ *магнит* — приспособление для поднятия металлических предметов (иногда нужен для выполнения заданий);
- ✓ *крюк* — необходим для транспортировки больших предметов;
- ✓ *насос* — о нем сказано раньше;
- ✓ *фонарь* — ставим каждому встречному ☺;
- ✓ *FLR-1500* — стреляет маленькими световыми шариками (удобно уничтожать мины);
- ✓ *ДУУ* — дистанционное управляемое устройство (небольшой зонд с вмонтированной видеокамерой);
- ✓ *спасательная капсула* — предназначение стандартное;
- ✓ *большие уши* — с его помощью ставим радиомаяк на вражеский корабль и наслаждаемся интересным разговором;
- ✓ *ускоритель* — хватает ненадолго, но плывем намного быстрее. Вооружению тоже уделяется не последнее место:
- ✓ *стиратель* — не самое сильное оружие, зато не требует боезапаса и при правильной тактике можно с ним пройти всю игру ☺, пока не появятся...
- ✓ *стиратель-II* — раза в три сильнее, принцип действия тот же;
- ✓ *ракетная установка* — имеются для стрельбы обычные и самонаводящиеся ракеты;
- ✓ *бомбоотсек* — нужен для выполнения заданий;
- ✓ *электрострела* — выпускает шаровой сгусток энергии, который поражает несколько целей одновременно;
- ✓ *успокоитель* — что-то вроде шестиствольного пулемета с высоким поражающим коэффициентом, боезапас немного дороговат, но оно того стоит.

Для восстановления жизней, утерянных во время боя, покупаем *ремнабор защиты*. Пополняет жизни до 100%. Для защиты корпуса от повреждений и радиации имеется *защита корпуса* и *антирадиационная защита*.

Без него никак. Сюжет

В каждой или практически в каждой игре присутствует сюжет. Если его нет или он сделан бездумно, то играть неинтересно. Ладно, начну. Как и во всех сказках, бррр, т.е. в играх, все жили счастливо, плодились и размножались, пока не появились злые дядьки. В их роли выступают пираты и различные бунтовщики. Также в появлении антагонистов виновен научный прогресс — наклепают, например, разных мутантов или роботов-убийц, а нам за них расхлебывать и смотреть, чтобы никто узнал, не пронюхал.

Главной целью *Sub Culture* будет уничтожение пиратской базы. Ох, и нелегкое же это задание — поверьте игравшему!

Вначале пираты не сильно донимают мирное население. Но к середине игры они разгуляются не на шутку. Для воплощения своих зловещих планов завоевания всего мира, порабощения всего населения, погружения мира в вечный хаос и страх пираты прибегают ко все более совершенным и новым технологиям. Они хотят полного повиновения и неукоснительного подчинения, терроризируют мирных жителей... и т.д. В дальней перспективе — создание темной империи... Что-то я увлекся. Ну да ладно, всегда найдется смельчак, который бросит вызов несправедливости, угнетению слабых и беззащитных и прочим аморальным вещам. Отдаст последнее весло ☺ голодающим и страждущим.... Ну вот, опять началось — затягивает однако! В общем и целом, нам, как великому герою, придется сыграть свою роль: восстановить мир и порядок в море хаоса.

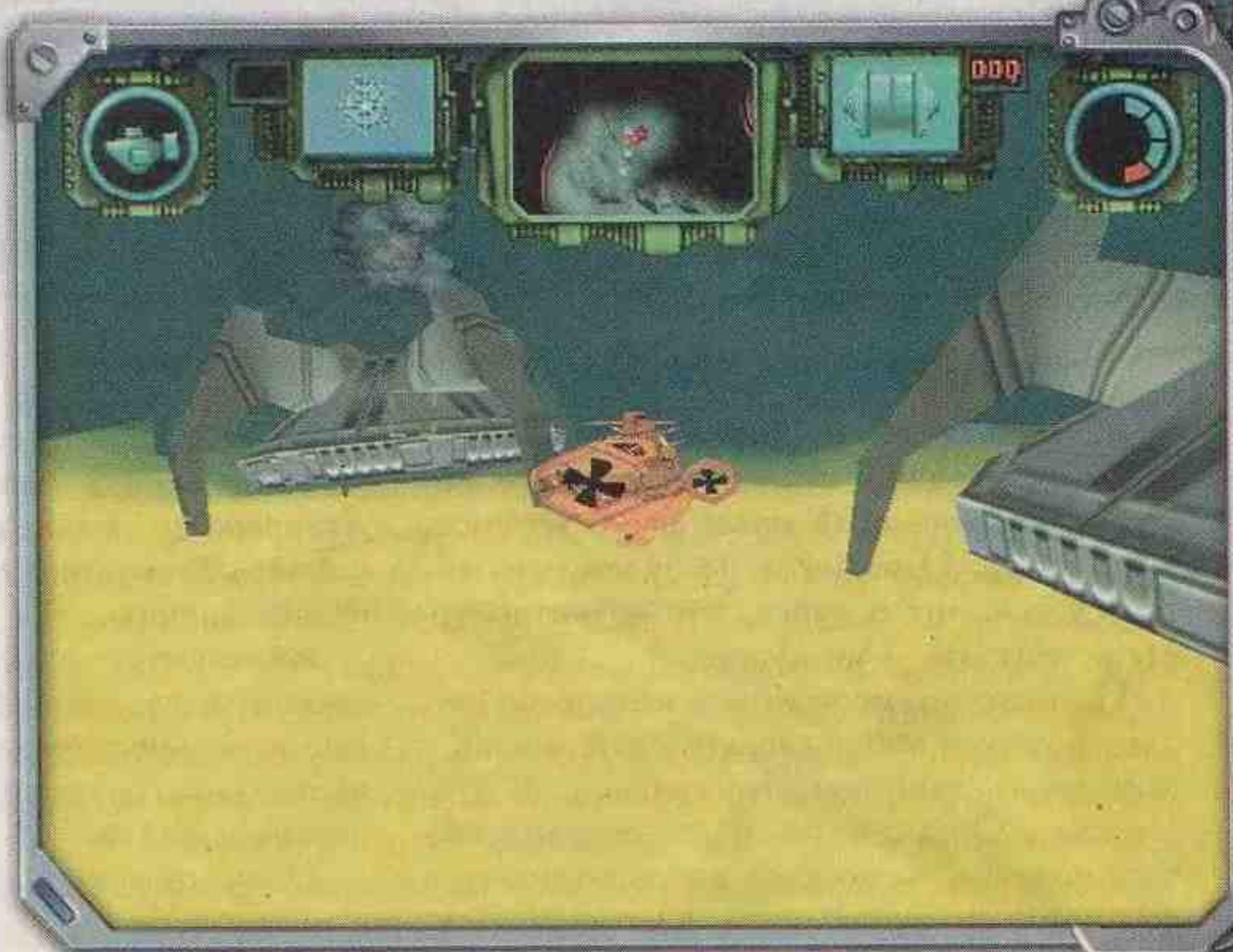
Чисто символично. Графика...

