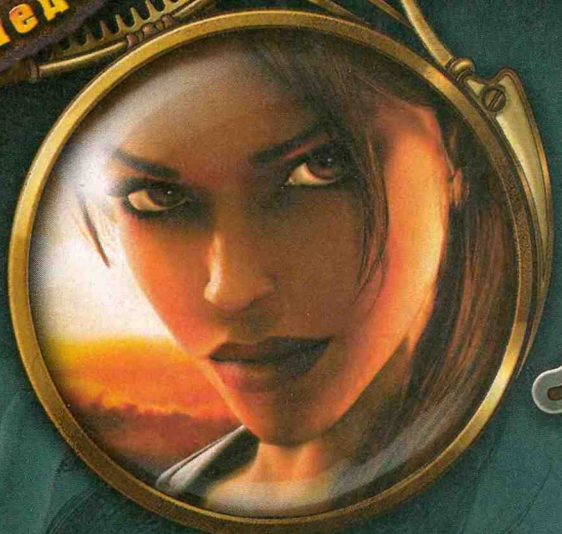
Мой Компьютер
Игровой

МК

Еженедельник

18-19 232-233

1 Май 2006



стр.16 LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

TIMESHIFT стр.8

стр.13 The Elder Scrolls IV OBLIVION

стр.23 Гарри с нержавеющими принципами

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307



Издательский дом

МОЙ КОМПЬЮТЕР

и компания

SAMSUNG

объявляют всеукраинский конкурс цифровой фотографии на тему

"Времена года"

К участию в конкурсе принимаются фотографии, сделанные цифровыми фотокамерами.

Иногородние читатели свои работы присылают в электронном виде до 15 мая по адресу **photo@mycomp.com.ua.** Киевляне могут принести фотографии на носителе (CD-R/RW, USB-Flash накопитель) на «Киевскую Фотоярмарку» и распечатать их на стенде МК с помощью фотопринтера Samsung SPP-2040.

Требования к снимкам: разрешение 1600:1200 пикселей или выше (достаточное для распечатки фотографии 10 15 см), формат файлов JPEG, размер файлов — до 1,5 Мб (при пересылке по электронной почте).

Обязательно указывайте марку и модель фотоаппарата, которым сделан снимок.

Не забудьте дать имя своему творению.

Обязательно указывайте ФИО и свои контактные данные (город, телефон, e-mail).

21 мая в 12:00 жюри ИД «Мой компьютер» и компании Samsung подведет итоги и наградит победителей ценными призами.

1x

Слимфон D520

2x

Фотопринтер SPP-2040

3x

Фотопринтер SPP-2020

18-21 мая в МВЦ (Киев, Броварской пр., 15, ст.м. Левобережная) Четвертая международная «Киевская Фотоярмарка»

фотоярмарка

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный 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

Scratch
Dominions 3 — The Awakening, стр. 7
Алексей ТУР aka leprecon
TimeShift, стр. 8-9
Кирилл ТАЛЕР, Вирджин КЕМПЕР
Хождение за три КРИ, стр. 10-12
Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK
Oblivion, стр. 13-15
BondD & Pantera sls
Lara Croft Tomb Raider: Legend, стр. 16-19
Светлана БУРЧАК aka Veda
Hard Truck Tycoon, стр. 20-22
Кирилл ТАЛЕР
Гарри с нержавеющими принципами, стр. 23-25
Pantera sls
Kango Shicyazo 2, стр. 26-27
Том/Doc/КЕРТИС
Записки Автоответчика, стр. 28-29

КОД
№18-19
82
83
84
85
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.

«Герои» к бою готовы!

Черное знамение страшных бед — солнечное затмение — исполнилось в день свадьбы короля Николая и прекрасной Изабелл: полчища демонов напали на страну и ввергли ее в смятение. Теперь под прикрытием хаоса герои всех рас ведут в бой многочисленные армии, преследуя цели своих народов...»

Именно так начинается история пятой части культовой пошаговой стратегии, да и вообще одной из самых известных PC-игр за всю историю гейминдустрии — Heroes of Might and Magic. Детище 3DO и New World Computing, вопреки мрачным прогнозам пессимистов, которые так любят именовать себя реалистами, пережило своих создателей и поселилось в доме приемных родителей, которыми, опять же неожиданно для многих, стали сотрудники московской компании *Nival Interactive*.

Но об этом известно каждому, кто интересуется компьютерными играми вообще и «Героями» в частности. Однако, имеется и свежая информация, на днях появившаяся на известном портале DTF.RU (**http://www.dtf.ru**).

«Хотя по официальным каналам информация еще не проходила, мы спешим по-



делиться новостью с пометкой «срочно в номер»: компания Nival Interactive закончила разработку долгожданной пошаговой стратегии **Heroes of Might and Magic V** и отправила голд-мастер мировому изда-



телю — *UbiSoft*. Речь идет пока только об английской версии (ее релиз — 23 мая); русскоязычная отправится «на золото» не раньше чем через 2 недели, издательские права на нее, напомню, принадлежат самому «Нивалу», а дистрибутором на территории нашей и прилегающих стран является фирма *1С*. Как бы там ни было, уже сейчас от души поздравляем всех причастных!»

Как большинству из вас, наверняка, известно, компания DTF, являющаяся помимо всего прочего, организатором КРИ, поддерживает очень тесные контакты с российскими разработчиками и издателями, так что нет причин не доверять их словам. А посему читаем дальше.

«Heroes of Might and Magic V — самый, наверное, крупный проект в портфолио компании Nival. Планка качества задана западным издателем, планирующим на его фундаменте заново отстраивать некогда культовый франчайз, и огромным фанатским коммьюнити, которое, затаив дыхание, ждет возвращения серии-фетиша, но при этом очень критично относится к любым инновациям. Кстати сказать, в начале года сплоченное многочисленными фан-сайтами коммьюнити так распереживалось за игру, ознакомившись с публичной демо-версией, что даже вмешалось в девелеперский процесс и под угрозой информационной блокады вытребовало у UbiSoft отсрочку релиза, тем самым дав разработчикам немного дополнительного времени на тестирование и шлифовку.

Еще один любопытный факт из новейшей истории «Героев меча и магии»: недавно компания UbiSoft отказалась от защиты HOMM V и последующих своих проектов системой StarForce, заменив ее на менее скандальный аналог — *SecuROM*. На это издателя вынудил пойти 5-миллионный коллективный иск от пользователей, настаивающих на опасности «старфорса» для безопасности операционной системы. Что в смысле защиты дисков от копирования будет с русской версией, пока неизвестно. Напоследок напомним, что все права на линейку Heroes of Might&Magic были выкуплены компанией UbiSoft в августе 2003 года при распродаже интеллектуального наследия обанкротившейся 3DO. Сумма соответствующей сделки составила примерно 1.3 миллиона долларов».

Ну, что тут можно сказать? Ждем. Ждем и надеемся, что Heroes of Might and Magic V действительно станет первым шагом возрождения легендарной серии.

Ну, а тем, кто уже не может ждать мы советуем обратиться в интернет-магазин Ozon (**http://www.ozon.ru**) где уже начался предварительный прием заказов на игру.

Возвращение «Звездных волков»

Те из вас, кто следит за российской гейминдустрией, наверняка помнит замечательный тактико-ролевой проект *«Звездные волки»*, столь неудачно вышедший в одно время с *«Космическими рейнджерами 2»* и оставшийся в тени именитого собрата. Обе игры предлагали нам исследование безбрежных просторов космоса, обе представляли собой сплав стратегии и ролевой игры, с многочисленными примесями. Обе издавались компанией *1С*, которая, по непо-



нятной причине, одела диски с играми в очень похожие обложки. Вот только у «Космических рейнджеров» уже было имя, а у «Звездных волков» не было. Думается, что только поэтому многие геймеры прошли мимо этой замечательной игры. Но, похоже, все оказалось не так уж плохо, ибо издатель не только не разорвал контракт с молодыми разработчиками, но и позволил им сделать вторую часть игры, которая ушла в печать и должна появиться в продаже 28 апреля этого года.

Чем же порадуют нас **«Звездные волки 2»**?

Действие игры разворачивается в 2232 году. «Имперские войска продолжают борьбу с Пришельцами, контакт с которыми так и не был налажен. Имевшие фактическую власть трансгалактические корпорации, не выдержав военного натиска Империи, отступили к дальним рубежам освоенного космоса и жаждут вернуть себе былую власть и влияние. В мире установилось относительное спокойствие, периодически нарушаемое



разрозненными группами пиратов. Но война — дело выгодное, и вскоре шаткое перемирие нарушится, а это значит, что для прославленной команды «Звездных волков» вновь найдется непростая, но хорошо оплачиваемая работа. Вся галактика лежит перед вами. Готовы ли вы ринуться в этот звездный водоворот, полный опасностей, головокружительных поворотов судьбы и захватывающих дух приключений?»

Разработчики обещают нам огромный мир, который будет включать в себя более пятидесяти звездных систем, между которыми можно перемещаться совершенно свободно. В нашем распоряжении окажется новый корабль-база, управляемый двумя пилотами, а также новое поколение космических истребителей, созданных на основе технологий Предтеч и Чужих. На ряду со старыми знакомыми, во второй части игры появятся совершенно новые персонажи и отряды наемников, го-

товые служить вам за вознаграждение. Ну и, конечно, в игре будет нелинейный сюжет, предусматривающий несколько вариантов прохождения и побочные, динамически генерируемые задания.

Корабль поколений

Российская компания *Step Creative Group*, знакомая нашим геймерам по замечательной адвенчуре *«Звездное наследие»*, относительно недавно появившейся на нашем рынке, решила продолжить создание игр в полюбившемся как самим разработчикам, так и многочисленным игрокам, сеттинге. Новая игра, которая называется **«Звездное Наследие 0: Корабль Поколений»** (*Star*



Heritage 0: Ship of Ages) и, в отличие от своей предшественницы, относится к жанру action/RPG. Цифра 0, фигурирующая в названии, вероятно указывает на то, что данный проект является приквелом «Звездного Наследия», а так же явно показывает надежды разработчиков на возможное продолжение, а может, даже создание целой серии игр в различных жанрах, объединенных единым игровым миром. Но это все дело далекого будущего, а что же представляет собой «Корабль Поколений»? Об этом лучше всех могут рассказать его создатели.



«Вот он — Корабль. Вершина инженерно-технической мысли землян, надежда и гордость человечества, звездолет мечты. Корабль огромен. Он летит в направлении далекой планеты, неся на борту десятки тысяч будущих поселенцев.

Необъяснимая катастрофа нарушает размеренную жизнь корабля. Герой получает серьезную травму и поступает в медицинский отсек с многочисленными повреждениями. Пока он пребывает без сознания, в окружающем мире происходят необратимые изменения. Сколько прошло времени, каковы причины катастрофы, почему экипаж раскололся на два враждебных лагеря и что происходит на Корабле?!

Они мечтали проснуться в новом мире, но оказались заложниками своего космического ковчега, которому суждено стать "кораблем поколений". Если вы не боитесь тайн и загадок, если вы умеете выбирать себе друзей и врагов, если вам по душе техногенные экшены — добро пожаловать на "Корабль Поколений"!»

Гигантский корабль, медленно дрейфующий по необъятным просторам Вселенной, неведомая катастрофа, превратившая людей... во что? Это предстоит выяснить по мере прохождения игры... «Корабль Поколений» может оказаться как пустышкой а-ля Kreed, так и откровением вроде System Shock. Разработка находится на столь ранней стадии, что делать какие-либо выводы еще рано. Надо только надеяться на лучшее. Сами же разработчики ограничиваются стандартными обещаниями, суля нам драматический сюжет, современную трехмерную графику, реалистичную физику, логичную и простую в освоении ролевую систему, большой выбор оружия, экипировки и спецумений, динамичный игровой процесс, а так же некие генетические трансформации главного героя.

Ghost Recon возвращается на PC

Компания *UbiSoft* объявила об отправке в печать PC-версии тактического шутера **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter**. Эта версия, в отличие от «консольного» варианта игры, разрабатывалась не внутренней студией UbiSoft, а шведской компанией *GRIN*. Она создана на собственном движке с поддержкой физического ускорителя PhysX. В нее вошли оригинальные миссии, которых нет в «приставочном» Ghost Recon`e.

Действие игры разворачивается в 2013 году, когда американская армия начала опробовать на практике секретную технологию Integrated Warfighter System, представляющую собой комплекс высокотехнических устройств, куда входят невиданное ранее оружие, спутниковая система коммуникаций, продвинутые системы жизнеобеспечения и многое другое. Солдат, оснащенный Integrated



Warfighter System, в несколько раз повышает свою эффективность, а подразделение таких воинов способно творить настоящие чудеса. Именно это подразделение и предлагают возглавить игроку, перед которым будет поставлена задача спасти Президента из рук суперсолдат-ренегатов и попутно отобрать у них же коды к ядерным комплексам. В общем, господин Том Клэнси, как обычно, не блещет оригинальностью, зато с патриотичностью у него все в порядке. Впрочем, сюжет в играх подобного рода никогда не был особо важен. Намного любопытнее, каков будет AI союзников и противников, насколько интересно реализуется использование элементов Integrated Warfighter System и как тщательно будут проработаны миссии. Причем, есть смысл надеяться на лучшее, ибо как показывает статистика, на платформах Xbox и PlayStation 2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter чувствует себя довольно неплохо. За первую неделю продаж игра разошлась тиражом 240 000 копий на территории Северной Америки, и еще 120 000 за три дня в Европе, что стало самым хорошим результатом недельных продаж за всю историю UbiSoft.

Первые сведения о C&C 3

Слухи о том, что в недрах *Electronic Arts* тайно ведутся работы над продолжением культовой серии реалтаймовых стратегий *Command&Conquer*, бродили по Сети уже давно. Причем, многие были склонны этим слухам доверять, ибо время от времени на игровых сайтах и форумах появлялась информация, что выходцы из почившего Westwood, осевшие в офисах «электроников», не теряют надежду продолжить работу над своим детищем. И вот, сообщение в июньском номере журнала *PC Gamer US* (который, кстати, еще не появился в продаже, но Интернет на то и Интернет, чтобы информация в нем появлялась раньше, чем в печатных изданиях).

Впрочем, информации этой самой не так уж и много, но кое-что есть. Итак, действие **Command&Conquer 3** развернется в 2047 году. К противостоянию непримиримых врагов, Global Defense Initiative (GDI) и Brotherhood of NOD, присоединится таинственная третья сторона, о которой пока что ничего не известно. Одним из центральных персонажей игры будет злобный и харизматичный руководитель NOD Кейн, которому каким-то чудом удалось избежать гибели. Причем, он появится не только в брифингах, которые, как и раньше, будут предшествовать каждой миссии, но и в видеороликах, снятых с участием живых актеров. Среди юнитов, наряду с новыми и ранее не виданными, были также замечены классические экземпляры, в частности, танк Mammoth.

Игра разрабатывается на сильно доработанном движке SAGE, который отлично зарекомендовал себя в таких проектах, как Command&Conquer: Generals и Lord of the Rings: Battle of Middle Earth. Разработчики обещают нам улучшенный AI, поддержку технологии передачи голоса по сети (VOIP) и несколько режимов просмотра мультиплеерных сражений — observer, spectator modes. Релиз игры намечен на 2007 год.

Scratch scratch385@mail.ru

DOMINIONS 3

Разработчик: Illwinter Game Design
Издатель: Shrapnel Games
Жанр: TBS
Системные требования: P 3-800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео
Дата выхода: не объявлена

They are returning. «Они возвращаются». Так написано на официальном сайте игры. Вы их не ждали, но им на это наплевать. Вы их не звали, но они припрутся и без приглашения. Они возвращаются, и ничего с этим не поделаешь. Вы играли в Dominions 2 и смогли после этого спать без кошмаров? Что ж, тогда встречайте — грядет продолжение пошаговой фэнтезийной 4X-стратегии: **Dominions 3 — The Awakening**.

Мое знакомство с Dominions 2 было довольно-таки неприятным, впрочем, как и сама игра: хорошие идеи, невероятное количество возможностей, но при этом ужасное исполнение, корявый интерфейс и первобытная графика. Особо яркий пример того, как хорошую идею может загубить фиговое исполнение. И, честно говоря, я надеялся, что подобного проекта больше не появится, или, хотя бы, что разработчики поймут свои ошибки и сделают нечто более приличное (что, как показывает практика, практически нереально).

Впрочем, давайте все же обратим свое внимание на то, чем, по словам разработчиков, сможет похвастаться их новое детище. О сюжете я особо распинаться не буду, все предельно просто: старые боги снова проснулись — пора воевать. Партия сказала: «Надо», комсомол ответил: «Есть!»

Итак, встречайте сладостные обещания разработчиков (с моими последующими комментариями).

Еще более разнообразный ассортимент действий, доступных игроку.

Это есть гут. Предыдущая часть игры отличалась довольно внушительным разнообразием всяческих дипломатических, шпионских и прочих мероприятий.

Три разные эры, в которых сможет действовать игрок: Ранняя, Средняя и Поздняя Магические Эры.

Тоже положительный момент: разные древа технологий, расы, ассортимент войск и прочее.

Пятьдесят разных игровых рас!

Не правда ли, круто? Где вы еще увидите такое разнообразие? Причем это абсолютно не пустое заявление. Насколько я помню, в Dominions 2 игровых сторон было немногим меньше — около тридцати. Последним проектом, который мог похвастаться приблизительно таким же количеством соперничающих сторон, являлся Abyss Lights: Frozen Systems, который заморозили вскоре после анонса. Причем, насколько я помню, там была двадцать одна раса, а здесь целых полсотни.

Более 600 заклинаний и 300 магических предметов.

Только вдумайтесь в эту фразу. У любого фаната 4X-стратегий просто начнет рябить перед глазами от такого ассортимента стафа и заклинаний.

В битвах смогут участвовать более полутора тысяч юнитов.

Еще и масштабные битвы обещают. Ну, просто мечта любого стратега, а не игра.

Кроме всего этого, любой ваш рисунок может быть импортирован в игру в качестве тактической карты.

Ну, как? Впечатляет? Потекли слюнки? Если да, то быстро вытирайте накапавшие слюни со страниц любимого журнала, ибо играть в эту игру смогут лишь отъявленные хардкоршики, в силу своей хардкорной натуры, которая не признает легких путей, и обозреватели игровых изданий, в силу своей работы.

Почему так? Те, кто читал мой обзор Dominions 2 (напечатанный не помню в каком номере МИКа), сразу поймут, почему, лишь взглянув на скриншоты. Кто найдет хотя бы десять отличий между второй и третьей частью игры, тот может считать себя супернаблюдательным индивидуумом. Все тот же корявый интерфейс и все та же древняя графика. Честно говоря, когда-то я сетовал на плохое качество графики в играх от Paradox Entertainment (Europa Universalise, Crusader Kings и т.д.). По сравнению с Dominions игры от этой компании выглядят, как третий «Дум» по сравнению с первым «Вульфенштайном». Массовые сражения представляют собой перемещение спрайтовых юнитов, абсолютно лишенных какой-либо анимации, по коряво сделанному ландшафту. О тактической карте я вообще молчу. Введение возможности импортирования пользовательских карт абсолютно оправдано — родные игровые карты выглядят неописуемо ужасно. Судя по всему, ребята из **Illwinter Game Design** посмотрели на довольно низкий рейтинг своего детища, отмахнулись и сели ваять продолжение, полностью проигнорировав критику в адрес графической составляющей игры.

Помнится, особые трудности в освоении предыдущей части у меня возникли из-за неудобного и непонятного интерфейса. Со всей уверенностью могу сказать, что у игроков, которые до этого не сталкивались с Dominions'ами, возникнут те же проблемы. Разработчики абсолютно ничего в этом плане не изменили. Хорошо хоть пообещали внедрить в игру подробный *мэньюал*. Может, это слегка облегчит страдания бедных геймеров.

Вот такие пироги. Вывод я писать не буду. Потому что уже знаю, какой будет игра. Абсолютно такой же, как ее предшественница, только с несколькими нововведениями.

Меня интересуют всего два вопроса. Неужели разработчики из Illwinter Game Design, издав вот уже как минимум две игры, не могут себе позволить нанять нормальных работников, чтобы сделать в игре хотя бы маломальски пристойную графику? И на что вообще они рассчитывают, выдавая ЭТО на игровой рынок?

Кстати, на сайте игры присутствует такая фраза: «Dominions 3: The Awakening could very easily be the last fantasy 4X game you ever need». Что в переводе звучит как: «Dominions 3: The Awakening легко может стать последней 4X-игрой, которая вам когда-либо понадобится». Абсолютно согласен. После такого даже в четвертую «Цивилизацию» будет противно играть.



Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

TIMESHIFT

Разработчик: Saber Interactive
Издатель: Atari
Жанр: shooter
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3-933, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4-2000, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
Ожидаемая дата выхода: 9 мая 2006 года

Ох уж эти игры со временем...

