# Мой компьютер игровой

№ 6(116)
Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307
9.02.2004

## Battle Engine aquila

## Hegemonia

## Магия Войны

### Тень повелителя

## Легенды Амлодов

www.hi-tech.com.ua

Hi Tech 2004

V МІЖНАРОДНИЙ ФОРУМ
СВІТ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ
3 - 6 БЕРЕЗНЯ 2004 року
виставковий комплекс одеського порту

- Інформаційні технології, системи зв'язку і телекомунікації
- Комп'ютерні системи та програмне забезпечення
- Обладнання для офісу та дому
- Інтелектуальні технології
- Конференція "Високі технології в керуванні підприємством"
- Спеціалізована виставка поліграфічних технологій "PrinTech 2004"
- Друга всеукраїнська виставка-конкурс «Високі технології в освіті»
- Конкурс веб-дизайну "Web-Tech 2004"

Виставочний цен-тр «Одеський Дім»
вул. Маршала Жукова 7, офіс 1,
м. Одеса, 65014, Україна

т/ф: (0482) 37 - 17 - 37, (048) 728 - 84 - 94
e-mail: expo@expohome.com.ua
www.expohome.com.ua, www.hi-tech.com.ua

# 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»
**Ив.-Франковск**
✓ ЧП Кудрай, ул. Гаркуши, 2, к.415
**Киев**
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный супермаркет «Буква»
✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ООО «Пирс», пл. Дружбы Народов, 2-а, тел. 4647400, 4188976
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
**Кировоград**
✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
**Крым**
✓ **Севастополь** — киоски «Союзпечать»
*Мелкооптовые филиалы Крымторгпрессы:*
✓ **Симферополь** — ул. Фрунзе, 41
✓ **Евпатория** — пр. Победы, 39, 1 подъезд, цокольный эт.
✓ **Керчь** — ул. К.Маркса, 9, кв.5
✓ **Севастополь** — ул. Новороссийская, 16, цокольный эт.
✓ **Феодосия** — ул. Гарнаева, 77, 1 эт.
✓ **Ялта** — ул. Пироговская, 4, гост. «Авангард», к.116
**Луганск**
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
**Львов**
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
**Мариуполь**
✓ Киоски «Союзпечать»
**Николаев**
*Торговые лотки:*
✓ ул. Советская
✓ Супермаркет «Сельпо»
✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
✓ рынок на ул. Дзержинского
✓ рынок «Северный»
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
**Одесса**
✓ киоски «Одессагорпресса»
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
*Оптовая продажа:*
✓ ул. Костанди, 100
**Полтава**
✓ киоски Полтавского почтамта
✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118
**Сумы**
✓ Укрпочта
**Тернополь**
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
**Харьков**
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»
**Херсон**
✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
✓ киоск, бул. Мирный, 5
✓ киоск, ул. Железнодорожная
**Хмельницкий**
✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
**Черновцы**
✓ киоски «Укрпочта»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении или банкомате **ПриватБанка**, а также по бесплатному круглосуточному телефону по Украине **8-800-5000030** за наличный и безналичный расчет или по пластиковой карте. Более подробную информацию можно получить на сайте **www.privatbank.com.ua**

СПОНСОР КОНКУРСУ
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ"
У ЛЮТОМУ 2004

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

ПОДРОБИЦІ ПРО ПРИЗИ У НАСТУПНОМУ НОМЕРІ

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

## Список статей

1. $Vanger$.
Painkiller, стр. 7.
2. Александр GLUKK.
Легенды Аллодов, стр. 8-9.
3. Saint Daemon.
Battle Engine Aquila, стр. 10-11.
4. DAVERT.
Haegemonia, стр. 12-13.
5. Андрей M. aka SCRATCH.
Магия Войны, стр. 14-15.
6. Алексей TYP aka leprecon.
Nascar Thunder 2004, стр. 16-17.
7. Талер+Талер.
Тень Ворона, стр. 18-19.
8. Алексей TYP aka leprecon.
Harry Potter — Quidditch World Cup, стр. 20-21.
9. Кирилл ТАЛЕР.
Сфера Судьбы, стр. 22-23.
10. Сергей ЦЕРУЛЬКЕВИЧ aka Скорпион.
SirTech, стр. 24-25.
11. Том/Doc/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 26-27.
12. Алексей ДРОЖЖИН.
Часы на память, стр. 28-29.

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

| | |
|---|---|
| 1 | 7 |
| 2 | 6 |
| 3 | 8 |
| 4 | 8 |
| 5 | 8 |
| 6 | 7 |
| 7 | 6 |
| 8 | 7 |
| 9 | 7 |
| 10 | 6 |
| 11 | 6 |
| 12 | 7 |

*ДЗВР постепенно приходит в себя. Кабинет Rand'а превращён в музей, в кабинете Kertis'а появились цветы (!!!), Талер уже нашёл тайный вентиляционный ход между кабинетами Kertis'а и Glukk'а, и теперь его юзает, а непримиримый борец со злом Iepreccon натворил... Впрочем, читайте!*

## Кошка гуляет сама по себе

В Сети появилась неофициальная информация о том, что компания **Electronic Arts** приобрела права на создание игры по мотивам художественного фильма *Catwomen*, над съемками которого работает киноконцерн *Warner Bros.* Распространителем этих слухов является популярный западный игровой портал *Computer and Video Games* (**http://www.computerandvideogames.**

**com**), сотрудники которого утверждают, что к ним данная информация пришла «из источников внутри Electronic Arts». Фильм, главную роль в котором будет играть популярная актриса *Хэлли Берри*, должен появиться на экранах уже летом этого года. А вот об игре не известно ровным счетом ничего, кроме одной единственной подробности: непосредственной разработкой игры займется британская компания **Argonaut**, которая довольно долгое время сотрудничала как с Electronic Arts, так и с Warner Bros. Ну что ж, будем надеяться, что информаторы Computer and Video Games в самом ближайшем будущем порадуют нас новыми сведениями, касающимися данного проекта — и, конечно, будем ждать официального анонса.

## Из города в замок

Компания **Silicon Ice Development** объявила о своем решении перевести разработанную ими модификацию к третьему «Квейку» **Urban Terror** — кстати говоря, пользующуюся довольно большой популярностью у игроков в Q3 — на технологию сетевого шутера **Wolfenstain: Enemy Territory**. Если планы разработчиков воплотятся в жизнь, то Urban Terror станет самостоятельным проектом и не будет требовать для запуска оригинальной версии Quake 3. Но при этом он все так же будет распространяться абсолютно бесплатно. В данный момент идут переговоры между Silicon Ice Development и **id Software**. Будем надеяться, что они закончатся успешно, и в самом ближайшем будущем Urban Terror обретет самостоятельную жизнь.

## Проба мира

Радостная новость для всех, кто ждет выхода *глобальной онлайновой RPG* **World of Warcraft**, пришла к нам недавно из офиса компании **Blizzard**. Разработчики наконец решили, что созданный ими мир

уже готов принять на свои просторы первых жителей, и объявили о наборе бета-тестеров. Первыми счастливчиками, которые будут допущены в мир «Варкрафта», станут несколько тысяч жителей США и Канады, которые будут выбраны случайным образом из общего потока желающих. Впоследствии разработчики планируют увеличивать число тестеров по мере необходимости. Так что если вы устали ждать, можете попытать счастья и подать заявку на участие в тестировании. А вдруг повезет, и именно вы войдете в группу счастливчиков, ко-

торые вступят в игру во втором туре тестирования. Форму заявки можно найти на официальном сайте разработчиков (**http://www.blizzard.com/register/wowbeta/index2.shtml**). Если вы таки решитесь на этот шаг, имейте в виду, что ваша машина должна соответствовать следующим требованиям: процессор с частотой не ниже 800 МГц, 256 Мб оперативной памяти, видеокарта класса GeForce 2 и не менее трех гигабайт свободного места на жестком диске.

## «Корсарам II» — быть!

Поклонники прекрасной игры «**Корсары**», созданной известной московской компанией «**Акелла**», наверняка помнят те чувства разочарования, испытанные ими после того, как ожидаемая вторая часть игры резко поменяла название и саму концепцию, представ перед нами в виде «*Пиратов Карибского моря*». Все вы помните и о том, что в «Пиратах» не было реализовано и половины фич, которые разработчики намеревались вставить во вторых «Корсаров». И вот, совершенно неожиданно «Акелла» выступила со следующим заявлением.

«По настоянию общественности и по собственному горячему желанию мы приступили к разработке «Корсаров II», и они бу-

## Условия конкурса
### «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

**ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126**
**г. Киев-126, а/я 570/8, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

**Для участия в конкурсе впишите свои данные:**
**№6**
Ф.И.О._____
Почтовый адрес_____
(телефон)_____

дут такими, какими они задумывались изначально. Игра будет ориентирована на отечественных игроков и соединит в себе как то, что намеревались вложить в нее мы, так и

то, что хотели бы в ней видеть наши поклонники. Бесконечные запросы и настоящие e-mail-бомбардировки убедили нас в том, что «Корсаров II» действительно имеет смысл выпустить — уж слишком много людей ждали именно эту игру, именно продолжение первых, теперь уже легендарных «Корсаров». Релиз между тем не за горами — выход игры запланирован на начало весны 2004 года — то есть ждать осталось совсем недолго...»

Так что, как видите, все-таки бывают в жизни и приятные моменты. Кто из вас рассчитывал на то, что после выхода «Пиратов Карибского моря» разработчики решат вернуться к «Корсарам II»? Думаю, что никто. А оно вон как получилось. Так давайте же пороемся в памяти и вспомним, чем сотрудники «Акеллы» обещали нас порадовать во второй части своего шедевра. Ну, во-первых, нам предложат на выбор одного из двух героев. Вы сможете играть либо за храброго капитана Блейза, либо за красавицу Беатрис. Во-вторых, вам предоставляется практически полная свобода действий: вы можете, поступив, например, на службу одной из европейских держав, пройти нелегкий путь от простого капитана до адмирала, захватив при этом не одну колонию, или вообще завершив игру захватом всех островов архипелага. С другой стороны, ничто не мешает игроку вообще не «при-

писываться» к какому-либо государству, а заниматься своими делами, торгуя разнообразными товарами, разбойничая и захватывая города не во славу какой-то далекой страны, а исключительно себе во благо. Вариантов развития событий — масса: «Корсары II» сочетают в себе множество тактических, стратегических и ролевых аспектов. Ну, а что же говорят о своем возрожденном из пепла детище сами разработчики?

«На данный момент разработчики выделяют в «Корсарах II» следующие основные особенности:

✓ органичное сочетание элементов нескольких жанров. При этом главным аспектом игры являются морские путешествия и сражения на парусных кораблях;

✓ огромный мир, полный приключений и пиратской романтики. Карибский бассейн XVII века, шелест волн за бортом, крики чаек, живописные закаты, сияющий клинок, верные друзья, коварные враги и славный грабеж зазевавшихся мореходов-неудачников — все, что встретит игрок на своем пути, трудно и перечислить;

✓ максимум свободы. В игре нет ни одного пути, которому герой должен следовать в обязательном порядке. В рамках сюжетных линий вы вольны делать все что угодно: игрок может выступить в роли капитана военного корабля в составе флота одной из стран или же побыть в шкуре кровожадного пирата, наводящего ужас на окрестные воды; стать преуспевающим торговцем и водить караваны из колонии в колонию или построить свое собственное государство, захватывая береговые поселения;

✓ два игровых персонажа: рубаха-парень Блэйз и рыжая бестия Беатрис;

✓ уникальная система развития персонажа. Ваш персонаж обладает всевозможными умениями и способностями, и с получением опыта эти навыки развиваются, прогрессируют, растут. Распределяя полученные во время игры очки опыта, вы сможете в итоге «воспитать» такого героя, какой вам по душе — опытного торговца, профессионального безжалостного «мясника» или гениального лоцмана;

✓ эпические морские сражения: в бою сможет принять участие до 8-ми кораблей одновременно. В разгар баталии игроку предстоит творить настоящие чудеса, управляя судном и отдавая приказы судам своей эскадры. Разнообразные боеприпасы, имеющие особое тактическое назначение, различные характеристики кораблей, вносящая свои коррективы капризная морская погода — все это превращает морские бои в настоящее искусство;

✓ система найма и развития офицеров, главная задача которых — командовать кораблями эскадры игрока и захваченными колониями;

✓ усовершенствование корабля и создание собственной эскадры. В процессе игры вам придется улучшать вооружение собственного судна, а затем и регулярно менять его на более мощное;

✓ захват колоний. Уничтожив форт, защищающий европейскую колонию, и захватив поселение, игрок может назначить одного из своих офицеров губернатором, и пользоваться в дальнейшем колонией как своей базой для ремонта судов и пополнения запасов;

✓ возможность игры за различные государства. В игре представлены четыре европейские державы, поступив на службу к которым, игрок сможет выполнять задания и получать звания, продвигаясь по карьерной лестнице;

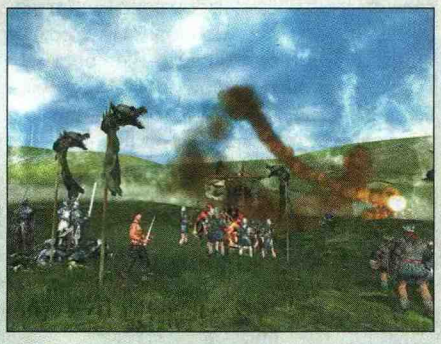
✓ торговая система. Возможность импорта и экспорта товаров позволит игроку сколотить целое состояние на торговле более чем двумя десятками видов товаров;

✓ система генерации квестов. Игровые персонажи будут постоянно выдавать вам различные задания: герой никогда не окажется в ситуации, когда делать, по большому счету, абсолютно нечего. Суть и сложность заданий варьируется в зависимости от репутации персонажа игрока, его умений и способностей».

Как вы сами можете видеть, нам есть чего ждать. Ну а если вы хотите знать больше, заходите на официальный сайт «Корсаров II» (**http://www.akella.com/k2/**).

## Наши герои

Постоянные читатели нашего издания наверняка помнят обзор демо-версии интереснейшего проекта николаевских разработчиков, который был опубликован в одном из прошлогодних номеров. Я имею в виду игру



«**Восхождение на трон**», разрабатываемую компанией **DVS**. Те из вас, кто был нашей *ярмарке «Игроград»*, могли даже воочию увидеть эту игрушку и пообщаться с разработчиками. И вот на днях к нам пришло радостное известие: DVS удалось найти издателя для своего проекта (им стала компания **1C**), и на прошлой неделе состоялся официальный анонс игры. Ну а для тех, кто слышит об этой игрушке впервые, вкратце расскажу, о чем же, собственно, идет речь. «Восхождение на трон» представляет собой

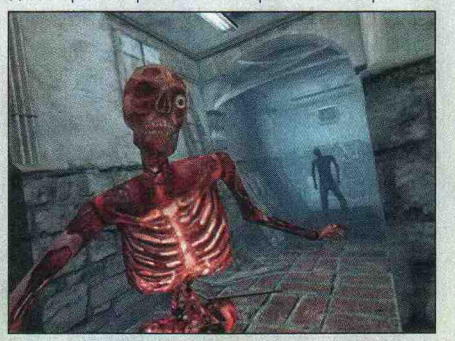
довольно непривычную и интересную смесь *классической пошаговой стратегии, адвенчуры и ролевой игры*, действие которой происходит в фэнтезийном мире. Главный герой игры пускается в долгое, пол-

ное смертельных опасностей путешествие в надежде вернуть себе трон своей страны, из которой он был изгнан недоброжелателями. Для того чтобы добиться своей цели, ему придется побывать на трех огромных материках, выжить в сотнях кровопролитных боев, собрать собственное войско, овладеть различными школами магии, найти друзей и победить врагов. В игре вас ждет интересный сюжет, в котором нашлось место любви и ненависти, предательству и мести, благородству и подлости. Также вас ждет действительно удачное (и это не пустые слова!) сочетание совершаемых в режиме реального времени путешествий по игровой карте и тактических походовых боев в стиле *Heroes of Might and Magic*. Причем, в отличие от «Героев», в «Восхождении на трон» вы сможете в полной мере насладиться величием своей армии. Если в нее будет входить, скажем, двадцать циклопов, то все двадцать будут стоять рядом с вами на поле боя. Вам придется изучать достоинства и недостатки таких типов бойцов, как Пилигримы и Прокаженные, Колоссы и Ассасины и т.д., и т.п. Причем следует заметить, что большинство ваших бойцов имеют, помимо стандартных, еще и дополнительные боевые характеристики, что делает тактические схемы максимально разнообразными, а сами битвы — интересными, непохожими одна на другую. Но и это еще не все. Главный герой будет принимать самое непосредственное участие в битве, и его гибель приведет к окончанию игры. Что сюда еще можно добавить? Нелинейный сюжет? Огромный игровой мир? Движок, поддерживающий самые современные эффекты? Все это имеется. Все это и еще многое другое. Выход игры намечен на четвертый квартал этого года. Ждем с нетерпением.

## За чертой сознания

Компания «**Новый диск**» объявила о заключении соглашения с чешской фирмой

**Zima Software** на издание в странах СНГ *приключенческого хоррор-экшена* **Bloodline**. В этой игре вам предстоит вжиться в роль молодого адвоката Джима Карта, расследующего серию убийств, происходящих в очень и очень странном санатории, которым заведует таинственный доктор Браун. Сюжет игры изобилует многочисленными и непредсказуемыми поворотами. По мере продвижения к своей цели Джиму придется разгадать множество ужасных тайн и побывать в самых неожиданных местах. История, начинающаяся как детектив, очень быстро переносит нас в область мистики, балансирующей на грани горячечного бреда. Для того чтобы разобраться в сложившейся ситуации, нашему герою придется путешествовать не только в пространстве, но и во времени. Начав расследование в частной английской клинике в 1963 году, Джиму вскоре придется побывать в концентрационном лагере 1944 года, бороться за свою жизнь в темных переулках Лондона 1887 года — и это далеко не полный перечень. Но куда бы ни занесла злая судьба нашего виртуального протеже, везде его будут подстерегать толпы кровожадных монстров и изощренные ловушки. Только не надо думать, что нас ожидает обычный, пусть даже и мрачный шутер. Bloodline находится на стыке таких жанров, как FPS, RPG и adventure, и умение решать логические задачки в ней не менее важны, чем навыки быстрой и меткой стрельбы. Кроме того, огромную роль будет играть правильная прокачка персонажа, которая, собственно, и определит ваш стиль прохождения игры. Ну а напоследок следует также упомянуть о четырех возможных концовках. Причем, к какому именно финалу вы придете, будет зависеть от огромного количества факторов, в том числе и от того, насколько полно вы будете выполнять квесты, найдете или не найдете вы тот или иной предмет, как пообщаетесь к невзрачным с виду NPC и т.д., и т.п. Русская версия игры должна появиться в продаже в апреле этого года, а вот когда этот незаурядный проект появится на остальной территории земного шара, пока что неизвестно, так как разработчикам до сих пор не удалось найти мирового издателя.