Что можно сказать о графике? Игра *Sub Culture*, выпущенная в середине 90-х, не может рассчитывать на высокую оценку за графику. Тогда графическая составляющая игр только начинала развиваться. Даже сейчас выпускаются игры, склепанные на скорую руку, с отстойной графикой (*Red Faction II*, *I was an atomic mutant* и т.д., и т.п.).

Но все-таки и «несмотря на...».

Наша субмарина прописана практически до мельчайших деталей. Этих деталей не так и много: три гидротурбины, небольшой корпус со стеклянным лобовым иллюминатором. Поверхность морского дна

состоит из небольших полигонов, их примерно 20 разновидностей. Другие корабли прорисованы не так четко, но все же неплохо. Морские обитатели имеют вид каких-то резиновых иг-



рушек. Еще встречаются разные водоросли; когда мимо них проплываешь, они начинают естественным образом колебаться. В общем, графика меня порадовала, и требования не слишком прожорливые.

Звуковые эффекты

Нельзя сказать, что звуковые эффекты в этой игре напичканы. Но если бы их и вовсе не было, практически ничего бы не изменилось ☹☹. При отключении всех звуков (выстрелы, звуки столкновений) слегка прослушивается какая-то не совсем понятная мелодия. То ли детская колыбельная, то ли «приятная» мелодия, от которой бросает в хо-



лодный пот. Знаете, такая жуткая музыка — вроде бы играешь не в *Sub Culture*, а, например, в *Resident Evil*.

Вывод

Несмотря на преклонный возраст игрушки, в нее стоит поиграть. Хотя бы для того, чтобы посмотреть, на что были способны Люди-Разработчики в те времена.

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

И в о т а п р е л ь
с т у ч и т с я в д в е р ь

Апрельские тезисы

Подводя итоги, могу сказать, что за прошедший отчетный период в мире произошла масса всего интересного. О выборах не будем: кто интересуется, тот в курсе, кто не интересуется, тому это и не нужно.

Из того, что может быть интересно людям, которые хотят связать свою жизнь с геймдевом, напомним, что создана **ИГДА-Украина**. Организация, цель которой проста и понятна — помощь разработчикам, в том числе и начинающим. Мы не собираемся подобно DTF делить людей на белых и черных, организация открыта для всех. Из основных мероприятий, запланированных на этот год, многим могут быть интересны лекции и семинары, а также создание полноценного портала. И, конечно, общение. Кроме всего прочего, ИГДА сейчас занята набором волонтеров, которые готовы бесплатно помогать организации. Как помогать? На сайте модераторами работать, участвовать в организации встреч и т.д. Работы хватит на всех. Главный критерий — заинтересованность. И, для тех, кто хочет более серьезного вовлечения, проживание в Киеве.

Напомним, сайт организации живет по адресу <http://www.igda-ukraine.org/kyiv/>. Кстати, на ближайшее время запланированы несколько интересных встреч (их периодичность — примерно раз в месяц), так что следите за анонсами и общайтесь на форуме.

Еще могу сообщить, что зима таки закончилась, а значит, стоит прятать лыжи и доставать байдарку. Хотя... В Карпатах снег еще есть! Завидую тем, кто там живет.

А что нас ждет дальше? Много, много хороших игр, в некоторые из которых мы сейчас вовсю режемся, и, конечно, лето! А потом будет осень и очередной «Игроград». Надеемся вас там увидеть.

Ладно, давайте это... несмотря на мерзкую погоду на улице, займемся работой, ага?

Герои нашего времени

Первый пошел! Ну и что, что высоко? И что, что парашюта нет? Бери МИКрофон — и прыгай!

Доброго тебе времени и пространства, автоотвечающий ДОКтор! Пишу аж во второй раз тебе. Майн ник из A'Krist.

Привет!

Попробовал писать письмо как ты статью — под музыку. Под «Мертвых Дельфинов». Разные мысли начали посещать, ибо музыка таки содействует их приманиванию.

Абсолютно согласен. Я могу слушать либо музыку, либо тишину, либо природу. Все остальное отвлекает. Главное тут — правильную музыку подобрать, чтобы в резонанс войти.