Прогресс не остановить, так же как и психоз, особенно если он массовый. США всегда будут главным разносчиком демократии, а их солдаты не смогут нападать на Фарерские острова без противопехотных памперсов и десятка авианосцев, в те редкие моменты, когда НАСА закончит проводить запуски шаттлов, а сверхумные американские учёные прекратят всевозможные эксперименты по спасению мира с помощью генетического оружия. К чему я это говорю? Да всё к тому самому, к сюжету новой, фактически уже разработанной и созданной стрелятельной игрулины — **TimeShift**, первоначально носившей имя *Chronos*. Не знаю, чем не угодил создателям Will Rock`a стартовый никнейм игры, но на сюжетную линию это никакого влияния не оказало ☺.

В 2025 году правительство Соединённых Штатов Америки взахлёб читало самое полное собрание сочинений Герберта Уэллса, включающее в себя даже те рассказы, о которых сей достойный автор при жизни ничего не знал. Абсолютным лидером, прошедшим кастинг и получившим одобрение сената США, стал печатный текст «Машины времени». И задумались тогда мудрые гамбургерские головы — а не создать ли нам настоящую машину времени? Подумали, пожевали чизбургеров и решили — создать. А прибыль от продажи патентов поделить поровну. За несколько часов аппарат был сконструирован и готов к испытанию. Честь стать подопытным кроликом на глазах у многих сотен вершителей судеб выпала полковнику Алберту Свифту — проверенному морпеху, строителю домов, у которого мастерок стрелял не хуже ракеты «Томагавк». Под дробный бой барабанов ему вручили машину времени, маленький аппаратик по контролю за временем, пакет гамбургеров, бутылку колы и штоф водки — чтобы в дороге не скучно было. После чего вынесли полковнику благодарность посмертно и отправили в 1900 год. Однако, уже укатываясь по спирали времени, Алберт краем глаза заметил врывающихся в лабораторию террористов-маньяков, расхитителей кетчупа и горчицы, явно жаждавших заполучить уникальные приборчики. Но в этот момент пакет с гамбургерами ударил полковника по голове, и тот временно лишился памяти — до того самого мига, пока спираль не вернулась на место и Свифт не оказался в своём времени. Там его и ждал уже до боли знакомый нам всем сюрприз — ход времени был изменен, и всё, что было мило сердцу грозного морпеха, исчезло, а взамен появилась грязная пищерия и воины в бронекостюмах. Взвыв от негодования, Алберт схватил первое, что попалось под руку, и принялся поливать напалмом окружающую местность, не забывая при этом отматывать время назад, и забрасывать гранатами горевших. Но это уже совсем другая история...

Кто хочет поразить нас

Ну что, время стратегий прошло, наступило время шутеров? Или время орков, или время очередного киллера «Халф-Лайф», или время очередного супервеликого шедевра под эгидой Atari? Мир переменчив, и каждая из этих теорий имеет право на существование, нам лишь остаётся выяснить — какая именно. Могучая издательская компания, не щадя сотрудников своего пиар-отдела, вовсю рекламирует уже готовую соскочить со стапелей новую психологически-разрушительную игру TimeShift, разрабатываемую компанией **Saber Interactive** для PC и Xbox одновременно. В ней нам будет предоставлена уникальная возможность — безнаказанно играть со временем для достижения любой поставленной цели. Согласитесь, звучит данное заявление очень и очень заманчиво, а если зайти на официальный сайт компании и почитать написанное там, то вообще становится не по себе ☺. Уж очень умные и красивые слова говорят нам господа разрабы.

«Во время разработки TimeShift компания ставила перед собой цель — найти ответ на вопрос, что должен содержать в себе современный шутер, выход которого перевернул бы всё представление об играх сего жанра. И искомое решение было получено: супершутер должен включать в себя красивую графику, нелинейный сюжет, реалистичную физику, сверхумный AI, безумный драйв и зубодробительный экшен, а также несколько уникальных фишек, отсутствующих у игр-конкурентов.

На презентации игры, проходящей на выставке E3, вниманию зрителей представлен трейлер «Временного Сдвига», поразивший обывателей невиданными ранее приёмами боя. Все сражения и перестрелки в игре велись с помощью прибора по контролю за временем. Главный герой мог замедлять, останавливать или вообще поворачивать время вспять, превращая бой в некое подобие чудесного танца. Само собой, Saber Interactive не является основоположником идеи манипуляций со временем, раньше подобные вещи вы могли наблюдать в Serious Sam и Prince of Persia. Однако в TimeShift всё реализовано гораздо качественнее и интереснее. И, если с «сэмовским» замедлением всё понятно без лишних слов, то две другие спецвозможности стоит описать подробнее.

Остановка времени заставит вас посмотреть на мир совсем другим взглядом. Представьте себе, что вы находитесь в гуще врагов, и лёгкая заминка может стоить вам жизни. Не беда, нажимаем «Stop Time» и в спокойной обстановке решаем, что же нам делать в данной угрожающей ситуации.

Возврат назад во времени поможет вашему персонажу играючи преодолеть сложные ловушки, обмануть засаду и пройти минное поле в целости и сохранности. Причём некий реализм будет соблюдён — если в настоящем вас ранили, в прошлом раны не заживут.





Данная игра не является подобием Will Rock`a, здесь не нужно будет уничтожать сотни врагов, чтобы добраться до своей цели. Здесь противники стараются одолеть вас с помощью интеллекта, а не банально задавить числом.

Ваш герой так же уязвим, как и его оппоненты, и может быть убит с двух-трёх выстрелов. Поэтому его благородную миссию по спасению мира можно выполнить только с помощью разнообразных тактических приёмов, в основе которых будет, естественно, управление временем.

Что касается оружия, то его в игре предполагается много — целых десять видов, каждый из которых снабжён своим альтернативным режимом, плюс специальные вещички, которые пока держатся в секрете. Также на месте убитых врагов будут оставаться так называемые «очки крика» (exclamation point). Зачем они нужны, пока тоже не говорится».

После таких заявлений остаётся лишь, раскрыв рот, качать видеоролики, скриншоты и демо-версии игры. Ведь только на собственном мониторе можно узнать — оправдан ли сей жёсткий пиар или нас снова ждёт тоска. Лично я так и сделал.

Кто последний, тот уже в прошлом

Скринов на официальном сайте игры было видимо-невидимо, и все как на подбор красивые ☺. Роликов тоже хватало, плюс ко всему господа разработчики выложили мощную дему, в которой нам предлагалось пройти один почти полностью проработанный уровень из игры. К тому же, обсуждение грядущего шутера велось на многих форумах, и мнения там расходились просто диаметрально противоположно. Но я, как проверенный агент ДЭВР, не стал нервничать и лезть в драку сгоряча. Я спокойно (жуя зефирку) обработал всю полученную информацию и сделал парочку-четвёрочку своих — возможно, не совсем логичных и последовательных — умозаключений. Сейчас я вам их выложу.

Во-первых, нигде не говорится о возможности прохождения игры от третьего или же от первого лица, по типу «Вьетнама». По крайней мере, я упоминания о данном нюансе нигде не нашёл, а он есть. Скорее всего, тут сказывается «двуличность» Saber Interactive, решившей одним махом наварить в два раза больше денег, выпустив игру на Xbox и PC. Помешает эта фишка или поможет игроку во время прохождения, сейчас сказать ещё нельзя, но хочется верить в лучшее. Ведь в том же «Вьетнаме» целесообразно было бегать только лишь в виде от третьего лица (в режиме от первого был плохой обзор, и главного перса убивали очень быстро), что ставило перед игроком вопрос: а зачем тогда всё остальное?

Во-вторых, графика игры вызывает смешанные чувства. Вроде бы она и неплоха, но в тоже время в округе как-то не хватает полигонов, да и некоторые спецэффекты слегка не того качества. Я, конечно, понимаю, что движок *Saber3d Engine* — это вещь хорошая, но, опять же, по словам создателей игры. Нет, к прорисовке главного перса и его оружия я никаких претензий не имею, но вот местность выглядит как-то корявенько, а противники не лишены знаменитых угловатостей. Хотя, конечно, это только дема, и, возможно, к моменту выхода игры парни из «Сабера» всё исправят, но релиз-то ведь назначен на 9 мая 2006 года...

В-третьих, боевая система действительно впечатляет. Остановка и замедление времени — очень хорошие штуки, с помощью которых можно вытворять такое, что даже самому Серьёзному Сэму не снилось. Чего стоит только возможность отнимать у застывших противников оружие и гасить их из него! Такой фокус мне очень и очень, и очень-очень-очень понравился. К тому же прокрутка времени назад позволяет нам слегка поразвлекаться с особо полюбившимися врагами. Представьте себе: засела подлая вражина за бочкой и палит по вам так, что в ушах свистит. Но вы — бравый парень: меткий выстрел, и солдат противных сил разлетается в клочья от взрыва вашей гранаты. Затем в дело вступает режим возврата во времени — оп, и ваш враг снова живой, и снова стреляет. Самое время уничтожить его хэдшотом из снайперской винтовки, после чего... вернуться назад во времени и убить врага из автомата, потом из пистолета, и т.д., и т.п. Весёлое развлечение на любителя, ничего не скажешь. Но и это ещё не всё — во «Временном Сдвиге» вы не будете вечно бродить по локациям — добрые парни-разработчики дают герою возможность посидеть за стационарными пушками и, возможно, даже слегка поуправлять некоторыми видами техники будущего (по крайней мере, в одном из трейлеров на это намекают). Так что если в недрах компании не случится ничего из ряда вон выходящего, мы получим игру с интересным, драйвовым и довольно нестандартным геймплеем. По крайней мере, я в это верю.

В-четвёртых, меня слегка задел за живое антураж игры. Вроде бы ничего принципиально нового и ультрапрекрасного в нём нет,



но всё же мрачные улицы, заваленные полуразрушенными остовами машин, подземные базы и снежные леса таят в себе нечто такое, что заставляет сердце биться чаще. А ведь это ещё не сама полновесная игра, а только её часть!

Вывод

Русско-американская компания Saber Interactive замахнулась очень широко — она решила создать шутер, принципиально отличный от других не только своей графикой и искусственным интеллектом, но и непосредственно принципом проведения сражений. Она в полный голос заявила нам, что остановка времени «Серьёзного Сэма», прокрутка его назад «Принца Персии» — это не более чем детские игрушки по сравнению с тем, что создают её криэйторы. Saber Interactive предложила нам заглянуть за горизонт, обещая



всяческое содействие и максимум удовольствия. Ну что ж, будем надеяться, что она выполнит свои обещания, потому что в противном случае тысячам будущих фанов не от чего будет фанатеть, а мне станет просто обидно.

Кирилл ТАЛЕР, Вирджин КЕМПЕР

Хождение за три КРИ

Продолжение, начало см.: МИК №№ 16 (230)—17 (231)

Субботнее «йо-хо-хо!» Талера

KRI 2006. New Game. Адвенчура. Порт с кривым управлением.

В инвентаре:

* набор отмычек для открывания дверей, калькулятор — для решения математических головоломок;
* маленький засушенный индеец, практикующий учение Кастанеды, — для решения загадок, на которых ломает зубы любая логика;
* сосиска, которую таки не удержался и спёр в столовой «Золотого Колоса»;
* диктофона нет —> побочная миссия: отнять диктофон у Jaguar`а;
* блокнот и ручка для записей —> если нет диктофона;
* набор визиток = харизма + 3.

Цель: пообщаться с жертвами, намеченными ещё вчера. Разгадать головоломки, типа: куда ушёл интервьюируемый, если ещё две секунды назад объяснял мне, что на стенде сейчас много работы...

Рванулись!

Первым по курсу стенд **KDV Games**...

Возле лестницы, в центральном зале, с допуском для всех. Перед ним нечеловеческих размеров толпа... Презентация проекта **«Дом 3 Online»**.

Все из вас смотрят телевизор? Ладно-ладно — отвечать не стоит! Те дети, которые непонятным образом выжили после наших произведений искусства, всё ещё нас читают... Хорошо. Все иногда заглядывают в квадратик голубого экрана? Те, у кого нет телевизора, отпадают, конечно... Так вот, больше 3-х минут я эту передачу выдерживать не могу! Пускай лучше Jaguar наращивает себе жизненные мускулы быта и рутины... Тьфу!

Добираюсь до **Maelstrom**!

«**Евгений Новиков**, а, Евгений Новиков? Помните, про что мы вчера договорились, ну, там, на светской вечеринке Intel`а?!»

Новиков помнит, Новиков знает, кто Maelstorm рассекретить желает! Садимся, начинаем долгий разговор. Вернее, говорит управляющий директор KDV Games, а я качаю головой, готовлюсь совершить насилие над Jaguar`ом, и получаю удовольствие от увиденного.



Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен!

Миссия из категории «фиг-его-знает» перешла в категорию «поссибл». Ура!

Двигаемся дальше!

С KDV Games соседствует **Step Creative Group**. Отлично! У меня есть бонусная отмычка в виде обширной статьи о **ЗН-1**, которую сами разработчики окрестили то ли одной из лучших, то ли совсем лучшей, но, безусловно нестандартной и интересной. Данная бонусная отмычка позволяет мне дотянуться до неутомимого сердца Юрия Матвеева, главы STG. Увы, и отмычки ломаются, когда дело доходит до эксклюзивов, все попытки вытянуть из Юрия хотя бы намёки на возможное развитие сюжета в **ЗН-2** наткнулись на горячую стену понимания и сочувствия... но вот что там спряталось, за стеночкой — заглянуть практически не удалось...

Но разговор получился, однозначно! Касались всех тем: начиная от серии ЗН (включая шутер) и заканчивая возможной реорганизацией STG. Идею реорганизации, к слову, подкинул Юрию ваш почётный слуга. Скромненько так, промеж вопросами...

Следующие двери, которые просто необходимо открыть, чтобы двигаться дальше, — альтернативный мир. Альтернативный большому гейм-девелопингу. Тот, в котором существуют совсем молодые разработчики, имеющие на КРИ-2006 маленький кубик, и комп на нём. Разработчики без издателей, без зарплаты, живущие на кристально-чистом энтузиазме.

Таймер на 10 минут! Марафонский рывок в Business Lodge — время истекает, нужна аптечка в виде стыренной сосиски или сосиска в виде стыренной аптечки... На бегу копаюсь в сумочке... Где?! Ягуар, убью-ю-ю-юууу!!!...

Не успеваю. У стенда проекта «Бесконечность» толпятся люди. Большой космос, с лёгким налётом КР, «Галактических Цивилизаций», «Звёздных Волков» и прочего-прочего-прочего...

Перекур. Лихорадочно вдыхаю-выдыхаю опасные для здоровья дымы. Мимо дефилируют Архиповы, Мирошниковы, Орловские... Просто праздник какой-то!

Чтобы не оказаться на этом празднике в доску лишним и не пролететь, подобно парижской фанере чугуевского производства, — вторая попытка!..

По ошибке сворачиваю в нижний зал, к телестенду **1С**. Транслируются ролики «Завтра Война», «В тылу Врага-2» и т.д., и т.п. Красиво, плотно, ярко — всё, времени больше нет бегу далее! Краем глаза замечаю грустного оперуполномоченного Гоблина, сидящего за отдельным столиком возле стенда. Особого ажиотажа возле переводчика-провокатора №1 нет. А ему это надо?

Проект **«Бесконечность»**. RTS/RPG от **Infiniti Games**. Расы, звёздные просторы с сотнями солнечных систем, экономика, политика. Создатели — совершенно сорванные минчане, делающие игру за свои деньги более полугода. Технодемка пока что неиграбельна, и всё, что остаётся — демонстрация с рук разработчика.

Перекур. Подводим предварительные итоги. Проектов много, но что-то не то, что-то не так... Девочки исчезли, с боди-артом. Фотоаппарат есть — Ягуара нет. Значит, на большое количество фоток с «корпоративными» девушками надеяться не приходится...

У проекта **«Валенир»**, расположенного в том же безиздательском «гетто», очередь такая, что пробраться с первого раза невозможно. Девелоперы из **Temporal Games** как-то подозрительно молоды... Эх, не добраться мне до них сейчас. Жаль. Откладываю на завтра.



На стенде «Нового Диска»...

В каком-то полутумане-полубреду — бегу за следующим интервью. Кажется — беру. У кого — не помню. Что должно быть после этого — не помню. Кто я такой — не помню. Ничего не помню. Должен отомстить Jaguar`у за съеденную сосиску — это помню. Ура!

18.00 вечернего субботнего времени. На корпоративную вечеринку Akella ввиду некоторых печальных и безалаберных обстоятельств не попадаем. Зато по выставке гордо вышагивает команда **TimeZero** в камуфляже и прочих особенностях национального милитари.

Мне, между тем, пора на встречу со старыми друзьями по старой онлайн-игре. Ягуар чешет пушистый затылок, вычёсывает оттудова полкило ещё не засохшего геля для волос (сильной фиксации) и, освободив голову от ненужной красоты, принимает решение отправиться на московскую сходку...

Воскресное «ё-моё!» Ягуара

Утро.
Загрузка данных.
Состояние здоровья: похмель... положительное.
Состояния оборудования: в норме.
Уровень сложности: понижен до I give up.
Система функционирует нормально. Продолжение миссии.

Время на передышку вышло. Пора снова за работу. От разработчиков уже в глазах рябит, пора бы и к издателям заглянуть.

Прямо, снова прямо, направо, прыжок через девушек-вампирок, кувырок, вле....

Все-таки, есть что-то романтичное в том, чтобы смотреть в дуло пистолета, который направлен тебе в... в то небритое место, которое нормальные люди называют лицом. Ну а если все это проделывает девушка, практически неотличимая от Лары Крофт, то тут вообще пропадает желание сопротивляться. Ладно, время еще есть, заскочу на огонек к **ND («Новый Диск»).**

Начать сбор информации...

Демонстрация достаточно большого количества проектов, выпущенных в продажу. Lara Croft: Legend, Commandos Strike Force, Crash Day и пр. Информации о проектах уже достаточно много, общаться о проектах нет смысла... конец сбора.

Внимание!!! Получены новые указания из штаба!!! Желаете удалить? — пропищал компьютер.

Удалить? Ну можно конечно, но прочитать для общего развития не помешает.

Весь приказ был составлен из двух слов — Nikita и «срочно».

«Входящие данные по объекту»

Компания **«Никита»**. Известна достаточно играбельным онлайнпроектом «Сфера». Остальные данные отсутствуют.

Почесав затылок и выудив оттуда еще кусок геля, решаю направиться к неопознанному объекту, но вначале забежать... эм... в кабинку редактора, вот.

Налево, прямо, прыжок, быстрый привет Талеру с разводным ключом, стоп, а на кой оно те...

Head Shot!!! В глазах потемнело.

Хм... плитка...холодная... Интересно, почему я прислонился к ней лицом? Устал просто? Ой, это я привселюдно столб обнимаю, что ли?! Блин, некрасиво как-то получается. Стоп, а чего по спине кто-то топчется?

Первым делом, конечно же, заглянуть в инвентарь. Половина снаряжения пропала, осталась только плазморучка и мегаблокнотик с последней записью — **Nikita.**

С сильной головной болью, а также двумя желаниями — полакомиться московским пивом и найти Талера, работа была продолжена. А вот и пресловутая компания!!! Людей не особо много, девушки симпатичные, атмосфера дружественная.

Начать сбор информации...

Представитель женского пола, лет примерно 20, одета...

Отмена!!!! Информацию о объекте, пожалуйста!

Представляют проекты...

«Сфера 2» — продолжение нашумевшей игры. Сюжетная линия представляет собой войну Вампиров и Людей. Человеческой расе доступны всевозможные технические приспособления, начиная от многозарядных самострелов и заканчивая огнестрельным оружием. Вампиры: раса более магическая, нежели техногенная. Все бонусы рассчитаны на использование заклинаний определенных школ. Всего планируется ввести четырнадцать различных магических заведений. Графика значительно улучшена. Также добавлена возможность играть от третьего лица. Проект платный. Система покупки вещей за реальные деньги отсутствует. Игра порадует геймеров в конце года.

«Дом 3» — «Теперь ты в Интернете». Еще одна онлайнка. Разработчики называют ее социально развивающей игрой. Графика достаточно серьезная, хоть и смахивает чем-то на The Sims. Ресурсоемкость, как системных, так и интернет ресурсов, большая.

Каждый игрок может создать себе индивидуальную внешность благодаря очень детальному редактору. С самого начало у героя есть только небольшая квартирка, но играя дальше, вы сможете покупать более шикарные обиталища и даже собственные дома. Деньги зарабатываются достаточно стандартно, а именно: путем посещения роботы. Профессии достаточно разнообразные, так что каждый сможет найти то, что ему по душе.

Ну а изюминкой проекта станет, конечно же, знакомство с другими игроками. Для этого существует огромное количество развлекательных заведений, начиная от простых баров и парков, заканчивая всевозможными дискотеками, клубами и пр. Если ваш герой



Максим Донских:
«Как вы все меня...»

стал шибко популярным в рейтингах сервера, то его со временем пригласят в виртуальный вариант одноименной передачи.

Конечно же, каждый месяц геймерам придется оплачивать свое пребывание этом замечательном и интересом мире.

«Дальнобойщики» — экономическая RTS. Здесь все достаточно стандартно, но в то же время интересно. Есть грузовики, есть водители, есть всевозможные виды товаров, есть конкурирующие компании и т.д.

«Карта памяти переполнена» — взмолился наручный компьютер.