## Антиугонщик

Компания **Activision** анонсировала PC-версию игры **True Crime: The Streets of L.A.** Данный проект изначально разрабатывался для «приставок нового поколения», однако с некоторых пор по Интернету поползли упорные слухи о том, что разработчики изначально планировали портировать игру на PC. И вот слухи подтвердились. Создателям True Crime: The Streets of L.A. явно не давали спать лавры «великого автоугонщика» — *Grand Thief Auto*, и они решили сделать так же, но только лучше. Ну что ж, желание похвальное. В True Crime нам придется играть за лос-анжелесского полицейского Ника Канга, борющегося с преступностью на улицах родного города. Собственно, сам игровой процесс мало чем отличается от того, что мы видели в GTA: нам предстоят автомобильные погони, перестрелки и (внимание!) великолепно выполненные рукопашные схватки. Пожалуй, введенный разработчиками элемент файтинга и является главным отличием этой игры от Grand Thief Auto. Причем разработчики не поскупились и наняли для озвучки персонажей таких известных актеров, как Кристофер Уокен, Гэри Олдман, Майкл Мэдсен, Рассел Вонг и Мишель Родригес. Так что если вам нравится GTA и вы любите файтинги, возможно, вам следует обратить внимание на этот проект. Релиз PC-версии True Crime: The Streets of L.A. намечен на весну этого года. Ждем-с.

## Шутера сбрасывают скорость

Недавно в Сети появилась информация о том, что релизы ожидаемых многими игр **Painkiller** и **Breed** откладываются. Теперь выхода мрачного жестокого шутера, в котором нам в роли Даниэля Гарднера придется сражаться с толпами адских созданий в загробном мире, не имеет смысла ждать раньше 12 апреля этого года. Ситуация с амбициозным Breed`ом обстоит еще хуже. 20 февраля появится только германская версия этой игры, а о дате мирового релиза абсолютно ничего не известно. Причем ни в одном, ни в другом случае разработчики ни словом не обмолвились о причинах, заставивших их отложить выход столь ожидаемых проектов. Ну что ж, будем ждать и надеяться, что эта отсрочка пойдет играм на пользу.

ПрагмаТех
Купівля/Продаж/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНИХ
Комп'ютерів, комплектуючих та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборзька,41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15

# $Vanger$ PAINKILLER

**Разработчик:** People Can Fly
**Издатель:** DreamCatcher Interactive
**Жанр:** FPS
**Статус:** пре-альфа
**Системные требования:**
✓ **разработчики рекомендуют:** 2 Гц/512/Radeon 9600;
✓ **у меня на:** Athlon 3200+ Barton/512/Radeon 9000 шло очень хорошо
**Дата релиза:** второй квартал 2004 года

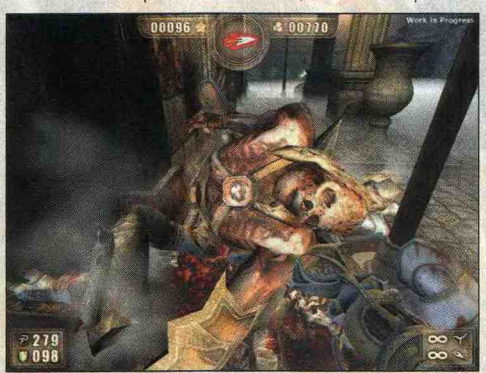
First Person Shooter... Стрелялка... В мире игр этот жанр можно сравнить с попсой. И там, и там профессиональные данные не важны, главное, чтобы хорошо выглядело. А вы знаете, сколько полигонов на каждой модельке? У-у-у... А вы знаете, сколько квадратных сантиметров ткани пошло на лифчик для [вырезано бдительной цензурой]? У-у-у...

Но в рамках этого жанра, как ни странно, иногда появляются замечательные игры, чего о попсе не скажешь. (Хотя смотря что называть попсой — я слышал, как этим словом обзывали Iron Maiden, а от таких заявлений и до «Вангеры — отстой!» недалеко...) И вот опять на горизонте виднеется что-то новое. Со странным названием Painkiller. И в руках появляется диск с очень ранним билдом. Нет, демка выйдет в феврале. А то, что можно найти на очень некоторых лотках, — это релиз для прессы. Собственно говоря, а вы что читаете ☺?

И чем же порадуют нас братья-славяне?.. Я еще не представил? People Can Fly, группа польских разработчиков, многие из участников которой делали «Горький 17». А вот сейчас принялись за шутер. Сюжет у него, мягко говоря, невнятный. В принципе, нам предстоит бороться за свое «очищение» и попадание в рай. Что предполагает ориентацию на светлую сторону. Но не все так просто. Вместо New game в меню игры стоит *Sign the pact*, а после определенного количества убийств/забранных душ можно превращаться в страшного и ужасного монстра. Немного не стыкуется, правда? Хотя лично мне силы, обычно называемые темными, симпатичны больше...

С чего бы начать восхваления ☺? Пожалуй, с графики. Да, заметны некоторые глюки, да, кое-где текстуры просто отключаются, да, многие фичи пока что недоступны, но... Графика воистину на уровне 2004-го года. Например, я долго любовался надписями на памятниках и фамильных склепах. Большинство из них, конечно, повторяются, но качество их исполнения очень высокое. Повешенные — многие из них с обгложданными ногами... О таких банальных прелестях, как тщательно прорисованные, заплесневевшие черепа скелетов, и говорить не хочется. В общем, чрезвычайно симпатично. А какие витражи в костеле! М-да. И над всей этой красотой сверху справа надпись *Work in progress*. Конечно, кардинальных улучшений ждать не приходится, но я не сомневаюсь, что графика станет еще совершеннее.

Дальше я буду обливать тоннами меда (и ехидной ложкой дегтя) то, без чего любая графика красива не больше, чем мумия Нефертити. Физика в игре на высоте. Жаль, конечно, что журнал не резиновый, да и видеофрагменты в него вставлять нельзя ☺, а то бы вы увидели... Как выпрыгивает из могилы скелет-рыцарь, и как он отлетает назад, разваливаясь на части после залпа дробовика. Как у него из руки выпадает меч, проворачивается в воздухе, ударяется о надгробие, отлетает и приземляется. Как после попадания гарпуна, редкая сволочь не перелетает через середину Днепра ☺. Естественно, летят трупы врагов в вашем направлении. Как от точного выстрела из коломета, болтается пришпиленный к столбу зомби. А ложка дегтя, — во-первых, плохо реализована сила трения. Нет, я все понимаю, но соскальзывать даже с крышки гроба — это перебор. Во-вторых, невнятные прыжки. Если поэкспериментировать с запрыгиванием на невысокие предметы (ну гробы те же), то можно перепрыгнуть и через трехметровую стенку...




К аудиоряду нет никаких претензий. Музыка на каждой карте специфическая, под уровень. И даже для мультиплейерных карт есть свои треки. А спецэффекты заслуживают отдельного слова. Хотя бы на кладбище — причитания, сменяющиеся захлебывающимися криками, ровный гул богослужения, рев какого-то зверя, по звуку очень напоминающий циркулярную пилу... Все это нагнетает атмосферу до такой степени, что начинаешь менять пушки, чтобы знакомые клики по смене оружия хоть как-то успокаивали.

Оружие в игре тоже не из обычных. Первым в списке идет... *PainKiller*. Эта вещь состоит из двух частей: Pain — что-то вроде монстрокосилки, и Killer — энергетический гарпун. Воткнулся в кого-нибудь — хорошо. Не воткнулся — от вас к нему протягивается мощный энергетический луч, которым приятно резать слабеньких врагов. Все для блага человека, все для удобства человека... Дробовик с подствольным замораживателем, коломет с подствольным гранатометом, ракетница с подствольным пулеметом — оставшиеся из представленных в демке пушек оригинальностью идеи не отличаются (даже коломет), а вот реализацией... Как вам, например, кулер на ракетнице ☺? Или манометр на коломете?

Геймплей... Врагов довольно много, но их уничтожение не безбашенное. Атмосфера совершенно не та. Тут все жестче и серьезнее, чем, скажем, в «Сэме». Уровни обширные, но передвигаться по ним можно лишь раз и навсегда установленным маршрутом. Причем не перебив всех на данном отрезке, дальше не пройти. Хорошо, что для нахождения снykавшихся врагов, наверху расположен компас. Присутствует здесь и *bullet time*. Он очень удобен при изничтожении быстрых врагов, например, ведьм на метлах.

А еще есть замедление времени. В особо опасных местах темп игры притормаживается сам по себе. Сервис, однако...

В течение всей игры меня не покидало ощущение легкого дежа-вю. Знакомы были и монстры, и сам стиль... И только на второй карте до меня дошло. Кто-то меня постоянно бил, причем найти противника я не мог. В конце концов, я обнаружил двух зомби, стоящих на лесах уровня второго этажа. И тут я вспомнил. Quake! E1M3. Там тоже в одном из коридоров на подвешенных к потолку площадках находились огры. Эх, времечко...

Да, геймплей, по крайней мере, демки похож на квэйковский. Причем первого Q. Со странным оружием, странными противниками и практически без сюжета. А так как, повторюсь, демка сделана для прессы, то можно ожидать подобный стиль и в финальной версии. По крайней мере, на это очень хочется надеяться.

Александр GLUKK

# Легенды Аллодов

**Жанр:** RPG/strategy
**Разработчик:** N-Game Studios
**Издатель:** отсутствует
**Системные требования:** Pentium 3 950 МГц, 256 Мб ОЗУ, графический 3D-ускоритель AGP 4x, 64 Мб видео-ОЗУ, звуковая карта

Для установки «Легенд Аллодов» на вашей машине должна быть проинсталлена игра **Dungeon Siege**, пропатченная до версии 1.1.60

Аллоды... Маленькие островки спокойствия в кипящем море громыхающей стали. Место, где ты — царь и бог, и никто, не покрытый шрамами барон с севера, ни родовитый герцог с юга, ни даже сам король не смогут переступить черту, отделяющую твой маленький аллод от их необъятных владений. Но стоит тебе самому переступить эту грань, и все изменится. Ты царь и бог только в пределах своих владений. Сделай шаг в сторону — и ты никто. Хуже нищего, просящего подаяния у городских ворот. Хуже волка, гонимого по лесу захлебывающимися от лая собаками. Аллоды... Маленькие островки спокойствия в безбрежном море предательства и лжи.

Аллоды... Маленькие островки спокойствия в кипящем море Хаоса. Место, где ты — царь и бог, и никто не может противиться твоей власти. Она безгранична, как Хаос, окружающие твои владения. Здесь нет никого, кто мог бы хоть чем-то угрожать твоему спокойствию. Ты знаешь, а вернее, смутно помнишь, что где-то там, за многими тысячами километров бурлящего безумия, живут другие. Такие же, как ты. Такие же гордые, могущественные и недоступные. И они так же, как и ты, прочно привязаны к своему аллоду. Они дают вам власть, а вы взамен даете им жизнь. Именно благодаря тебе и подобным тебе существуют эти островки спокойствия. Аллоды... Последняя надежда человека в этом умирающем мире.

Аллоды... Легенда российского игростроения. Кто из вас хотя бы ненадолго не окунался в волшебный, ни на что не похожий мир, созданный разработчиками из московской студии Nival Interactive? «Аллоды» неуловимым образом отличались от других игр, относимых к жанру фэнтези. Их мир не похож на вселенные, создаваемые западными отцами фэнтези. Но ровно так же он не имеет ничего общего с работами наших отцов, пытающихся возродить национальный колорит и заманивающих нас в псевдославянские миры. Он живет сам по себе. Ведь аллоды — это островки спокойствия... Где? Тут уж решайте сами.

В апреле 1998 года увидела свет игра «**Аллоды: Печать тайны**», в которой мы впервые узнали о мире аллодов. Мире добром и злом одновременно. Мире, где жизнь сотен существ зависит от настроения Великого Мага. Мире, тайны которого только предстояло открыть. Тогда, в конце девяностых, разработчики делали только первые шаги, на ощупь, несмело экспериментируя с жанрами компьютерных игр. Это сегодня никого не удивишь коктейлем из ролевого симулятора с элементами пошагового квеста, а тогда смесь RPG с реалтаймовой стратегией казалась довольно необычной и, что самое главное, непривычной. Но ребята из «Нивала» — не те люди, которые хотят как лучше, а делают как всегда. Им удалось расшевелить инертную геймерскую аудиторию и увлечь многие тысячи людей во всех уголках земного шара в свой безумный и непривычный мир.

А что же дальше? А дальше был 1999 год и игра «**Аллоды II: Повелитель душ**». И снова «Нивал» оказался на высоте. Действие «Повелителя душ» не выродилось, как это, к сожалению, часто бывает, в набор новых миссий, скрепленных невнятным сюжетом. События второй части «Аллодов» разворачиваются на другом острове, отягощенном своими собственными проблемами. А новые персонажи получились такими живыми, самобытными и абсолютно не похожими на своих предшественников из первой игры, что создавалось впечатление, будто над ними работали абсолютно другие люди. И это правильно: новый мир, новые люди, новые проблемы, новая игра. И все-таки это были «Аллоды». Все те же «Аллоды». Все тот же мир, расколотый на множество островков, отчаянно сопротивляющихся нашествию Хаоса.

Но и это еще не все. «Нивал» не желал останавливаться, продолжая свои смелые эксперименты. И результатом их стараний становятся «**Проклятые земли**». Новые приключения в мире «Аллодов», абсолютно не похожие на предыдущие части. «Нивал» был, пожалуй, первым, по крайней мере, среди российских разработчиков, кто решился привнести в свою игру то, что сейчас называется stealth-элементами. Добавив их к уже ставшей привычной (во всяком случае, для поклонников «Аллодов») смеси RPG и стратегии, разработчики вывели свое детище на кардинально новый уровень. Не хочу бросаться громкими словами и кричать о том, что именно «ПЗ» стали лучшей игрой серии, фанаты предыдущих частей со мной не согласятся и будут по-своему правы, но невозможно не признать тот факт, что «Проклятые земли» предоставили нам многообразие тактических решений, которого не было в первых и вторых «Аллодах».

Ну а дальше, дальше!!! Сотни, тысячи, десятки тысяч людей на протяжении нескольких лет исследуют одинокие островки, дрейфующие по морям Хаоса. Сотни, тысячи, десятки тысяч людей выискивают новые способы убийства троллей и решают проблемы друидов и некромантов. Они живут в этом волшебном мире и ждут. Да, ожидание — нормальное состояние для геймера, и все-таки привыкнуть к нему очень тяжело, особенно если ждешь продолжения своей любимой игрушки. И разработчики прекрасно об этом знали. Небольшая компания девелоперов из российского города Обнинск, носящая название **Avalon Style Entertainment**, при активной поддержке Nival'a, без помпы и громкой рекламы начала работу над дополнением ко вторым «Аллодам», проходившем в диздоках под названием *«Аллоды 2,5»*. Вскоре, правда, аддон приобрел более солидное название и стал гордо именоваться «**Аллоды 2: Слуга**

КОМТЕХСЕРВІС
комп'ютери та кондиціонери
у кредит на вигідних умовах
за самими НИЗЬКИМИ цінами
Гарантія 3 роки!
LG, Samsung, Mitsubishi
Ел Джи, Самсунг, Мітсубісі
Дзвонить!
236 88 00
www.ktc.com.ua

**Тьмы**», и вот он-то, как, впрочем, и положено всякому аддону, являлся прямым продолжением вторых «Аллодов». Однако продолжением не простым. Именно в «Слуге Тьмы» разработчики намеревались поставить игрока перед очень важным моральным вопросом: что лучше, уничтожить небольшую группу людей и дать остальным жить так, как они привыкли, или спасти всех, подарив спасенным ужасы рабства. Слугой какой из сторон Тьмы ты станешь? Что принесешь тем, кто доверяет тебе свою жизнь и свободу? Что получишь от этого сам? К сожалению, по неизвестным мне причинам работа над «Слугой Тьмы» так и не была завершена. Avalon Style свернула проект. Однако сила «Аллодов» была настолько велика, что сама мысль о том, что продолжение не выйдет, была ненавистна поклонникам этого сериала. С разрешения разработчиков группа энтузиастов пытается в данный момент возродить аддон, правда, на этот раз на некоммерческой основе. Если вам интересно, как продвигаются дела, заходите на сайт проекта «**Аллоды по-вампирски**» (**http://www.vamp.restoration.ru**) и читайте, смотрите, общайтесь.

А мы пойдем дальше. Ибо «вампиры» были далеко не единственными, кто не хотел смириться с тем, что «Проклятые земли» станут последним проектом в мире «Аллодов».

Около двух лет назад интернациональная команда, именуемая **N-Game Studios**, решила внести свою лепту в развитие вселенной «Аллодов». В качестве технической базы для новой игры был выбран движок *Dungeon Siege*, который его создатели, как вы, конечно, знаете, разрешили использовать для разработки некоммерческих продуктов. Есть движок и есть мир, в котором будут разворачиваться события. Есть группа энтузиастов, которые знают, чего хотят геймеры. Что еще надо? Только садиться и работать.

Кого из нас не посещала мысль о создании собственной игры, которая вберет в себя весь опыт предыдущих поколений и станет, как минимум, лучшей в своем жанре, а то и вовсе займет достойное место рядом с такими шедеврами, как Fallout, Doom и Warcraft. Для одних из них собственная игра так и осталась мечтой. Другие набирали команды, перелопачивали горы книг по C++ и 3D Max'у, писали сценарии и рисовали скетчи. А потом откладывали наработки в ящик стола в надежде вернуться к ним когда-нибудь потом, а то и вовсе забывали о безумной мечте, переключившись на решение других, более насущных проблем. И возможно, потому что очень многие прошли через это, отношение к любительским проектам в геймерских кругах не то что бы негативное, а скорее снисходительное. Ну-ну, игру сделать хотите? Без опыта, без профессионалов, без финансирования? Ну-ну, давайте. Я вот тоже хотел... Что может последовать за этими фразами, я думаю, понятно каждому. Но здесь у нас несколько иной вариант. Проект «**Легенды Аллодов: Наследие Некромансера**» живет. И живет, должен вам сказать, довольно неплохо. Так что добро пожаловать на аллод Язес, в 777 год Эры Аллодов.