Один из факторов, в связи с которым я пишу тебе, — это твои крики о том, что стало меньше писем. Больше чем уверен — мое письмо затеряется в той куче, которая будет у тебя на то время, когда оно придет.

Оно и на сервере могло затеряться. У нас пару раз почта рушилась ☹.

Но все же Украина видела Героя! Да! Вот оно — ПРИХОД! Нисхождение с небес! Ты таки засветился, ближе к середине марта, по телевизору.

Было такое, да.

Думаю, по сравнению с прямым эфиром на УТ-1 или с «Игроградом» теперь тебя видело куда больше народу. Да! В очередной раз убедился, что ты очень умный и прикольный чел. Заодно с Днем тебя, ага, Важным. Побольше тебе умных и прикольных мыслей в голове. Появляйся на телевидении чаще.

Спасибо, постараюсь.

Кстати, не считите за рекламу, но. Если кто пропустил мое выступление и сильно расстроился, так еще не все потеряно. Вот, рекомендую: <http://infostore.org/info/475906>. Там есть два моих выступления, по УТ-1 и по ICTV. Благодарим камрада **steve** за проделанную работу.

Ага, так, от тебя к МИКу.

Я НЕ ПОНЯЛ!!! Где «Ундерграунд»?!!! Классная рубрика, а уже долго нет. I'm asking why???

Читай номер 13 (227), там много чего есть ☺.

Далее. Дизайн журнала. Помнится, в конце 2004 года ты говорил, что изменения с логотипом «МИК» будут решены после выборов. Да, вроде бы решено, но изменения, хоть какие-нибудь (внизу написали «Издательский дом «Мой компьютер»») произошли спустя 2 года! При этом надпись-расшифровка, что же такое «МИК», так и осталась вверху, хотя во всех рекламах на страницах жур-

нала эмблема «МИК» первоначальная, а не та, которая есть сейчас. ПОЧЕМУ?

Союзпечать потребовала. Чтобы полное название издания обязательно находилось сверху. Им так удобней. Странные люди, но что поделаешь?

Ну ладно, это придирки, да? «Мертвые Дельфины» заканчиваются, письмо и так большое получилось, в следующий раз договорю.

Ну, будем ждать ☺.

Так, следующий Mad Shizik:

Доброго времени суток тебе, Док!
Доброго... вечера.

Вот, решил поделиться впечатлениями про твоё участие в передаче «Линия конфликта» на помаранчевом канале ☺.

Просыпаюсь я, значит, не помню во сколько, включаю ящик — и бац, гляжу, ты там светишься ☺. Жаль, не с начала смотрел, но, в принципе, суть понял и сделал выводы...

Я одного не догнал — тема передачи «Вред компьютерных игр», а те, кто напротив тебя сидели, все время парили, что им «недовподобы» засилие игротек и компьютерных клубов (тем более на территории школ!!!). Одна тетка вопит, что муж с сыном у нее там с катушек съезжают из-за «думов» всяких, вторая — что детей чуть ли не насильно в эти самые клубы тянут, да еще и закрывают (во бред), а мужик — вообще дурак какой-то, я его так и не понял, то он против игрух, то не против, сидел там, мычал — не мог никак определиться ☺. И, главное, не хотят же понять, что перед ними сведушие люди сидят (ты с теми двумя типами, то бишь ☺). Им что в лоб, что по лбу — гнут свою палку и все тут. Ну, конечно, компьютер — это ж «аукийкотона», исчадьё зла и т.д., и т.п. ☺. Как говорится, чего не знаю, того боюсь...

В общем и целом — дураки они, а ты, Док, молоток — не посрамил честь рядового отечественного геймера ☺. За сим разреши откланяться. Ярый фанат МИК'а (aka Вас ☺).

Да нет, не дураки они, что обидно. Умные, образованные люди. Просто так уж вышло, что они создали себе образ нового врага и мирового зла в лице игр. Не они первые, не они последние. Это ведь проще — сказать, что во всем виноваты игры или фильмы, или книги. Иначе что получается? Нужно искать, кто действи-

тельно во всем виноват, а кому это надо? Сказать — мой сын пошел стрелять в людей, потому что переиграл в игры, гораздо легче, чем признать, что пошел он стрелять, потому что семья не занималась его воспитанием, или что государство почти откровенно проповедует политику геноцида по отношению к не русским. Это не о нашей стране, ясное дело... У нас по другому, но тоже самое.

Так, ладно, что это мы все обо мне и обо мне? Хватит самопиара! Хотя... Нет, еще одно письмо — от камрада, который решил представиться как Вася Пупкин :-).

Уважаемый коллега!

Пишет вам весь трудовой коллектив (доктора) (Гы-гы, i охранник тут!) кадрового училища №239 имени Павлова.

Главврач: От имени себя любимого, имени коллег, медицинского спирта и тихонько прокрадывающегося сюда пациента, хочу поздравить вас... А с чем, собсна? Восьмое марта вроде прошло...

Пациент: Я тоже тут, в вентиляционной трубе, и смотрю на главврача, который почему-то разговаривает с водкой...

Доктор: Коллега, не слушайте его, он псих! Кроме водки тут я, Павлов и два стакана.

Охранник: А про мене i оірки забули? Ти їх не слухай, я тут один без глюків. Тіко після докторських цигарок їжаків по всій клініці лопатами б'ю. Та ще інколи нею ж, рідненькою, пацієнтів по голові. Це в мене терапія така по рецепту Шефа.

Главврач (он же Шеф): А ню-ка дайте огурцы заместить... User online. New message received. От это глючит...