«Пожалуйста, удалите лишнюю информацию»

Ладно, с «Никитой» разобрались, в принципе. Парочка новых браузерных игрушек подождут пока. Осталось всего два объекта. **«КОЛЛАПС: Разрушенный мир»** и **Ragnesis Online.**

И снова вниз, в самую глубь выставки, именно там находятся два последних источника информации. Это можно уже смело назвать походом на главного боса. А вот и первая его половина.

Проект **Коллапс**. Шутер от третьего лица. Геймплей в стиле non stop. Оружие — смесь огнестрельного, холодного и пси. Ураганный сюжет, постоянно открывающий нам что то новое о нашем мире в который прорвались загадочные темные силы. Интересные и оригинальные комбинации ударов. Планируется также добавить в игру уровни с транспортом. Общий итог: офигеть!!!!

Ragnesis Online — проект можно назвать онлайн игрой нового поколения. Несмотря на фэнтезийность мира, разработчики решили отказаться от привычных всем эльфов, орков и гномов в пользу простых хуманов. Игра рассчитана как на одиночное, так и на групповое прохождение. Огромнейшее количество разнообразных возможностей вплоть до управления целыми государствами. Дата выхода — январь 2007 года.

Сохранения данных.

Состояние здоровья: устал как собака

Состояния оборудования: сперто Талером

Уровень сложности: понижен до I am a dead men

Система не функционирует вообще. Конец миссии

Воскресное «упс-тыр-тыпс!» Талера

Утро.

В инвентаре: отсутствие сосиски.

История миссии: последний вчерашний сейв был лишним.

Оборудование: хорошо, что нормальное, плохо, что отобрано Ягуаром...

Вперёд!

Особого «вперёда» не получилось. А пути к «назаду» не было. Мозг начал отказываться переваривать ту многовеликость и многошумность информации, которая, в конце концов, придавила и пережевала неподготовленную мохнорылую сущность.



Театр — фигня, ***МакДональдс*** *— все!*

Всё-таки пробился к *Temporal Games*, с ихним **«Валенпром»**. RPG с видом от первого лица. Навскидку — огромный, графически безупречный мир, бои пока что — крайне примитивны, просто потому, что не проработаны. Рас несколько, но стандартных нет — есть некие аналоги эльфов, троллей, гномов и т.д. На вопрос: «А не сложно будет без рас-брендов (гномы, орки и иже с ними)», — ребята улыбаются и ответствуют: «И Толкину когда-то было непросто». От скептической улыбки удерживает только то, что парни, большинству из которых ещё 20-ти не стукнуло, уже несколько лет упрямо, на голом энтузиазме, доводят свой проект до ума. Говорят, что ждать ещё около года. Ни под какое издательство идти не хотят, чтобы не плясать под чужую дудку, — лучше продать готовую игру. Удивительное — рядом!

Уже по привычке подошёл к **TimeZero.** В постоянных апдейтах, апгрейдах и обновлениях, вносимых в данное MMORPG/тактик, сам Локки голову сломит, потому короткий разговор напрашивался.

Общался с **KranX**`ами, снова снимавшими свою **«Документальную DEVверсию»**. Очень неоднозначные ребята — с одной стороны, говорят, что постоянно ноющие разработчики достали хуже пареной репы: мол, хотите сделать что-то уникальное — делайте! Не хотите, барабанные палочки вам в помощь и сухари в дорогу!.. И тут же признают, что, мол, да, проблем в отечественной гейм-индустрии сейчас валом.

...Когда ноги начали окончательно заплетаться, а извилины — наоборот, мы с Ягуаром присели в Business Lodge и начали потихонечку анализировать. Потихонечку, это чтобы оставшиеся извилины не расплелись бесповоротно. И буквально за час до начала подведения итогов вывели собственные призы и номинации.

Самый оригинальный стенд: Red Square («*Гелиос Медиа*»). Разработчиков на нём за три дня выставки так и не увидели...

Самая очаровательная «корпоративная» девушка: «Лара Крофт» (*Tomb Rider Legend — Eidos Interactive/»Новый Диск»*).

Самое большое свинство: отсутствие пресс-центра — то ли элементарное неуважение к журналистам, да и разработчикам, то ли простая расхлябанность, то ли организаторы выставки всерьёз полагают, что любой участник КРИ просто обязан носить с собой ноутбук.

Самый большой аншлаг: зафиксирован во время выступления Орловского (Nival) — в зале на несколько сотен человек не осталось ни одного свободного места!

Самый экстравагантный разработчик: Дядюшка Рисёч (*Crazy House*), который всерьёз намеревался согнать со стенда Red Square и прекрасную воительницу, и злых зомбей, чтобы устроить там пикничок с друзьями. В три часа дня (!!!), когда выставка ещё не закончилась.

Самый везучий разработчик: Александр Сванидзе *(SCG)* — пообщался с Талером, а через 5 минут выиграл смартфон в «визиточной лотерее» от Intel. Осталось только понять, почему не везло Ягуару.

Самая закрытая вечеринка: «акелловская». Потому что мы туда не попали!..

Самая большая тенденция: думать, что российскому гейм-девелопингу настаёт гаплык!

Самый уставший: Максим Донских *(www.dtf.ru)*, видели бы вы его лицо к концу выставки!...

Надежда отечественного игростроения: *ребята из Temporal Games*. Если бы сегодняшним зубрам хоть часть их энтузиазма, ни о каком кризисе говорить бы не пришлось.

Звезда конференции: извините, но не Гоблин, и не Сергей Лукьяненко... **Бенуа Сокаль**!

Самая запомнившаяся шутка: «Знаешь, як москалі називають наші газети?» — «Як?!» — «Пічаааааать!» — «У, повбивав би!»

Самый лучший дебют: «Коллапс: Разрушенный мир» (Creoteam/без издателя).

Самая лучшая игра: выбор Ягуара — **«Анабиоз: Сон Разума»** (Action Forms/1C), выбор Талера — **Maelstiom** (KDV Games/Codemasters & 1C).

P.S. Эпилог следует...

Разработчик: Bethesda Softworks
Издатель: 2K Games
Жанр: RPG
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4/Athlon 64 3 ГГц, 2 Гб ОЗУ, 512 Мб памяти, 4.7 Гб на винчестере

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

The Elder Scrolls IV OBLIVION

Окончание, начало см.: МИК №17 (231)

Вступление-2

Чудесный Тамриэль, очей очарованье,
О, как приятна мне земли твоей краса,
Люблю я пышное природы увяданье,
В Обливион люблю открытые врата.
Том/Doc/Пушкин

Эх, жить стало лучше, жить стало интересней. В какой именно момент я понял, что тупой маг — это страшная сила? Наверное, началось все с того, что я получил Звезду Азуры. Что, вы не знаете, кто такая Азура и что делать с ее звездой? Может быть, вы еще и даэдрические квесты не выполняли? Так вот, рассказываю. Пообщавшись с различными NPC (к примеру, в Гильдии Магов), вы можете узнать о статуях даэдрических богов. Статуи эти не простые, а говорящие. Правда, пообщаться с вами они совсем не мечтают и, как правило, требуют соблюдения определенных формальностей. Но зато когда они соизволят обратить на вас свое божественное внимание, то обязательно выдадут задание. Упокоить вампиров, устроить нудистскую вечеринку на закрытом приеме, или просто убить неугодных людей, да так, чтобы всем казалось, что это они сами друг друга поубивали ☺. В общем, заданий много, некоторые из них весьма кровожадные, а некоторые вполне героические. За каждое задание мы получаем некий артефакт (кстати, один из них вам придется потом отдать Мартину), и один из этих артефактов — Звезда Азуры — мне очень помогал. Что это такое? Перезаряжающийся камень души! Зачем его перезаряжать? А чтобы использовать энергию души для зарядки магических предметов.

Хотя нет, началось все с того, что в некоей пещере неподалеку от Имперского города я нашел и замочил Умбру. Нет, не того самого, а его ученицу, но с тем самым легендарным мечом, поглощающим души. Вещь очень полезная для тех, кто, как и я, не заморачивался с прокачкой *Мистицизма*. Стукнули вражину мечиком, потом жахнули заклинаниям — и душа уже в камне. А дальше уж как хочешь: можно тащить камень в Тайный Университет, чтобы создать новую зачарованную вещь, а можно использовать для перезарядки уже существующей. Поверьте, комбинация меча Умбры и Звезды Азуры — вещь страшная: по сути, вы можете постоянно перезаряжать свое оружие, не беспокоясь, что в самый ответственный момент боя в нем закончатся заряды. А для мага, орудующего магическим луком, магическим мечом и тремя посохами, такая звезда — просто как манна небесная.

И пусть те, кто так и остался на вечном десятом левеле, рассказывают, что в игре нет толковых артефактов. Они есть. Просто нужно уметь их искать.

Doc. Темный Эльф. Тупой Маг

Блуждать просто так, без цели и смысла — занятие не слишком веселое. Все-таки архитекторы Тамриэля строили подземелья по одному утвержденному свыше плану, и уже довольно быстро вас начинает настигать дежа-вю. Что делать в таком случае? Бросать все и идти спасать мир? Зачем? Есть же еще масса возможностей с толком провести время. К примеру, выполнять побочные задания, благо в игре их много, и при этом многие из них весьма интересны. Ну и, конечно, качаться.

Алхимия — вещь страшная. Качается очень быстро: потратьте несколько часов на создание препаратов — и в результате вы не только обеспечите себя желанными бутылочками, восстанавливающими и улучшающими навыки, или, наоборот, отравляющими врагов, но еще и солидную прибавку к личному бюджету. Алхимия, прокачанная до 100, — штука страшная. Любой ингредиент превращается в драгоценную бутылочку, которую тут же можно толкнуть продавцам. Десять штук за час работы — это реально.

Может быть я и тупой маг, но считать деньги могу — и вот, куплен первый дом. Ладно, в доме бардак, столы перевернуты, темно — в общем, один в один штаб квартира ДЗВР после урезания финансирования. Зато есть кровать, и на ней можно поспать. Посплю, вот и...

Черт! *Нифигасе*, что это в моем доме делают призраки? Нате, получите!

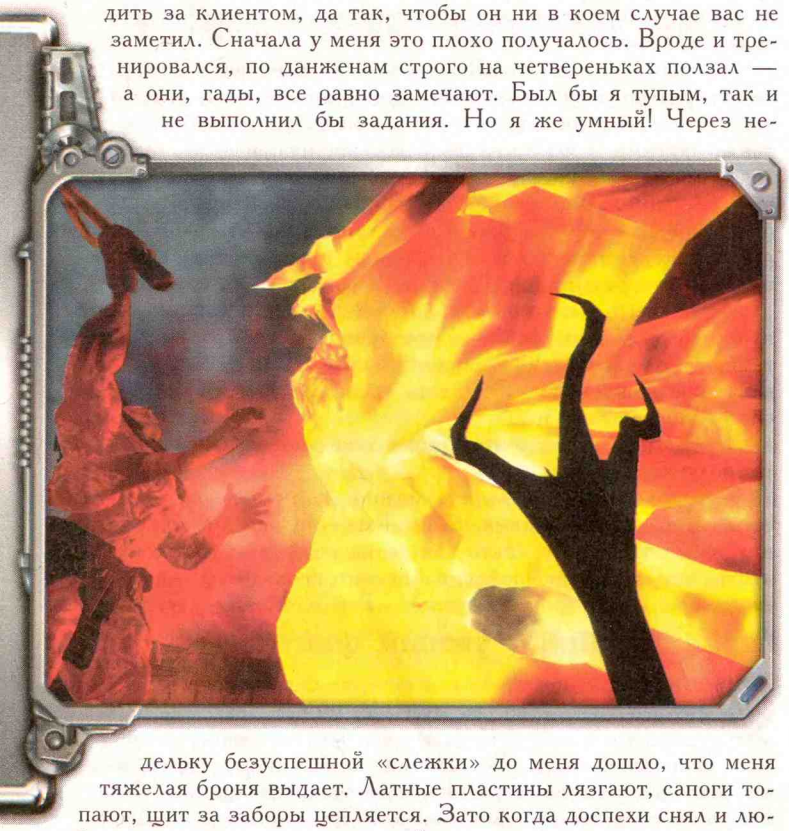
Фух, а ведь так и помереть можно. Да, купил дом, называется. Дом с привидениями, блин. Теперь нужно думать, как от них избавиться, а то спать как-то не комфортно. Ага, чья-то кисть, записка... Так, пойду, найду того проходимца, что домик мне впарил, поговорим по душам... Всю душу вытрясу из гада!

Glukk, умный файтер

Став Чемпионом Арены, я потерял смысл жизни и впал в депрессию. А что, вы думаете, умным легко быть? Это когда ты тупой файтер, то все просто: выпил, подрался, поспал, выпил... Вот это жизнь! А умному думать надо, а мысли навевают депрессию и вгоняют в прострацию... М-да... Знать бы еще, что эти слова значат. Помнится, братец Док говорил когда-то, что лучший способ избавиться от депрессии — дать кому-то в рыло. А где этим заниматься, как не в Гильдии Воинов? Но как на зло, в Столице Гильдии не оказалось. Какой-то закон у них: мол, в Столице Гильдии не строят, надо на периферию перебираться. Путь, ясное дело, неблизкий,



и преодолеть его без надлежащей экипировки будет непросто. Вот и отправился я в магазин. Молоточков там прикупить для починки доспехов, бутылочек лечебных... Я хоть и умный, но все-таки файтер, мне с травками возиться как-то не к лицу. Зашел в магазин, разговорился с продавцом, он мне и рассказал об одном бродяге, который толкает свой товар по заниженной цене. Попросил поговорить с ним, объяснить, что поступать так нехорошо. Ну, думаю, какие проблемы?! Приду, дам в глаз — и другу помогу, и от депрессии избавлюсь. А не тут-то было! Парень оказался совсем не так прост, как казался на первый взгляд. Не буду распространяться о подробностях этого небольшого приключения, вдруг кто-нибудь из вас захочет в «Обливионе» погеройствовать, сами во всем и разберетесь. Скажу только, что в отличие от «Морровинда», задания, которыми озадачат вас жители города, не решаются одним махом. Чтобы выполнить их, нужно быть всесторонне подготовленным. Вот взять, например, такое умение как скрытность. Кому оно раньше было нужно? Только ворам-карманникам, да убийцам-горлорезам. Теперь же даже при выполнении самого что ни на есть файтерского квеста зачастую приходится следить за клиентом, да так, чтобы он ни в коем случае вас не заметил. Сначала у меня это плохо получалось. Вроде и тренировался, по данженам строго на четвереньках ползал — а они, гады, все равно замечают. Был бы я тупым, так и не выполнил бы задания. Но я же умный! Через недельку безуспешной «слежки» до меня дошло, что меня тяжелая броня выдает. Латные пластины лязгают, сапоги топают, щит за заборы цепляется. Зато когда доспехи снял и любовно упаковал их в заплечный мешок, все пошло как по маслу! Подбираюсь к врагу, бью булавой по затылку, как мастер бэкстеба! Красота! Правда, если убить с первого раза не удается, то приходится тайм-аут просить, дабы снова в доспехи облачиться. Но люди тут все больше душевные и ничего против такой просьбы не имеют. Терпеливо ждут, пока я натяну на себя все свое железо, и только после этого в драку лезут. Вот это я понимаю — культура поединка! Так что скрытность — очень полезный навык, можно даже сказать, жизненно необходимый. То же касается и взлома. Во-первых, даже в самой отдаленной пещере обязательно найдется сундук или ящик, закрытый на хитроумный замок. Правда, тот факт, что он закрыт, вовсе не означает, что в нем хранится что-нибудь ценное. Но тут уж не проверишь — не узнаешь. Но сундуки дело такое, без них вполне можно обойтись, а вот если в процессе выполнения какого-нибудь квеста вам нужно будет проникнуть в закрытое помещение, а вы не сможете взломать дверь, то... Сами понимаете: и заказчика подведете, и себя идиотом выставите.



В общем, после одного дня прогулки по Столице и ее окрестностям я сделал сразу два вывода. Во-первых, побочные квесты в «Обливионе» стали на порядок сложнее и интереснее, чем в «Морровинде», да и награда за них посолиднее. Впрочем, это как раз понятно. Народ здесь побогаче живет. Все-таки Сердце Империи. Ну а во-вторых, умения, которые раньше были необходимы только тем, кто, вместо того чтобы переть напролом, снося собственным лбом все преграды, предпочитал петлять по кривым дорожкам преступного мира, стали если не необходимы, то очень полезны любому приключенцу.

Ложка дегтя

Конечно, мы далеки от того, чтобы утверждать, что «Обливион» — игра без недостатков. Несмотря на все заявления разработчиков, враги особым интеллектом не блещут, до парней из F.E.A.R. им, однозначно, далеко. Ну, враги это ладно, а напарники, постоянно бросающиеся под ваш меч или прыгающие в лаву? Ужас.

Несмотря на применение физического движка Havok, назвать физику игры потрясающей язык просто не поворачивается. Она в игре есть, но... Неубедительная. Обещанный «живой» мир на поверку оказывается весьма картонным. Нет, это не «Готика», хотя уже и не «Морровинд», наводненный справочными автоматами и автоматами по выдаче квестов.

Баланс в игре тоже сложно назвать идеальным. Я не спорю, накладывать на магов штраф за класс брони — это правильно. Хочешь бродить в тяжелом доспехе — не удивляйся, что эффективность твоих заклинаний упадет. Хорошо. Согласен. Но почему в продаже такое количество зачарованных тяжелых шмоток, а толковые легкие доспехи, и уж тем более магические робы, найти крайне тяжело?

Впрочем, может, оно и хорошо, поскольку играть магом стало в разы легче, чем раньше. Мана ведь теперь восстанавливается по ходу боя! Причем у нормального мага, прокачавшего себе не только *Интеллект*, а и *Силу воли* (Willpower), запас маны восстанавливается с ужасающей скоростью.

А посохи? Под конец игры, особенно завладев Звездой Азуры, маг начинает напоминать самоходную огневую установку. Некоторые посохи можно найти, другие сделать — и вот, даэдры выносятся десятками, не успев понять, что, собственно, происходит. Посох молний, посох огня, посох призыва, заклинание призыва, удар мечом, посох огня... Понеслось.

Считаете, что противники со временем становятся слишком сильными? Вы просто не умеете их готовить!

Впрочем, думаю, идея насчет автоматического роста уровней врагов и изменения ассортимента в магазинах была не слишком здравой. Кстати говоря, уже существуют фанатские моды, отключающие эту «фишку».

Что еще из минусов вспоминается с ходу? Наверное, интерфейс. Очень мало горячих клавиш, очень. Да-да, для приставок такой интерфейс удобен, а для нас, персональщиков? Увы, но, похоже, никакой адаптации никто делать не пытался. Что сделали, то сделали. И пусть все наслаждаются.

Ну и, конечно, не стоит забывать о жутких системных требованиях игры. Нет, на минимальных требованиях играть можно. С минимальными настройками. Вот только насладиться красотами вам особо не удастся. Увы, красота требует жертв. Впрочем, «Обливион» — одна из тех игр, ради которых стоит сделать апгрейд, не «Сталкера» же ждать, в самом деле.

Минусы в игре есть, куда без них. Некоторые вылечат патчами, некоторые — фанатскими модами. Но в любом случае, эти минусы не идут ни в какое сравнение с плюсами.

Doc. Темный Эльф. Тупой Маг

Глупый, глупый Король Бубен (или Червей?), ну что он со своими культистами может противопоставить тупому магу с кучей посохов? Ничего не может. А вот душа его может пригодиться. Конечно, помещать души людей в Камни Души нельзя. Но так это в обычные нельзя, а в черные очень даже можно. Будет ему личный рай в моем камешке.

— Doc, времени осталось мало! Врата Обливиона открываются везде, нам нужно принять бой!

— Конечно, сейчас выпьем — и сразу примем. Где принимать будем?

— Мы сделаем так, чтобы враги открыли МЕГАГИГАПОРТАЛ! Ты пройдешь в него и захватишь САМЫЙ ВАЖНЫЙ АРТЕФАКТ. Только сначала нужно будет стянуть к городу побольше солдат из других городов.

Стянуть солдат. Легко сказать. Правители почему-то не спешат отправлять своих воинов — каждый обязательно хочет, чтобы сперва ты ему помог. А дело это долгое и муторное. Но с другой стороны, кому оно нужно, это подкрепление? У нас ведь есть я!

— Эй, Мартин, вперед, заниматься беспредельным героизмом! Отступать некуда, позади Москва, впереди Обливион, между ними только мы и наши мечи.

Clukk, умный файтер

Врата Обливиона... Наследник Императора... Король даэдр... Кому это надо?! Ну закрыл я Врата, закрыл, а толку? Устал как собака, доспехи поломал, топор затупил. Герой! Да кому нужно это геройство? Какой с него толк? Правду сказал кто-то известный — герой должен быть тупым. Умный сразу видит все недостатки и тяготы пути героя, а потому заблаговременно ищет окольные дорожки. Вот, например, продвижение в Гильдиях. Замечательная альтернатива пресловутому героизму. И мир спасать не надо, и деньги, опять же, капают. Помню, когда я стал Чемпионом Арены, так меня на улицах узнавать стали, здороваться уважительно, дорогу уступать. Гильдия Воинов, опять же, — замечательное место. Каждый файтер в «Обливионе» — друг, товарищ и брат. Всегда и задание интересное подбросят, и гонорар не зажмут... Хм... Не то что у нас, в ДЭВР. В Гильдию Магов даже как-то сунулся, да не взяли, яйцеголовые. Говорят... э-э-э... умный сильно. Но я не жалею. Все-таки топор мне роднее всех магических посохов вместе взятых. Ну, есть еще, конечно, Гильдии Воров и Убийц, но к тайным дорожкам у меня просто душа не лежит, да и портить отношения со стражей не очень-то хотелось. Они и так оставляют желать лучшего.