«Весной 777 года все земли, подвластные короне Язеса, были объяты великой радостью. Ибо с падением темной силы Урда, злые чары, что долгие годы властвовали над аллодом, наконец рассеялись. В Каарге при большом стечении народа был коронован Иглез, чье право быть владыкой Язеса признавало как большинство аристократических семейств, так и простой люд, среди которого новый король пользовался куда большей популярностью, нежели его предшественники...». Новый король, новая эра, новая эпоха. Что принесет она жителям Язеса? Похоже, что ничего хорошего. Непродолжительное процветание, начавшееся со вступлением на трон Иглеза, вскоре было нарушено тяжелой и затяжной войной с орками. Огромной армии удалось отбить у варваров захваченные ими территории, однако потери, понесенные рыцарями, свели все их достижения на нет. Небольшими группами, а то и поодиночке возвращались на родину победители, неся в сердцах горе и печаль, ибо победа была более чем сомнительной. Нищие, измученные затяжной войной и долгой дорогой, появлялись они в дешевых тавернах, избегая встречаться взглядом с окружающими. Именно в одного из участников этой бесславной кампании, молодого рыцаря *Rango*, нам и придется перевоплотиться, чтобы написать своим мечом новую страницу в истории Язеса.

Движок Dungeon Siege наложил заметный отпечаток на игру. Разработчики переделали только интерфейс, максимально приблизив его к тому, к которому привыкли поклонники оригинальных «Аллодов». Во всем же остальном перед нами DS. Персонаж обучается владеть именно тем оружием, которое в данный момент использует. Управление — одни в один повторяет Dungeon Siege. Графика... Может, немного улучшена, но это не очень заметно. И все же, с самого первого момента понимаешь, что перед тобой именно «Аллоды». Лично мне до сих пор не понятно, каким образом ребятам из N-Game удалось воссоздать эту неуловимую атмосферу границы между Востоком и Западом, которой отличались оригинальные «Аллоды». Как в шкуру, пусть красивого и популярного, но все-таки hack-n-slash'а, удалось впихнуть полноценную RPG? Наверно, именно «Легенды Аллодов» являются ярким примером продукта, о котором принято говорить «сделано с душой».

Естественно, я не писал бы ничего такого, если бы этот материал основывался только на обещаниях разработчиков, выложенных на официальном сайте (**http://www.legendsofallods.bip.ru**). Но там я обнаружил еще кое-что. А именно 57-мегабайтную демку, которую может скачать любой желающий. Скачал, посмотрел. Еще посмотрел. Еще. Понял, что опоздал на метро. Ну и пусть. Посмотрю еще. Посмотрел. Убил-таки шамана орков. Полез на кладбище сражаться со скелетами. И так далее и еще дальше. Ощущения, как любила говаривать Алиса, все страньше и страньше. Hack-n-slash, который производит впечатление полноценной ролевой игры. Короткие диалоги на уровне «сходи-принеси, вернись-доложи», как ни странно, хочется слушать, и главное — делать то, о чем просят. Бои, простые, как угол дома (в демке нам не дают возможности присоединять к себе NPC, так что ни о какой тактике речи быть не может), которые затягивают. Из-за чего? Думаю, все из-за той самой мифической атмосферы, из-за того ощущении границы, ощущения, которое может появиться только при игре в «Аллоды».

Я не знаю, сможет ли N-Game довести свою работу до конца. Ведь, действительно, любительскую команду на пути подстерегают такие сложности, с которыми она может просто не справиться. И все-таки хочется верить, что полная версия «Легенд Аллодов» увидит свет. Потому что есть люди, которые стараются сделать для этого все возможное, и есть люди которым это нужно.

**Saint Daemon** (saint_daemon@kiit.net)

# Battle Engine aquila

**Разработчик:** Lost toys (по лицензии Atari)
**Издатель:** Infogrames
**Суть продукта:** аркадный симулятор боевой машины
**Минимальные требования:** 700-МГц процессор, 256 Мб ОЗУ, 3D T&L 32 Мб, поддержка DirectX 9.0b, 700 Мб на диске
**Дата выхода:** 2004 год

Здравствуйте! Меня зовут Хоук. Хоук Винтер. Я пилот боевой машины. Вот.

Не поняли? Давайте не по-нашему скажу.

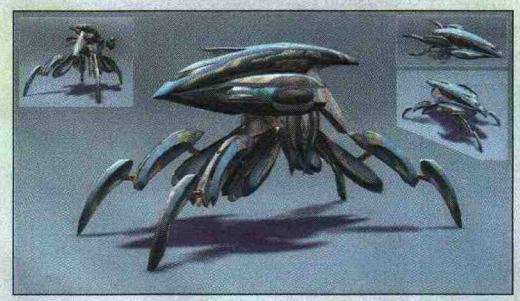
Хэллоу. Май нэйм из Хоук. Ай эм э... Э-э-э...

А, черт с ним! Не дружил я в школе с иностранными языками. Да и вообще с учебой. Я ведь кто? Я идеальный пилот боевой машины. А каким он должен быть, этот пилот?

Ясное дело — он должен обладать молниеносной реакцией и поменьше думать. И нужно вам сказать, эти слова — точно про меня.

Еще в глубоком детстве, когда мы с ребятами играли в снежки, меня все обзывали «агент Смит» — так ловко я уклонялся. А иногда — «лягушонком Кермитом» за то, что я любил ловить мух на лету. Ртом. Кстати, говорили, что я и внешне чем-то на земноводное смахиваю...

Но больше всего я любил раскалывать лбом грецкие орехи. Бывало, приду из школы домой, снова с «двойкой» по пению. Настроение препаршивейшее. Но как достану орех, как положу его на стол, как хряпну по нему со всего маху! Аж на душе становится



легче, честное слово. Потом, уже в студенческие годы, перешел на кокосы. Некоторое время все было нормально, но затем я почувствовал, что моя лобная кость способна на еще большее. И тогда я пошел в кегельбан и попробовал расколоть шар для кеглей. Расколоть не расколол, но приплющил прилично...

Вот.

Чего еще рассказать-то?

Ах, да! Вы же ждете рассказа о моих боевых буднях! Правильно?

Ну хорошо. Только не думайте, что я такой уж хороший рассказчик — в свое время мне удалось неслабо озадачить нашего преподавателя по психологии, который все не мог понять, как это тест на IQ может выдавать отрицательное значение.

Зато я прошел этот тест быстрее всех!

Ага, значится, про войну. Ну хорошо, не буду больше отвлекаться.

Так вот, как вы знаете, нашу планету Аллиум постиг ужасный катаклизм. Нас всех затопило нафиг. Умники в белых халатах говорят, что это глобальное потепление растопило какие-то там шапки льдов... Но не верю я в эту ерунду. Просто у нас слишком долго не ремонтировали водопровод, вот в один прекрасный день его и прорвало. Ну а как результат, суша стала самым ценным ресурсом на планете, за который и развязалась беспощадная война между нашими и врагами.

Наши — это мы. То есть Форсети. А враги — это Маспелл. Так называются наши расы. Чем мы отличаемся? Ну, Форсети, например, всегда ходят в голубых комбинезонах, ездят в голубых танках и летают на голубых флайерах. А проклятые Маспеллы носят красные фуфайки, да и технику свою тоже красят в цвет попы павиана. А еще они злые и нехорошие. А мы добрые и умные. Вот.

В принципе, Маспеллы нас неплохо прижали в начале войны, но потом... Потом появился я. Ну не то чтобы появился вообще — в смысле, вступил в боевые действия. И кто бы мог подумать! Простому докеру из простого порта высшее командование вдруг решило доверить суперсекретный прототип боевой машины нового типа — «аквилу»!

А может, до них дошли слухи о моем тесте на IQ?..

В общем, не мое это дело. Говаривали, что Маспеллы произвели диверсию — распространили среди наших пилотов собрания сочинений Ричарда Баха. И из-за этого прочность лобных костей стала резко падать, а вместе с ней и скорость рефлексов.

Ну так вот, про «аквилу». Машина, конечно, знатная. Главная ее фишка — это возможность трансфом... трафсном... меняться, короче говоря. Из «волкера» в «джет» и обратно.

«Волкер» — это, типа, танк. Но на четырех ходулях. Очень удобно, кстати, никакие колесные вездеходы ему и в подметки не годятся. А еще у «волкера» есть мощные пушки (три штуки) и энергощит. Энергия энергощита восстанавливается со временем, правда, от ракет она защищает фиговенько.

«Джет» — это такая штука, которая летает. Чтоб летать, «волкер» подпрыгивает, вытягивает ноги назад и переводит энергию щита на двигатели. Мне так сказали. Сам я не видел, потому что летаю на «аквиле» только я, а из кабины ног не видно... Но щит в полете отключается — это точно. А что самое противное — энергия в режиме джета не то что не восстанавливается, а даже падает. Поэтому приходится время от времени садиться на землю и подзаряжать батареи. Вот.

Ну, еще в режиме «джета» недоступно самое мощное оружие. Зато так удобнее уворачиваться от ракет.

Кстати, не думайте, что такой штуковиной очень сложно управлять! Если бы управление было сложным, это вредило бы скорости реакции пилота, а подобного допускать нельзя.

Наши инжер... ижнер... короче говоря, наши умники сделали так, что в кабине я лежу на животе. В левой руке у меня рычаг направления, правой я могу нажать на кнопку трансформации (как я это выговорил?!) и «воздушного тормоза». Это такая штука, чтоб не шмякнуться со всего размаху на землю, когда из «джета» переходишь в «волкер».

Активное оружие переключаю кнопкой, расположенной над моей головой. Затылком. А по большой красной кнопке с надписью «Fire» луплю лбом — гениальная находка. Еще есть какой-то «зум», но это уже выходит за рамки моего понимания.

Вот. Такое управление. Вы скажете: «Да так и я смогу»? Ну-ну, смогите. А я посмотрю.

Все дело в том, что наших мало, а врагов много. И иногда они используют шибко бронированную технику, которую можно бить только в одно место... Каламбур какой-то нехороший получается... Но, думаю, вы меня правильно поняли.

Особенно туго приходилось на заданиях в открытом океане — «волкер» не может ходить по воде, а у «джета» очень быстро заканчивается энергия. Вот и приходится восстанавливать ее то на крышах небоскребов, торчащих из-под воды, то на своих кораблях. А враги-то не ждут.

Хотя чего уж там — моя «аквила» давала мне такое тактическое преимущество! Вы ду-

маете, как обычно проходит морской бой? Ну, сходятся два или несколько кораблей, начинают друг друга обстреливать. Тут же летают небольшие истребители, но от них кораблям вреда мало. А теперь представьте, что на палубе вражеского корабля вдруг десантируется целый танк и начинает тотальный погром! Долго ли этот корабль протянет?

Или, например, идет в атаку группа вражеских танков. Уверенно так идет. И тут их начинают бомбить с воздуха, а зениток у танков-то нету. Говорите, у «джета» слабое оружие? А кто сказал, что их бомбит именно «джет»? Нет, их бомбит «волкер», плавно спускающийся на «воздушном тормозе»!

Вот так.

Жаль только, что у Форсети рулит только одна «аквила». Потому что наши танки, а особенно пехота в подметки не годятся вражеским. И особенно противно, что мне постоянно приходилось их опекать, рискуя собственной шкурой. Да и командиры наши — те еще паникеры. Как только половину войск потеряют — сразу трубят отступление. А я-то для чего нужен? Все равно основную работу выполнять приходится мне, и нельзя сказать, что я выполняю ее плохо.

Хотя случались и проколы. Но дело-то житейское...

А вообще, как будет налажено производство боевых машин (кстати, с «ненашего» Battle Engine можно перевести и как «боевой паровоз»), — поступайте на службу. Сложного тут ничего нет, только Баха не читайте...

Потому что жизнь боевого пилота очень интересна и занимательна. Многие думают, что все, чем мы занимаемся — это тупое превращение вражеских машин в груды дымящегося металлолома. Но они ошибаются.

Мне приходилось прикрывать группу спасателей, спешивших на выручку подбитому пилоту. А мин там было — по самое не долезешь! Вот и попрактиковался в меткости под огнем вражеских истребителей.

В другой раз в самый разгар боя из моря вылезла какая-то тварь, снесла подчистую всю вражескую базу... Еле сумел отпугнуть ее от нашего флагмана!

В общем, есть что вспомнить.

А еще наше командование очень любит давать нереальные задачи. Хорошо, что они разделяются на «главные» и «второстепенные». Но чаще всего это можно читать как «выполнимые» и «невыполнимые». И хорошо, что за невыполнение вторых меня особо не ругали и с задания не отзывали.

Что еще?

Да вроде все. Вы ведь знаете, что обычно бывает с врагами. И я знаю. Капут им бывает. А ведь действительно — чего это они все в красном ходят, наших пытают, угнетают мирное население? Чему тут удивляться?

Ведь даже если у джедая меч красный, ему точно не дожить до конца фильма. А чем мы, пилоты, хуже джедаев?

* * *

Как говорил Маньяк, что уж говорить про игрушку, если в ней даже курсор мыши вызывает дикий восторг?

Нет, в Battle Engine Aquila курсор вполне обычный, но зато эмблема разработчиков... Ничего более стильного, чем агрессивный желтый плюшевый мишка с надкушенным ухом, лично я припомнить не могу. И именно поэтому, похоже, мне не хочется ругать эту игру.

Хотя, по-хорошему, стоило бы.

За что?

Ну, хотя бы за графику. Чем-то она мне напомнила незабвенный Halo, только без навороченных спецэффектов. Танки угловатые, текстурки нечеткие (только у «Аквилы» прорисовка, можно сказать, превосходная,

но в бою мы этого не видим ☹). Вода не впечатляет. Особенно после «Принца Персии» или того же «Команча». Ландшафты... Ну, вы поняли.

Сюда же можно отнести ролики, сделанные на движке игры, но с перегонкой в mpeg. Нужно ли говорить, что движок «Аквилы» не очень-то подходит для создания моделей людей? Кстати, шутка про сходство Хоука с известным земноводным — совсем не шутка.

Можно поругать игру за туповатый AI. Противник берет исключительно массой, а «боссы» — своей непробиваемостью. Свои же так и норовят залезть в самое пекло, видимо, горя желанием поскорее предъявить игроку надпись «Mission failed».

Добавим еще и жутковатенькую физическую модель. Хотя следует признать, что «аквила» все-таки обладает некоторой инерцией, в отличие от того же «команча»...

Ну и что же получается?

А то! Battle Engine Aquila — это великолепный, динамичный и вместе с тем оригинальный экшен. Типичный пример, когда талант разработчиков с лихвой компенсирует недостаточное финансирование проекта.

Взять хотя бы сюжет. Вроде бы ничего сверхоригинального, но ведь все дело в деталях, а кроме того, он еще и нелинейный! Вы представляете себе нелинейный сюжет в подобной игре? Впрочем, концовок всего две, и обе означают полную победу Форсети над Маспеллами (не путать с Махпеллами!) Но не будем придираться.

Несмотря на качество роликов, невероятно радует их количество — практически для каждой миссии есть интро и аутро.

Голубые танки и пехота (обойдемся без подтекстов) все-таки иногда помогают в бою. А осознание дикой разницы в боевой мощи между ними и нашей «аквилой» пробуждает чувство ответственности. Как же так — я такой крутой, и не смогу своих нормально прикрыть?

Со временем появляется совсем уж нехорошее для подобных игр чувство. Хоука начинаешь отождествлять с самим собой, переживать за его провалы, радоваться его победам. Когда я начал отвечать на радиосообщения командования, то понял, что по мне уже давно больница доктора Кертиса плачет...

А я ведь читал Баха! И даже слушал! И лбом ничего прочнее мышки Logitech не разбивал! И реакция у меня, как у коалы.

Тест на IQ не проходил, но думаю, что у меня все не так запущено, как у Хоука.

В чем же дело?

Впрочем, учитывая мое нынешнее психическое состояние, должен признать, что я не могу составить адекватный вывод по этой игрушке. Я вижу все ее многочисленные недостатки, но... она мне нравится! А почему — толком не знаю.

Поэтому предлагаю все же рискнуть и попробовать в нее поиграть. А вдруг вам тоже пора на лечение к Кертису?

**DAVERT** dabog@ukr.net

# HEGEMONIA

**Разработчик:** Digital Reality
**Издатель:** Wanadoo Edition
**Жанр:** космическая 3D RTS
**Системные требования:**
✓ **минимальные:** P3-600, 192 Мб ОЗУ, 16 Мб 3D видео, 1.0 Гб на диске;
✓ **оптимальные:** P4-1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб 3D видео

* * *

Космос. Пустота. Вечность.

«Далекие светила испускают свои лучи, и те, двигаясь со скоростью света, образуют сияющие полусферы вокруг планет или, встретив на своем пути черные дыры, поглощаются ими. И несмотря на огромное количество комических тел, черная бездна вселенной пустынна. Здесь нет ни звука, ни огня, что здесь есть? Есть ли хотя бы время? Не знаю. Но точно, что в этой пустоте есть своя особенная жизнь. Мелькают хвосты комет, иногда появляются одинокие странники-астероиды. Все они следуют своим точным траекториям и не на малейший сантиметр не сворачивают со своего курса, все точно и просчитано (вот только кем?).

Вот показались невнятные очертания планеты, очень похожей на нашу, но промелькнувший образ вновь теряется в пыльной космической туче. На этой планете бурлит жизнь, там все меняется, все время происходят какие-то сверхважные события. Или нет?.. Или это всего лишь иллюзия перемен? Казалось, суета жителей планеты не может нарушить молчаливого спокойствия Космоса. Но нет, бурлящий поток жизни способен поколебать покой Вселенной, жизнь выплеснет на необъятные просторы вечности свои давние мечты и грезы. Они воплощаются в скоростных космических кораблях и новейших средствах колонизации. Но когда и глубины Космоса были постигнуты, человечеству не давал покоя еще один вопрос: «Одни ли мы во Вселенной?»

Как видите, курсанты, оказалось, что нет. Сейчас нам известно, что существуют еще две разумные расы — карикасы и дазоксы. Мы находимся приблизительно на одном уровне развития и нам удалось установить соседские отношения с ними.

И вот люди и гуманоиды начали забираться все дальше в глубины Космоса, а там... Там, на задворках мира, война — это стиль жизни. Но мы не можем допустить, чтобы наши планеты были захвачены чужаками, ибо если мы отступим на шаг, враги не упустят шанс уничтожить нас, и корабли вчерашних союзников будут расстреливать последних жителей Земли».