Псих (он же Пациент): Так вернемся же к нашей теме: мы все собрались здесь, чтобы поздравить вас...

Доктор: Да, коллега, выпить и закусить... Тьху, поздравить и выпить за вас с ДЗВР. Кстати, коллега, а ДР — это сокращение ДЗВР?

Шеф: Охранник! Охранник! Ловите его! Псих вырвался! Лопатой его, лопатой!

Звук ударов лопатой, разбитой лампы и рушащегося здания. Тихо звучит голос Шефа: «Full disconnect!»

Псих (довольно): Хе (звук включающейся бензопилы), куда там лопате, а тем более лому!

Доктор: Больной, закусите и успокойтесь.

Охранник: А то зараз применю «метод Шефа» i засуну у... процедуру!

Доктор: Охранник, да успокойтесь! Или вам урилотерапию прописать?

Шеф: Я бы попросил. Я свою урину ни на какую терапию давать не буду.

Псих: Вернемся же к нашей теме: мы тут вроде как бы собрались, чтобы поздравить Вас... нет, не с 8 марта, а с вашим наступающим (или убывающим) Днем рождения!

Доктор: Ну да, раз водка кончилась... А вообще, пациент, вам давно пора спать...

Пациент достает бутылку и дает доктору. Падает свет, и видно, что врачи похожи на Хитмана.

Главврач (под звук фанфар): Дорогой и уважаемый Тот/Doc/Kertis! Поздравляем Вас с наступающим, а может, наконец наступившим Днем Рождения!

Доктор: Да, коллега, наши поздравления. Приезжайте к нам!.. Хотя лучше не надо. Разве что ассистентом. А еще лучше — с ассистенткой. А вообще, всегда Вам хорошего настроения! ИМХО, мы вроде Вам его повысили.

Псих и охранник: Мы присоединяемся к нашим друзьям. Желаем Вам, чтобы Вам никогда в жизни не попадала по голове лопатой!

Happy End

P.S. Псих: А у меня тоже ДР в марте, ги-ги.

Доктор: Выбирайте, больной, урилотерапия — или морг!!!

Шеф: Да какая урилотерапия?! Лопатой его, лопатой!!!

13й aka Шеф aka Главврач

Sky Hunter aka Охранник

АйялаКоголик aka Доктор

Псих aka... Угадайте, кто?

Спасибо за пьесу. Мы такое любим, ага. Кстати, у Талера тоже скоро ДР. В апреле. Шлите поздравления... денежным переводом. На мою кредитку ☺.

Критика

А как без нее? Прошу, камрад se_RG se_RGIO:
Здрасте.
Привет.

Ток шо написал тебе письмецо, а по сути чуть ли не поэму, и вместо отправить обновил страницу — чуть клавишу не поломал, ни в жисть не буду больше писать с мэйлера... Бат рулит!

Ага, только представь: отвечаешь на письма, читаешь, и тут — бах. Бат приплыл. Ну, восстанавливают его полдня. Открываешь, а твоя папка пуста. Вообще. Прикольно?

Кратко о предыдущей версии ☺. Читаю журналы редко, а вот попался мне номерок 226. Проллистал — нашел статью о любимом РыПыГы. И выпал в осадок — так писать нельзя! Понравилась TREASURE'у NEVERBEND — ну и отлично, так зачем так хвалить — объективным быть надо! Я же с пеленок в РПГ шпилю. Понимаю — год кризисный для жанра, пошли миксы поганые, и слово РПГ все чаще встречается за вторым, а то и третьим слэшом, но это же не значит, что надо хвалить первую же вышедшую игру, причем, насколько я понял, ролевая система там кастр... обрезана и сюжет не очень. В общем, автор, выпей Йаду. Я понимаю — реклама, но так засахарил статью, что мне буквально перехотелось покупать ее (ладно — кто-то купит, в обиде не останусь %)). В общем — не мне судить. Но эт так, к слову.

На самом деле игра неплохая. Погубила ее сырость — масса багов, куча недоработок, не очень вменяемый интерфейс. Но. Даже при этом играть интересно, не даром же столько людей ее прошло, несмотря на все. Хотя, согласен, перехваливать не стоит, нужно стараться быть объективным. А насчет рекламы — рекламных статей у нас нет. Никто нам их никогда не заказывал, и мы их никогда не писали.

Я вот, собственно говоря, почему пишу. Прочитал вот твою фразу — «...шлите статьи о том, как самому писать моды к известным играм». Да это же бред. НА серьезную статью эт не потянет — места много в игровом журнале на такое дело не выделишь, а если маленькую статью, так эт ток пару линков написать и все — все равно никто ничаво не поймет... А постоянную рубрику делать — тож глупо, не тот контингент читателей, да и журнал не о том. Я в свое время посидел в редакторе Нэвэровском, так чтобы нормально разобраться, потратил уйму времени (и нервов — не люблю баги в дэ-нэ-дэшной системе!).

Так я просто сел и подумал, а что можно написать так, чтобы мало по объему и много по смыслу было? Плохо я себе представляю такую картину, да ладно. Я попробую, может, снизойдет на мою голову творческое озаренье, да и смогу я что-то толковое написать ☺.

Yours truly, ss_AVEL

Тут все просто. Вышел TES 4. Редактор там есть. Сесть, хорошо разобраться и написать толковую статью по работе с редактором и созданию модов. И не на один номер, а номеров на... несколько. Чтобы любой заинтересовавшийся мог взять номера, прочесть и сделать свой мод. Пусть для начала простой, но мод. Это не настолько сложно. А делать рубрику постоянной, конечно, смысла нет.