Я это все к тому говорю, что в «Обливионе» можно развернуться не хуже, чем в «Морровинде». Даже лучше, потому что интересные квесты делают продвижение по иерархическим лестницам Гильдий, может, и не слишком легким, но определенно приятным.

Ну и конечно же, рассказ о нашем путешествии будет неполным, если не упомянуть о *вампирах*. Помните, наверно, как в «Море» всем хотелось побывать в шкуре кровососа. Хотелось-то всем, да не всем удавалось. Морровиндовские вампиры — твари очень привередливые. Питаются исключительно четвертой группой крови с отрицательным резусом. А что мне делать, если у меня вторая, и на переливания аллергия? То ли дело «Обливион»! Местные родственники небезызвестного трансильванского графа всеядны. Попробуйте заглянуть в их логово, и через три ночи готовьтесь к трансформации. Жизнь ночного убийцы имеет свои преимущества: значительно повышаются некоторые характеристики, появляются полезные умения, которые особенно придутся по душе представителям воровского класса. Но как известно, за все надо платить. Поначалу оно не слишком напряжно. Пьешь себе кровушку раз в три-четыре дня и в ус не дуешь. Правда, забывать об этом нельзя, ибо расплата последует незамедлительно: солнышко начнет сильно голову припекать, да и процесс старения ускорится. Но со временем начнутся серьезные проблемы. Крови требуется все больше и больше, люди начинают на улицах узнавать, да и некоторые квесты станут недоступны, вдобавок, с телепортами начнутся проблемы. А для того чтобы избавится от этой напасти, нужно выполнить длинный и довольно сложный квест. В общем, ситуация нерадостная. Но мы, умные файтера, всегда найдем выход! После каждого близкого контакта с кровососом заходим в ближайший храм и прикасаемся к алтарю, который мгновенно снимет все неприятные последствия укуса, если он имел место быть. Но помните: алтарь поможет только в том случае, если трансформация еще не началась. Так что нужно быть начеку.

Полезности

И в довершение нашего сюжета не забудем упомянуть такую замечательную вещь, как **The Elder Scrolls Construction Set**. Вот она, мощная утилита, с помощью которой можно перекроить мир по собственному желанию! И люди перекраивают. Хотите, к примеру, напиться до чертиков? Качайте **Inebriation v1.21**. Хочется увеличить реалистичность погоды, воды и неба? Ставим **Natural Environments v 1.1**. Хочется полюбоваться на, гхм, обнаженные груди женщин? Пожалуйте — **Nude Topless Texture Revamp v1.1 Final**. Модов и плагинов под «Обливион» вышло уже немало, и с каждым днем их становится все больше. Где их искать? Заходите на **www.tes4.kiev.ua**, **tes.ag.ru** или **www.tessource.net/files/index.php** — ресурсов много, и найти их несложно. Поверьте, среди модов попадаются очень даже стоящие.

И еще одна вещь, которую будет полезно знать начинающему приключенцу, обладающему не самой мощной маши-



ной. Хотите увеличить производительность игры? Обязательно прочтите **Elder Scrolls IV: Oblivion Tweak Guide**! Найти его можно здесь — **www.tweakguides.com/Oblivion_1.html**, а частичный перевод на русский — тут: **www.tes4.kiev.ua/index.php?option=com_content&task=view&id=32&Itemid=25**.

Да, сам The Elder Scrolls Construction Set нужно качать отдельно, на диске с игрой его нет.

Вывод

Разговоры на тему «стоит ли играть в "Обливион"» мы считаем бессмысленными. Если вы любите RPG, если вам нравится мир Тамриэля, ответ однозначен — стоит. Обязательно. Впрочем, мы не станем утверждать, что «Обливион» — лучшая RPG этого года; надеемся, разработчики нас еще порадуют интересными проектами. Но то, что на данный момент это лучшая RPG, сомнений не вызывает. Причем, возможно, не только этого года.

А рекордные продажи «Обливиона» дают нам надежду на то, что издатели снова обратятся лицом к жанру и перестанут считать его «сложным» и «неприбыльным».

Вот, собственно, и все. Разработчики из Bethesda Softworks провели отличную работу над ошибками и выпустили прекрасный сиквел «Мора». Не без недостатков, но все равно отличный.

И кстати говоря, короткая сюжетная линия (сюжет можно пройти примерно за день) — вовсе не минус, а плюс. Если вы начали уставать от игры, то можете быстренько ее закончить.

Впрочем, в «Обливионе» «закончить» — понятие очень относительное, ведь даже пройдя весь сюжет, вы вполне можете продолжить игру дальше. Исследуя подземелья, выполняя побочные квесты, покупая дома (и разгадывая их тайны), продвигаясь в гильдиях...

В общем, удачи в изучении Тамриэля. И... ждем аддонов!

BondD & Pantera sls kawai@bk.ru

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

Разработчик: Crystal Dynamics
Издатель: Eidos Interactive
Издатель в Украине: «Одиссей»
Жанр: action
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-1.4 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4-2.0 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео

В последнее время часто случается, что игры, которые могли бы стать хитами, быстро исчезают из топов продаж и так же быстро забываются. Причем не только распиареные пустышки, а вполне нормальные игры. Оно и понятно — неинтересно проходить игру по несколько раз, если в ней все известно наперед; нет никаких тайничков, да и игровой процесс довольно однообразен. **Eidos** долго изучали сложившуюся ситуацию, обдумывали, как бы его, геймера, к игре привлечь? Да чтоб не на пару раз посидеть поиграться, а надолго — на пару недель, а то и на пару месяцев. В идеале — до выхода следующей **Tomb Raider**.

Думали-гадали и вот что придумали: к реализованной ранее системе различных секретов привязали различные бонусы. Нашел бронзовый секрет — получи биографию одного из персонажей игры или описание оружия, нашел серебряный — подборка скетчей уровня или новый наряд для Лары, нашел золотой — улучшение для оружия или еще что-нибудь ценное. Но не секретами едиными жива Tomb Raider. К стандартному процессу «бегай-прыгай-стреляй» добавилась возможность покататься на мотоцикле. Конечно, это не «полноценный» мотосим, но все же доля реалистичности в нем есть. По крайней мере, «доворачивать» мотоцикл в прыжке не дают, жесткие приземления и удары о препятствия отнимают жизнь, а если встретиться в лоб со стеной каньона — быстрая смерть гарантирована. Но мало того, что мы катаемся, разработчики решили добавить адреналина: рулить и отстреливаться — вот основная задача наших гонок. Конечно, на мотоцикле уворачиваться от пуль противника сложнее, но и тут все сделано по-умному — едва здоровье Лары уйдет со 100%, как по пути начнут попадаться аптечки, дающие возможность восполнить утраченные пункты жизни. Вообще подход разработчиков к восполнению жизни игрока довольно интересен. Помянутое правило по поводу 100% действует во время любых боевых действий, а при потере здоровья во время неудачного исполнения акробатических трюков приходится надеяться только на три запасные аптечки, которые наша героиня носит с собой, а также на чекпойнты.

* * *

Кстати, о чекпоинтах: так как «Лара» выпускалась сразу на нескольких платформах, в том числе и на приставках, то разработчики не стали заморачиваться тем, чтобы сделать для PC нормальную систему сохранения, и оставили ее в первозданно-консольном варианте. Но все же сейвы остались доступными. Они сохраняют информацию до последнего найденного чекпойнта. К сожалению, весь прогресс после него не сохраняется.

Но продолжим о наших баранах. Никуда не делись томбрайдеровские головоломки. Они обрели новую жизнь (особенно это заметно после предыдущей части) за счет использования различных интерактивных предметов из окружения: ящиков, каменных валунов и разрушаемых препятствий. Теперь, чтобы активизировать какой-либо механизм, не всегда нужно сразу дергать за рычаг; возможно, придется прикатить камень или притащить ящик и положить его на подвернувшуюся подвижную плиту. Примерно так же решаются головоломки с некоторыми недоступными прыжками — осмотритесь вокруг, может, какие-нибудь предметы так и ждут, дабы их задействовали. Кстати, в этом вам сослужит хорошую службу бинокль, о котором более подробно мы расскажем чуть позже. Проскочить стены, смыкающиеся а-ля Сцилла и Харибда, вам тоже помогут предметы, а именно: стальная клетка, в которой когда-то обитал ягуар (видимо, до того, как перебрался работать в ДЗВР ☺). Толкаешь ее впереди себя, а дальше все происходит примерно как в метро или лифте. Такие вот они, древние двери.

Интерактивность окружения помогает не только в решении головоломок, но и в изничтожении противников. Когда встретитесь с толпой черных археологов, обращайте внимание на желтые треугольнички-подсказки, что выскакивают перед вашим прицелом. Обычно они помогают нашей героине находить те самые баки и бочки с горючим и прочими взрывоопасными смесями, что, взрываясь, разметают толпу врагов, отбирая у них немалую часть жизни.

Красивая кошка, не знающая своего места

Пройдет, наверное, еще немало лет, вырастут наши дети и внуки, а Лара Крофт будет все так же популярна. И как она исполняла трюки в самом начале своей карьеры, так будет и в дальнейшем. Наши с вами тела расплывутся под влиянием лет и сидения в креслах, а достопочтенная Лара будет по-прежнему прыгать с уступа на уступ и с грацией кошки убивать своих противников. Подскажите-ка кто-нибудь, какая это уже по счету сиквелизация-переиздание-часть приключений Ларочки? Сколько лет уже ее стройная фигурка терзает наше сознание? Сколько поколений компьютерщиков увлечено ею? Образ красотки-археолога постепенно затирается. Четко сказать, что представляет собой эта девушка, в наше время уже мало кто может. Вот я, например, не могу. Нет, информации-то много, ее хватает, и даже с избытком, проблема несколько в другом. Эта информация накладывается кусочками друг на друга, пересекается, искажая первоначальную картинку. На данный момент Лара — секс-символ компьютерного мира, о ней ходит больше историй и легенд среди геймеров, нежели о принце Персии. Но, опять-таки, точно сказать, кто же она, никто не может.

И вот нашим уставшим от сего безобразия умам представляется новая часть игры. И подобно тому, как легенды о Ларе бороздят ми-



ровое компьютерное пространство, рождаются они и в мире самой Крофт. Разработчики умело схватились за идею, которая не только даст толчок к возрождению приключений компании, но и захватит кусочек истории Лары, объяснит, кто она такая и что из себя представляет. Наверное, после провала прошлой части игры только перерождение, только новая история могла спасти Лару Крофт и ее создателей от полного забвения. И история эта должна быть такой, чтоб цепляла не только драйвом — этого хватает и в других играх, не только фигурой и колоритом девушки — и этого сейчас в других играх много, но и *стори-лАйном*.

Реалии и казусы

В принципе, для ряда поклонников серии Tomb Raider хватило бы и просто красивой игры, но… даже они в таком случае недолго будут увлечены игрушкой, и вскоре последует разочарование. Разработчикам это невыгодно. Им надо было создать такой мир, такую историю, где личный интерес переплетался бы с корыстью. Наступление по всем фронтам и сразу! Наверное, именно так и получилось, что в личную жизнь Лары Крофт вплели историю короля Артура. К счастью, спасать самого короля нам не придется, эту историю разработчики исказили до полуузнаваемости, оставив как основу только легендарный меч, который, собственно говоря, и мешает спокойно жить многим обитателям бренного мира. Один из них — Лара. Остальные в начале игры нам неизвестны, но именно с ними — как, впрочем, и с привычными черными археологами — нам и придется иметь дело.

Для усложнения нашей с вами задачи (а также для закрутки сюжета) осколки легендарного артефакта раскидали по всем материкам, преимущественно раздав их различным злодеям-хранителям, у которых их придется либо отбирать с боем, либо красть. Все это сопровождается яркими флэшбеками — возвращениями Лары в прошлое, которое она может не только видеть, но и активно в нем участвовать. И не смотрите на нее такими округлившимися глазами — вот эта серая мышка, уродливая девочка лет 12-ти, и даже вот этот подросток непонятных форм — это все наша с вами Ларочка, просто она еще не оперилась. Такой себе гадкий утенок… К счастью, большей частью мы будем играть за Крофт уже во взрослом состоянии, а то мои несчастные нервы сдали бы на первых же порах, отдав бразды играния кому-нибудь другому.

Эх, Лара, и ты стареешь!

Не могу не заметить, что Лара сильно изменилась. И не могу не разочаровать — в худшую сторону. Да, формы нашей девушки несколько пострадали. Не знаю, кому из разработчиков эта идея пришла в голову, но… При переносе Ларкиных размеров на реальность талия у нее должна быть в полтора-два раза тоньше, чем у нынешних подиумных моделей. С ее-то бедрами да остальными формами остается только всю игру решать квест — не сломается ли девушка с такими пропорциями при очередном наклоне. Но и сие не есть основная беда для любителей горячих форм Ларисы Крофт, основное расстройство — формы ей подсушили, отдали нашу девочку на растерзание пластическим хирургам, уменьшившим Ларе грудь. Вот на этом месте я буду горько-горько плакать. Ибо если бы меня интересовал бесполый персонаж, прыгающий по локациям, то играла бы я в «Принца Персии», но ведь нет — я люблю именно Лару, с ее изяществом и формами! Хорошо еще, что кошачья грация ей осталась. А то с таким вот старением через пару сиквелов нам подадут девушку с первым, а то и нулевым размером груди. И кому, спрашивается, она такая нужна будет? Нет уж, если пользуете женский образ в своих корыстных мужских интересах, то пользуйте, пожалуйста, по полной программе и с прежними параметрами!

Прыг-скок

Основное расстройство, как я уже написала раньше, размеры Лары. Все остальные изменения с лихвой восполняют упущения прошлых частей. Например, локации. Сказать о них что-то плохое я просто не могу. Разнообразие местности и заданий прослеживается уже на тренировочных уровнях — в Перу и Боливии, когда нам просто-напросто приходится прыгать, скакать, искать путь, толкать различные камни, переплывать реки. Говоря простым языком — нам предоставили неплохой такой тренажер, практически полностью соответствующий шведской стенке из нашего детства. Со всеми кульбитами, какие только могло придумать человеческое сознание: нам придется прыгать с уступа на уступ, и даже в тех случаях, когда Ларочка держится за оный всего одной рукой — пальчики-то у нее тренированные, — придется крутить «солнышко», дабы разогнаться и прыгнуть на ближайшее дерево или скалу.



От ветра легкая лиана колышется, но, пойманная уверенной рукой, натягивается, а дальше раскачивается под нашим весом. В общем — полное разнообразие физической нагрузки, которое буквально за пару часов приспособит вас к реалиям мира Лары Крофт. Уже на втором тренировочном уровне, в Перу, вас обучат делать профессиональные ларовские движение — а-ля отталкивания от головы противника и добивание его, полумертвого после лицезрения такой красоты ☺.

Лунная походка

Как бы ни старались разработчики создать идеальную игру, таковой она все-таки не получилась. Это я уже не о самой Ларе, а о ее действиях и прочих прибамбасах науки глюконавтики. Первое, от чего я чуть было не упала со стула — ларкина прическа. В статике или при пробеж-



ках все нормально, а вот когда хвостик падает ей на грудь, и она пытается перебросить его обратно…. Ну, простым языком говоря, он проходит сквозь девушку. Некрасиво, товарищи, очень некрасиво, аж коробит со смеху. Смех и грех!

Второй недостаток игрушки — походка Крофт во время боя. Девушка бегает, как газель, в прыжке напоминает лань, но стоит ей во время перестрелки начать бегать задним ходом (вне битвы она разворачивается и бежит по-человечески), как красивая Лара превращается в лягушку-паралитика. Видимо, лень было разработчикам немного еще поработать и сделать походку нормальной, так сделали просто перемотку назад ☹. Вот это уже просто грустно, без всякого там смеха. Мелочь, которая омрачает игру. Неприятная мелочь. Однако встречается она не так часто, а потому пережить ее можно.



Оружие, к бою!

В принципе, недостатков у игры очень мало — физику проработали, реалистичности графике добавили… Даже арсенал, и тот сделали приближенным к реальности, так что вопрос «а откуда это она достала?» отпадает за ненадобностью. Оружия Ларочка носит ровно столько, сколько могла бы унести. Говоря более привычным языком, в новой части игры арсенал и амуницию Лара подбирает по весу: два полуавтоматических пистолета, четыре гранаты, три аптечки, фонарик, мобильник и гарнитура к оному, бинокль с электронным анализатором — режимом «подсказки». Оставшееся «тяжелое» вооружение разрешено брать в единичном экземпляре: автомат (M16, HK45), шотган, ракетница.



Апгрейд верных пистолетов увеличивает скорострельность, убойность и дальность. Впрочем, редкий бой проходит в игре на средней дистанции, не говоря уже о дальней. Удар ниже пояса зарвавшемуся наемнику слабее и непрактичнее очереди в упор, а «лимонка» вежливо напомнит всякому зверью, кто настоящий царь природы.

Кстати, как можно было понять абзацем выше (для тех, кто все-таки не понял) — все, что девушка носит, так или иначе отображается на ее красивом и загорелом теле. Так-то вот ☺.

Звуки Му

Собственно, если хвалить игру, то хвалить до конца, а если разбирать на части, то наверное, до самого основания. Мы еще не поговорили о технических составляющих, таких как звук, физика, графика. И если про физику хоть немного, хоть отрывками, местами, но понятно, какова она, то с остальным придется разбираться отдельно.

Что же нам предстоит со звуковой стороны? Не ждите, что треки звука будут тихими или просто мирными. Они агрессивны, они торопят вас действовать, они не дадут ждать. Добавлю к этому от себя, как обладатель сабвуфера, — не знаю, как пережили мои соседи эти дни ☺. Гулкое эхо шагов, барабанная дробь по деревянному настилу, оглушающий рев водопада, звонкая капель, вой метели, жаркое дыхание джунглей и жизнерадостные трели пернатых соседствуют со «стучанием» винтовок и разрывами гранат, урчанием двигателей мотоциклов и мерным стуком колес товарного состава — все это отдается эхом, звучит в голове и барабанит по барабанным перепонкам. Без саба звук, конечно, будет хуже, уйдет атмосферность, не будет тех переливов и басов, а это — довольно немалая часть звукового антуража «Томб Райдера». Так что, озаботьтесь перед игрой хотя бы достойными колонками, ибо звук тут сам по себе достоин быть, даже без всех прочих оболочек.

Что касается именно мелодий и музыки — то, могу вас заверить, что часть треков мы уже слышали в первых двух играх серии. Все они, как новые, так и старые (если их так можно назвать), соответствуют не только антуражу игры, но и взрывному и авантюрному характеру главной героини всех этих приключений, ее неудержимости и любви к приключениям и встречному ветру. Напряженный транс, немного зажигательного панка, релаксирующий фолк, хоровая эпика и симфонический пафос — виртуальная барышня явно не обделена вкусом. Да что там говорить, это надо просто слушать — вливаясь в игру или нет, просто слушать, играть и наслаждаться!

Озвучка персонажей выдержана в традиционном английском стиле — тонкий юмор, который иногда не доступен нашему постсоветскому игровику, сухие фразы и никакого мата, никаких нецензурных разговоров, даже в исполнении самых отъявленных бандитов и головорезов. Легкость и непринужденность комментариев Лары вместо злобных отрывистых команд и боевых кличей наемников, самураев и остальных негодяев, ведь чувство собственного достоинства — оно дороже всяких горячих ругательств. Лара — эталон английской леди, даром что одета она как простой денди ☺, и она достойна подражания, господа!

Ну, думаю, про звук я вам рассказала все, что только можно было, и даже несколько больше — ибо просто не могла сдержаться, настолько была поражена услышанным. А вот увиденное поразило гораздо меньше. Антуражу разработчики уделили явно больше внимания, нежели графической стороне. Не столь важная, как может показаться, она не отвлекает внимания от основ игры — сама Лара выполнена вполне достойно, уровни тоже, мелкие огрехи скрыты тенями и переливами света, мелкая крошка и детали выполнены с помощью блура (для тех, кто в танке, и уже давно — размытия)…

К сожалению, графикой Tomb Raider блеснуть не удастся, она на порядок ниже того, что предлагает нам, к примеру, FarCry. Четкость силуэта, но, тем не менее, общее впечатление — картинка. В смысле — красивая картинка. Так сразу ее огрехи и не заметишь, особенно если люди не часто попадаются для рассматривания вблизи. Четкая детализация противников полностью лишила ботов всякой мимики и последних крох интеллекта. Зачастую один персонаж от другого отличается лишь цветом кожи, да мелкими деталями одежды…

Основное достоинство графики «Томб Райдера» — в воде. Как говорится, концы в воду. Но все-таки именно вода во всех своих проявл-

лениях привлекает внимание игрока своей реалистичностью и красотой. Уж не знаю, использовался ли блур в этом случае, но вода действительно достойна уважения. Второй место в красоте картинки я бы отдала скалам. Ларка, само собой, вне конкуренции ☺.