Командор окончил свою речь и повернулся к слушателям. Он пытался оставаться хладнокровным и спокойным, но сделать это было трудно. Он знал, что стал слишком стар, чтобы управлять флотилией землян. Как-никак, 146 лет — весьма солидный возраст, хотя в свои 146 он выглядел на 60 и не более, да и держался уверенно. И вот перед ним стоим мы — молодые курсанты, которые скоро отправятся в другие галактики защищать интересы нашей расы. Мы молоды и полны амбиций, но сможем ли мы покорить Его? Последний взгляд был брошен в иллюминатор на Землю. Прощай. И зарычали двигатели...

* * *

Если говорить о космических стратегиях в общем, то надо признать, что играм, созданным в этом жанре, трудно избежать ярлыка «клон». Космос двухмерен — игра является клоном «Старкрафта», космос трехмерен — «Хомворлда». Игр становится все больше, а оригинальные идеи исчерпываются. То, что вчера считалось чем-то необыкновенным, сегодня представляется обычным. Это и случилось с «Гегемонией» — в итоге, избавиться от характеристики «клон "Хомворлда"» этой, несомненно, прекрасной игре будет весьма трудно.

Собственно, игра вышла еще летом прошлого года, и хотя тогда ее графику по праву можно было назвать красивой, но из-за неудобного управления геймеры отказывались от такой альтернативы «Хомворлду». Сравнительно недавно «Гегемония» обзавелась аддоном Solon Heritage — вдохнуло ли это в игру вторую жизнь или, наоборот, возложило цветы на ее могилу?

* * *

И вот я здесь. Где находится «здесь», трудно объяснить словами, но красота неописуемая. Я просто любуюсь космосом, не в силах оторваться от иллюминатора. Но делу время, потехе час. Сейчас мне предстоит построить в этой отдаленной части космоса еще один мощный форпост землян. Что мне для этого дали? *Планету*, похожую на ту, где я родился и вырос. Что она может дать? Насколько я знаю из множества лекций, на планетах можно изготавливать боевые корабли, специальные корабли, а также строить здания. Чего медлить, построим-ка буровую шахту и поместим ее вон туда, к стайке астероидов, добывать ресурсы. Хорошо, что астероидная пыль — это единственный ресурс, необходимый для создания юнитов. И вот, обеспечив себя неплохой прибылью, я начал подумывать о дальнейшей колонизации этой звездной системы.

Итак, корабль колонистов готов, теперь отправим его на спутник моей планеты для постройки там новой базы. А пока колонисты летят к назначенной цели, мне надо позаботиться о научном развитии. Столько всяких технологий! Как выбрать из этого списка то, что действительно нужно? Но выбор должен быть сделан, а учитывая, что баллов науки на игру выделяется ограниченное количество, этот выбор должен быть правильным и никак иначе. Задав работу ученым, можно переходить к постройке самого главного — боевых кораблей, таких необходимых в обороне моей системы и не менее нужных для захвата планет противника.

Долго ли коротко ли строятся корабли, но вскоре над моей планетой появляется настоящий боевой космический флот. И здесь начинается самое интересное — битва. Вы видели космическую битву? Нет, вы не видели настоящую космическую битву! Когда 40 кораблей всех рангов сходятся на маленьком клочке пространства в едином желании победить, приобщив противника к космической пыли, это и есть космическая битва. Ракетные истребители пикируют, уворачиваясь от ионных лучей противника и прячась в слепящих бликах сверхновой звезды, но несколько зарядов все же успевают задеть два истребителя. Мощный взрыв возвращает неудачливые корабли в первозданное состояние... Из космической пыли были созданы ты и твоя планета, в космическую пыль ты и вернулся.

Но еще не время читать некрологи! Вот протонный корвет выпускает ракету по ионному крейсеру... Гигантская махина не только выдерживает удар, а еще и дает сдачи! Яркий всплеск краски на черном фоне, и пламя поглощает еще один корабль. Именно в такие моменты битвы я начинаю понимать истинный смысл слов старого командора: «Космос прекрасен, космос могуч. Рано или поздно мы будем поглощены им,

превратившись в пыль, но сейчас важно, чтобы это случилось как можно позже».

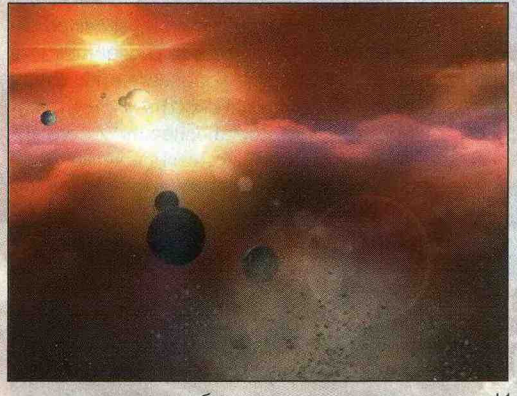
Вперед, отряды, вперед!

* * *

Геймплей игры не уступает Homeworld'у, но в аддоне есть один существенный недостаток, а именно отсутствие кампании. Игра состоит из одиночных миссий, и хоть кроме карт, знакомых по оригинальной части, появилось много новых, заменить настоящую кампанию с сюжетом они вряд ли смогут. Вряд ли можно считать отказ от сюжета — толковым ходом разработчиков, фанатам Homeworld'а, помнящим историю Хигарийцев, ее атмосферность и мистику, отсутствие кампании в «Гегемонии» может серьезно огорчить. Видимо, игра «затачивалась» под сетевую, и потому приходится довольствоваться тем, что есть.

Зато одиночные миссии нельзя назвать однообразными, к каждой из них нужен свой особый подход. В одной у вас может быть союзник, в другой вам нужно будет просто продержаться некоторое время. Так что скучать вам не придется, игра затянет вас и не отпустит до тех пор, пока вы не освободите космос от врагов, или они не избавятся от вас ☺. К чести врагов могу сказать, что выполняют свою задачу они на уровне, так что надеяться на тупость противника не стоит. Поможет только трезвый расчет и стратегическое мышление.

Увы, не могу судить об управлении первой части, так как увидеть ее мне не посчастливилось, но заявляю, что в аддоне управление очень удобное, нужно только привыкнуть. Оно не настолько интуитивно понятное, как в Homeworld'е, но, освоившись, чувствуешь себя как рыба в воде. Кстати, в каталоге с игрой находится программа, с помощью которой вы можете переназначить используемые клавиши. Не понятно, правда, почему это нельзя было вынести в игровое меню.



Теперь же я опишу ту изюминку игры, в связи с которой мне так и хотелось петь дифирамбы этому творению. Первые дни игры я просто зачарованно смотрел в монитор, не испытывая никакого желания бросить взгляд на окружающую меня действительность. Только одна мысль пульсировала в голове: что это там за банальный мир, к черту реальность — я снова поворачиваюсь к монитору и вижу космос. Он не реалистичный, он не правдоподобный, эти тучи и взрывы никак не вяжутся с настоящим космосом. Но как он прекрасен. На него можно просто смотреть. Можно немного полетать в поисках оптимального ракурса, дабы получше запечатлеть увиденное в памяти. Вновь напрашивается некоторое сравнение с Homeworld'ом, но в плане графики даже вторая часть этой культовой игры тихо курит в уголке, чтобы подавить зависть. «Гегемонию» нужно установить на компьютер хотя бы как генератор космических wallpaper'ов, с этим заданием она справляется на все 100%, а по простоте управления и красоте изображений даст фору многим профессиональным трехмерным редакторам.

Усугубляет атмосферу космоса музыка, она, понятное дело, эмбиентная и тоже прекрасная. Опять-таки, сравнивая с Homeworld'ом, нельзя не отметить, что здесь музыка не теряется в тишине, а идет ровным мелодическим потоком, а во время битвы ускоряется. Идеальное музыкальное оформление для игры подобного жанра.

* * *

Этот раздел я посвящаю исключительно самому «Наследию Солонов» «Гегемонии», то есть ad-don'у. Некоторые сравнения с оригинальной игрой уже были проведены, но все-таки кое-что упущено. А именно, мы не говорили о новых юнитах, появившихся в игре.

Изучив Солоновский центр связи, вы получаете возможность начать постройку четырех новых кораблей, которые относятся к основным классам, — истребитель, корвет, крейсер, военная база. Самое существенное их отличие от других боевых машин — некоторые специальные умения, такие как возможность выпивать здоровье противника.

Для запуска новых кораблей в космос необходимо построить Солоновский центр коммуникаций. Также появились уникальные юниты, например, у землян добавился зонд-терминатор. Работает он по принципу арабского террориста: подкрадывается как можно ближе к чужим кораблям и мощным взрывом отправляет их к праотцам. Новые юниты не нарушают баланс, скорее, наоборот, делают игру за конкретную расу более интересной и оригинальной. Так что если вам понравилась оригинальная «Гегемония», то и «Наследие Солонов» вам обязательно придется по вкусу.

* * *

Космос. Опять. Отпусти меня, отпусти назад, на Землю. Я не хочу видеть твою печальную темноту, не могу видеть эти звезды. Но я уже не могу без них. Стоит отвести взгляд от окна, и у меня начинается самая настоящая ломка. Нет, я хочу. Я опять хочу его увидеть, хоть на минутку прикоснутся к могущественной пустоте. К черту эпитеты, они лишь жалкое подобие того, что простирается прямо за этим стеклом. Мои ладони оставляют потный след на окне, я должен оставить корабль, должен оставить этот мир. Все-таки 149 лет — это уже возраст, он требует пойти в отставку и мирно провести остаток своих дней где-то под ясным синим небом в теплых лучах солнца в кругу детей, внуков, правнуков и праправнуков. Но солнце там не то, и атмосфера — это не космос... Прощай, прощай, мой старый друг, навсегда. Я был частью тебя, но не покорился, не растворился в твоих безграничных просторах... я возвращаюсь домой. Хотя вряд ли теперь эту маленькую, беззащитную планету можно назвать домом в полном смысле этого слова.

* * *

Космические стратегии — это игры на любителя, этого отрицать нельзя. «Гегемония» не станет хитом, увы, по многим параметрам она не дотягивает до звания лучшей космической стратегии. Но она упрямо движется в выбранном направлении. Графика, музыка, оригинальные идеи — несомненные плюсы этой игры. Отсутствие кампании, плохая обучалка, ущербный интерфейс — это минусы. Но если вы хотите увидеть качественную космическую стратегию — берите «Гегемонию».

Андрей M. aka SCRATCH scratch385@mail.ru

# Магия Войны
## Тень Повелителя

**Разработчик:** Targem Games
**Издатель:** «Бука»
**Жанр:** RPS
**Системные требования:**
✓ **минимальные:** P3 700 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** P4 1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

История этой игры началась в Екатеринбурге, когда ровно три с половиной года назад небольшая группа разработчиков-энтузиастов занялась созданием игрового движка M3D. В январе 2002 года эта небольшая группа единомышленников и составила костяк компании Targem Games, которой, несмотря на свою молодость, удалось получить награду «Лучший дебют» на КРИ 2003, представив на всеобщее обозрение демо-версию игры «**Магия Войны — Тень Повелителя**». Именно об этом проекте сегодня и пойдет речь.

Честно говоря, покупая эту игру, несколькими хвалебными превьюхами я был подготовлен к определенному восприятию продукта и ожидал увидеть нечто вроде третьего «Варкрафта», только отечественного производства. Помнится, на одном из игровых сайтов «Магию Войны» так и назвали — российский «Варкрафт», за множество схожих особенностей геймплея. И хотя разработчики клятвенно заверяли прессу в том, что у их детища с «Варкрафтом» нет абсолютно ничего общего, большинство представителей различных игровых изданий сошлись во мнении, что «Магия Войны» — это «наш ответ WarCraft 3».

Думаю, многие согласятся, что одной этой фразы достаточно, чтобы создать ажиотаж и произвести соответствующее впечатление на игровую общественность, дабы та, не задумываясь, бежала в магазины с целью приобрести сей продукт. Не зря ведь говорят: «Реклама — двигатель торговли» (лично мне на ум сразу же приходит «Бурут» и их «Кридом»). И в данной ситуации, я вам скажу, как для дебютного проекта реклама была очень даже неплохая. С одной стороны, для Targem Games — это настоящий подарок судьбы, хотя с другой... Согласитесь, достаточно трудно оправдать надежды игровой общественности, когда ваше детище сравнивают с одним из титанов жанра, — попробуй оплошай, и путь к вершинам игровой индустрии будет закрыт надолго — обзовут выскочкой и последующие проекты станут обходить десятой дорогой. Люди не любят разочарований и несбывшихся надежд и долго помнят обиды...

Хотя в нашем случае обид не предвидится, так как со всей ответственностью хочу заявить, что «Магия Войны» — это не что иное, как то, чем должен был стать всеми любимый «Варик», но чем, к сожалению, не стал.

Если вы обратите свои взоры на графу «жанр», то увидите там непонятную, на первый взгляд, аббревиатуру RPS, что в полном варианте звучит как Role Play Strategy. Ролевая стратегия по-нашему. Осмелюсь напомнить, что ребята из Blizzard грозились, что именно третий «Варик» станет первопроходцем в этом жанре, выдуманном ими же. Но как это часто бывает, нифига у них не вышло — «Варкрафт» оказался все тем же классическим «Варкрафтом». Правда, с некоторыми ролевыми элементами, но этим добром в наши дни может похвастаться каждая вторая стратегия. Одним словом, Blizzard'у сделать задуманное не удалось, но зато это удалось компании Targem Games.

Итак, давайте разберемся во всем по порядку.

Во-первых, без чего не может существовать ни одна нормальная РПГ, даже стратегическая? Правильно — без лихо закрученного сюжета. Сюжет тут присутствует, но вот особенно интересным его не назовешь, хотя и скучным тоже. Скажем так, выше среднего, хотя судите сами.

Итак, в далекие-далекие времена огромное количество миров существовало автономно друг от друга, даже не подозревая, что они не одни во вселенной. Так они жили и процветали, пока не случился ужасный катаклизм, и Хаос смешал их воедино, постепенно поглощая и разрушая. Но как известно, на всякое действие находится противодействие, и в последний момент таинственными силами Порядка был создан Магический Кристалл, который объединил выжившие миры и образовал вокруг них защитную ауру, оберегающую от деструктивных сил Хаоса. Среди уцелевших оказалось всего четыре расы: люди, орки, эльфы и гоблины. Тысячи лет все, кроме бессмертных эльфов, жили в мире и счастье. У эльфов же на протяжении всей их бытности в новом мире наблюдалась тяжелейшая депрессия, связанная с ностальгией по родному миру. И вот в один прекрасный день к ним пришел посланец Хаоса и убедил в том, что лишь разрушив Кристалл Порядка, они смогут вновь вернуть свой мир. Естественно, началась всеобщая милитаризация, набор рекрутов и прочие приготовления к военным действиям. Ну а затем последовала и сама война, в которой эльфы потерпели поражение и с позором вернулись в свои леса продолжать скорбеть по своему прошлому.

На этом, правда, проблемы не закончились. После ста пятидесяти лет мирной жизни внезапно начались набеги нечисти, появились непонятные монстры, до этого мирно сосуществовавшие оркские кланы вновь развязали войну. Одним словом, снова что-то не заладилось в датском королевстве. Ну а нам, естественно, придется спасать мир от грядущего вторжения Хаоса. Спасать мы его будем, перевоплотившись в выпускника магической академии, который после окончания курса и прохождения финального испытания, сразу же попадает в гущу основных событий.

Вот такова завязка игры, причем достаточно неплохая. По ходу отметим, что это одна из немногих стратегий, где эльфы показаны с негативной стороны, а гоблины, кстати, по мнению ребят из Targem Games, очень даже мудрый и благородный народ. Вот так вот.

Так-с, с сюжетом разобрались, далее у каждой уважающей себя РПГ должно быть генерация персонажа. Итак, в начале кампании нам любезно предлагают выбрать одного из четырех героев — мага хаоса, мага при-

роды, мага энергии или полководца. Вот здесь и проявляется первый недостаток игры — полководец однозначно рулит. Конечно, при желании игру можно пройти и магами, но это будет немного сложнее. А все потому, что

полководец специализируется в основном на войске, а не на магии, и именно это — огромное преимущество данного персонажа.

Судите сами, предоставленная разработчиками RPG-система содержит всего четыре навыка:

✓ *мастерство магии* — отвечает за количество доступных к изучению заклинаний;

✓ *мана* — максимальное количество вашей маны;

✓ *боевое мастерство* — отвечает за количество повреждений, наносимых вашим отрядом;

✓ *лидерство* — определяет максимальное количество отрядов, которое вы можете нанять.

Кроме этого, есть еще разного рода перки, дающие различные способности.

В общем, основное преимущество полководца в том, что у него изначально лидерство и боевое мастерство достаточно высоки, а в этой игре, как и в большинстве других, ваш шанс на победу в большей мере зависит от прокаченности и количества ваших бойцов. Кстати, чем выше уровень ваших бойцов, тем выше нужно прокачивать лидерство. Плюс учтите и тот факт, что во-первых, бегать по полю боя вашим аватаром и поливать окрестности заклинаниями вам не позволено — на поле битвы присутствует только ваш дух (сам маг в это время находится в своей башне за много верст от «горячей точки»), который и творит заклинания, а во-вторых, со смертью вашего последнего бойца наступает полный Game Over. Вот так вот. Отметим и то, что при желании и из полководца можно сделать матерого мага, да еще и с нехилым отрядом.

Немного об отрядах. Нанимаются они в городах, и чем выше уровень города, тем больше предлагаемый вам ассортимент (кстати, ассортимент доступных вам бойцов не очень-то и велик). Каждый отряд имеет три уровня развития — рекрут, ветеран и элита. По достижении элиты отряд можно проапгрейдить до следующего уровня: магика в мага, бойцов в паладинов и т.д. Опыт, конечно, же зарабатывается в сражениях. Кстати, небольшой совет — не брезгуйте сражаться со всякой живностью (медведями, кабанами и т.д.), именно с их помощью можно без особых потерь прокачать отряд новичков до общего уровня вашего войска. Кроме того, отрядам можно давать различные артефакты, найденные в процессе прохождения миссий. Нанимаются воины в городе за местную валюту — золото, которое вываливается в виде сундуков из монстров. Правда, частенько там попадаются ресурсы — камень, дерево или пища, их можно продать все в том же городе.

Немного о городах. Всего их четыре вида — в соответствии с расами. В игре, в отличие от «Варика», нам ничего построить не позволено. Города служат лишь для найма воинов, купли артефактов и выдачи заданий. Развиваются же они по ходу выполнения миссий, которые мы получаем в этом городе. Максимальный уровень развития города — третий.

Теперь о миссиях. В принципе, сюжетные миссии достаточно неординарны и интересны, проходить их — одно удовольствие. Чего не скажешь о заданиях, которые нам выдают в городах, — все они сводятся к банальному «найди и убей», но тем не менее, брезговать ими и сразу же ломиться выполнять сюжетный квест, категорически не рекомендуется, так как это единственный быстрый способ подзаработать опыта для своего аватара и отряда особо не напрягаясь. Правда, это достаточно быстро надоедает. Хотя в целом геймплей игры производит достаточно приятное впечатление.