З.Ы. А из какого эт альбома песенка «Пикника» «Герой»??? Это альбом «Чужой», год выхода 2002.

Ну, вот и все. Отстрелялся, типа.

Спасибо всем, кто написал, приношу извинения всем тем, чьи письма, по той или иной причине, не попали в «Автоответчик», и прощаюсь с вами до следующего выпуска. Горы зовут, понимаете ли ☺.

Удачи и солнечной весны всем!

(Стилистика и орфография писем — авторские.)

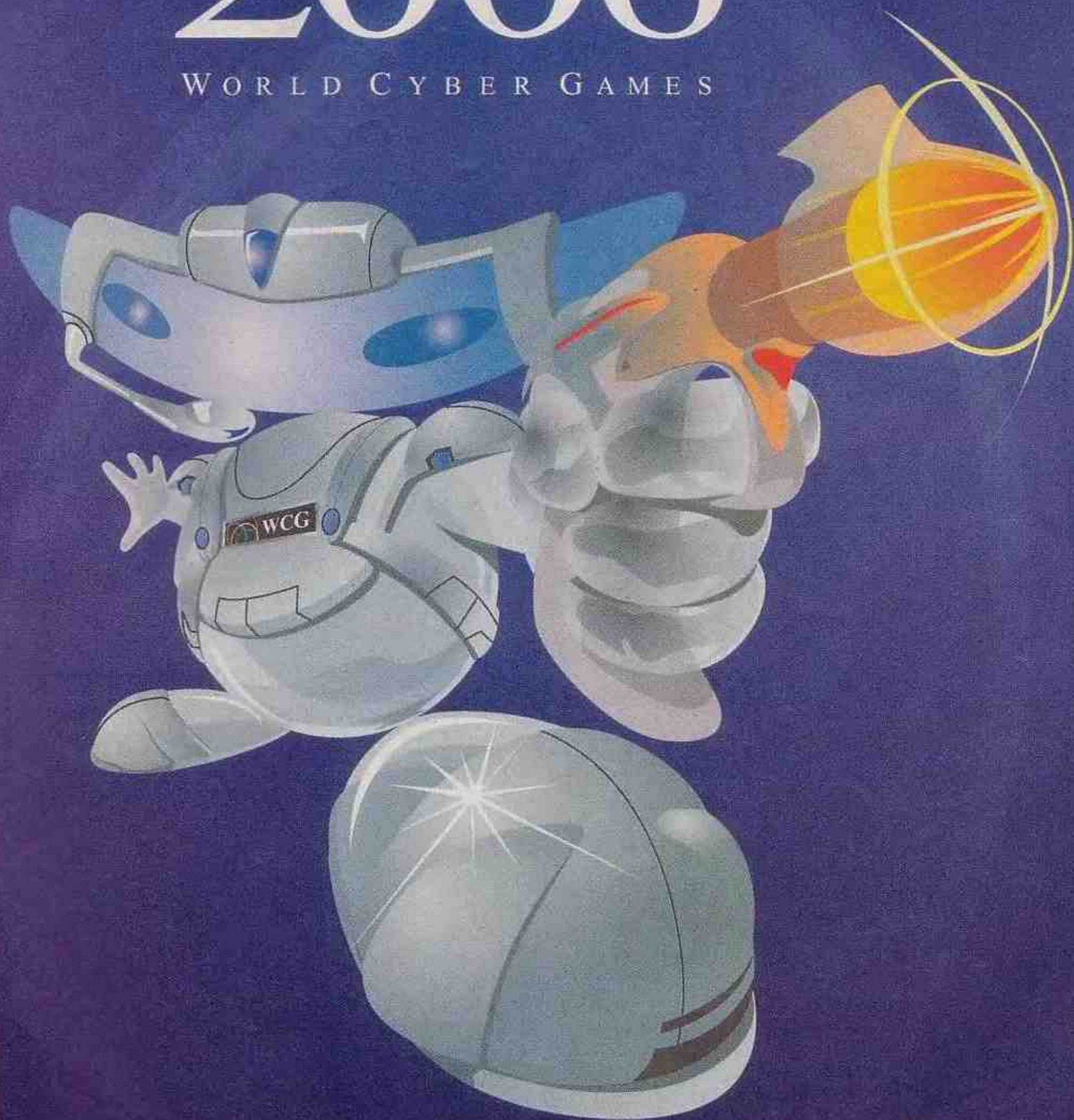
Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Intel CELERON(DJ) 1,8GHz-3GHz or	967	186	4
Cel2,13/256/40/58/Lan	988	190	2
Cel J2,53/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2292	445	3
Cel J2,93/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2395	465	3
Cel J2,53/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2910	565	3
Cel D320/1865GV/256/80Gb/CD52x/Kb+M		298	5
Cel D326/1915G/512/80Gb/DVD/Kb+M		342	5
P4 530/1915P/512/GF6200TC-128/120Gb		420	5
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Intel P-4 2,4GHz-3,8GHz or	1336	257	4
P4 2,4/256/60/58/Lan	1368	263	2
P4 2,8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17	2570	499	3
P4 2,8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17	3188	619	3
P4 2,75/3,2/1915/512/120/GF 6600	3245	630	3
P4 2,75/3,0/512/80/ATI 128/CDRW+	3554	690	3
P4 2,75/3,0/512/160/ATI 128/CDRW+	3657	710	3
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Самые низкие цены на комп. на AMD от	827	159	4
Любые конф. на Sempron 2,4GHz-3,1GHz	1030	198	4
Sem2,4/256/40/VA/58/Lan	1050	202	2
Sempron 2600/nForce/256/VA128/120Gb	1659	319	4
AMD ATHLON 64 2800-3700GHz or	2075	399	4
Sempr 64 2,8/512/80/GF 6100 256/CDRW	2292	445	3
Sempron 2800/nForce/512/VA128/160Gb	2387	459	4
ATH 64 3000/512/80/GF6100 256M/CDRW	2570	499	3
Sempr 64 2,5/512/80/GF 6100 256/CDRW	2874	558	3
Sempron 3100/nForce/512/VA256/250Gb	3323	639	4
ATH 64 3200/512/200/X1600XT/DVD-RW	5150	1000	3
ATH 64 3700/1024/200/ATI 8500XT 256M	5645	1100	3
Мобильные компьютеры			
Ноутбуки всех производителей от:	1118	215	4
HP, DELL, ACER, ASUS, LG, SAMSUNG от:	1243	239	4
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2800(478/775) or	78	15	2
Celeron 1700-3066GHz/P4 2,4GHz-3,6G	203	39	4
AMD Sempron 2,2-3,1GHz/XP 2000-64 or	218	42	4
AMD Sempron™ 2600-3100 (754) BOX or	348	67	2
AMD Sempron 3100+ BOX 754 64b	551	107	3
AMD ATHLON 64 3000+ tray 754	567	110	3