Смысл и порядок жизни

Что есть смысл жизни? По сути, то же, что и смысл игры, да и порядок действий похож: «нажми на кнопку — получишь результат», вот только кнопок много, и часто приходится выбирать, какую из них нажать. А может — сразу несколько? Об этих мелочах и грустных моментах я вспомнила не просто так. Как бы меня ни переубеждали, как бы ни говорили, что действия тут широкоформатные — но нет. По большому счету, нам так и придется всю игру бегать, что-то нажимать, где-то опускать, искать, прыгать, и снова бегать. Это не квест, и даже не совсем адвенчура, это просто жизнь. Жизнь девушки-археолога, приближенная одновременно и к квесту-адвенчуре, и к простой аркаде....

А еще нам придется много чего передвигать — дабы открыть очередную кнопочку или совершить очередной прыжок. А квестовая часть, наверное, в том, чтоб догадаться, что, откуда и куда переместить. Правда, все это сделано настолько действенно, настолько живо, что порой не замечаешь, из чего именно состоит игра. Тем более, что следишь не за каким-нибудь нелепым обрубком плоти, а за вполне даже красивой девушкой, эротично совершающей прыжок или любое другое физическое усилие. Еще один несомненный плюс всей этой мышиной возни состоит в том, что она не требует особого напряжения или усилий — ровно столько, чтоб держать игрока на привязи до конца игры, и не больше. Это вам не тот сорт игр, в которых без хорошей разминки мозга не решишь загадку, или где кульбиты надо выполнять в четыре руки.

Длинный-длинный вывод

Конечно, перед нами не ролевая игра или шутер, способный увлечь на несколько месяцев беспрерывной игры, и даже не аркада, которую можно проходить снова и снова. Это какое-то смешение жанров и, наверное, именно в этом успех игрушки и кроется. То есть, успеха-то еще как такового нет, игра только-только появляется по всему миру, геймеры только садятся за свои компьютеры, предвкушая формы и объемы локаций «Томб Райдера», но я уже сейчас могу сказать, что игра понравится очень и очень многим. Не только Ларой, которой добавили пару десятков новых кульбитов и действий, но еще и тем драйвом, что редко найдешь в подобных играх. А вот в **Lara Croft Tomb Raider: Legend** он есть, как бы это ни было странно и неожиданно после предыдущей части.

Лара вышла именно такой, какой ее можно себе представить, — пусть не в самых смелых, но, тем не менее, и не слабых фантазиях. В новой части игры нам позволят наблюдать героиню не только в привычном боевом облачении — нет, она предстанет и как светская дама, в соответствующем сексапильном облачении, в вечернем платье. И даже под ним всемирная любимица не могла не спрятать пистолет и привычный нам облик. Такая вот она — загадка туманого Альбиона, Расхитительница Гробниц и Похитительница Мужских, да и просто Геймерских сердец ☺.

Ну что ж, маленькую часть итога мы уже подвели, двигаемся дальше. Из того, что обещали нам, что мы ждали, но что разработчики так и не воплотили, можно выделить три основных пункта:

— *искусственный интеллект*. Долго рассказывать не буду, места жалко — можно что поинтересней описать, ибо писать о том, чего в общем-то нет, как-то не хочется. В общем, так: AI просто нет;

— *графика*. О ней подробно написано выше, а суммируя все сказанное, могу только добавить, что ребята из Eidos Interactive уделили достаточно внимания самой Ларе Крофт и локациям, но напрочь забыли, что кроме этого есть еще и «статисты» — не основные персонажи, те, что кроме Ларочки, и что над ними тоже не мешало бы хоть немного поработать. Местами на персонажах отсутствуют текстурки — то текстурку рубашки не подложили, то про волосы забыли, то кожу. Такие вот монстры во плоти, да и без оной местами;

— *камера*. Временами она поворачивается совсем не в ту сторону, временами ее заносит, как велосипедиста на катке, временами она просто тормозит, а потом совершает рывок и обгоняет нас вместе с Ларой. Короче, камера тоже вышла не в самом лучшем варианте, что, однако, при наличии желания играть перестает мешать (по мере привыкания к ее нестабильности), хотя и не помогает. Но, правда, со временем замечаешь, что камера старается пристроиться Ларочке в кильватер (в задницу, по нашему ☺), чтобы при



игре человек нажимал кнопочку «вперед», ибо именно ею выполняется большинство передвижений.

Да, игра вышла не супер. У нее есть недостатки. Это просто хорошая игра с героиней, на которой заработали уже немалые деньги и продолжают зарабатывать. Но в то же время это игра не только для фанатов. Если вы поклонник игр с качественным антуражем, если хорошая история, колоритный персонаж и несколько дней (или недель) драйва значат для вас больше, чем просто красивая графика да удобная камера, — вам стоит поиграть. Ну, а игроков, для которых основная характеристика — графика, а тем более — прорисовка второстепенных персонажей, в нашем мире не так уж много, ибо, по край-



ней мере, мне еще не встретилось ни одной идеально игры ☺. Так что, играйте и получайте удовольствие.

P.S. Кстати, в наблюдении за Ларкиным прошлым есть одна интересность на втором уровне игры. Так вот, с этой интересностью вам придется встретиться в самом неожиданном месте и в самый неожиданный момент, только — тсссс! — я вам этого не говорила.

Светлана БУРЧАК aka Veda



Разработчик: G5 Software
Издатель: ValuSoft
Издатель в России: Buka Entertainmen
Жанр: экономический симулятор
Системные требования: P 3-800, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Добрый день. Меня зовут Джемс Бонд, я ваш новый преподаватель. Сегодня мы начинаем изучать очень важный предмет Hard Truck Tycoon, что в переводе с английского означает «Технические основы малого и среднего бизнеса». У меня занимаются три очень разных студента. Интересно, кто из них сдаст предмет?

Конспект лекций студентки Веды

Тема 1. Транспорт.

Транспорт — это объект, который управляется водителем и служит для перевозки грузов. Его можно купить, модернизировать, обменять или продать. Также можно просмотреть его маршрут и характеристики водителя.

На правильное его использование имеют влияние такие характеристики:

Кузов — устанавливается на прицеп тягача или грузовика.
Маршрут — начальный и конечный пункты (узлы).
Модель — базовое шасси грузовика.
Водитель — его опыт и наличие специальных прав.
Пробег — остаточный пробег грузовика на данном маршруте.
Статус — действия, совершаемые грузовиком в данный момент времени.
ТО — регулярно заезжать на СТО для технического обслуживания во избежание частых поломок.

В зависимости от выбора типа кабины (она может быть дневной и ночной), шасси, двигателя и кузова может меняться скорость, ускорение и грузоподъемность транспорта.

В зависимости от типа кузова грузовик может перевозить различные товары. Всего есть 6 типов кузова: фургон (текстиль, ПО), самосвал (зерно), цистерна (бензин, удобрения), рефрижератор (продукты питания), платформа (пиломатериалы), мусоровоз.

Тема 2. Водители.

Водители в основном полезны тем, что они управляют грузовиками. Их можно нанять, уволить, объединить, просмотреть их характеристики, обучить.

Водители различаются внешне ☺, по имени, половому признаку, возрасту, опыту работы, наличию специальных прав и статусу (чем занимаются в данный момент).

Опыт работы бывает 4-х уровней: новичок, опытный, профи и эксперт. Чем выше опыт водителя, тем легче он проходит повороты, меньше допускает ошибок в вождении и портит груз. Но чем выше опыт — тем больше жалование.

Простые водительские удостоверения бывают двух видов: на грузовик и на тягач (кузов с трейлером).

Специальные права тоже бывают двух видов — это права на перевозку продуктов и опасных грузов. Если ваш водитель не имеет прав, его можно обучить на курсах, что обойдется вам дешевле, чем платить каждый месяц большую ЗП опытному водителю с уже имеющимися специальными водительскими правами.

Тема 3. Маршруты.

Маршрут — это начальный и конечный пункты назначения транспорта.

Узлы — точки посещения, которые входят в маршрут.

Грузовики — количество грузовиков, курсирующих на маршруте.

Баланс — чистая прибыль, приносимая грузовиками на маршруте с учетом затрат на содержание терминалов, грузовиков и водителей за день (в $).

Можно создать новый маршрут, удалить или просмотреть его.

Тема 4. Объекты.

Объекты — это список всех терминалов, складов и магазинов предприятия, которые можно просмотреть, модернизировать или удалить.

Возле каждого предприятия, которое вы обслуживаете, должен быть отдельный *терминал*.

Магазины охватывают бо́льшую территорию, чем терминалы, но потребляют грузы. Поэтому их нельзя использовать в качестве перевалочных баз или транзитных складов, но они, в отличие от транспортных терминалов, способны получать продукцию предприятий, удаленных от них на значительное расстояние.

Склады нужны в основном для того, чтобы хранить товары и служить дополнительными узлами на маршрутах.

Тема 5. СТО.

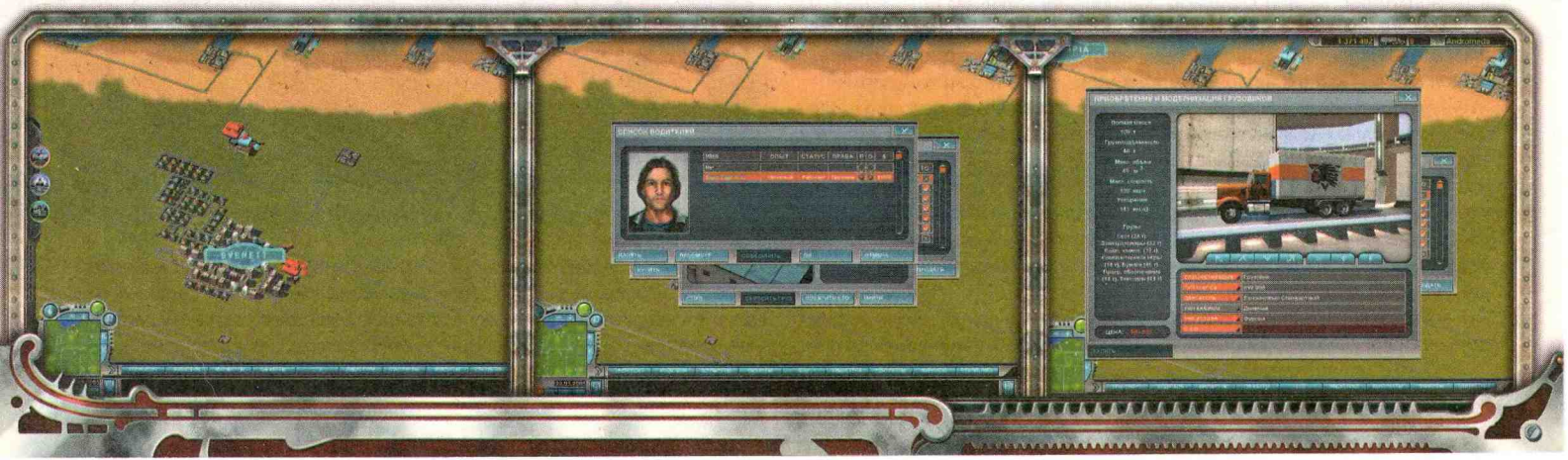
СТО — это станция технического обслуживания нашего транспорта. Но одна СТО не может обслуживать много транспорта, поэтому, если наш бизнес развился с малого до среднего, количество станций тоже должно увеличиться.

Можно просмотреть определенную СТО по таким характеристикам:

Название — соответственно, название и номер СТО.
Свободно — количество свободных грузовиков на СТО.
Занято — количество грузовиков, находящихся на СТО в данный момент.
Всего — количество грузовиков, прошедших ТО за весь период существования данной СТО.

Тема 6. Индустрия.

Это двустороння таблица: с одной стороны — названия производимых товаров с указанием диапазона цен, с другой — названия промышленных объектов, которые их производят, потребляют или хранят.



По самой высокой цене перевозят продукты, текстиль, бензин, программы. По самой низкой — руду, зерно, мусор.

Можно просмотреть, в чем нуждается определенный город, с указанием количества товаров в тоннах и ценового диапазона.

Например, город Kemmerer нуждается в продуктах, компьютерных комплектующих, бумаге, пиломатериалах, программном обеспечении и текстиле, и абсолютно не нуждается в мусоре, от которого очень хочет избавиться.

Все объекты инфраструктуры имеют 6 уровней развития. На первом они потребляют минимальное количество грузов. Когда на них приходит большое количество грузов, их уровень повышается и соответственно повышается количество потребляемых товаров.

Тема 7. Контракты.

Контракты — это договора на перевозку грузов.

Контракты различаются по типу, названию, прогрессу, началу и окончанию.

Прогресс — сколько уже перевезено груза и сколько осталось по условиям контракта.

Начало — дата, с которой контракт вступает в силу.

Окончание — дата, до истечения которой нужно выполнить требования, перечисленные в условиях контракта.

Тема 8. Финансы.

Финансы подразделяются на доходы и расходы. Их лучше рассчитывать помесячно, за год, и всего по таким позициям: транспортные объекты (СТО, терминалы, дороги, магазины, склады), транспортный доход, стоимость грузовиков, модернизация и эксплуатация транспортных объектов и грузовиков, покупка и ремонт грузовиков, обучение и жалование водителей.

Также благодаря правильному пониманию финансов можно грамотно взять кредит, процент которого начисляется в зависимости от срока. Если кредит взят на год — 10% выплата состовляет, если на 10 лет (макс. срок) — 1%.

Тема 9. Статистика.

Здесь можно посмотреть всю нужную нам информацию — таблично по всем позициям, которые нас интересуют (лучше вообще не смотреть ☺), и по графикам объемов перевозок, которые занимает наша фирма на общем рынке.

Полевое обучение

Поначалу нужно определиться, хотите вы создать свободную игру или загрузить уже созданный сценарий.

В *свободной игре* вы можете поменять такие характеристики: количество городов; уровень индустрии, ландшафта, интеллекта противников; макс. кредит; начальный капитал; стоимость строительства и содержания объектов; частота поломок.

Загрузить сценарий — это уже созданная карта со свободной/стандартной игрой или кампанией в штатах Техас и Вашингтон.

В свободном сценарии контракты на перевозку не предлагаются. Игрок может развивать компанию по своему усмотрению.

Но независимо от того, создаете ли вы собственный сценарий или загружаете уже созданный, игра грузится очень долго, около пяти минут, из чего можно сделать вывод, что игра не оптимизирована.

После предварительных подготовок приступаем к созданию своей фирмы.

Вначале регистрируем компанию, выбирая имя владельца и название компании, логотип и цвет.

После этого нужно определиться, какой город для вас удобнее всего расположен, и можно начинать. При этом, когда вы подведете курсор к названию города или любого объекта инфраструктуры, появится список необходимой продукции — чтобы вы знали, что вам придется поставлять.

Всего есть три скорости игры, но даже первая — достаточно быстрая, чтобы можно было с трудом проследить маршрут ваших грузовиков.

Когда игра приостановлена, вы можете начать строительство различных объектов, покупать грузовики и строить дороги, но процесс постройки продолжится только после запуска хода игры.

Грузы загружаются и разгружаются на транспортных терминалах. Так что вам нужно будет построить их две штуки и определить, на каком из них будет загрузка, а на каком разгрузка.

Займемся, например, перевозкой бензина. Первый терминал можно построить рядом с каким-нибудь заводом (например, нефтеперерабатывающим), а второй — рядом с городом (например, около бензоколонки). Внутри города лучше ничего не строить, потому что, когда город начнет развиваться, он начнет перестраивать дороги внутри себя, и проложенный маршрут может быть разорван.

Потом стоит купить грузовик (в меню *Транспорт*), выбрав тип кузова (в нашем случае — цистерну).

Теперь нам нужен водитель, нанять которого можно в соседнем меню *Водители*. Вы можете нанять водителя со специальными правами, о которых мы уже говорили, и платить немаленькую сумму жалования в месяц, а можете взять водителя подешевле и один раз заплатить за его обучение. Так как бензин относится к опасным грузам, нам нужен водитель с соответствующими правами.

Потом нужно назначить водителя на купленный только что грузовик, и можно будет создавать маршрут.

В меню *Маршрут* выбираем «новый», и первый узел назначаем на терминал рядом с заводом, выбрав тип груза «бензин». Это будет наша загрузка. Второй узел — терминал рядом с бензо-



колонкой — станет нашей разгрузочной точкой. Подтверждаем создание, и маршрут готов. Затем нужно назначить наш укомплектованный водителем грузовик на маршрут.

После этого можно включить нормальную скорость игры и проследить, как грузовик выполняет свою работу.

В этом-то и заключается весь игровой процесс, который в качестве изюминок сдобрен фотографиями водителей, разнообразится различными авариями, разорванными маршрутами, невыполнимыми контрактами и сопровождается огромной базой технической информации.

И еще несколько подробностей

При создании сценария можно выбрать минимальное количество поломок. И при этом на первом же маршруте ваш грузовик сломается, и его вместе с вашим расстроенным водителем нужно будет отправить на СТО. А потом маршрут уже не восстанавливается, и наша укомплектованная транспортная единица упорно не хочет выходить на работу. А что же случается, если поставить максимальное количество поломок? Похоже, будут проблемы не только в игре, и вам придется покупать новый комп ☺.

На каждый маршрут можно поставить по несколько грузовиков, но все равно они могут перевозить только один тип товара. Ну, я понимаю, что продукты с текстилем не перевозят на одной машине, так как нужны разные типы кузова. Но почему, скажем, нельзя в одном фургоне перевезти программное обеспечение, компьютерные игры и комплектующие, они-то ведь точно не передерутся?

К сожалению, снять грузовик с маршрута тоже не получается. Приходится удалять маршрут, переставлять грузовик на новый, а потом восстанавливать предыдущий.

И еще одна деталь: у вас не может быть грузовиков больше, чем транспортных терминалов, а вот водителей может быть по два на каждый автомобиль. А вдруг вам захочется приобрести тягач с ночной кабиной и спальником? И, что самое интересное, служба защиты сотрудников совершенно не против того, чтобы вы объединили двух разнополых водителей в ночной рейс с одним спальником. И кто сказал, что спят они по очереди?

Самое приятное в этой игре — это нанимать водителей на работу. Есть на что полюбоваться. Потому как фотографии людей создавались с особой тщательностью и, похоже, даже с любовью. И хотя большинство из них выглядит, как недавно вышедшие из тюрьмы субъекты, девушки — как любительницы погулять, а лица с правами перевозок опасных грузов — как любители выпить (так вот откуда поломки! ☺), встречаются и приятные лица с жизнерадостными улыбками (исключительно новички). По этим фотографиям можно изучать физиогномику американцев, работающих водителями. Причем, можно встретить целые семьи водителей, судя по одинаковым фамилиям и внешнему сходству.

И еще один небольшой прикол. Единственный вид груза, который упорно не хотят перевозить ваши водители, — это мусор. Сколько я не пыталась заставить их это сделать, они все время пытаются сломаться на маршруте или повредить груз на пару тысяч баксов, хотя перевезти тонну мусора стоит всего 4$, при общей загрузке 27 тонн. Или же вообще оказываются ехать, просятся на СТО. Прикольно, да? Но самое главное, даже если мусор и не вывозить, на улицах он не появляется, и город продолжается развиваться как ни в чем не бывало.

Так что вопрос решился сам собой — зачем перевозить дешевые грузы, если и на дорогущих у нас куча убытков? Да уж, прибыли вам не видать, разве что сдадите предмет на «пять» и выучите около 40 горячих клавиш (комбинаций с несколькими активными кодами и буквами), неизвестно для чего созданных.

И определений в игре многое множество. На ее основе можно издать многотомное методическое пособие для изучения технических основ создания своего бизнеса. Поначалу моделей шасси, двигателей — около полусотни, а в процессе игры становится еще больше. И на каждую модель дана информация объемом на страничку. Сюда также попадают определения городов, всевозможных фабрик, транспортных объектов, грузов и видов кузовов. Но на ход игры это не влияет совершенно. Возникает вопрос: так для чего это все надо? Неужели для того, чтобы назвать игру сложной и познавательно-интересной?

Некоторое графически-музыкальное дополнение к технической информации

Имеется в виду графика и музыка. Первая отличается типографичностью, вторая — монотонно-расслабляющим действием.

Все здания — это вид сверху, с двигающимися квадратиками — по всей видимости, товарами, с мигающими прямоугольничками — полями и цветными кружочками/светофорами в городах с домами/коробками.

Чтобы сглаживать впечатление от увиденного и подавлять феерический восторг от игрового процесса, существует музыка, обладающая ультрадепрессивным действием и напоминающая ранний Pink Floyd или поздний Demon.

Предэкзаменационное обсуждение предмета Hard Truck Tycoon с целью сделать по нему игру

Действующие лица:

Прима Сидни-Лиза-Саманта — студентка-заочница, родом с Дикого Запада, высокая, стройная, длинноногая, с разноцветными волосами, огромными глазами и интеллектом — в общем, Супер! (Далее **Прима**.)

Вася логман — студент-заучка, ярый поклонник ребусов и непонятностей, обожает журнал «Умейка», свой рост и интеллект измеряет в пикселях (далее **Вася**).