Ну а теперь давайте поговорим о том, без чего любая попытка составить конкуренцию WarCraft 3, была бы провальной, — о графике. Честно говоря, исполнение «Магии Войны» мне нравится гораздо больше:

Во-первых, что впечатляет с первых минут, так это достаточно большие размеры карт при отличной их детализации и, так сказать, наполнении — деревья, прекрасное небо, неплохая вода, трава, руины, города, мосты, различные алтари, да много чего еще, и все это в честном и качественном 3D, не страдающем непропорциональностью по сравнению с юнитами.

Во-вторых, сами юниты. Да модели немного угловаты, но зато какие на них текстуры! Легко прочувствовать, с какой любовью

они прорисованы, и при этом насколько они искусно скрывают огромное множество недостатков самих моделей! А какая анимация! Просто слов нет!

Добавьте еще к этому очень даже неплохие погодные эффекты и добротно выполненные спецэффекты магии и заклинаний. Просто душа радуется.

За графику однозначная пятерка... с плюсом.

Правда, из всего этого вытекают и нехилые системные требования, но красота, как говорится, требует жертв — в виде небольших зелененьких бумажек с американскими президентами на них.

Звук в игре средненький: диалоги озвучены идеально, но вот остальные звуки както не очень.

С музыкой та же самая ситуация. И дело не в том, что музыкальные мелодии плохие, даже наоборот. Просто большинство игровых треков я предпочел бы слушать лежа на диване и потягивая пивко или кофе, а не планируя следующий марш-бросок на кладбище, где укрылась нечисть. Нет, честно, когда ваш отряд бежит навстречу врагу, а в колонках играет мелодия, чем-то напоминающая композиции Вивальди или Брамса... Не знаю, по-моему, с военной тематикой такие мелодии не очень-то гармонируют.

Теперь давайте подобьем итоги. Итак, перед нами однозначно прекрасный представитель жанра RPS, которым не смог стать всеми любимый «Варкрафт». «Варкрафт» — это классическая стратегия, а вот «Магия Войны» — это действительно то, что можно назвать ролевой стратегий. Это именно та игра, на покупку которой не жалко потратиться.

Да, у нее есть немало минусов, среди которых небольшой ассортимент бойцов, дисбаланс персонажей, однообразие некоторых заданий. Зато плюсов у игры гораздо больше, и их достаточно для того, чтобы составить достойную конкуренцию творениям западных разработчиков. В общем, думаю, сомнения здесь неуместны — играть и еще раз играть, иного и не может быть.

Алексей TYP aka leprecon leprec@rambler.ru

**Разработчик/издатель:** Ea Sports
**Жанр:** гоночный симулятор
**Системные требования:** P-3 800, 128 Мб ОЗУ, 32 ОЗУ 3D видео.
**Дата выхода:** сентябрь 2003 г.

# NASCAR THUNDER 2004

## «Закрыто...» — подумал Штирлиц...

Агент Лепрекон начал что-то подозревать, только когда закрыл за собой дверь кабинета бывшего шефа ДЗВР. Кабинета, превращенного ныне в музей. Его подозрения укрепились, когда он остановился у стола, и переросли в уверенность после появления грозной голограммы Rand'a, предназначенной для экскурсионных программ и отпугивания кадетов.

Лепрекон забыл дома свой пистолет-пулемет АУГ. А без него приближаться даже к проекции шефа было очень опасно.

— Агент Лепрекон, — голос Ранда был ужасающе спокойным, — пришло время вам стать настоящим агентом.

«Когда-то это уже было», — подумал агент, но вслух ничего не сказал.

— Все, что было до этого, — ничто! — продолжал вещать шеф. — Подлые террористы, бесшумные вьетнамцы, неуправляемые гоночные машины, жестокие битвы на арене — все это в прошлом. Сейчас у меня есть для вас настоящее задание.

— Неужели гонки на боевых попрыгунчиках? — высказал свою затаенную мечту агент.

— НЕТ!! — в голосе Ранда послышались обычные грозные интонации. — Второе испытание скоростью!

— Только не руль!! — выкрикнул Лепрекон...

Поговаривали, что в голограмму иногда вселялся дух настоящего Ранда. А экс-шеф любил здоровый, бодрящий юмор.

## Вперед, вперед, и только вперед

— Дамы и господа, я рад приветствовать вас в Лас-Вегасе — городе надежд, городе казино и городе гонок. Сегодня вы можете стать зрителями великолепного действа, а именно потрясающей гонки серии NASCAR, которая вот-вот начнется.

Итак, три, два, один — старт. Шоу уже в разгаре. Первые пять кругов пролетели незаметно как для нас, так и для гонщиков. Тони Стюарт с первых секунд захватил лидерство, и всеми силами старается его удержать. Но вот агрессивный Руди Руш предпринимает атаку и обходит Стюарта. И в этот момент кто-то из сорока участников, расположившихся позади лидеров, не справляется с управлением, его машину заносит, она задевает других гонщиков... Ужас, какое столкновение, какая авария! Больше десятка машин, столкнувшись, образовали огромный затор на трассе. Машины ремонтных служб и скорой помощи спешат к месту происшествия.

Однако вернемся к нашим лидерам. Тони Стюарт, стремительной атакой возвращает себе место лидера. Руш недоволен, он явно не рассчитывал на такое. О, что я вижу?! Молодой гонщик Лепрекон, шедший двадцать восьмым, воспользовался кошмарным столкновением и вплотную приблизился к паре лидеров, прочно удерживая за собой третью позицию. А ведь финальный круг уже скоро. Сумеет ли Лепрекон улучшить свое положение? Похоже, что нет, опыт Стюарта и Руша дает огромные преимущества. Их отрыв растет с каждой секундой, кажется, эти парни соревнуются только друг с другом. Ну вот и последний круг. Первый — Стюарт, второй — Руш, третий — Лепрекон. Неожиданный исход гонки, скажу я вам, но что поделаешь — это же NASCAR!

## Ты лети моя машина, все четыре колеса!

Если вы хотите сесть в кресло, расслабиться и, запустив гоночный симулятор, немного погонять в свое удовольствие, то игра **NASCAR Thunder 2004** не для вас. Но если вы желаете напряженно поработать над подгонкой под трассу и модернизацией своего автомобиля, потратить множество часов на азартную гонку, то это — ваш выбор. Ибо игры серии NASCAR всегда отличались профессионализмом, реалистичностью, а значит и сложностью. NASCAR Thunder 2004 — не исключение.

Да, играть в эту игру сложно. Человек, впервые севший за NASCAR, после первых пяти минут назовет ее непроходимой и неиграбельной. Совсем другое мнение будет у гонщиков, прошедших хотя бы одну из более ранних частей серии. В NASCAR была проведена просто титаническая работа по воссозданию реальной модели вождения. Попробуй развернись резко на мокрой траве или дай газу на песке — последствия будут такие же, как в жизни ☺. Про задевания соседних машин на скорости я вообще молчу.

В этой игре нормально управлять автомобилем без руля невозможно. И поверьте, это не просто слова. На трассах, где большая часть пути проходится по дуге, под углом к горизонту, без руля и педалей прийти хотя бы двадцатым довольно сложно, я бы сказал, почти нереально. Когда твои оппоненты наращивают отрыв с каждой секундой, а судорожное стучание по клавиатуре ни к чему не приводит, хочется выкинуть «клаву» в окно (потом вспоминаешь, что есть и другие игры, и останавливаешься ☺). Немного порадую тех, у кого нет возможности покорить игру с помощью руля. В NASCAR Thunder 2004 существует несколько низкоскоростных трасс, где можно запросто попасть в первую десятку (и даже в первую пятерку ☺).

Кстати, о самих трассах. Их больше двух десятков, и все они полностью соответствуют реально существующим. Перечислять их все я не вижу смысла, скажу только, что разочарованы вы не будете.

## Что день нам гоночный готовит?

А теперь давайте поговорим о самом интересном (кроме самой гонки, конечно ☺), а именно о выборе персонажа, который под вашим руководством вступит в борьбу за зва-

ние чемпиона. И тут нас ждет приятнейший сюрприз. Ea Sports заключила контракты с сорока двумя гонщиками NASCAR на право использовать их профили при создании игры. То есть в начале игры вам предлагают выбрать

не автомобиль, на котором вы хотите ездить, а реально существующего гонщика, пилотирующего компьютерную копию своей настоящей машины. Как вам такое? Множество абсолютно разных автомобилей под управлением водителей, имеющих собственный, непохожий на другие стиль вождения!

Добавьте сюда замечательно проработанную систему повреждений, хорошую физику, прекрасную графику и великолепный звук — и вы получите полное представление о NASCAR Thunder 2004. Хотя нет — почти полное. Есть парочка минусов, но о них позже, сейчас я хочу поговорить с вами непосредственно о самой игре.

## Игра — как много в этом слове...

Итак, сам процесс игры. Его можно условно разделить на две части: подготовка к соревнованиям, и гонка.

Давайте рассмотрим их подробнее.

✓ **Подготовка к соревнованиям.**

Это сложнейшая работа по настройке и регулированию своего автомобиля. Настроек очень много, поэтому оптимально приспособить машину к гонкам с первого раза новичок не сможет (да и профессионал в принципе тоже ☺). Но не отчаивайтесь — опыт придет очень быстро. Вы и не заметите, как быстро настройка отношения передач, дифференциалов, спойлеров и т.д. из муки превратиться в удовольствие. К тому же правильно проведенная регулировка автомобиля поможет выиграть одну-две секунды на круге, что немаловажно (а плохая настройка приведет к потере этих самых секунд ☹). А если учесть, что кругов надо проехать от двадцати и больше, начинаешь понимать, что не в гонке единой сила ☺.

И еще одна деталь «Гаража» — камуфляж автомобиля и его раскраска. Как уже говорилось выше, все авто скопированы с реальных прототипов, поэтому и выбор камуфляжа будет весьма ограничен (никаких звездно-полосатых и клетчато-голубых машин ☺).

✓ **Гонка.**

Ну вот, допустим, вы отрегулировали свое стальное чудовище и рветесь в бой ☺. Милости просим, но только помните, что это NASCAR Thunder 2004, а не «Колин Макрэй Ралли 3».

В этой игре все продумано до мелочей, почти все детали учтены. Система повреждений проработана на «отлично». Оторваться либо покорежиться может любая часть автомобиля, причем степень повреждения напрямую зависит от силы удара. Аэродинамические свойства машин вполне реалистичны. При соприкосновении с заграждением авто придется резко увести в сторону, в итоге, скорость ощутимо упадет. И ни в коем случае не пытайтесь на скорости зацепить идущую рядом или впереди машину — последствия будут катастрофическими. Приведу небольшой пример. Представьте себе, что на огромной скорости вы бортом цепляете соседний автомобиль, и его сносит в сторону. Представили? Теперь добавьте к этому, что позади вас на такой же скорости несется еще два десятка машин, водители которых очень хотят выиграть. Что получилось? Правильно — груда горящего и скрипящего металлолома, разваливающегося под истеричные крики комментатора. В принципе, ситуация неплохая, если вы лидер. Но если это не так, то шансов достойно вернуться в гонку у вас будет очень мало (даже если заехать на том, что осталось от машины, в пит-стоп ☺).

Естественно, после всего вышесказанного возникает вопрос относительно интеллекта компьютерного противника. Скажу сразу — он на высоте. Такого профессионального подхода к делу в гоночных симуляторах я не встречал уже давно. Даже на самом маленьком уровне сложности компьютерный оп-

понент без особых усилий обгонит вас на круг, а то и на два не за счет «нереальных раскачек», а благодаря своему высокому профессионализму. Да-да, именно так, ваши противники — профессионалы высшего класса, и от этого никуда не денешься. Остается только выставлять их интеллект на минимум и пытаться не отстать сразу ☹.

Кстати, чуть не забыл сказать, в NASCAR Thunder 2004 есть очень приятная фишка — запись пройденного пути. То есть вы можете прямо во время гонки посмотреть, отчего вы не вписались в поворот или как вам удалось стать лидером ☺.

## Сетевая игра

Она есть, и ее немного ☺. Интернет и Lan с поддержкой до 16 игроков одновременно. И вот что я вам о ней скажу. Как ни странно это звучит, но лучше сначала поиграть с друзьями по Сети и лишь потом пробовать свои силы в состязании с AI.

## Обещанные минусы

Да, сейчас я вам расскажу об некоторых оплошностях разработчиков, найденных мной в этой игре.

Во-первых, прорисовка болельщиков и местности. Да, разработчики NASCAR Thunder 2004 не изменили себе, сделав великолепную прорисовку машин и трасс, и... ужасную болельщиков и окружающей местности. Поверьте, хорошее настроение во время игры очень портит угловатая серая масса, отдаленно напоминающая зрителей, и плоская зеленая плита вместо травы.

Во-вторых, система повреждений. Она очень хороша, но огромный минус, преследующий все игры серии, остался и в этой. Я говорю о стеклах машины, а точнее об их неуязвимости. У вас может отлететь бампер, загореться мотор, вы можете перевернуться, но стекла вашей машины при этом всегда будут целыми, они могут только погнуться вместе с железными дверьми ☹.

## Итоги

Если подводить итоги, то можно смело заявить — в игру надо играть. Эта чудесная атмосфера борьбы, это удовольствие от модифицирования собственной машины затягивают, а великолепный процесс гонки поражает. Ну что ж, NASCAR — он везде NASCAR, и это радует. Признаться честно, в этом году я ждал два гоночных симулятора: «Колин Макрэй Ралли 3» и NASCAR. И я дождался. Ужасающе нереальный, оскорбляющий чувства фанатов серии «Макрэй» и прекрасно проработанный, внушающий оптимизм и удовлетворение NASCAR. Что называется — почувствуйте разницу.

Что я могу сказать еще? Только одно. Так держать, господа-разработчики! NASCAR Thunder 2004 — это один из качественных гоночных симуляторов, которых нам так не хватает в последнее время.

Талер+Талер

# Тень Ворона

**Разработчик:** Rainbow Rhino
**Издатель:** Cinemax
**Лицензия:** «Акелла»
**Жанр игры:** Adventure
**Требования:** P-166, 64 Мб ОЗУ, 8 Мб видео

## Маракуйя+манго (применить)

Мы должны быть взрослыми. Обязаны.

Маршрутка, толкучка — даже не в час пик! — взгляд в никуда, мысли далеко, холодно, еще 15 минут до работы.

Зайти в офис, две злых дежурных шутки своим, одну злую дежурную пришлым, немного опустить тех, кто зависит от тебя, разминуться с теми, от кого зависишь ты, рабочее место, чашка горячего кофе, вопрос коллеге, Интернет...

Это мы. Редакция «МиКа».

Маршрутка, наушники, в наушниках Nightewish, Веня Дыркин или «Просто Радио», в руке «Лонгер» (маракуйя+манго) или пиво «Черниговское», или свежий журнал, в голове мысли о будущей сходке, зарплате, отпуске или попойке.

Это мы. Редакция «МиКа».

Начитанность, «оторванность», самоуверенность, форумные схватки ради собственных амбиций, амбиции ради собственных комплексов. Уверенность в собственной гениальности (на поздней стадии) — это мы, редакция «МиКа».

Потерянные женщины, скупые слезы, которые никому нахрен не нужны и которые никто не увидит, лубочные маски, которые уже не снимаются...

Это я, Талер, я, Glukk, Kertis, BondD... да какая разница! Редакция «МиКа»...

И непрошибаемость. Мы взрослые. Потому что иначе сложно выжить в этом мире. Взрослость — это приговор и диагноз одновременно.

И не думать о прошлом!

Человек становится взрослым, когда в его прошлом появляется нечто, нечто, о чем не хочется думать. И вот поэтому — в наушниках и с бутылкой пива... Раз защита, два защита!.. Не возвращаться в детство!

## Инсталляция+вступление (попробовать)

Давным-давно было Слово, и Слово было тайно. Но многие его искали: отшельники в пещерах, поэты — в стихах, обыватели — в сексе, эстеты — в самоотречении, короли — в морях крови, пророки — в массах, дети — в сказках, шаманы — в снах. Все они искали Слово. Вы же пытайтесь найти его, не ища, отдавшись воле волн. Ударьте по водной глади — она примет удар. Станьте придорожным камнем, луговым цветком или ароматом пробудившегося леса. Почувствуйте радость перманентного единства с природой — и впадите в забытье. Закройте глаза и выдохните частичку души навстречу солнечному утру.

## Чехия+Словакия (просмотреть)

Чехи да словаки умеют делать не только совместные государства, а потом разрушать их, они умеют не только варить пиво, а потом его же активно потреблять, не только выходить в финалы ЧМ по футболу и хоккею, не только делать замечательное стекло, не толь... Талантливые парни эти чехи, одним словом. С какого-то момента они начали радовать нас еще и хорошими играми, в частности, квестами.

В наше время, когда 3D-персонажами и шейдерной графикой никого не удивишь, ребята из Rainbow Rhino (Словакия) берут акварель и начинают рисовать на бумажке кисточкой будущие локации. Позор! Ганьба! Примитивизм! 2D-графика маздай! Даешь новый Broken Sword со спецэффектами и сумасшедшей пластикой героев!..

Не дают. Словаки упорно продолжают рисовать кисточками по бумаге.

Проплывают пароходы — салют «Сайберии»!

Пролетают самолеты — салют «Пост Мортем»!

Проходят пионеры — ну их нафиг, эти квесты...

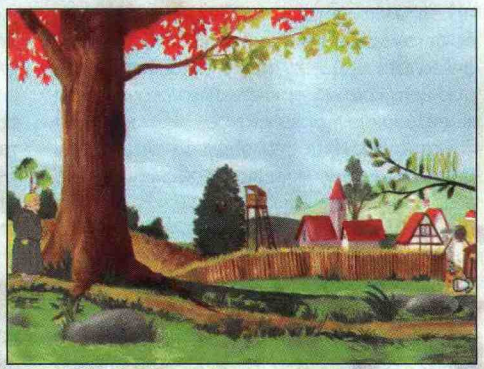
Ребята сидят, рисуют. Кисточками по бумаге. К ним приходит сценарист, садится рядом, смотрит, достает блокнотик, начинает писать сюжет...

Выходят «Космические Рейнджеры» — общественность в шоке! Выходит Blood Rain — общественность в ауте! Выходят Silent Storm, Jedi Academy, KotOR — общественность в коме...

Ребята закончили рисовать. Пьют. Молча. Сценаристу не наливают, потому что он начал писать диалоги.