Pentium 4, 2, 4-3,2 (478/775) or	598	115	2
AMD ATHLON 64 3000+ BOX 754	623	121	3
Pentium 4 LGA 775 2.8G/1Mb/533 FSB B	628	122	3
AMD Athlon64 3,0-3,4 (754/939) BOX	660	127	2
AMD Sempron 3400+ BOX 754 64b	670	130	3
AMD ATHLON 64 3000+ tray 939	803	156	3
AMD ATHLON 64 3200+ 939	855	166	3
AMD ATHLON 64 3000+ BOX 939	865	168	3
AMD ATHLON 64 3200+ BOX 939	922	179	3
Pentium 4 LGA 775 3.0G/2Mb/800 FSB B	999	194	3
AMD ATHLON 64 3500+ BOX 939	1107	215	3
Pentium 4 2.8G/1Mb/1Mb/800 FSB BOX	1154	224	3
Pentium 4 LGA 775 3.2G/2Mb/800 FSB B	1195	232	3
AMD ATHLON 64 3700+ (939) BOX	1221	237	3
Pentium 4 2.8G/2Mb/2Mb/800 FSB BOX	1349	262	3
AMD ATHLON 64 3800+ (939) BOX	1396	271	3
Pentium 4 LGA 775 3.4G/2Mb/800 FSB B	1494	290	3
Pentium 4 3.0G/1Mb/1Mb/800 FSB BOX	1494	290	3
AMD ATHLON 64 X2 3800+ (939) BOX	1658	322	3
Pentium 4 3.0G/2Mb/2Mb/800 FSB BOX	1734	337	3
AMD ATHLON 64 X2 4200+ (939) BOX	1952	379	3
Pentium 4 LGA 775 3.6G/2Mb/800 FSB B	2148	417	3
Pentium 4 3.2G/2Mb/2Mb/800 FSB BOX	2292	445	3
AMD ATHLON 64 X2 4400+ (939) BOX	2426	471	3
AMD ATHLON 64 X2 4600+ (939) BOX	2961	575	3
CeleronD 2.13/256k/533/5478box, or		68	5
CeleronD 2.26/256k/533/5478box, or		74	5
CeleronD 2.53/256k/533/LGA775box		79	5
CeleronD 2.8/256k/533/5478 box, or		92	5
Pentium-4 2,66GHz/1M/533/5775 box		125	5
Pentium-4 3,0GHz/2M/800/5775 box		191	5
Модули памяти			
32-256Mb SDRAM Hynix, Spectec, or	31	6	2
SDR,DDR,DDR2(PC266,333,400,533): or	36	7	4
128-1024 DDR Kingston, Samsung, or	104	20	2
DDR 512Mb 400MHz AM-1/PQI/Aeonon	211	41	3
DDR 512Mb 400MHz Hynix or	221	43	3
DDR 512Mb 400MHz Kingmax	221	43	3
DDR 512Mb 400MHz Samsung	232	45	3
DDR 512Mb 400MHz Corsair	232	45	3
DDR2-533 512Mb PC2-4200 Take-M5	237	46	3
DDR2-533 512Mb PC2-4200 Hynix	258	50	3
DDR2-667 512Mb PC2-5400 CORSAIR	309	60	3
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 PQI	397	77	3
DDR 1024Mb, 400 MHz Hynix	438	85	3
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 Hynix	520	101	3
DDR 256M PC-3200 JerrAM, or		22	5
DDR 512M PC-3200 JerrAM, or		41	5
DDR2-533 512M PC2-4200 Infineon, or		41	5
DDR2-667 1G PC2-5300 Transcend, or		92	5
USB FLASH накопители			
Flash USB 128-2048Mb Kingston, or	83	16	2
USB 2 256-1024M+MP3+дикт. Canyon, or	229	44	2
128M MMCmobile, or		13	5
256M USB2.0 Flash-Stick Transcend		22	5
512M USB2.0 Flash-Stick Transcend		37	5