Веда Конг — студентка-загадка, старается все и всех понять, но если у нее это не получается — сильно не расстраивается. Интеллект и внешность искать в книге «Туманность Андромеды» (далее **Веда**).

* * *

Прима. Вот это попала!!! Столько предметов уже сдала, а такого еще не видала. И как же я выучу все эти названия транспортных объектов, их же целых четыре!!!

Веда. Ну что ты, ведь это совсем нетрудно запомнить: СТО, транспортный терминал, транзитный склад и магазин. Если ты это сможешь рассказать на экзамене, тебе даже «3» поставят. А ведь это лучше, чем три раза по единице, как по предметам «Механоиды», «Одержимые страстью» и «Барби». А для лучшего понимания сути — прочти мой конспект. Если тебе будут непонятны какие-то слова, спроси у Васи, он у нас во всех определениях шарит, не понимаю даже, как он это все запоминает.

Вася. А что тут запоминать вообще. Подумаешь, транспортные объекты, я вот наизусть знаю все модели шасси и двигателей с техническими характеристиками. Вот, зацените.

Грузовик модели KW 900 имеет классическую компоновку кабины с вынесенным вперед моторным отсеком. Однако некоторые, на первый взгляд незначительные штрихи в ее дизайне смогли сделать кабину автомобиля выделяющейся на общем фоне традиционных классических грузовиков других марок. Наиболее узнаваемой частью кабины KW 900 является приподнятое ребро верхней части капота, корпуса передних фар, выполненных заодно с крыльями передних колес. Также отличительной особенностью грузовиков KW 900 является создание условий повышенного комфорта для работы и отдыха экипажа. Модель KW 900 имеет массу грузовика с монтируемым кузовом до 25 тонн, а автопоезда с тягачом KW 900 — до 42 тонн. Силовая установка способна развивать мощность от 250 до 600 л/с. Грузовик оснащается двигателями, подвеской и коробкой передач любых производителей по выбору заказчика.

Веда. Ну ты, Василий, даешь!!! Я прям тебя зауважала. Подарю тебе за это новый выпуск «Умейки».

Вася. Ой, спасибо. И что бы я без тебя делал? Ты знаешь, в прошлом номере один ребус был — сложить пазлики, так я его всего за 4 дня сложил, хотя там было написано от 7 до 10 лет. Так что мой интеллект в глазах общества теперь вырос еще на пару тысяч пикселей.

Прима. Нашел, что в пикселях измерять! Еще рост или части тела — куда ни шло. Эххх (*мечтательно*)... Мне бы одну, один, одно, эхх...

Веда. При чем здесь «одно»? Чему тебя учили на Диком Западе? Давайте лучше разберемся в объектах инфраструктуры. Нужно же хоть что-то знать!

Вася. Давайте, я расскажу. Есть такие виды объектов инфраструктуры: например, мусоросжигательный завод, заправочная станция, ферма, поле. Давайте я дам определение полю. На полях зерновых культур выращивают зерно и зернобобовые растения. На полях агрокультур выращивают...

Прима. Нифига себе! Хватит трындеть, знаю я, что можно на полях выращивать. А еще лучше — чем на этих полях заниматься. Эххх...

Веда. Мда, сразу понятно, кто тут ас хентая-топлесс. С «эхх» ты к преподу обратись.

Вася. Так, девушки, хватит, пора заканчивать нашу консультацию и определить, какую игру этот предмет напоминает. Я первый.

Веда. Окей, Василий. Только на этот раз емко и лаконично.

Вася. Итак, по моему нескромному мнению, это — техническое приложение к журналу «Умейка» с топографическими картами для развития из детей шпионов.

Прима. Пожалуй, я назову это бестолковыми грузоперевозками кексов без малейшего намека на аниме.

Ответ Веды

Ну что тут сказать, в мире полно зануд, которым придется по душе эта игра. И, не исключено, найдутся такие люди, которые обрадуются возможности восполнить пробелы в своем обучении при помощи всего этого огромного массива технической информации.

А вдруг случится чудо, и эти факторы совпадут? Ведь счастливые зануды — это немалая часть рынка потребителей игровых технологий.

Кирилл ТАЛЕР

Гарри с нержавеющими принципами

Прикоснуться к легенде.

Даже если ты преуспевающий бизнесмен, облизанный славой артист или работник таких силовых структур, о которых среднестатистический гражданин не узнает никогда...

Даже если ты по самое «незачем» окружён мелькающим калейдоскопом знаменитостей, даже если ты категорически самодостаточен, даже если ещё сорок раз по разу прочих «если»...

Всё равно, Люди-Легенды, к которым хочется просто прикоснуться, есть у каждого. И это такой же факт, как и наличие над каждым из нас хотя бы одного, собственного ангела-хранителя.

Просто прикоснуться к легенде, чтобы ощутить — это живой человек, вот сейчас он находится рядом с тобой, улыбается, хмурится... Такое чудо дано далеко не каждому.

И когда хозяин **MiKPortal**`*а, Silverseagull, попросил взять его на встречу под каким угодно предлогом, дабы поучаствовать в маленьком чуде, я его понимал...*

И когда до неузнаваемости охрипший голос Виталика Квитки, преодолевая гул и гомон «Еврокона-2006», достигал моих ушей и оглашал печальный вердикт: «Интервью сегодня, скорее всего, не получится, и вообще не получится, может!..», я расстраивался, но понимал.

И когда я и Silverseagull, срочно посвященный в должность фотокорреспондента, коротали время ожидания в небольшом баре, набитом под завязку фантастами первой и второй величины, а, получив звонок: «У вас 5 минут, чтобы добраться до 4-го этажа гостиницы «Спорт», сорвались с места и пытались идти с достоинством, не демонстрировать охране высунутые языки, но получалось с трудом, — я это понимал тоже...

Но, когда телеканал «Интер» закончил свою сессию, и уставший человек откинулся на спинку стула, чтобы перевести дыхание и пригубить вина, понимание уступило место осознанию важности момента — всё, от вопросов и до способа поведения меня во время интервью может повлиять на качество продукта при выходе.

Тогда я исхитрился найти в себе несколько английских слов для приветствия, спросил, все ли готовы (Яскр, выполнявший функции переводчика, фотокорр Сильвер и соратница Яскра с более профессиональным фотоаппаратом, нежели у нас, — ответили «Да!») и включил диктофон. Не забыв перед этим пожать руку этому старичку с необычайно живыми и умными глазами, книгами которого до сих пор зачитываются люди разных профессий на всех материках без исключения, включая одинокого полумифического переворачивателя пингвинов.

Прикосновение к легенде началось.

кТ: *Good afternoon! I'm an editor of the Ukrainian magazine «My Gaming Computer»... То есть, «Мой Игровой Компьютер». Начнём, наверное.*

(**Гарри Гаррисон** *кивает*).

Яскр (переводчик): Да, давайте...

кТ: *В одном из интервью Вы сказали, что ненавидите фэнтези — это было не так давно, собственно, ещё и десяти лет не прошло... До сих пор ненавидите?*

Гарри Гаррисон: Нет, не то чтобы я ненавидел фэнтези, просто в научной фантастике всё, что описывается, оно в принципе возможно. Как новое изобретение, например. А фэнтези, она слишком свободна, там всё может быть, всё разрешено — тем и неинтересно. И драконы, и орки... Да, фэнтези более визуальна — то есть, орк, летящий на драконе, он гораздо приятнее для глаза, нежели шагающий робот, поэтому фэнтези лучше подходит для создания игровых миров.

кТ: *Есть футурологи — и есть фантасты. Это две разные профессии, но обе они занимаются описаниями будущего. В чём разница между футурологом и фантастом?*

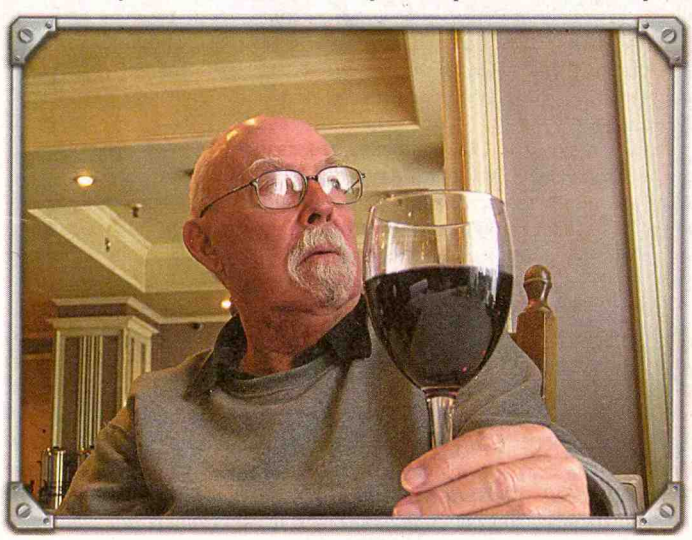
Гарри Гаррисон: Я и сам работал некоторым образом в поле футурологии, поэтому могу сказать... то, чем занимаются футурологи, никогда не работает! То есть, футурологи собираются вместе, совместно обсуждают, каким может быть будущее, решают, прорабатывают варианты развития событий, выдают результат... Затем наступает будущее, появляются некие новые, неожиданные вещи, которые разрушают все конструкции футурологов. А фантасты — они просто предполагают вещи, события — всё, что угодно! — и что-то из этого может сбыться... Резюмируя: футурологи ошибаются постоянно, а фантасты зачастую оказываются правы.

кТ: *Что-то не понял... Почему? Почему футурологи ошибаются, а фантасты — нет? Собственно, разрабатывается одно и то же — наше возможное будущее.*

Гарри Гаррисон: Как «почему»?! Почему они (футурологи) неправы? ОК, я Вам сейчас расскажу. Например, собираются доктора... и начинают прогнозировать будущее медицины. Они высчитывают что-то, пробуют вывести точные цифры прогноза, но доктора не могут предсказывать будущее! То есть, они, хорошо разбираясь в сегодняшней медицине, не могут делать достаточно точные прогнозы на завтрашний день.

кТ: *Резюмирую. Для того, чтобы предсказывать/предугадывать будущее, нужно всего лишь чутьё будущего, некий талант?*

Гарри Гаррисон: Доктора не могут предсказать будущее, потому что они пытаются высчитывать, а для этого требуется большая открытость разума. Понимаете, все писатели-фантасты, они в чём-то сумасшедшие, они не просто просчитывают и препа-



Доброе вино хорошему разговору не помешает!



No comments!

рируют возможные варианты развития событий — они мечтают о будущем!

Доктора, исходя из прошлого, пытаются свести будущее к какой-то конкретной точке, а фантасты движутся от идеи к идее.

Например: никогда и никем не была предвидена **ДНК**, никто не предсказал появление **радаров**... Да, что-то было о **компьютерах**, но никто даже представить не мог, что компьютер будет в каждом доме, или что **чипы** окажутся настолько маленькими. Так как все писатели немного безумны, они могут заглянуть в то, безумное с нашей точки зрения будущее, которое нас ждёт.

кТ: *Оценивая будущее с точки зрения человека, который писал о нём 40 лет назад, — насколько Вы оказались точны в прогнозах?*

Гарри Гаррисон: Я практически во всём ошибся, кроме некоторых вещей, которые было легко предсказать: нефть скоро закончится — её кривая потребления резко возрастает, в то время, как падает кривая поставки, или перенаселение планеты, в этом я тоже был прав. Вот, например, почему голодают люди в Африке — потому что там слишком много людей. Один плохой сезон дождей — и люди начинают умирать тысячами от голода.... То есть, я не пытался предсказать будущее, я просто писал о нём и получал удовольствие от процесса. Но никогда не пытался пророчествовать с серьёзным лицом.

кТ: *Из последнего ответа очень плавно вытекает следующий вопрос... Обычно фантасты, если им удаётся предсказать будущее, говорят: «Да, мы об этом знали!» А если не получается, они говорят: «Ну, извините! Мы не предсказываем, мы сочиняем...» Очень удобная позиция, не находите? Если получается: «Да, мы так и знали!», если нет: «Мы творцы и больше никто!»*

Гарри Гаррисон: Да, конечно, это ситуация, в которой ты никак не проиграешь, в любом случае. Но научная фантастика не состоит из одних предсказаний, она ещё и для развлечения, расширения разума, для обогащения его новыми идеями, для образования, в конце концов. Предсказание может проскользнуть между строк и сбыться, но это далеко не основная цель science fiction.

Только один писатель абсолютно точно предсказал будущее. Артур Кларк. Он рассказывал об орбитальных спутниках Земли, созданных человеком, задолго до их появления. Причём это была даже не фантастика, а публикация в научном журнале.

кТ: *Хочу перейти к более общим вопросам. На данный момент Вы проживаете в Ирландии, а до этого поменяли множество мест жительства — страны Европы, Америки... А сейчас в эти два дня... two days... прошли через огромное количество всяческих интервью. Думаю, многие спрашивают Вас об отношении Запада и Востока: Украина, Россия, НАТО, Евросоюз и прочее, прочее, прочее... Вы жёстко контролируете себя, чтобы выглядеть как посол Запада на Востоке, или же говорите настолько остро и честно, насколько считаете нужным?*

Гарри Гаррисон: Нет, я скорее говорю, как личность, и считаю, что не стоит привязывать писателя научной фантастики — я говорю, как писатель научной фантастики! — не стоит привязывать такого писателя к каким-либо политическим взглядам или возлагать на него ответственность за предсказание будущего, за изменение общественного сознания... Да, научная фантастика может спасти несколько жизней — и это хорошо! Однажды ко мне подошёл молодой человек и сказал: «Я собирался записаться в армию, но прочитал "Билл — герой Галактики!" — и свои уже готовые, подписанные бумаги на запись в армию я просто порвал и выбросил!» И тогда я сказал ему: «Да, вполне возможно, я спас вашу жизнь». И вот это — важно!

(Пауза).

Гарри Гаррисон *(видимо, думая, что вопросов больше нет, и он сможет немного отдохнуть):* OK, Спасибо.

кТ *(в лёгкой панике):* *Ээээ... У меня ещё пара-тройка... two-three... вопросов. Где-то так...*

Гарри Гаррисон: ...Continue?

Яскр: Yeah!

кТ: *Фуф... По поводу книги «Билл — герой Галактики»... «Bill the Galactic Hero»...*

(Гарри Гаррисон *кивает головой).*

кТ: *...Интересная вещь получилась. Насколько я помню, Вы писали это произведение, когда ещё были в Америке. А в книге был эпизод — белому человеку пришивают чёрную руку. Тогда это не было расценено как расовая дискриминация? Зная, насколько щепетильны американцы в подобных вопросах...*

Гарри Гаррисон: О да, конечно, это вызвало большую волну возмущений, потому что, допустим, для меня, у которого есть и чёрные друзья, и китайцы, это всё нормально. Абсолютно нормально! Все люди равны! Но в Америке...

(У Яскра звонит мобильный, и он на несколько секунд выпадает из разговора).

кТ: *Я не буду выключать плеер! (Смеётся).*

Гарри Гаррисон *(думая, что кТ высказал своё мнение по поводу ответа):* Maybe!

(Яскр возвращается к непосредственной функции ангела-хранителя данного интервью).

Гарри Гаррисон: Так вот... В Америке... Это абсолютно неправильно! Я служил в армии, когда Америка воевала во второй мировой войне, и американская армия состояла практически полностью из белых людей. Для чёрных — отдельные бараки, у них свои, отдельные офицеры, над которыми стоят белые офицеры. И чёрным никогда не давали в руки оружия! По-вашему это — стройбат... Они копали траншеи, строили укрепления.

И после войны президент Трумэн, — который был капитаном ещё в первую мировую войну! — так вот, после войны он сказал: «Всё, больше не будет этого разделения, армия перемешается!» И большинство командования, представлявшего Юг, сказали: «Да, сэр!», они отсалютовали ему, но они ненавидели саму мысль о смешении в армии белых и чёрных.

И до сих пор — до сих пор! — продолжается гражданская война... Сам я жил в Нью-Йорке, но когда ездил в район Миссисипи, на юг, то видел... там до сих пор стоят два отдельных крана: для белых и для чёрных! В кране для чёрных неотфильтрованная вода просто выливается на землю, а вода в кране для белых проходил через кулер, охладитель... Это возмутительно, просто возмутительно!

(Долгая пауза).

кТ: *Ясно... Честно говоря, после такого ответа переходить к более развлекательным вопросам трудно... Но так как я представляю игровой журнал, то от вопросов о компьютерных играх, видимо, никуда не деться ни мне, ни Вам.*

Гарри Гаррисон: O`key!

кТ: *Компьютерные игры появились в мире... в миру... когда Вы были уже достаточно взрослым, состоявшимся человеком, который прошёл основные соблазны молодости. Так ли это?*

Гарри Гаррисон: Абсолютно верно.

кТ: *И, может быть, Вы наблюдали... даже если не наблюдали, всё равно, это слишком большой массив информации, чтобы Вы этого не заметили... родился, по сути, новый жанр искусства. Но, в отличие от кинематографа, от книг, — он мгновенно был взят в жёсткие тиски бизнеса. Как Вы считаете, есть ли шанс у компьютерных игр стать классическим искусством, либо большей «художественности», чем, например, в рекламе, играм уже не достичь — слишком многое упущено...*

Гарри Гаррисон: Из тех компьютерных игр, которые я видел, могу сказать, были некоторые, в которых я видел обратную связь с игроком. Игрок получал что-то от игры, она каким-то образом на него влияла, образовывала его. И от хорошей компьютерной игры, я считаю, читатель... простите, игрок — он тоже может что-то получать, если это хорошая игра, и она будет захватывать его чувства.

кТ: *А можете вспомнить ту игру, которая произвела на Вас такое впечатление?*

Гарри Гаррисон: Не могу.... к сожалению, не могу сейчас вспомнить название. Я всё-таки больше тяготею к настольным играм. Например, у меня есть книга правил, разработанная Гербертом Уэллсом для настольной военной игры, стратегической. А также люблю шахматы, очень люблю. Играю со своими друзьями, один из них Сэм Решевский, это экс-чемпион США... а когда-то играл в шахматы так много, что вообще встал вопрос, либо бросить писательство и всерьёз заниматься шахматами, либо наоборот. В конце концов пришлось предать шахматы и уйти в писательство.

Также я сам разработал несколько «настолок», в частности, настольную игру по «Крысе из нержавеющей стали», её напечатали в журнале, и когда коробочная версия уже готовилась к выходу, издательство неожиданно обанкротилось, и игра так и не увидела свет. Кстати, я больше люблю разрабатывать игры, нежели играть в них.

А по поводу шахмат можно ещё сказать следующее: Сэм Решевский всегда носил с собой небольшие карманные шахматы и, как всякий отличный игрок, помнил каждый свой ход в каждой игре. Допустим, мог достать коробочку, расставить шахматы в определённую позицию и сказать: «Это мой 17-ый ход из такой-то игры, у меня сейчас есть три возможности хода». Собеседник говорил: «Но я не вижу ни одной!..» Сэм мог одновременно вести игру на 50 досках и обыгрывал людей, просто посмотрев на позицию. И всегда разыгрывал только один дебют, остальные ему вроде бы и не нужны были. Люди ему поражались...

И ещё по поводу книги! Я даже когда-то написал одну книгу с вариантами. Понимаете? Например, глава, в которой написано: «Герой заходит в комнату, что вы делаете — открываете дверь или нет?» Если да, то Вас отсылает на такую-то страницу, если нет — на другую... В этой книге было около тысячи глав.

кТ: *Книга-игра...*

Гарри Гаррисон: Да-да, книга-игра! И ещё я разработал одну игру, в которой всё завязано на фразе «что, если...». И там содержалось по три варианта на каждую возможность действия.

кТ: *Кстати, было ли у Вас какое-либо шахматное звание?*

Гарри Гаррисон: Нет, с официальным званием у меня не сложилось. Например, если я играл в шахматном клубе с Робертом Шекли, то выигрывал у него примерно один раз из пяти, а Роберт Шекли, в свою очередь, выигрывал одну партию из пяти у среднего игрока, тот мог вырвать одну партию из пяти у сильного игрока, а сильный игрок, если ему очень везло, вполне мог одолеть в одной партии из пяти чемпиона! Поэтому могу смело говорить, что я находился и нахожусь в шаге от чемпионства! *(Смеётся).*

кТ: *Вы говорили о настольных играх, о книге-игре. А есть ли какие-то предложения Вам от разработчиков компьютерных игр?*

Гарри Гаррисон: О, да! Предложения какие-то были, но все игровые компании ухитрялись обанкротиться до выхода в свет игры по моим произведениям. Что поделаешь, разработка компьютерных игр — это большие деньги! Таким образом, все мои достижения, как разработчика, это одна книга-игра и одна настольная игра.

Нет, я, конечно, старался, вкладывал определённые усилия, мне предлагали большие деньги... И в результате — ничего не вышло. К чёрту!



Гарри Гаррисон про Сильвера: «Большой!»

кТ: *Тьфу на них, действительно! Последние два вопроса...*

(**Гарри Гаррисон** *заинтересованно кивает, не забыв угоститься вином*).