Марсоход сел на Марс, надолго. Хусейн сел в тюрьму, совсем надолго. Друг влюбился в девушку — обещает, что навсегда... В Египте нашли еще одну мумию, в Иране — землетрясение, на Украине — скоро новые выборы старого президента...

Ребята сходили за второй. Решили дорисовывать. Налили сценаристу. Диалоги стали смешными. Пришли кореша из Cinemax. Посмотрели. Понравилось. Дали денег на закуску и завершение проекта.



Пока чешский Black Mirror гремел свей корявой поступью по миру, гипнотизируя несчастного геймера, его младший земляк, созданный «Радужными Носорогами» (дословный перевод «Rainbow Rhino»!) тихо-мирно завоевывал рынок.

Марсоход еще не успел найти на Марсе лед, когда «Тень Ворона» уже «вышла в золото». Игру полюбили. Сначала в Чехии и Словакии, затем в России. А в России любят так же, как и моются — один раз, зато на всю жизнь.

Англичане присмотрелись — и начали перевод игры на английский. Перевод неказистой, мультяшной, рисованной акварелью игры... А какая может быть прибыль с такой крохотульки?! Главный герой — не супермен и даже не супервумен. Монах, простой, молодой, неказистый.

А еще толстый, флегматичный и неудачливый.

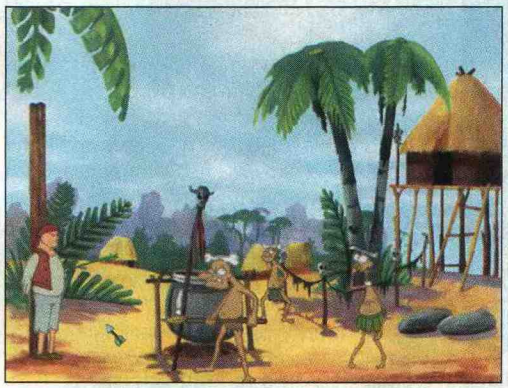
## Атмосфера+геймплей (положить в инвентарь)

Тяжела и неказиста жизнь монаха молодого. Особенно когда ты медитируешь. Твои друзья в это время разглядывают запрещенную книгу о пороках (да еще и с картинками!). Потом они подставляют тебя перед настоятелем, простите за каламбур, — и ты вылетаешь из монастыря.

Уже не простите, потому что вылетаешь в прямом смысле, из окна, одев на голову «бандану Рембо» — и плюхаешься в реку.

Потом ты приходишь в себя на лесной опушке — и первая мысль, которая приходит тебе в голову: «Зачем я живу?»

Так и начинается игра. Вернее, она начинается немного раньше. С заставки. С улыбающегося носорога, который просится стать домашней игрушкой. Ну умеют ребята рисовать — это сразу видно!



А потом под незамысловатые джазовые аккорды, поверх движущейся картинки с лесом, полем и замком начинают ползти титры, и голос, такой родной, такой знакомый, начинает говорить о тайном Слове...

Ну не думал я до сих пор, что рисовалкин-квест может так ухватить за прокуренную бороду — и утянуть в себя по *уши*.

Этот секрет, как оказалось потом, — самая интересная из всех головоломок в «Тени Ворона», но решать ее нужно не спеша, по ходу сюжета, который так же лениво, как и монашек, движется сквозь время.

Игра непохожа на «Недетские сказки» — там 2D и 3D сочетались порой органично, а порой как получится. «Ворон» полностью рисован. Но неуклюжим или допотопным он не кажется, отнюдь. Наоборот — спокойный, рассудительный голос монаха, его неказистость, его жизнерадостность, размышления о сущем, пастельные краски леса, речки, плескающиеся рыбки, смешной мультяшный стражник у ворот города — все это наталкивает на такую давно знакомую волну. Еще не удается разрешить эту головоломку, но чувствуешь, что разгадка близко-близко...

Монах заходит в город, на воротах которого красуется эмблема черного ворона, и начинает понимать, что в городе что-то не то... Но это «не то» пока неуловимо.

Он не особо-то и заморачивается над этим — но каждое его движение приближает главного героя к большой и удивительной разгадке тайны. Тайны Слова.

* * *

Расхваленные нагромождения «побочных предметов с объяснениями» Black Mirror'а не просто нервно курят — грязно напиваются. «Тень Ворона» по этому показателю перерулила и обошла на виражах ВСЕ виденные мною квесты. На самой масюпусенькой локации на один нужный предмет приходится десяток ненужных. Причем, на каждый ненужный предмет у монаха имеется в арсенале от двух до пяти философских рассуждений о жизни и парочка восторгов по поводу сущего (впрочем, эта интеллигентная мечтательность не помешает ему по ходу сюжета отнять очки у йога и палку у старика — наш монах, он боевой!).

Через полчаса понимаешь, что ИГРАТЬ невозможно, по крайней мере крайне затруднительно. Нужно НАСЛАЖДАТЬСЯ!

Юмора в игре предостаточно. В самом начале бабка передает монаху старинный рецепт, монашек берет его — и к бабке подходить больше незачем. Но если настырный геймер все же решит попробовать, бабка кряхтящим голосом ответит: «Программа выполнила недопустимую операцию, и в наказание этот диалог будет закрыт».

Такие приемы, как упоминание внутри игры о том, что это всего лишь игра — набор модулей, скриптов и текстур, — в среде геймеров считаются понтом. Не очень свежим и не очень удачным. Используются такие приемы редко и чаще всего без большого успеха и оваций.

О, чудо! Когда монах сообщает, что «находится в словацкой компьютерной игре сомнительного качества», совсем не хочется морщиться, наоборот — каждая фраза, действие и даже выражение лица вызывают улыбку. Именно ее, родимую, а не гогот, как после гоблиновской шутки! Встречается и гогот. Зверь редкий, но меткий. Мультик, когда монах в маске симпатичной лошади начинает соблазнять старого коня, достоин того, чтобы его вырезали из игры и показывали по телевизору. Я гототал и тыкал в монитор пальцем. Потом пришлось протирать монитор...

## Alt+Tab (применить на себя)

Мышиное управление дышит в сторону гениальности.

Правая кнопка — переключение курсора: пройти (стрелка), взять (лапка), посмотреть (лупа), поговорить (вставная челюсть). Причем картинка, схваченная лупой, действительно УВЕЛИЧИВАЕТСЯ. Даже титры, если лупу направить на них. Вот это я называю «игрой, сделанной с любовью»!

Левая кнопка — соответственно, действие. При возможности перехода в другую локацию стрелка распухает и становится похожей на монаха — такая же объемная и добрая. При применении предмета на предмет так же гениально и просто превращается в «плюсовку» (бандана Рэмбо+камень, девушка+ведро, маска коня+косметика).

...Ага, по ходу открыл вам тайну — маска коня при применении на нее косметики становится маской лошади. Нормальная такая женская логика решения квеста.

«Повесить» игру практически невозможно, хоть полдня щелкай Alt+Tab. Говорю вам, как заядлый щелкальщик.

Ну, и саунд... Да, саунд... музыка... полуаккустическая гитарная музыка.

## Тайное слово+эпилог (наполнить)

«Тень Ворона» — двери в детство. Когда мы еще не ехали в маршрутках, скрываясь за пивом, книгой или наушниками. Когда мы искренне — слышите, искренне! — верили, что друг, который сидит напротив нас, действительно друг, что девушка, которая держит в твоей руке свою маленькую теплую лапку — действительно твоя девушка, что Мир вокруг — это от слова «МИР», а не от слова «Земля» или «планета». И не продолжение лозунга «... Труд! Май!».

Я не могу больше проходить «Тень Ворона». Alt+Tab. Эта музыка меня доконала...

Так играл один мой старый знакомый, он был отличным джазистом. Такой же рыхлый, невероятно спокойный парень... Это оттуда, из недалекого прошлого, до которого Вечность пути.

...Солнечный день. Солнечный и спокойный. Мы сидим на балконе. У каждого в руках по бутылке светлого. Сашка наигрывает на гитаре любимый джаз... У нас есть время до вечера, а потом мы поедем к своим.

...Спешить некуда. Только звуки гитары. Солнечные зайчики. Нарезанный кубиками сыр. Мысли о чем-то хорошем-хорошем. Упираешься головой в стекло — приятный холод. Подышишь — стекло запотело...

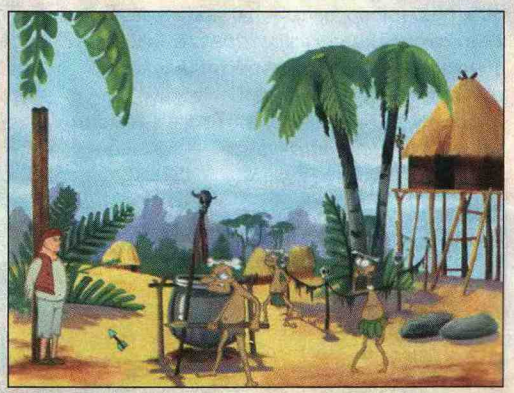
Крым, солнечное затмение. 11 августа давным-давно-забытого-года. Перестали летать насекомые. Небо стало густым до фиолетового. Воздух кисельный. Ничего нет. Никого нет. Куда-то убежали скауты по тропинкам ролевой игры. Только загустелый воздух, неподвижное море. Только осколок счастья. Только человек рядом, без которого не-жизнь. Только осознание, что так будет всегда...

В «Тень Ворона» нельзя играть тем, кто не совсем еще «зарастил» свое прошлое. Слишком больно.

## Маракуйя+манго (выбросить)

Маршрутка, давка, я еду на работу.

Наушники, «глобус Украины», «Медведица» Мумий-Тролля, 50 коп. за проезд, пирожок с картошкой, какая-то новая игра в сумке.



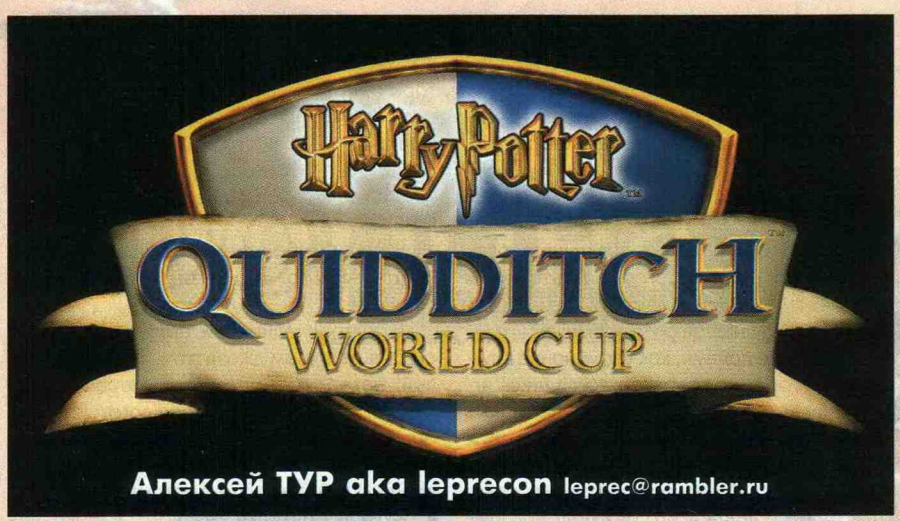
Офис. Пока никого. Сейчас припрутся...

Я — это Glukk, Kertis, BondD, Талер — неважно...

Достаю диск. «Тень Ворона». Очередной нелепый квест, наверное. Очередная попытка скучно пошутить. Но проходить надо. Зарплата через 4 дня.

Вынимаю диск, инсталлю.

Марсоход на Марсе нашел мороженое...




Алексей TYP aka leprecon leprec@rambler.ru

**Разработчик:** Electronic Arts
**Издатель:** Warner Bros.
**Жанр:** симулятор квиддича ☺
**Дата выхода:** ноябрь 2003 г.
**Системные требования:** P-3 800, 128 Мб, 32 Мб видео

## Гарри, Гарри, Поттер, Поттер

Все фанаты, поклонники и просто любители Гарри Поттера, поздравляю вас! Ибо свершилось то, чего вы так долго ждали, — очередная игра из серии о приключениях мальчика-волшебника вышла. Так как премьера третьей части фильма задерживается, и соответственно игра по ней тоже, то ребята из Electronic Arts пошли другим путем, чтобы побыстрее заработать, ой простите, чтобы порадовать поклонников Гарри Поттера ☺. Они выпустили игру **Harry Potter — Quidditch World Cup**, в которой предложили нам окунуться в мир самой популярной игры среди волшебников — квиддич. Ну что ж, давайте немного побросаем квоффл и поотбиваем бладжеры ☺.

## Квиддич — игра волшебников

Для начала позвольте напомнить вам правила этой великолепной игры (понятное дело, что вы все их знаете, но вдруг что ☺). Итак, с каждой стороны выступает по семь игроков. Трое из них — *охотники*, их задача — забросить ярко-красный мяч под названием квоффл в одно из колец соперника. За каждое попадание — десять очков. Также в команде имеется *вратарь*. Его задача — помешать сопернику забросить мяч в кольца. Вратарь постоянно летает вокруг колец и удаляться от них не может. Также в команде имеется пара *загонщиков* — волшебники с небольшими битами, чье предназначение состоит в отбивании бладжеров. *Бладжеры* — это большие черные мячи, которые летают по полю на огромной скорости и пытаются сбить игроков с метел. И последний член команды — это *ловец*. Он должен охотиться за снитчем. *Снитч* — это маленький золотой мячик с серебристыми крылышками. Он очень верткий и быстрый, и поймать его очень трудно. Однако снитч — главный мяч игры. Только когда одна из команд его поймает, игра закончится. Если судить по книге «Гарри Поттер и философский камень», то самая длинная игра в квиддич продолжалась три месяца — снитч там был очень быстрый (в игре есть что-то подобное, но об этом позже). За поимку снитча начисляется сто пятьдесят очков, что как ни трудно заметить, может превратить поражение в победу.

Но это все теория, давайте перейдем непосредственно к игре.

## Сели на метлу и полетели

Четыре волшебных дома — Пуффендуй, Когтевран, Гриффиндор и Слизерин — ведут нешуточную борьбу за кубок Хогвартса по квиддичу. Это не просто престиж и слава. Всем известно, что профессор Дамбалдор лично вручит победившей команде билеты на Чемпионат мира по квиддичу, побывать на котором — мечта каждого волшебника. И вот игроки тренируются не жалея себя, чтобы заполучить этот приз.

В игре разработчики предоставили нам возможность сыграть за любой из четырех домов, то есть привести к победе вы можете как Гарри Поттера, так и Малфоя — все зависит от ваших предпочтений. И это не может не радовать. Однако давайте немного окунемся в историю и вспомним, каким был квиддич в прошлых двух частях игры. Главное в них было — поймать снитч, все остальное неважно. И если в первой части сделать это было ужасно сложно, то во второй стало простой формальностью. В Harry Potter — Quidditch World Cup поимка снитча перестала играть наиболее существенную роль. Здесь на первый план выходит сам процесс игры.

После запуска перед нами появляется меню, состоящее из четырех пунктов.

✓ **Опции.**

Думаю, пояснять, что тут к чему, особо не требуется (см. игру), поэтому сразу перейдем к следующему пункту.

✓ **Демонстрация.**

Здесь вам дается возможность сыграть демонстрационный матч за любую из команд Хогвардса и познакомиться со всеми возможностями квиддича. Весьма приятная штука, если учесть то, что играть можно вдвоем, друг против друга.

✓ **Хогвардс.**

А вот собственно и сам турнир. Кубок Хогвардса уже начищен и ждет вас. Главное — победить. Но для того чтобы достичь цели, нужно овладеть всеми тонкостями квиддича. И сделать это совсем не сложно — спасибо разработчикам.

Обучалок как таковых тут нет. Процесс обучения переплетается с регулярными играми за кубок Хогвардса, поэтому вы имеете шанс сразу же на практике проверить полученные знания и навыки. И о них давайте поговорим подробнее.

В перерывах между играми вы должны пройти курс обучения отдельно за каждого участника команды: охотника, загонщика и т.д., научиться специальным приемам и стратегии игры. При том все это сделано серьезно — не уложитесь в срок, не сможете выполнить поставленное задание — придется начинать обучение с нуля, и так до тех пор, пока не справитесь с задачей. А вы как думали — профессионализм все-таки ☺. Но зато какое удовольствие доставляет применение всяких новых штучек в игре! Уверен, вам это объяснять не надо. Но давайте я немного расскажу вам о возможностях ваших игроков (кроме разве что ловца и вратаря, потому как, думаю, с ними все и так понятно ☺).

✓ **Охотники.**

Как уже было сказано выше, эти игроки — единственные, кто может забросить квоффл в кольцо. Однако сделать это им непросто, ведь противник не дремлет и, просто схватив квоффл в руки, до кольца не долетишь (по крайней мере, не всегда ☺), нужно отда-

вать пассы. В игре их два вида: обычные и комбинационные. Обычный пасс охотники отдают друг другу с разной силой, регулирующейся степенью нажатия кнопки. Этот пасс легко может быть перехвачен противником. Другое дело, комбинационные передачи. Нажав определенные комбинации кнопок, можно заставить охотников отдать друг другу три-четыре красивые, эффектные передачи в одно касание, перехватить которые противник будет не в силах. Чтобы добиться такого результата, нужно постоянно упражняться — для этого и служит тренировка. Зато как замечательно эти передачи смотрятся в игре...

✓ **Загонщики.**

Думаете, простая это задача — бладжеры отбивать? А как действуют сами бладжеры, знаете? А как ими управлять? На эти и другие вопросы вы найдете ответ, пройдя курс молодого загонщика. В игре загонщикам уделяется такая же немаловажная роль, как и охотникам. Причем принцип действия бладжеров весьма оригинален.

Представьте себе: охотник противника летит на огромной скорости (у него же «Нимбус 2000» — крутая метла, не то, что ваша старая «Комета» ☺), и достать его своими охотниками вы не можете. Что делать тогда? Правильно, запускать бладжеры. Ваш загонщик размахивается, бьет своей битой, и черный шар устремляется за несущимся на ваше кольцо противником. И сразу же управление бладжером переключается на вас. То есть, собьете ли вы противника с метлы и перехватите мяч либо попадете под удар загонщиков соперника, и ваш бладжер улетит в сторону, не причинив никому вреда, — зависит только от вас. Неплохо, верно?

В том случае когда бладжер соперника летит за вашим охотником, задача загонщика — отбить этот черный шар. При удачном маневрировании сделать это довольно просто, однако, как правило, противник запускает бладжер очень профессионально, и для того чтобы переместиться на нужную позицию, требуется время. А его как раз и нет ☹.

Ну с этим вроде все, идем дальше.