Наименование	грн.	у.е.	код
512M Memory Stick Transcend, or		46	5
1G MMCplus Transcend, or		64	5
1G SD Flash Card 80xI, or		65	5
1G CF flash card Transcend 80x, or		68	5
256M USB2.0 T-Sonic 610 Flash MP3		77	5
1G USB2.0 T-Sonic 620 Flash MP3, or		109	5
512M USB2.0 T-Sonic PHOTO Transcend		153	5
Материнские платы			
ALBATRON, ASRock, Elitegroup, DFI, or	109	21	4
ASUS, ABIT, MSI, GIGABYTE, Intel, or	120	23	4
ASRock NFORCE3-A v1.0a/2DDR400-2GB	268	52	3
ASRock K8NF4G-SATA2; mATX//2DDR400	319	62	3
ASRock P39A8X-MATI ULI-M1689	319	62	3
ASRock ATI Radeon Xpress 200 775T	324	63	3
FOXCONN nForce4, NF4K8MC-ERS, mATX	330	64	3
ASUS K8N, ATX, nForce3 250Gb 800	340	66	3
FOXCONN 915P17MH-S; 915PL/2DDR400	355	69	3
ASUS K8N4-E, nForce4 F58800/3DDR400	376	73	3
ASUS K8N4-E DELUXE, nForce4, DDR 400	443	86	3
FOXCONN NF4UK8AA-BEKR5, nForce4	443	86	3
ASUS P5GD2-X; 915P, DDR2-600	494	96	3
ASUS P5GD1 PRO, ATX // FSB 800, DDR	500	97	3
ASUS P5GDC PRO, Intel 915P, DDR 400	515	100	3
ASUS A8N-E, nForce4 ultra, DDR 400	515	100	3
FOXCONN 945P7AA-BK32; ATX // FSB1066	520	101	3
GIGABYTE GA-B1945P-G; 1945 / 4Dual	582	113	3
ASUS P5LD2-VM; mATX // FSB1066 / 4Dual	592	115	3
ASUS P5LD2, 1945P, FSB1066, DDR2 667	618	120	3
ASUS A8N-SU, nForce4 SLI, DDR 400	644	125	3
ASUS P5LD2 Deluxe, 1945P, FSB1066	767	149	3
FOXCONN 955X7AA-BEKR52; 1955X	824	160	3
ASUS A8N-SU Deluxe, nForce4 SLI, DDR	824	160	3
ASUS A8N-SU Premium, nForce4 SLI	881	171	3
ASUS P5WD2 1955X/ICH7R, 4*DDR2 800	886	172	3
ASUS P5WD2 Premium 1955X/ICH7R, 4	1056	205	3
A8N32-SU Deluxe 4*DDR400 Dual	1133	220	3
Жесткие диски IDE			
40-80Gb Seagate, WD, Samsung or	234	45	2
40-250Gb Seagate, WD, Samsung or	250	48	2
40-400Gb Seagate, Maxtor, Seagate or	265	51	4
120-250Gb 7200 Seagate, Samsung or	390	75	2
160,0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	458	89	3
200,0g 7200 ATA Samsung 8Mb	469	91	3
200,0g 7200 ATA Seagate Barracuda V	474	92	3
200,0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	515	100	3
200,0g 7200 Serial ATA Seagate 8 Mb	515	100	3
250,0g 7200 ATA Samsung 8Mb	520	101	3
250,0g 7200 ATA Seagate Barracuda V	536	104	3
250,0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	577	112	3
250,0g 7200 Serial ATA-II WD 8MB	582	113	3
250,0g 7200 Serial ATA-II WD 16MB	623	121	3
300,0g 7200 ATA 100 WD 8MB	649	126	3
300,0g 7200 Serial ATA-II WD 8MB	690	134	3
400,0g 7200 Serial ATA WD 16MB	1179	229	3
40,0Gb Seagate 7200 rpm Barracuda		52	5
80,0Gb Samsung 7200 rpm, or		60	5
Сменные диски			
40-56k Sony, Samsung, Asus, LG or	62	12	4
CD-R 52x Asus, Benq, or	78	15	2
CD-RW Asus, Sony, LG or	109	21	2
DVD 16/40 ASUS, LG or	109	21	2
TEAC, MITSUMI, NEC, LG, SONY, LITE ON, or	120	23	4
DVD+CDRW Asus, NEC, Sony, or	156	30	2
DVD+-R/RW Asus, LG, Benq, Nec, or	208	40	2
DVD -RW /+RW, LG, 40x24x40x+12/8x	221	43	3
DVD -RW /+RW, NEC, 4550	258	50	3
TOSHIBA, LITE ON, TEAC, MITSUMI, or	416	80	4
ASUS CD-RW5232/A5 QuietTrack Retail		24	5
ASUS CB-5216A - COMBO Retail, or		31	5
ASUS DRW-1608P25 Retail		53	5
ASUS SDRW-0804P external slim, or		132	5
MultiMedia			
16-32b Yamaha, Creative, CMedia or	31	6	4
CREATIVE C-Media, or	42	8	2
AverMedia 305, 307, BOX or	328	63	2
Aver TV Studio (Model 307P + FM)	376	73	3
Видеокарты			
4-128Mb: MSI, ATI, Asus, GeForce or	42	8	4
GeForce III, IV or 32-256DDR	151	29	4
Nvidia PCI-Exp Asus or	276	53	2
PCI-E, ATI Radeon X550 128M 128bit	324	63	3
ATI PCI-Exp Asus, Sapphire, MSI, or	343	66	2
AGP, ATI Radeon 9600 PRO, 128M 128	376	73	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 128M 128bit	448	87	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600 128MB DDR	469	91	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128bit	489	95	3
AGP, ATI Radeon 9600XT, 256M 128 b	505	98	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128bit	505	98	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600 128MB DDR	515	100	3
PCI-E, ATI Radeon X700 128M 128bit	525	102	3
PCI-E, ATI Radeon X700 256M 128bit	572	111	3
PCI-E, ATI Radeon X1300PRO 256M 128	577	112	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 128M 128	654	127	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB 128	690	134	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 256M 128	695	135	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB 128	726	141	3
PCI-E, ATI Radeon X700 PRO 256M Adv	726	141	3
AGP, GEFORCE-FX 6600GT 128MB +TV	731	142	3
AGP, GEFORCE-FX 6600GT 128MB +TV	762	148	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB	773	150	3