кТ: *Если бы Вам предложили вести мастер-класс на этом «Евроконе», то какими словами Вы бы его начали?*

Гарри Гаррисон: Самым первым советом было бы: читайте больше хорошей научной фантастики. Но не просто, а на английском языке, в оригинале! Очень многие люди повторяют то, что было написано, просто потому, что не читали... Поэтому, первый совет: сначала прочитать много научной фантастики!

кТ: *Мне уже стыдно, что я говорю с Вами по-русски...*

Гарри Гаррисон *(смеётся)*: Моя мама родилась в Риге, выросла в Петербурге. Так вот, она меня научила пяти русским словам: «да», «нет»... «нужник»...

(Всеобщий хохот).

Гарри Гаррисон: Очень важное слово, между прочим!

(Где-то через минуту, когда кТ обрёл способность говорить).

кТ: *Ладно... Вот вы начали мастер-класс (пытаясь сдержать смех)... На вашем мастер-классе мы узнали много интересных русских слов... Но, к сожалению, он заканчивается. Какими словами Вы бы закрыли мастер-класс?*

Гарри Гаррисон: Всё зависит от того, с кем я провёл мастер-класс. В жизни я много их провёл... Если для людей, которые только учатся писать, то, конечно, больше речь идёт о писательских приёмах — как вообще писать, в принципе. Но, когда у меня мастер-классы были в Англии, для преподавателей университета, то я уже преподавал им историю научной фантастики, заставлял их читать по одной фантастической книге в неделю. Для начала дал им «Машину времени» Герберта Уэллса, это было всего 17–15 тыс. слов, преподаватели остались в восторге, но потом, когда дал им Дока Смита... преподаватели сказали: «О, Боже! Полное дерьмо! Вообще непонятно, о чём это!..» Очень трудно было... Я давал им Пола Андерсона, Филиппа Дика, чтобы они поняли разнообразие тем фантастики — и всё равно, профессора университета уже не могут **принять** фантастику!.. Это последний вопрос?

Яскр: Да!

Гарри Гаррисон: Хорошо... *(по-русски)* СПАСИБО!

кТ: *Вы были великолепны!*

(**Гарри Гаррисон** *говорит по-английски что-то в адрес кТ, что-то очень хорошее.... Чертовски приятно!*).

P.S. Когда с Гаррисоном фотографировался сам фотограф, то есть Silverseagull, Гарри оценил его габариты, неожиданно чётко и по-нашенски сказал про Сильвера: **«Большой!»** и прижался к его плечу.

С тех пор Сильвер не моет плечо. Вообще.

Зато он может говорить, что легенда сама к нему прикоснулась.

P.P.S. Огромная благодарность Виталию Квитке и Яскру!

Pantera sls kawai@bk.ru

Kango Shicyazo 2

Оригинальное название: Kango Shicyazo 2
Разработчик: Peach Princess
Издатель: Game Factory Ukraine
Жанр: эротическая приключенческая игра
Системные требования: P 2-233 МГц, 128 Мб ОЗУ, DirectX 8-совместимая видеокарта
Язык игры: японский, с русскими субтитрами

Хентайные игры потихоньку-помаленьку приходят и на наш рынок. И выходят они уже в более качественном виде, нежели раньше. Из тех проектов, что выпустила студия «Мачо», мне досталась целая коллекция из трех игр. Об одной из них я вам сейчас и расскажу более подробно.

Итак, передо мной лежит коробочка с яркими скринами, на которой, кроме привычных персонажей (точнее, персонажей в привычном стиле), есть и чиби. **Чиби** — это, говоря простым языком, комично изображенные персонажи: местами преувеличение, местами преуменьшение. Знаю, что рассказывать про бокс от игры нечестно, ведь еще не известно, что он таит. Скажу для начала только одно — мне присутствие чибиков говорит о том, что игра, скорее всего, будет юморная, смешная и вообще просто веселая. Кстати, забегая наперед, так оно и оказалось.

Линия сюжета

Уже с первых минут истории нашему герою (традиционно — это герой мужского пола) не везет. Точнее — везет, но как-то не так. Он выбрал путь священника под влиянием старшей подруги, в свое время заменившей ему родителей. И вот, отправившись учиться в Италию (Рим), наш герой ставит себе целью не только изучить богословие, но и соблазнить сто итальянок. Такой себе Казанова в рясе. На его беду, одна из девушек (а именно — сотая!) оказывается дочерью главаря итальянской мафии, и тут, как говорится, наш герой попал. Вынужденный бежать, он просит приюта у церкви, и те направляют его в родную Японию. В дальнейшие планы героя ничего особенного не входит: он просто хочет посетить Марию (ту самую подругу детства) и могилу бабушки, умершей в его отсутствие. Но Мария несколько меняет его планы, она дает надежду на обустройство в Японии, да еще какое обустройство! Нашему герою предстоит стать настоятелем женского монастыря — монастыря, где готовят не столько монашек, сколько медсестер, а потому они не скупятся на внимание мужскому полу. Вот и решайте — хорошо это или плохо.

В самом начале игры (минуте на *надцатой*) нам непременно приходится познакомиться с пятью героинями. Дабы вы не совершали тех ошибок, что натворила я, расскажу немного о прелестных грациях монастыря.

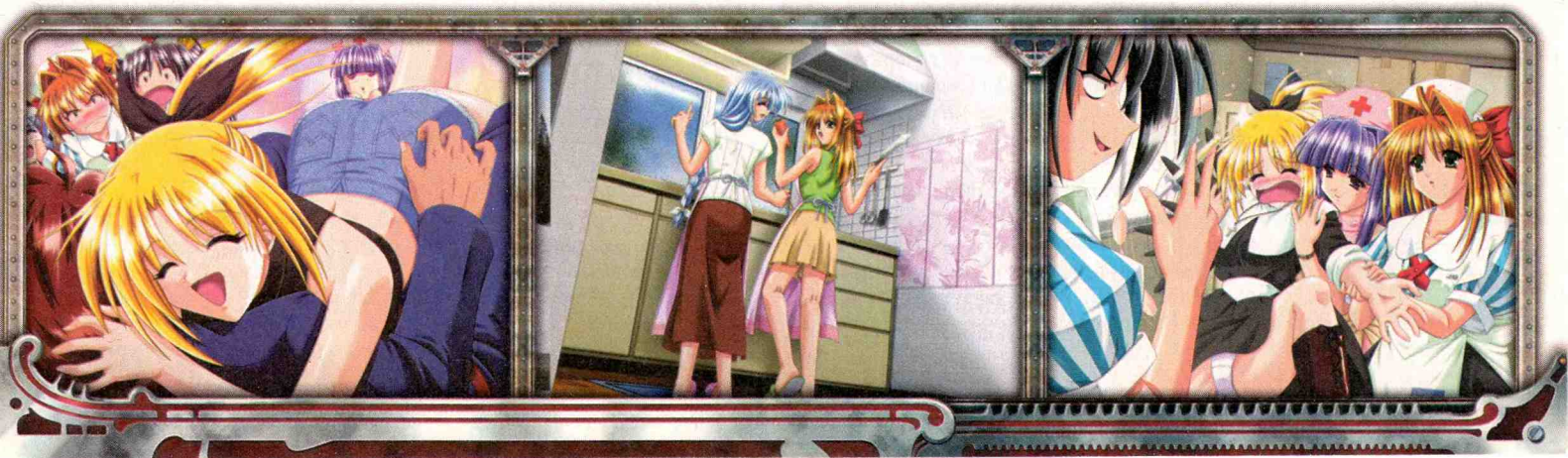
Мария. Подруга детства, всегда старается помочь нам, что бы мы ни творили, немного ревнует, когда мы подсматриваем за остальными девушками, также ревнует нас к своей дочери. Очень любит сладости в больших количествах, но при этом у нее идеальная фигура, — кстати, за счет того, что она уже взрослая дама, обладает пышной грудью, только вот нравы у нее, в отличие от остальных девочек, куда более строгие.

Акира. Дочь Марии и, само собой разумеется, наша знакомая еще с тех пор, когда о девушках-итальянках мы могли только мечтать. Несколько младше главного героя игры. Любит внимание (естественно, мужское, и само собой — наше), влюблена в своего друга детства, он же глав.герой, любит купаться и играть в волейбол. Ни за что не простит вам, если будете при ней заигрывать с другими девушками, так что, если вы хотите соблазнить эту девушку, вам придется уделять внимание только ей. Весьма романтичная особа, хоть и считает возможным напиться с подругами до потери сознания. Не простит, если в такой ситуации ею воспользуются. Интиму придает второстепенное значение, но стоит ей соблазниться вами — держитесь покрепче!

Хибари. Подруга Акиры по школе медсестер. Абсолютно неугомонное создание, которое сносит все на своем пути. В душе — очень робкая девушка, но заморочки с ней довольно нелегки. Вам придется терпеть ее высокие скорости, спасать ее, когда ее заносит на очередном повороте и убирать все то, что разобьет Хибари на своем пути, а этого — уж поверьте — будет очень и очень немало.

Илина. Сестра той самой итальяночки, что стала для нас роковой. Она приехала в Японию в поисках вас, обожаемого, и прямотаки не дает прохода, вешаясь на шею в подходящие и неподходящие моменты. Очень страстная девушка, на то она и итальянка! С ней, кстати, связана веселая и забавная история изучения японского языка, ни в коем случае не пропустите ее — таких забавных переводов и искажений я в жизни еще не слышала! А все потому, что учил ее японскому наш герой, и никогда не задумывался над тем, как она будет общаться с его соотечественниками. Собственно говоря, не думаю, что стоит таить от вас такой интересный момент (возможно, именно такой юмор и заставит вас купить игрушку) — девушка обучена японскому по фильмам от 18 лет и старше (ну, вы поняли, о чем я ☺), да и то, что было выучено не по фильмам, от остальных фраз не особо отличается ☺.

Юна. Единственная девушка, которая меня заинтриговала. Действительно интересный персонаж. Она — учитель в этом монастыре, преподает девушкам мастерство медсестры, и довольно хорошо с этим справляется. В аудитории она разговорчива, но стоит только студентам покинуть стены комнаты, а ей самой остаться наедине с кем-то другим, стоит заговорить на немедицинскую тему, и длинной речи вы не дождетесь. По сравнению с Юной, Герасим (тот самый, что топил Муму) — болтливая находка для шпиона. Если она молится, постарайтесь ее не спугнуть. Или же наоборот, попробуйте быть с ней откровенным, испытайте разные пути — ведь именно так игру проходить интересней всего.



Техническая сторона игры

В принципе, на данный момент из всех игр этого жанра, о которых мне довелось писать в МИКе, **«Обитель порока»** мне понравилась больше всего. Именно с технической стороны. Когда-то я полагала, что есть два вида хентайных игрушек — те, где много картинок, и те, где много разговоров. Так вот, в «Обители» есть и то, и другое. Нам дают прочувствовать эмоции персонажей через выражения лиц, это почти как мультик. По крайней мере, гораздо ближе к естественности, нежели все остальное. Эмоции — основная черта, которая выделяет «Обитель» среди ряда подобных игр. Да, в «Фее» тоже были эмоции, но они были куда более скудными. Если вам довелось смотреть аниме (ну, хоть какое-то, советовать не буду, для меня вот милее «Бибопа» ничего нет ☺), то вы поймете, что значат эмоции для этого жанра. Прочувствуйте это как следует: момент, когда начинаешь смеяться не только над шутками героев, но и над тем, какие у них лица. Отравившийся персонаж намного более интересен в этом плане, нежели сам факт того, что девушка не умеет готовить.

Что касается озвучки, на сей раз она осталась оригинальной. Ее не переводили на английский язык, она оригинальная японская. Как, собственно, нам и обещали перед релизом игрушки.

Особенности

Решила вынести особенности игры в отдельный раздел, чтобы потом не было лишнего расстройства у тех, кто лишь просматривает статьи в поисках интересных игр, и не более того. Игра не понравится любителям чересчур открытых хентаек. В принципе, в основе ее — никак не секс, на оный посмотреть можно будет лишь пару раз за один путь (один путь = одна девушка). В основе игры — отношения между девушкой и парнем, женская психология, так сказать. На родине эта игра позиционируется как игра «от 14 лет», у нас — само собой — от 18. Дело в том, что у нас почему-то считается, что хентай — это игры для взрослых. А на самом деле эта игра создана для того, чтобы обучить подростков общаться друг с другом, она по сути своей очень добрая, объясняет межполовые отношения и важность в них определенных факторов, учит вежливости и бережному отношению к противоположному полу.

Как пример приведу такую ситуацию. Акира никак не научится готовить, но, тем не менее, каждый своей эксперимент она приносит попробовать своим подругам и вам. Так вот, если вы хотите завоевать сердце этой девушки, не вздумайте ей сказать, что она не умеет что-то делать. Со временем она сама поймет и научится, а вот тот факт, что вы уважительно отнеслись к ее обучению, будет вознагражден. Как — сами знаете, чай, не первый раз про хентай слышите ☺.

Ну так вот, я бы советовала все-таки играть в эту игрушку вне зависимости от возраста. Естественно, если вам уже хотя бы 12 лет и вас уже интересует противоположный пол, в противном случае — вы просто не поймете, о чем и зачем игра.

Вывод

Собственно говоря, начало вывода вы можете проследить через статью, особенно в предпоследнем ее аккорде ☺. Игра мне понравилась именно своей добротой, именно своим внутренним светом, если так можно сказать. Вы, конечно же, можете пропускать текст и играть только ради просмотра картинок, но тогда вы пропустите изюминку игры. Это игра того разряда, когда стоит играть именно затем, чтоб следить за процессом, за текстовками, внимательно читать и делать выбор, который подсказывает либо логика, либо сердце. Девушек я вам описала, это даст небольшую подсказку, что именно и в какой момент кому ответить. Возможно, сейчас описания покажутся вам бессмысленными, но, оказавшись перед выбором в одной из ситуаций, МИК и перечитайте про девушек, возможно, это поможет вам что-то решить. Ах да, и не забывайте почаще сохраняться — благо, слотов на сей раз нам дали довольно много, и можно их не экономить, пытаясь пройти игру разными путями.

Надо сказать, что выбор вам придется делать довольно часто, и иногда это не ключевые вопросы, а просто какие-то мелочи, но ведь именно из мелочей и складывается наша жизнь. А девушка — на то она и девушка — может обидеться даже на то, что вы не согласились (не изъявили собственного желания) помочь ей убрать или побыть ее пациентом. Да-да, вам придется изображать перед девушками пациента клиники, но только не так, как может это представить воспаленная фантазия немецкого режиссера, а так, что вы станете мишенью для дартса ☺.



Еще пару слов, и я оставлю вас думать самостоятельно. Это так, намек на то, чтобы вы проходили игру более внимательно. Если сумеете соблазнить всех девушек и открыть все картинки, вас ждет жизнь в гареме. Правда, вы можете проиграть ☹. Не так жестоко, конечно, как это было в «Фее», но все-таки проиграть. Вы останетесь жить в этом раю, но... игроку так и не покажут ни одной соблазненной девушки. Игра просто-напросто закончится словами «пойду-ка я поищу, где тут можно снять девочку». Что означает лишь отказ вашего героя



прервать целибат именно в обители женских прелестей и желание поискать оных где-то в стороне от Монастыря и Школы Медсестер. В таком случае — просто начните игру заново и попробуйте играть по-иному, уделяя девушкам больше внимания. *Се ля ви* ☺.

Записки Автоответчика

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

PISEM@NET

Праздники

Чем дальше, тем больше убеждаюсь в мысли, что праздники — вещь абсолютно вредная. Выбивают они, понимаешь, из колеи и нормального режима. Причем дело вовсе не в литраже выпитого чая ☺, а в самом факте празднования. Чем больше праздников, тем сложнее войти в нормальный рабочий процесс, и в этом отношении апрель и май бьют все рекорды. Тут вам и Пасха, и ДР Талера, и Первое мая, и Девятое… Просто жуть. Конечно, можно не обращать на все это дело внимания и как обычно ездить на работу, но… весна ведь. Сидеть в помещении не особо весело, а уж если появился повод выехать на природу, то нужно ехать. Однозначно.

А знаете, как потом сложно запустить игру и заставить себя в нее играть? Серьезно. У меня такое бывает. Прихожу на работу, а делать ничего не могу. Мысли далеко — в прошлом или будущем, неважно, но далеко. Да, а еще тяжелей, когда день вроде и выходной, а работать все равно нужно. Как сегодня, к примеру. Сижу, пишу, а знакомые в Пуще шашлыки лопают ☹.

Нет в жизни совершенства, однозначно. И писем, по непонятной причине, мало очень. Что, у вас тоже весна, и писать лень? Понимаю.

Эх, ладно, как говорится, за неимением гербовой будем работать с тем, что есть ☺.

Хвалебное.

Итак, первым у нас выступит камрад **IRSnowly Che**:

Привет, Кертис!

*Читаю я вас относительно недавно — с начала марта этого года, но уже убедился, что вы — самый мегаа**ЦЦ**кий игровой журнал в СНГ (я читал и ГП, и «Шпиль!», и «ИгроМанию», и «ЛКИ», и убедился, что вы — самые-самые).*

Эт точно ☺.

Хвалить или критиковать вас не буду — вам и без меня таких кадров хватит. Скажу лишь, что может, кому-то прайсы и не нужны, а мне — очень даже надо. Очень яркий пример — в Киеве комп стоит 1000 грн., а в моем городке точно такой же — 1800–2000 грн. Одна лишь проблема у меня, связанная с вами, точнее, с тобой: как мне закачать видео с тобой в главной роли с моим диалапом?

А насчет критиковать, это зря. А то все хвалят нас, хвалят, аж надоело ☺. Еще подумают, что письма мы сами себе пишем. Так что критика не помешала бы. А хорошая критика — это всегда приятно.

Короче, вы — самые офигенные, обалденные, зашибенные и т.д. Думаю, ты меня понял.

Понял, понял. Хотя я, как и многие, придерживаюсь мнения, что раньше трава была зеленее и солнце светило ярче, а статьи были лучше. Хотя, может, я и не прав?

Следующим хвалить нас будет камрад **STRIDER**:

Здрасти Кертис! пишет тебе паклоник МИКа с 2004 года — STRIDER. Паздравляю з Пасхай.

Спасиба, канешна.

Как и ты люблю RPG. Писать письма харашо я не умею, патаму напишу как палучитса. Первоэ што хачу сказать — МИК The BEST!!!! И што б о вас не говорили и как не ругали я всьо равно буду читать МИК. Вы пишете очень оригинальна, интересна так што после прачитаной статьи хочетса пайти и купитькакуэта игрушку и прайти эйо самаму и пачуствовать то што написал автор.

Мне самому порой интересно понять, что там автор почувствовал, — жаль, не получается.

Хачу сказать спасибо всем кадетам за то што начали писать статьи нармальна (хотя и без ошыбок не абходитса).

Да, кадеты такие, русский язык учат в поте лица. Хотя я вот все думаю: если человек не может писать грамотно по-русски (ибо не учил), может, ему стоит писать по-украински? Впрочем, некоторым смена языка не поможет, только ампутация.

Несквлька пожеланий:1 качества бумаги хателась бы палудше;2 В номере 227 вы напичатали скриншот на всю страницу, думаю так можна делать пастаянна. Многим панравитса.

С бумагой — увы, а насчет второго пункта точно. В принципе, вообще можно печатать только скрины и подписи к ним. Многим понравится. Буду думать. Скрины оно проще снимать, чем текст набивать. Только, боюсь, наш верстальщик опять все перепутает, и подписи не будут совпадать с картинками. А может, так и лучше будет: картинки посмотрел, текст почитал, разобрался, что к чему — просто тренажер для мозга!

Ну штож пара пращатса! Эсли што вернусь! И на паследак: пусть за харошыми играми прихадилась хадить в магазин также часта как за пивам!:))

Это да. С этим не поспоришь.

НЕ хвалебное

Ну похвалили, и будет. Мы еще живы, а значит, вовсе не обязательно о нас только хорошее говорить. Итак, микрофон берет камрад **Zell**:

Кертис, привет.

Хау!

Решил написать в «Автоответчик», потому что накопилось много переживаний по поводу журнала.

Переживания — это хорошо. Это даже полезно.

Я думаю я как и ты, и как наверно все читатели хотим видеть МиК процветающим…

О, как я этого хочу. И чтобы денег платили раз в десять больше. И чтобы все мы на мерседесах ездили. Да…

Но почему же не так? Вроде и конкурентов мало на украинском рынке…

Дело не в конкурентах. Искать нужно не вокруг, а внутри.

Не знаю, что там насчёт индивидуального лица МИКа… Но думаю некоторые изменения всё-таки нужны были бы… До конца 2004 года МИК всё время находился в развитии, менялся и т.д. А потом процесс стал. Вот уже полтора года в МИКе ничего не меняется. В лучшую сторону.

Это спорный вопрос — кстати, некоторые утверждают, что застой наступил еще в 2002 году. Но с другой стороны, а что должно меняться? Может, мы уже дошли до точки? Точнее, до пика? Может быть, дальнейшие изменения уже не нужны, разве что изменения косметические, типа появления новых рубрик и спецвыпуска?