## Чемпионат мира

Итак, как упоминалось выше, команде, выигравшей кубок Хогвардса, профессор Дамбалдор торжественно вручает билеты на Чемпионат мира по квиддичу. Само собой, играть юным волшебникам там не придется, а вот поболеть за любимую команду можно. И тут есть на кого посмотреть. Восемь стран: Англия, США, Япония, Германия, Франция, Австралия, Испания, Болгария и сборная Севера сошлись в упорной борьбе за почетное звание чемпиона мира. Кого же будут поддерживать со зрительской скамьи юные волшебники? Конечно же, ту команду, которую выберете вы! Так что, выбор за вами, правда, есть одно «но». Сыграть за некоторые команды вы можете, только набрав определенное количество карт квиддича. Сейчас объясню, что это такое. Вы наверняка помните по предыдущим играм серии, что Гарри Поттер собирал различные карты. В этой игре имеют важное значение карты квиддича. Чем красивей и эффектней вы выигрываете, чем дальше проходите игру, тем больше карт вам дают, а значит, больше различных бонусов открывается.

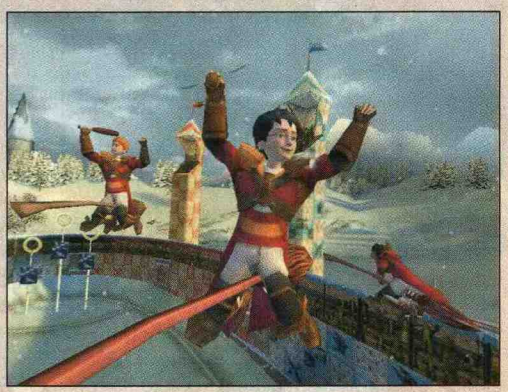
## Хорошо ли сделан «Гарри»?

Что можно сказать о качестве игры? В первую очередь, поговорим о графике. Как и в предыдущих играх серии, она сделана хорошо. Я бы сказал даже не так — графика в Harry Potter — Quidditch World Cup красивая. Чего только стоит великолепно прорисованный стадион, над которым проносятся участники на своих метлах, зажигаются фейерверки, сверкают ярко начищенные кольца. Добавьте сюда и то, что стадион каждой страны индивидуален (лично мне больше всего понравился австралийский стадион), и спутать два стадиона невозможно.

Кроме того, не забывайте, о погодных условиях. Снежное поле, над которым летают команды Севера, ярко-зеленый газон Франции, украшенный тыквами Хэллоуина красавец-стадион США. Смотреть на них одно удовольствие. Спецэффекты, такие как снег, дождь, солнечный свет, очень хороши (когда поединок проходит в северных широтах, изо рта разгоряченных игроков идет пар!). Сами игроки прорисованы также хорошо и радуют глаз. В общем, графика удалась.

Звук также не подкачал. Кажется, что озвучка болельщиков матча по квиддичу выполнена лучше, чем их футбольных собратьев ☺. Комментаторы просто великолепны. Сами игроки говорят мало, но это их не портит ☺.

Единственное, что может вызвать некоторые нарекания, так это искусственный интеллект противника. Он различается, и его можно изменить, но все это не существенно. Ничего больше говорить не буду, приведу только пример: матч, в котором компьютер (а именно сборная Франции) забросил мне больше всего мячей, закончился со счетом 370:50 в мою пользу. Думаю, дальнейшие комментарии излишни. Однако есть в игре момент, когда противник на высоте. Это поимка снитча.



В нескольких словах расскажу, как проходит матч. Начинается игра, вверху экрана появляется индикатор, представляющий собой две половинки снитча, прикрепленные к табличкам соперников, на которых отображается счет. В прододжении игры, чем больше забивается мячей, тем плотнее половинки снитча приближаются друг к другу. Когда они соединяются, игра заканчивается, и настает черед ловцов гоняться за золотым мячом.

Но тут есть пара нюансов. Во время игры каждой команде выпадают разные бонусы, такие как *бладжер*, *ускорение охотника*, просто *специальный ход* и *специальный ход команды*. Первые два, я думаю, не нужно пояснять, а вот об остальных стоит рассказать.

*Специальный ход* — с помощью специальной клавиши на короткий срок на экран вызывается некое подобие магического прицела. Наводите его на вражеского охотника с мячом, нажимаете удар и наблюдаете видео, где показано, как ваш игрок в красивом прыжке забирает квоффл у противника (к вам такое компьютер тоже может применить ☺).

*Специальный ход команды* активируется одной клавишей, после нажатия которой вам показывают увлекательный ролик, где ваша команда с помощью эффектных прыжков и сложных перепасовок забивает один-два мяча в кольца соперника, тщетно пытающегося вам помешать (а как весело смотреть, как вам забивает комп, и ничего нельзя с этим поделать ☺).

Эти два трюка положительно влияют на счет и отрицательно на индикатор снитча. После проведения специальных ходов он еще больше раздвигается, и время матча увеличивается.

## Выводец

Да что тут много говорить — симулятор квиддича удался на славу. Думаю, он придется по вкусу фанатам Гарри Поттера, да и не только им.

Кирилл ТАЛЕР

# СФЕРА СУДЬБЫ

## СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

*Сделаем небольшое отступление от лирических отступлений. Про игру и только про нее, ибо не атмосферой единой жив человек... э-э-э... простите, геймер — а еще и полезными советами.*

*Краткое содержание предыдущей серии: мы выбрали расу, зарегистрировались и попали...*

Окончание, начало см.: «МиК», № 5(115)

## Первые шаги

Да, мы попали в неведомый мир — и необозримый. Четыре (пока известных) исполинских размеров Кольца, вращаются вокруг звезды. На трех кольцах осели пришедшие из разных уголков, углов и углищ Вселенной три совершенно непохожие и непонятные друг другу расы.

Воранеры — технологи, техники, технократы — попросту: идустриалы;

лиенсу — мутанты, мастера мутаций, мастера мирной и боевой биотехники, мастера мичуринского дела;

псолао — псионики, телепаты, парапсихологи, адепты светлой и темной магии, повелители больших и малых энергий, властелины стихий.

...Уж попали, так попали. С чего начнем?

## Строительство не по-научному

У вас есть минимум рабочих — и минимум ресурсов. У вас есть минимум времени, чтобы начать развитие, иначе даже ваши соседи по шес-ти-со-то-во-му комплексу (язык поломал!) разовьются раньше, а потом подкрадутся, ну и... В общем, минимум времени на развитие.

Первоначальная задача для всех рас — обеспечить своему будущему производству прочную энергетическую базу. Для этого существуют строения, называемые *Парусауловители*.

*Воранеры:* строить и строить, ибо бонусов нет — сказка о большом мире кончилась, началась своя махонькая сота, которую нужно накормить, напоить — и скорее воинов создавать (помните про нехороших дядек и тетек?). Обычно именно нехватка еды и энергии на первом этапе — самая большая воранерская беда.

*Лиенсу:* эти могут не особенно спешить с энергией и пищей для своей расы, но и лениться опасно. Бонусы на два Великих ресурса у них есть, и в начале игры при очень толковом развитии лиенсу могут дать фору остальным. Они ранее других обеспечивают энергетический и пищевой баланс и начинают смело отстраивать *кадериумные кузницы* — первую ласточку развития и строительства. Впрочем, лиенсу привыкли держать золотую середину.

*Псолао:* магам у истоков развития, вероятно, легче всего: большой бонус на энергию и небольшой — на «жорево». Опять же, пора начинать строить кадериумные кузницы — и *нанокристаллизаторы*.

Самые первые шаги сделаны — но!

Без научных, биологических или парапсихологических открытий вы дальше: кузницы кадериума, парусов и плантаций не уйдете. И будет у вас не сота, а дерЁвня, причем отсталая. Где-то в районе крайнего севера, куда даже медведи заходят по большой нужде. Ну а жизнь в таком месте, куда по большой нужде ходят медведи — это не жи-и-и-изнь!

Список простейших зданий, построенных ненаучным трудом:

- ✓ парус-уловитель (энергия) — 30 мин. на построение;
- ✓ жилой дом (+250 строителей) — 30 минут на построение;
- ✓ плантация (еда) — 45 мин. на построение;
- ✓ кузница кадериума (кадериум) — 1 час;
- ✓ нанокристаллизатор (нанокристаллы) — 2 часа;
- ✓ научный центр — 2 часа.

И да припомните вы мои слова! — каждое здание требует определенного расхода ресурсов и определенного количества рабочих, занятых на объекте. Для одних нужно больше кадериума, для других — нанокристаллов, третьи вообще в сухомятку энергию жрут в немереных количествах.

И усе! Апгрейды дальше — только по-научному. Ибо ученье свет, а неученье — деревянный туалет, да и тот во дворе.

## Наука

Наука у вас, господа репликанты, мутофилы и кармоловы, начинается с построения *научного центра*.

Проходит два часа — и мы его имеем, новенький и блестящий. Заглядываем вовнутрь и видим там... семь различных направлений развития науки, которые в комплексе будут давать новые возможности и открывать новые горизонты.

Исследования: кадериума, нанокристаллов, статической энергии, продиума, еды, (внимание!) торговли и (ахтунг!!!) шпионажа.

Здесь придется столкнуться со сложностями — один научный центр вмещает только 500 ученых — и они, заразы, ко всему прочему еще и кушать ходят. А пятью сотнями умников не обойтись никак — развитие науки поделено на ступени. Вторая ступень будет изучаться гораздо дольше, чем первая, на третью уйдет час, а на подходе к седьмой набегут сутки.

Поэтому научных центров вам понадобится много.

Полезный совет: сначала вы можете настроить этих самых центров на полсоты — и с их помощью далеко уйти в плане науки. Потом, когда на соте станет мало места, потихоньку сносить избыток этих гордых строений.

Воранеры, устроив подобный «мозговой штурм», могут сильно опередить конкурентов, благодаря бонусу на науку.

Уже второй уровень исследования статичной энергии позволит вам построить археологический институт — но это отдельный разговор.

Увы, но последнее исследование — мертвое, шпионаж в игру так и не ввели, хотя он обещал стратегическое разнообразие, уловки и хитрости при першей-лепшей войне.

А про исследование продиума пока и думать рано. Вот подержите в руках эту нема-

териальную субстанцию — тогда да. После открытия Центральных ворот.

## Уникальные здания

Позабытые-позаброшенные древними обитателями колец, эти здания принесут пользу и вам.

Их всего три — каждое выполняет свою незаменимую функцию (умели же раньше строить, еппсель!).

*Убежище* — помимо своей основной обязанности (прятать людей), служит также гражданским и экономическим координационным

центром: в убежище можно узнать выработку ресурса в час, чистую прибыль и прибыль с расходом. Все 5 ресурсов максимально подробно изложены в *Обзоре экономики* внутри здания.

*Строительная Фабрика* — здание-исполин около двух километров в высоту и пяти в длину; автономно производит небольшие партии кадериума, нанокристаллов и энергии. Имеет внутри три высоченных строительных платформы, позволяющих построить любое

здание на соте. Увы, больше трех одновременно выстроить не получится.

И наконец, самое загадочное и многообещающее строение — *Центральные Ворота*. С их помощью можно наконец приоткрыть дверь в большой мир. Но на беду, они сломаны — наверное, свои же и сломали, чтобы другим молодым расам не захотелось баловаться зловещими игрушками.

Но нам ли, молодым, слушать наставления разных там нирванистых сверхмудрых старперов. Починим — еще и лучше заработают!

## Строительство по-научному

Теперь, когда наука развивается, фабрики работают, а строители плодятся и размножаются, стоит подумать о том, что будет, когда ты откроешь ворота. Так вот, я уже знаю — через час зажжется красная кнопочка на панели сообщений (красная — военное сообщение, зеленая — новое письмо, синяя — сообщения внутри твоей соты).

Это значит, что в соту уже полезли злые тетьки и дядьки твоей расы (ибо ты открыл Ворота в пределах своего Кольца), они тащат с собой кучу танкеров, чтобы увезти награбленное. Они завоевывают соту, проходят по ней, как Мамай по Руси, — и сваливают, оставляя тебя на руинах.

Чтобы такого не произошло, нужно иметь хоть небольшую, но все-таки армию.

Сначала — координационный военный центр — *Военную базу*. Из нее и будет вестись управление всеми боевыми операциями. Затем здание для «легких юнитов». Уже при тренировке средних юнитов нужен продиум, а его пока — нет. Потому стоит набрать большую, крепкую армию из «малышей» — и лелеять надежду, что отобьешься.

И если надежда переросла в веру, койкакое ополчение уже стоит за спиной, а наука достигла соответствующего уровня, то ворота можно открывать!

Не буду более останавливаться на развитии. Об этом подробно написано на сайте **http://fightcats.com/sfera/**, с таблицами по зданиям, науке, войскам, артефактам. Если чего-то еще и нет на самом портале, то по этой ссылке можете идти смело. Там уж точно все есть. Даже расчет времени на перемещение армии от соты к соте.

Поговорим о более тонких материях. Например, об уникальных зданиях, которые можно строить самому.

Их несколько, но обратить внимание я хочу на *Башню Артефактов*.

А шо такое артефакты в космАсе, да ишо и в далекой-делекой галактике?!

Шо-шо... археологи расскажут.

## Археология

Археологи могут копать, а могут и не копать. Все зависит от того, насколько далеко вы их пошлете: на Домашнюю соту, в Центральную или в Нейтральную. Вы можете вообще их не посылать — ни на час (min) раскопок, ни на 2, 3, 5, 8 или 12 (max).

Вы можете вообще не строить Археологические институты.

Но тогда у вас не будет *Артефактов*.

А у хорошо развитого игрока доля артефактов в добыче ресурсов составляет 50%. Это значит, что потенциал такой соты в полтора (!!!) раза превосходит обычную.

И наверное, не буду рассказывать, какой азарт испытываешь, ожидая возвращение очередной экспедиции... Что же они там успели притащить?!

Артефакты бывают двух видов: гражданские и военные. Еще они бывают: локальные,

сотовые, комплексные и альянсные. Если локальный действует только на то здание, в которое помещен, то сотовый влияет на всю соту, действие комплексного охватывает весь комплекс, ну а альянсный... Если ты входишь в Альянс, в котором состоит еще 250 человек, Артефакт будет поднимать производство (защиту/атаку) всем двумстам пятидесяти. Другой вопрос, что найти такое чудо — задача для диггера-асса. Псолао более искушены в этом вопросе с их бонусом по археологии, но и для магиков шанс найти какой-нибудь Огромный Альянсовый Артефакт Чего-То Там не то чтобы стремится к нулю, хотя и вертится вокруг этой цифры.

Ах да, артефакты бывают Крохотными, Малыми, Средними, Большими и Огромными.

Гордость моей коллекции — Огромный сотовый Артефакт Генной инженерии (+19% к еде).

Но говорят, у развитых игроков есть такие, в сравнении с которыми мой рядом не валялся.

Один Археологический Институт вмещает 500 копателей. Дальше — см. инфу об ученых. Хотите, чтобы шансов выкопать было больше, а Артефакт шел крупнее и наварис-

тее — увеличивайте число археологов тысяч эдак до пятнадцати.

## Альянсы

Сфера Судьбы — это такая зараза, в которой одиночке выжить невозможно. Иначе рискуешь стать «поставщиком ресурсов» для какого-нибудь мелкого Альянса. Потому любой недавно оперившийся хозяин соты после открытия ворот раздумывает, в какой Альянс вступить. Тут уж мне вам посоветовать нечего — их много, каждый провозглашает свои принципы и стремится заполучить вас в качестве рекрута.

ИМХО, вступать в тот Альянс, бойцы которого вас перед этим храбро разграбили, не стоит. Посещайте клановые странички, говорите с дипломатами Альянсов. Ибо каждый выбирает по себе.

## Игровая атмосфера

У каждого онлайн-проекта есть свой неповторимый аромат. Это витает в воздухе, в никах игроков, в общении на форуме. В общем — между строк и скриптов.

Не секрет, что хороший форум, являющийся органичным продолжением геймплея — 50% успеха. Многие персонажи живут в онлайн-играх исключительно ради форума, и есть форумы, достойные такого отношения.

Увы! Desteny Sphere — не та игра, в которой на форум хочется заходить еще и еще. Введенный недавно чат тоже мало помог. Люди остаются замкнутыми в мирках собственных сот, что не есть гуд. Хорошо, если попадется дружный Альянс с быстрым форумом, в котором можно будет всласть поболтать и оторваться.

## Вдогонку

Сообщаю «координаты» самого дорогостоящего здания, к которому вам стремиться и стремиться, — *Колонизационный Центр*. С него можно начинать колонизацию Четвертого Кольца.

Исследования: кадериума — 13 ступень, нанокристаллов — 12 ступень, статическая энергия — 12, продиум — 11, еда — 12.

А вам слабо?!

И у кого там еще не заправлены в планшеты фотонные торпеды?!

**P.S.** По самой последней информации стало известно, что DS теперь будет идти исключительно на IE, ибо Mozill'у поддерживать отказывается.

Сергей ЦЕРУЛЬКЕВИЧ aka Скорпион

# SIRTECH

О фирме SirTech слышали все уважающие себя геймеры. Многие из них провели далеко не одну ночь за *Wizardry* или *Jagged Alliance* — проекты, благодаря которым имя компании навсегда останется в нашей памяти. Ее больше нет... Выпустив с трудом свой последний проект *Wizardry 8*, сиртеховцы продали лицензию на сериал Wizardry компании **Atlus Interactive USA**.

А ведь именно после явления миру сериала Wizardry о сиртеховцах заговорили.... Что же было особенного в этой игре? Игре, которой увлекались миллионы.

Wizardry стала одной из первых игр, мир которых был настолько громаден, что создавалось ощущение безграничной свободы. Путешествовать по этому миру можно было пешком из конца в конец — не было столь обычного для игр такого плана разделения на отдельные локации. Мы были вольны использовать по назначению любой предмет — не имело значения, являлся он квестовым или нет. Впервые у нас появлялась возможность почувствовать настоящую свободу действий. Громадный мир, разветвленные диалоги, куча артефактов, что еще надо было игроку? Нужен был СЮЖЕТ.

Люди, знакомые с Wizardry не только по журнальным статьям и заголовкам некрологов (эх, сколько раз серию объявляли мертвой — надо сказать, вполне заслуженно, Wiz7 вышла в далеком 1991-м),

о сюжете и так прекрасно осведомлены, а остальным он будет попросту неинтересен.