Наименование	грн.	у.е.	код
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 512M 128	788	153	3
PCI-E, ATI X800GTO 128MB 256bit	803	156	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 256MB	891	173	3
PCI-E, ATI X800GTO 256MB 256bit	922	179	3
PCI-E, ATI Radeon X1600XT 256M 128b	942	183	3
PCI-E, ATI X800GTO2 256MB 256bit	958	186	3
PCI-E, ATI X800GTO 256MB 256bit	968	188	3
PCI-E, ATI Radeon X850XT 256M	1231	239	3
PCI-E, ATI Radeon X850XT 256M	1262	245	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 7800GT 256MB	1983	385	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XT 256M	2256	438	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XL 256M	2266	440	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XT 512M	2642	513	3
PCI-E GEFORCE 7800GTX 256MB Inno3D	2663	517	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 7800GTX 256MB	2771	538	3
PCI-E, ATI Radeon X1900XT 512M	3234	628	3
PCI-E, ATI Radeon X1900XTX 512M	3631	705	3
EAX850 XT/2DHTV 256M, opt		400	5
Мониторы			
14-22, SONY, SAMSUNG, LG or	104	20	4
17" TFT Samsung, SONY, Acer, Philips, or	1118	215	2
LCD15" LG 1530B	1134	218	4
LCD17" LG 17175-SN	1201	231	4
17" TFT, SAMSUNG 710N	1201	231	4
LCD17" PHILIPS 170S6FS	1274	245	4
17" TFT, SAMSUNG 740N	1274	245	4
17" TFT, SAMSUNG 730BF	1430	275	4
19" TFT Acer, Samsung, Sony, Philips	1482	285	2
19" TFT, SAMSUNG 913N	1513	291	4
LCD19" LG 1950S-SN	1550	298	4
LCD19" PHILIPS 19056FS	1571	305	3
LCD19" PHILIPS 19056FS	1596	307	4
17" TFT, SAMSUNG 760BF	1607	309	4
Все виды TFT мониторов, 15"-24" opt	1664	320	4
19" TFT, SAMSUNG 930BF	1898	365	4
17" TFT NEC MultiSync 1770GX2, 8ms	2060	400	3
17" TFT, SAMSUNG 770P	2070	398	4
19" TFT, SAMSUNG 970P	2751	529	4
Модемы и сетевое оборудование			
GVC, ZyXel, Motor, Acorp or	47	9	4
D-LINK ext., or	78	15	2
ASOTEL K3D, R21+ Vector(GVC), or	192	37	2
ZyXEL OMNI MINI/NEO/UNO+подарок, or	276	53	2
IDC 56148XL/VR, AOH, V.90 ext	463	89	2
Корпуса			
Bp 250-650W Power Master, Sweex, or	57	11	2
ATX Codergen, Enlight, KME, DTK 300W, or	114	22	2
Middle Tower ATX 350W JNC silver/bl	165	32	3
Прочее (комплектующий)			
ASUS WiFi-g PCI card w/ Antenna, opt		25	5
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK or	182	35	4
Лазерные принтеры			
CANON, HP, EPSON, Samsung or	499	96	4
Xerox, HP, Canon, or	546	105	2
Сканеры			
BenQ Scan, Canon, HP, Mustec, or	224	43	2
Источники бесперебойного питания (UPS)			
Super Power YT525P, 625P, 800P, 1000	198	38	2
MGE Nova 600 AVR 600VA 360W line	286	55	2
APC BK 500-1500 VA, or	307	59	2
Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры			
Стабилизатор КЕВО 1000VA	113	22	3
УСЛУГИ			
Настройка и ремонт ПК	5	1	3
Ремонт/модернизация ПК	5	1	4
Web-дизайн			2
Ремонт, настройка, диагностика ПК			2
Модернизация			
Любая модернизация	5	1	3
Модернизация с покупкой б/у комп-а	26	5	2
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Выделенные линии за 1 Гб	104	20	2
Ночь (пт-пт 22:00-08:00, сб-вс)		0,25	1
Бизнес время (пт-пт 08:00-22:00)		0,48	1
64Kb		116	1
512Kb		1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09)	21	4	2
карточка 30вечерний(18-09+с,в)	47	9	2
карточка 1день*1\$ (10дней в Инт-те)	52	10	2
Ночной Unlimited (02:00-06:00)		3	1
Домашний Unlimited (20:00-08:00)		11	1
Internet Unlimited		22	1
Код Название фирмы Стр			
1	IT Park (044-4648262,4647185)		
2	Инкософт (044-2464389,2345335)		
3	Лайтком (044-5285752,5286249)		
4	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)		
5	Технопарк (044-2463490)		
			32

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES



більше ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії?
Всесвітні кібер-ігри знову запрошують гладіаторів.
Зареєструйся на сайті www.wcg.com.ua і візьми
участь у відбірковому регіональному турі.

Кращі воїни віртуального простору зійдуться у
фінальному поєдинку, що відбудеться в Італії.

Технічний партнер:



Головний медіа-партнер:



Медіа-партнери:



За підтримки:



SAMSUNG

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 вимогам ISO9001

* 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 товарними знаками або зареєстрованими торговельними знаками Intel Corp. або її відділень у США та за кордоном.