К примеру, я думаю, что всё-таки еженедельник — не лучший выбор. Раз в две недели было бы идеально. Естественно с вдвое увеличенным объёмом. И тогда бы рекламы бы побольше а значит и денег у МИКа больше, а отсюда следует что читатели бы могли получать, к примеру, эксклюзивные репортажи Кертиса и Глюка с E3. Ведь рекламы в МИКе мало не потому, что вы не хотите рекламой забивать журнал. Просто рекламодатели серьёзно не воспринимают еженедельник, газету. Да не в рекламе дело… Просто, думаю, нужно немного солидности МИКу добавить…

На самом деле, по поводу превращения МИКа в полумесячник, как раньше, — я только «за». И дело не в рекламе — чтобы ее стало больше, нужно превращаться в толстый ежемесячник, чего мы не планиру-

ем. Просто еженедельный формат жутко нагружает. А так времени на прохождение игр и написание статей было бы больше, что могло бы привести к улучшению качества материалов. Могло бы. Но, увы, есть вещи, которые от нас не зависят.

Второе... Кертис, я конечно понимаю, что ты готовишь спецвыпуски... Но почему ты в последнее время так мало пишешь обзоров? Сейчас, кроме Таллера, из штатников никто не пишет регулярно.

Ягуар пишет, который Кемпер ☺. А почему мало пишу... Игр стоящих мало выходит. Серьезно. Мне уже тяжело заставить себя играть в какую-то муть, а потом писать о ней. Да и устал я, честно говоря. Еженедельник — тяжелый формат, но хорошо еще, что мы не ежедневник ☺.

Третье. Из МИКа идёт колосальный отток авторов. За год штат авторов обновился на 90%. Не знаю, так ли хороша индивидуальность МИКа, если авторам не платят гонорары. А ведь это по сути копейки. Нигде нет таких маленьких гонораров. Нигде. Очень обидно слушать те плевки в сторону МИКа, которые всё время слышу. Над МИКом сейчас насмехаются даже[censored]. И нечего возразить. Да что там [censored]. Если б ты знал что про МИК говорят даже его читатели...

Что говорят, не знаю, а что пишут — публикую. Неужели есть еще люди, верящие в некую «цензуру» и в то, что в «Автоответчики» попадают только «удобные» письма?

Можете поверить, это не так. «Автоответчик» — самая честная рубрика МИКа.

Насчет оттока, маленьких гонораров и невыплат — ты ведь не думаешь, что нас это не беспокоит? Сообщаю: лично меня это просто бесит. Вся ситуация бесит. А потом спрашивают, почему я пишу мало. Ибо такое состояние души.

А насчет насмешек, так пусть себя читают и радуются. Лично меня глубоко поражают некоторые люди, считающие себя журналистами, но абсолютно не знающие значения слова «этика». И мне глубоко безразлично их мнение, как и мнение некоторых «великих русских литераторов» о событиях в Украине. Пусть их насмехаются, смех, он жизнь продолжает.

Незнаю. ИМХО, МИК падает. Может это лишь мой искажённый взгляд, а на самом деле всё в порядке вещей...

Падает? Куда? Нет, скорее, стоит на краю пропасти. А сорвется или устоит, это уже не от меня зависит. Что могу, делаю. Вся редакция делает, что может.

Скажи только одно, что бы я знал, покупать дальше МИК или нет... Изменения будут? Скажи: да или нет.

А какие изменения тебе нужны, вот ведь в чем вопрос? Меня лично волнует качество статей, а не некие непонятные «изменения». Поскольку формулировка очень расплывчатая, то и ответить не могу. Но, надеюсь, все изменится к лучшему. Так или иначе.

Продолжим. Следующий по списку — камрад **Wild Falcon**:

Лэт ми импродьюс, я Wild Falcon. Совсем даже не доктор, а летчик-механик-ломайстер.

Ну, привет.

Попробую быть краток. Есть вопрос и предложения.

А зачем быть кратким? Я люблю длинные письма.

Вопрос один: не напряжно ли это, быть главредом, писать статьи, разгребать «Автоответчик», держать кучу веток на форуме, разрабатывать игры и орудовать скальпелем? Как в таком темпе находишь время куда-то выехать?

Ну, первое — я не главред. Главред у нас Татьяна Кохановская, а я один из четырех редакторов, поэтому вычитываю статьи (а это самая напряжная часть работы) не в одиночку. «Автоответчик»... Тут от количества и качества писем все зависит, бывает сложно, а бывает просто. Форум... Ну, на это времени всегда хватает ☺. Игры... Да, тут тяжелее. А все вместе действительно тяжко получается. И со временем, действительно, очень напряженно, но, как было написано на кабинете русского языка и литературы, «кто хочет делать, ищет средства, кто не хочет — причину». Я ищу средства.

Переходу к предложениям. Мне нравится современный дизайн МИКа (новым его язык не поворачивается назвать), но в старом была одна классная фишка — на флажке вверху страницы были маленькие истории на ДЗВР-Игроградскую тематику. Привязка статей к глобальной картине. И в статье уже не надо было так бояться за атмосферу.

Знал бы ты, с каким трудом мы креативили эти флаги ☺. И как много людей их просто не читали. А насчет атмосферы — не думаю, что она на флагах держалась, хотя, может быть, это был один из камешков в стене.

Куда делся «Игроградский вестник»? Неужели он останется в истории, и станет в лучшем случае названием для улицы/рубрики/Игрограда?

☹. Похоже, он уже стал историей.

И еще одна маленькая просьба. Зацепите как-нибудь в спецвыпуске или еще где тему jRPG. Хоть чуть чуть. А то очень мало кто знает, что это не сплошные консольные страсти.

Я знаю. Но, увы, не специалист я в этом жанре. Совсем. Но думаю, как-нибудь зацепим.

Напоследок

Ну вот, а теперь письмо не с критикой, не с хвалебными одами, и даже не совсем с пожеланиями. Итак, камрад **некто ктото** написал такое послание (цитирую частично, ибо полное письмо затянет на целый «Автоответчик» ☺):

Уважаемая редакция!

Пишет вам поклонник игры «Готика». Ни одна из ПК-игр ещё меня так не захватывала, и мне очень бы хотелось научиться самому создавать моды дополнений к игре хотя бы со своим сценарием, не говоря уже об измении скина героя. Недавно я узнал о существовании сайта модостроения «Готики» — **nefarius.jino-net.ru/forums/viewforum.php?f=5&sid=16f78abc26b57990246c76e3cd9248c2,** *авторов которых просил расписать мне, как чайнику, от А до Я создания модов. Но мне предложили сперва скачать де компилятора, как пользоваться им на практике с чего начать — узнать не удалось.*

Так как чайникам первым азам там, увы, не учат...

Помнится, тема модостроения у нас уже поднималась, и некоторые читатели заявили, что идея не очень, ибо научить этому делу по статьям тяжело. Да, действительно, научить самому модостроению непросто. Но. Научить азам, рассказать об использовании различных программ и утилит для создания модов под определенные игры — вполне можно. И более того, это интересно. Кстати, хороший мод вполне может прокатить в качестве тестового задания при устройстве на работу в компанию, занимающуюся разработкой игр.

К сожалению, сам я в создании модов не разбираюсь, как-то пытался, но времени не хватило. И литературы. Но может быть, кто-то из наших читателей хорошо в этом волочет? Думается, толковые статьи по моддингу для популярных игр нам бы не помешали. Только — толковые ☺.

Модостроение — вещь очень интересная и полезная. Поверьте.

Так, и теперь уж точно напоследок микрофон берет камрад **Кучер**:

Здраствуй, Tom doc`ович Кертис! Как дела? С Пасхой тебя, а также с наступающими майскими празниками!

Спасибо.

Хочу спросить только одно: когда будет следующий спецвыпуск? У меня есть идея: к 9 Мая выпустите спецвыпуск про игры второй мировой. К дню автомобилиста — спецвыпуск про гонки и т. д. Ну вобщем досвидания, спасибо ВАМ за проделаную вами работу!

Идея хорошая, конечно, но с тем количеством праздников, какие можно придумать или вспомнить, спецвыпуски выпускать каждую неделю придется, а это несколько напряжно.

Что касается вопроса, когда будет следующий выпуск — честно, ответить не могу. Просто не знаю. Знаю, о чем он будет, но не знаю, когда мы его сделаем. Возможно, приурочим его к летнему отпуску, т.е. на конец июля — август, а может, и раньше сделаем. Посмотрим. Просто хочется его двойным делать, чтобы больше материалов поместить. В общем, ждите анонсов ☺.

Вот, собственно, и все. На этом я заканчиваю и прощаюсь с вами. Да, я понимаю, что весна, солнце, девушки в юбках, но пишите. А то без писем как-то тяжело делать «Автоответчик». Серьезно.

Удачных праздников!

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Intel CELERON(D,J) 1,8Ghz-3Ghz от	967	186	5
Cel2,13/256/40/SB/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\i865GV\256\80Gb\CD52x\Kb+Ms		298	6
Cel D326\i915G\512\80Gb\DVD\Kb+Ms		342	6
P4 530\i915P\512\GF6200TC-128\120Gb		420	6
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Intel P-4 2,4Ghz- 3,8Ghz от	1336	257	5
P4 2.4/256/60/SB/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 s775 3,2/i915/512/120/GF 6600	3245	630	3
P4 s775 3,0 /512/80/ATI 128/CDRW+	3554	690	3
P4 s775 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	5
Любые конф.на Sempron 2,4Ghz-3,1Ghz	1030	198	5
Sem2.4/256/40/VA/SB/Lan	1050	202	2
Sempron 2600/nForce/256/VA128/120Gb	1659	319	5
AMD ATHLON 64 2800-3700Ghz от	2075	399	5
Semp 64 2,8/512/80/GF 6100 256/CDRW	2292	445	3
Sempron 2800/nForce/512/VA128/160Gb	2387	459	5
ATH 64 3000/512/80/GF6100 256M/CDRW	2570	499	3
Semp 64 2,5/512/80/GF 6100 256/CDRW	2874	558	3
Sempron 3100/nForce/512/VA256/250Gb	3323	639	5
ATH 64 3200/512/200/X1600XT/DVD-RW	5150	1000	3
ATH 64 3700/1024/200/ATI 850XT 256M	5665	1100	3
Мобильные компьютеры			
Ноутбуки всех производителей от-	1118	215	5
HP,DELL,ACER,ASUS,LG,SAMSUNG от-	1243	239	5
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2800(478/775) от	78	15	2
Celeron1700-3066Ghz;IP4 2,4Ghz-3,6G	203	39	5
AMDSempron 2,2-3,1Ghz;XP 2000-64 от	218	42	5
AMD Sempron™ 2600-3100 (754) BOX от	348	67	2
AMD Sempron 3100+ BOX s754 64b	551	107	3
AMD ATHLON 64 3000+ tray s754	567	110	3
Pentium4 2,4- 3,2 (478/775) от	598	115	2
AMD ATHLON 64 3000+ BOX s754	623	121	3
Pentium4 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 s754 64b	670	130	3
AMD ATHLON 64 3000+ tray s939	803	156	3
AMD ATHLON 64 3200+ s939	855	166	3
AMD ATHLON 64 3000+ BOX s939	865	168	3
AMD ATHLON 64 3200+ BOX s939	922	179	3
Pentium4 LGA 775 3.0G/2Mb/800 FSB B	999	194	3
AMD ATHLON 64 3500+ BOX s939	1107	215	3
Pentium 4 2.8G/1Mb+1Mb/800 FSB BOX	1154	224	3
Pentium4 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
Pentium4 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	1736	337	3
AMD ATHLON 64 X2 4200+ (939) BOX	1952	379	3
Pentium4 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/S478box,отт		68	6
CeleronD 2.26/256k/533/S478box,отт		74	6
CeleronD 2.53/256k/533/LGA775box		79	6
CeleronD 2.8/256k/533/S478 box,отт		92	6
Pentium-4 2,66GHz/1M/533/S775 box		125	6
Pentium-4 3,0GHz/2M/800/S775 box		191	6
Модули памяти			
32-256Mb SDRAM Hynix, Spectec, от	31	6	2
SDR;DDR;DDR2(PC266,333,400,533): от	36	7	5
128-1024 DDR Kingston,Samsung,Hynix	104	20	2
DDR 512Mb 400MHz AM-1/PQI/Aeneon	211	41	3
DDR 512Mb 400MHz Hynix orig	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-MS	237	46	3
DDR2-533 512M 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 JetRAM,отт		22	6
DDR 512M PC-3200 JetRAM,отт		41	6
DDR2-533 512M PC2-4200 Infineon,отт		41	6
DDR2-667 1G PC2-5300 Transcend,отт		92	6
USB FLASH накопители			
Flash USB 128-2048Mb Kingston	83	16	2
USB 2 256-1024M+MP3+дикт. Canyon	229	44	2
128M MMCmobile, отт		13	6
256M USB2.0 Flash-Stick Transcend		22	6
512M USB2.0 Flash-Stick Transcend		37	6
512M Memory Stick Transcend,отт		46	6
1G MMCplus Transcend, отт		64	6
1G SD Flash Card 80xl, отт		65	6
1G CFlash card Transcend 80x,отт		68	6
256M USB2.0 T-Sonic 610 Flash MP3		77	6
1G USB2.0 T-Sonic 620 Flash MP3,отт		109	6
512M USB2.0 T-Sonic PHOTO Transcend		153	6

Наименование	грн.	у.е.	код
Материнские платы			
ALBATRON,ASRock,Elitegroup,DFI:-от	109	21	5
ASUS,ABIT,MSI,GIGABYTE,Intel:-от	120	23	5
ASROCK NFORCE3-A v1.0a;2DDR400-2GB	268	52	3
ASROCK K8NF4G-SATA2; mATX//2DDR400	319	62	3
ASROCK 939A8X-M,ATI 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 915PL7 MH-S; 915PL /2DDR400	355	69	3
ASUS K8N4-E,nForce4 FSB800/3DDR400	376	73	3
ASUS K8N4-E DELUXE ,nForce4,DDR 400	443	86	3
FOXCONN NF4UK8AA-8ERKRS , 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-8KS2; ATX//FSB1066	520	101	3
GIGABYTE GA-8I945P-G; i945 /4Dual	582	113	3
ASUS P5LD2-VM; mATX//FS81066/4Dual	592	115	3
ASUS P5LD2,i945P,FSB1066,DDR2 667	618	120	3
ASUS A8N-SLI,nForce4 SLI,DDR 400	644	125	3
ASUS P5LD2 Deluxe,i945P,FSB1066	767	149	3
FOXCONN 955X7AA-8EKRS2; I955X	824	160	3
ASUS A8N-SLI Deluxe,nForce4 SLI,DDR	824	160	3
ASUS A8N-SLI Premium,nForce4 SLI	881	171	3
ASUS P5WD2 i955X/ICH7R,4*DDR2 800	886	172	3
ASUS P5WD2 Premium i955X/ICH7R,4	1056	205	3
A8N32-SLI Deluxe 4*DDR400 Dual	1133	220	3
Жесткие диски IDE			
40-80Gb Seagate,WD,Samsung от	234	45	2
40-250Gb Seagate, WD, Samsung от	250	48	2
40-400GB Samsung,Maxtor,Seagate от	265	51	5
120-250Gb 7200 Seagate, WD, Samsung	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 Baracuda 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 Baracuda 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 ATA100 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	6
80.0Gb Samsung 7200 rpm,отт		60	6
Сменные диски			
40-56x Sony,Samsung,Asus,LG от	62	12	5
CD-R 52xAsus, Benq, от	78	15	2
CD-RW Asus,Sony,LG от	109	21	2
DVD 16/40 ASUS,LG от	109	21	2
TEAC,MITSUMI,NEC,LG,SONY,LITE ON,от	120	23	5
DVD+CDRW Asus,NEC,Sony,от	156	30	2
DVD+/-R/RW Asus,LG,BenQ,Nec,от	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, от	416	80	5
ASUS CD-RW5232/A5 QuieTrack Retail		24	6
ASUS CB-5216A - COMBO Retail,отт		31	6
ASUS DRW-1608P2S Retail		53	6
ASUS SDRW-0804P external slim,отт		132	6
MultiMedia			
16-32bYamaha,Creative,CMedia от	31	6	5
CREATIVE,C-Media , от	42	8	2
AverMedia305,307,BOX9 от	328	63	2
Aver TV Studio (Model 307P + FM)	376	73	3
Видеокарты			
4-128MB:MSI,ATI,Asus,GeForce от	42	8	5
GeForce:II,III,IV от 32-256DDR	151	29	5
ATI PCI-Exp Asus, Saphire,MSI, от	270	52	2
Nvidia PCI-Exp Asus от	276	53	2
PCI-E, ATI Radeon X550 128M 128bit	324	63	3
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
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

Наименование	грн.	у.е.	код
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, отт		400	6
Мониторы			
14-22,SONY,SAMSUNG,LG от	104	20	5
17"TFT,Samsung,SONY,Acer,Philips,от	1066	205	2
LCD15" LG 1530B	1134	218	5
LCD17" LG 1717S-SN	1201	231	5
17"TFT, SAMSUNG 710N	1201	231	5
LCD17" PHILIPS 190S6FS	1274	245	5
17"TFT, SAMSUNG 740N	1274	245	5
19" TFT Acer, Samsung, Sony,Philips	1420	273	2
17"TFT, SAMSUNG 730BF	1430	275	5
19"TFT, SAMSUNG 913N	1513	291	5
LCD19" LG 1950S-SN	1550	298	5
LCD19" PHILIPS 190S6FS	1571	305	3
LCD19" PHILIPS 190S6FS	1596	307	5
17"TFT, SAMSUNG 760BF	1607	309	5
Все виды TFT мониторов,15"-24" от	1664	320	5
19"TFT, SAMSUNG 930BF	1898	365	5
17" TFT NEC MultiSync 1770GX2, 8ms	2060	400	3
17"TFT, SAMSUNG 770P	2070	398	5
19"TFT, SAMSUNG 970P	2751	529	5
Модемы и сетевое оборудование			
GVC,Zyxel,Motor.Acorp от	47	9	5
D-LINK int, ext , от	78	15	2
ASOTEL K3D, R21+ Vector(GVC), от	192	37	2
ZyXEL OMNI MINI/NEO/UNO+подарок!,от	276	53	2
IDC 5614BXI,/VR, AOH, V.90 ext	463	89	2
Корпуса			
Bp 250-650W Power Master,Sweex, от	57	11	2
ATX Codegen,Enlight,KME,DTK 300W,от	114	22	2
Middle Tower ATX 350W JNC silver/bl	165	32	3
Прочее (комплектующие)			
ASUS WiFi-g PCI card w/Antenna,отт		25	6
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK от	182	35	5
Лазерные принтеры			
CANON, HP,EPSON , Samsung от	499	96	5
Xerox, HP,Canon, от	546	105	2
Сканеры			
BenQ Scan, Canon, HP, Mustec, от	224	43	2
Источники бесперебойного питания (UPS)			
Super Power VT525P, 625P, 800P,1000	198	38	2
MGE Nova 600 AVR 600VA 360W line	286	55	2
APC BK 500-1500 VA, от	307	59	2
Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры			
Стабилизатор KEBO 1000VA	113	22	3
УСЛУГИ			
Настройка и ремонт ПК	5	1	3
Ремонт+модернизация ПК	5	1	5
Ремонт, настройка, диагностика ПК			2
Настройка ПК			4
Продажа подержаных ПК			4
Продажа подержаных комплектующих			4
Продажа ов б/у			4
Изготовление ПК по заказу			4
Модернизация любых ПК			4
Бесплатные консультации по ПК			4
Ремонт ПК			4
Покупка комплектующих Б/У			4
Покупка компьютеров Б/У			4
Модернизация			
Любая модернизация	5	1	3
Модернизация с покупкой б/у компл-х	26	5	2
Замена старых ПК на новые			4
Модернизация любых ПК			4
Модернизация мониторов			4
Консультации по модернизации ПК			4
Покупка комплектующих Б/У			4
Покупка компьютеров Б/У			4
Замена старых ПК на новые			4
Ремонт			
Ремонт ПК			4
Настройка ПК			4
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Выделенные линии за 1 Гб	104	20	2
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)		0.25	1
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)		0.48	1
64Kb		116	1
512Kb		1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абоплате, в месяц			
Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09)	21	4	2
корточка 30вечеров&ночей(18-09+с,в)	47	9	2
Ночной Unlimited (02:00-06:00)		3	1
Домашний Unlimited (20:00-08:00)		7	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	ПрагмаТех (044-4575720, 4530258)	5
5	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	
6	Технопарк (044-2463490)	32

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№18-19 (232-233), 01.05.2006.
Тираж: 12 300. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2006.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

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

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев.
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко.
Сбыт: Елена Семенова, Оксана Квитка.
Экспедирование: Михаил Ковальчук.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «TV-ПРИНТ», тел.: (044) 464-7321
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768,
зам. № **2200**

ЧЕТВЕРТИЙ МІЖНАРОДНИЙ

КИЇВСЬКИЙ ФОТО ЯРМАРОК

18–21 травня 2006



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»

Міжнародний Виставковий Центр, Київ, Броварський пр.,15

ІНФОРМАЦІЙНА ПІДТРИМКА:
Chip, Digital News, Digital Photographer, Digital Photo&Video Camera, E-Photo, Foto&Video, Hi-Tech, Mobile News, МиК, Мир связи, Мой компьютер, Потребитель, ТЗ, ТВ-Парк, Фото Мир Украины, 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

фотоярмарок київ

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®Pentuim® 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® D inside™