Сюжет Wizardry нужно прожить, читать его пересказ — чертовски утомительное занятие. Скажу лишь, что он местами банален до крайностей и по сути своей не оригинален: есть артефакт, есть типичный

игровой злодей и есть алчные искатели приключений, жаждущие захватить этот артефакт, опередив самого черного злодея. Эта фабула удерживалась практически во всех частях игры. Вот так все, казалось бы, мило и незатейливо. А садишься за игру, тут-то все и начинается...

Театр начинается с вешалки, а ролевая игра с генерации персонажа. Одиннадцать рас, из которых знакомы только пять: ну, знаете, эльфы там, гномы, люди какие-то. А вот остальные могут вызвать шок у самого заядлого ролевика. Чего стоят одни *мууки (mooks)*, ненавязчиво вызывающие ассоциации с ивоками из нетленки Джоржа Лукса! Хоть, пожалуй, выбор расы здесь не столь существенен, главное — классы. Именно эти пятнадцать профессий и определяют будущее персонажа. И опять же SirTech продолжает удивлять: если *воин (fighter)*, *священник (priest)*, *вор (rouge)* или, к примеру, *маг (mage)* — явления для RPG вполне обыденные, то *самураи (samurai)*, *ниндзи (ninja)*, *валькирии (valkyrie)* да прочие *механики (gadgeeter)* должны порадовать любителей нетрадиционных ориентаций. Механиков, кстати, стоит отметить особо — элегантный пируэт канадцев в сторону технических веяний в RPG (в сознании медленно всплывает Arcanum). Бравые парни-механики обладают интересной способностью: предметы, обработанные ими, дублируют игровые заклинания.

О магической системе стоит сказать отдельно. Не знаю как вам, но с моей точки зрения, будь магия столь же развита в реальной жизни, она должна была бы структурироваться именно так.

Существует шесть магических школ: четыре по числу первоэлементов, одна для священников и одна для псиоников. Каждой школе отведена своя манна, объем которой зависит от развития соответствующего умения.

Последняя игра из серии «Визардри», восьмая часть, была выпущена в 2001 году. SirTech сделала свой последний и, надо сказать, лучший новогодне-рождественский подарок игрокам. Пожалуй, игра вобрала в себя все самое лучшее от предыдущих частей. Конечно, при желании и в ней можно найти, к чему придраться. Но я не стану этого делать — лебединые песни не судятся.

## Jagged Alliance

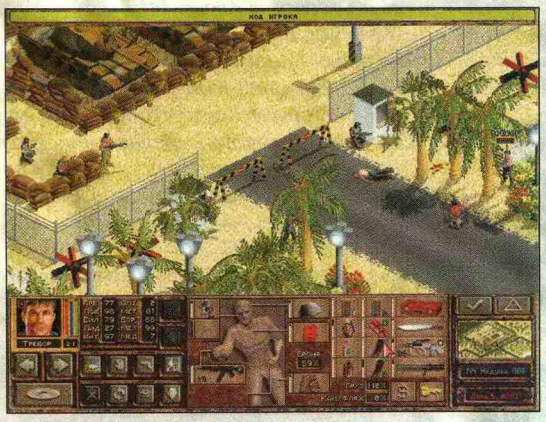
Хроника Jagged Alliance начинается с 1995 года. В этой игре вам предстояло управлять группой наемников, освобождающих от бандитов остров, засаженный очень ценными в фармакологическом пла-

не деревьями. История умалчивает, что делало местное население с травой, в обилии произраставшей под деревьями. Зато нам известно о феноменальном успехе этой игры, воплотившей в себе основные черты симулятора действий диверсионной группы против превосходящих сил противника, с обилием разнообразного вооружения и возможностей его улучшения. Нелинейность прохождения игры, стратегическая составляющая в деле управ-

ления обороной острова, пошаговая реализация схватки с противником — все это превратило JA в столь могучий коктейль, что про эту игру будут вспоминать и вспоминать. Игра занимала 25 Мб на жестком диске и требовала 486-ю машину с 8 Мб оперативной памяти, что в те времена было доступно многим.

На волне успеха SirTech выпустила в том же 95-м дополнение к первому JA на отдельном компакт-диске. Продолжение называлось **Jagged Alliance: Deadly Games** и содержало в себе уже цепочку заданий, объединенных в одну миссию. В JA:DG разработчики отказались от сюжетной нелинейности первой части, из-за чего эта игра была отвергнута многими игроками — несмотря на расширение ассортимента оружия тяжелыми видами (впервые наемники получили возможность испытать радости прицельного минометного обстрела) и повышенную сложность прохождения, геймеры не получили того, чего ожидали.

Ждать пришлось до августа 1998 года. Россию залихорадило, за ней и во всем мире случился кризис. SirTech встал перед дилеммой — совсем откинуть копыта или только отбросить хвост, но сохранить голову? Срочно понадобились деньги. Где их взять? Надо начинать продажи. Чего? А что там у нас есть? JA2? Бета-версия?! Плевать, срочно в продажу!!!



Вторая версия JA вобрала все лучшие идеи своих предшественниц, реализовав их во всем блеске. При этом не были потеряны многие попутные «атмосферные» составляющие, которые не позволяли ей превратиться в обычный симулятор боевых действий. Не забыли и старых героев, добавив и расширив их биографии, усложнив личные взаимоотношения.

Благодаря фирме **TopWare** немецкие игроки получили возможность первыми попробовать продукт в деле. Немецкая локализация позволила SirTech обкатать игру, чтобы позже выпустить английскую версию, исправив часть выявленных ошибок. Однако эту немецкую версию JA2 фанаты распространили по всему миру, сделали переводы, и еще до появления в России «правильной» англоязычной версии игроки уже вовсю осваивали просторы игрового мира Арулько.

К концу 1999 года была завершена работа над продолжением сериала, получившим название **Jagged Alliance 2: Unfinished Business**. На этом пока создатели остановились. В России локализацию и выпуск игры осуществляла «**Бука**», и надо сказать, справилась со своей задачей довольно неплохо.

Что же было особенного в Jagged Alliance?

Прежде всего, интересная ролевая система с упором на развитие разнообразных навыков у наемников, с возможностью последующей специализации персонажей по нескольким направлениям (снайпер, подрывник, механик). Во-вторых, нелинейность сюжета, ориентированного на тактическую составляющую, что позволяло выполнить одну и ту же задачу (освобождение острова от врагов в первой части, уничтожение королевы Дейдранны во второй) разными путями, с разными затратами времени и ресурсов.

Характерная особенность игры — пошаговая реализация боевых действий: игрок мог использовать любые стратегически наработки, позволяющие учесть все нюансы протекающего боя: виды используемого оружия, особенности характера как ваших героев, так и противника, территорию, естественные или искусственные укрытия.

Радовал также богатый арсенал оружия, различные виды боеприпасов, опция ремонта, возможность проводить модернизацию и доработку.

Были в игре также и признаки экономической составляющей, которая играла немаловажную роль в возможностях найма более сильных кандидатов в команду.

Во второй части «Альянса» обращает внимание появление фантастического элемента в одном из вариантов прохождения игры. И вправду, загадочные жуки, *рептионы*, вызывающие ассоциации с «чужими» из одноименного фильма, были встречены с восторгом очень многими.

Кроме того, нам давалась возможность сгенерировать своего протеже, отвечая на вопросы специального теста в начале игры.

Как видите, разочарованным не ушел никто, каждый из игроков смог реализовать свои мечты в этой игре — благо, JA предоставил возможность жить в полноценном большом мире.

Касаемо JA 2.5: Unfinished Business хочу отметить, что в ней было много общего с Jagged Alliance: Deadly Games. А именно — практически полное отсутствие нелинейности. Из характерных особенностей этого дополнения стоит отметить наличие *редактора карт*, с помощью которого можно создавать свои собственные поля сражений, а также возможность экспорта старых наемников из второй версии JA.

SirTech и **Strategy First** в июне подписали договор, согласно которому к последней отходят все права на издание игр серии Jagged Alliance, а также все, что с этим связано. Strategy First уже выпустила **Jagged Alliance 2 Gold Pack**, в состав которого вошли Jagged Alliance 2 и Jagged Alliance 2: Unfinished Business. Помимо того, компания занимается и поддержкой игр серии, то есть всяческие патчи, дополнения и прочие паки стоит ждать исключительно от Strategy First.

Стоит рассказать и о судьбе **Jagged Alliance 3**, разработка которого заторможена из-за перепродажи всей серии JA. В описаниях будущих возможностей третьей части встречаются такие громкие лозунги, как «новое графическое ядро», «поддержка многопользовательской игры», «расширенные размеры игрового мира».

И хотя сообщения о продолжении совершенно противоречивы, общий настрой разработчиков звучит оптимистично — Jagged Alliance 3 — быть!

Остается надеется, что в ближайшее время все проблемы с финансированием третей части этого замечательного сериала все-таки разрешатся.

Судьба SirTech находится под покровом тьмы. Мне не удалось найти в Интернете однозначного ответа на вопрос: «Жив ли SirTech?» Такое чувство, что кампания просто затаилась и собирает разбросанные прежде камни (читай: пожинает плоды своей деятельности). А нам с вами остается только ждать и надеяться. Надеяться на то, что когда-нибудь мы все-таки увидим продолжения и Wizardry, и Jagged Alliance, сравниться с которыми смогут немногие игры.

# ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

# Делу время...

Вот, блин, время бежит, а? Кажется, еще совсем недавно отмечали Новый год, лазили по пещерам, а тут — хлоп! — февраль уже за окном. Последний месяц зимы, однако. Того и гляди весна наступит. Солнце, птички, выезды в лес на шашлыки и просто так, а там и лето подкрадется. Вот так и проходит жизнь ☺.

Нет, серьезно, вы замечали, что когда делать нечего, время тянется, будто резиновое, а когда дел (желательно интересных, а не нудных и обязательных) навалом — летит со скоростью падающего на голову кирпича. Вот с тех пор, как мы стали еженедельником, примерно так и происходит — только и успеваешь листы из настенного календаря выдергивать.

Хорошо это или плохо?

Сложный вопрос.

С одной стороны, это свидетельствует о том, что работа мне еще не надоела, игры не вызывают глубокого отвращения, а лица камрадов-геймеров не заставляют тянуться к бумажному пакету. С другой стороны, времени просто катастрофически не хватает. И вроде бы дел не так уж много, и игры толковые в последнее время в руки не попадались, а все равно... Не хватает.

Кстати, об играх: сдается мне, что разработчики вместе с издателями до сих пор не могут прийти в себя после праздников, ибо новых интересных (*мне* интересных) игр практически нет. Во всяком случае, на момент написания «Автоответчика» в руки мне не попались.

Знаем мы эти приколы — сначала играть не во что, любую дребедень хватать с горя готов, а потом как начнется обвал проектов — только успевай уворачиваться. И ведь что обидно: во все поиграть и обо всех написать не удастся — не хватит того, этого... не резинового... Времени!!! Придется часть игр другим авторам отдать на растерзание. Ох, чую, страшный зверь жаба однажды меня доконает...

Может, написать послание девелоперам, чтобы выпускали игры в порядке очереди?

Угу... Максимум, что они сделают — пообещают учесть мои пожелания ☺, ну а цену их обещаниям мы с вами знаем.

Впрочем, ладно. Давайте поговорим о...

Ага, именно об этом!

Ну, с чего начнем? С критики или самовосхваления? Ну, самовосхвалением, вроде, заниматься нам не очень-то и надо, все и так в курсе ☺, так что давайте-ка посмотрим на ложку дегтя, которой некоторые камрады наивно пытаются испортить нашу цистерну спирта.

Итак, слово предоставляется нашему гостю — камраду **Antihrist**'у!

*Здравствуй, добрый доктор Кертис!*

*Покупаю я ваш журнал уже больше года.*

*И вот два месяца назад я решил — ВСЕ! Надоели мне ваши Кертисы, Глюки, Ранды, ДЗВР, постоянные лирические отступления. Не буду больше покупать вашу бяку!*

*Лучше покупать ежемесячники страниц на 200 и не бегать каждую неделю за новым номером.*

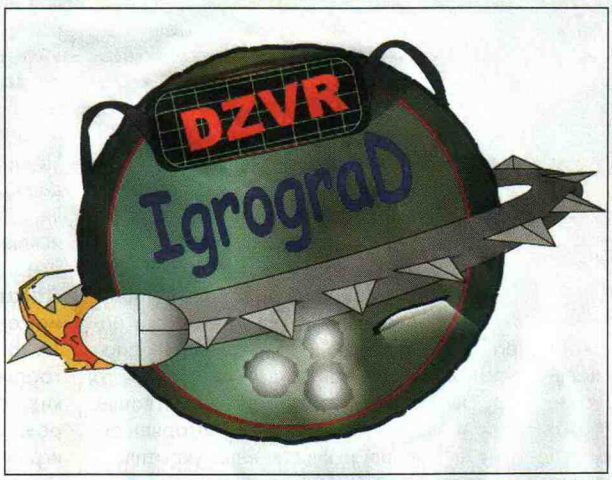
*Там нет всяких Глюков,*

*Нет Кертисов,*

*Нет Рандов,*

*Нет ДЗВР.*

Таки да! Вчера взял в руки журнал с непроизносимым названием, но (судя по симпатичной девушке на обложке) явно игрового содержания, и не нашел там ни одного Кертиса или Ранда. Даже ДЗВР (впрочем, как и ДВРЗ) не нашел. Читать, не скрою, не стал. Точнее, попытался, но выдержал страниц 20, не больше. Скучно. Лучше уж газету «Факты» почитать.




Но тут, как говорится, каждому свое. То, что мне кажется скучным и примитивным, другому может показаться божественным откровением, а то, что я считаю нормальным и веселым, кто-то может считать безобразным и пошлым.

Бывает.

Но продолжим.

*...Два месяца спустя я снова с радостью в руках держу ваш журнал. Ну не могу я без вас.*

*Не могу без всего вышеперечисленного (и тебя в частности). Снова хочу слушать бред про ДЗВР, Игроград...*

*Пусть бред, но такой родной и привычный! Пусть вы не самый лучший журнал — но я все равно буду вас (журнал, а не тебя с Глюком) покупать. Ура, товарищи, ура!*

Это называется «зависимость». Почти наркотическая. Кстати, я надеюсь, вы в курсе, что в Америке «МиК» приравнен к легкому наркотику и продается только в аптеках, причем по рецептам? Так вот.

А если серьезно, мы рады. Шутки шутками, но всегда грустно, когда очередной камрад покидает стройные ряды наших читателей. И радостно, когда он вновь возвращается.

К сожалению, ротация читателей — вещь нормальная. Когда-то я перестал читать «Мурзилку» и «Веселые Картинки». Потом «Науку и Жизнь» и «Вокруг Света», потом... Возраст...

Ладно, мы сейчас не о том.

*Ну а теперь о плохом* ☺

*Ранд вас покинул? Оч-ч-ч-ч-ень жаль. Но я знаю — морально он с нами!*

*Наконец-то вы стали выходить с постером! Круто. Только постер, честно говоря, средненький. Это даже не постер, а реклама. Ну да ладно. С пивком пойдет. По крайней мере, им можно закрыть дырку на обоях.*

Хороший переход — сначала о Ранде, потом о постере, и все это «о плохом». Ну, положим, постер не настолько плох ☺. А что касается Ранда — так ротация, о которой я говорил, и у нас происходит, а как иначе?

*Все в вашем журнале вроде бы хорошо, но статья про аддон к «Невервинтеру...»*

*Разве это статья? «Игра нам очень понравилась. Она просто не отпускает от компьютера! Но мы не будем описывать новые предметы, классы, возможности. Мало информации? Заходите на www.neverwinter.ru — там вам все расскажут».*

*Из аннотации на обложке диска можно узнать больше.*

Ну, насчет больше, это маловероятно ☺. Как нам кажется, информации как раз достаточно, учитывая, что это третья статья, посвященная «Невервинтеру». Но, если есть желание читать, мы можем забацать цикл эдак полос на двадцать — расписать все классы, фиты, заклинания... Некоторые издания любят такое делать: копи-паст — штука ненапряжная. Но мы слишком уважаем своих читателей, чтобы заниматься такими вещами. Поэтому тем, кому интересно, мы и рекомендуем зайти на сайт, на котором все это есть.

*P.S. Когда я купил свой первый номер вашего журнала (тогда он еще был полу-*

*месячником), то там было написано, что с наступлением 2003-го года журнал будет выходить каждую неделю. Новогодний сюрприз. А в этом году с наступлением 2004 стали выходить с постером. Может, к 2005 году ваш журнал станет толще?*

Не знаю, но что-нибудь обязательно изменится. Причем в лучшую сторону. Мы в это верим.

Теперь слово камраду **Роману**.

*Привет, Том/Doc/KERTIS!*

*Знаю, если письмо попадет в журнал (что вполне вероятно), то будешь прикалываться над каждой строчкой — типа-тебе 16...18...20... и ты в самом рассвете сил.*

Неужели я такой страшный, что обязательно начну прикалываться? Может, еще и издеваться? Не-а, я не издеваюсь, это я так разговариваю ☺.

*Но тебе уже давно не 16. Почему я так решил?*

Ну, собственно, это не секрет, что мне не 16, и даже не 17 лет. Но интересно, что мне мешает быть в самом расцвете сил? Нужно будет у девушки спросить, как там у меня с силами...

*В один из номеров «МиКа» просочилась фотка Rand'a (статья о фантастике, подпись: Ефим Беркович), и все мои стереотипы сломались. Поэтому не надо печатать ваши фотки в журнале. Недавно были фотки с вашим стендом на Intel, и мне кажется, я уже знаю, где ты на фотке...*

Да, проглядели. Это первый раз, когда я не доглядел и попал в журнал — отпуск, блин ☹. Зато ты теперь относишься к тем людям, которые понимают, почему я не стремился печатать наши фотографии в журнале. Разве что в «Плейбое» ☺. Впрочем, с появлением портала — и, соответственно, фотогалереи на нем — соблюдать особую секретность бессмысленно.

*А теперь о наболевшем.*

*Я, конечно, не против подарков подписчикам (подписываю уже 2 года), но Video CD «Ералаш» (им только детей пугать) и Comandos 3 (после твоей критики) — это несерьезно, хотя антивирус — это правильно (надо предохраняться). Предлагаю всем подписчикам, или хотя бы везучим, диск с оффлайновой копией вашего сайта, программой установки (копирования на винт) и программой-«обновлялкой».*

Ну, насчет призов — как говорится, чем богаты... А насчет диска с версией сайта — честно говоря, что-то сильно сомневаюсь. Зачем? Другой вопрос — выпустить диск с архивом «МиКа» за несколько лет — это более реально и интересно. Будем думать.

*Совет авторам: «отыгрывайте роль!» ИМХО, сейчас в «МиКе» отыгрывают роль GLUKK, Taler, Mikporta, ну и ты... Мне очень понравились статьи о Icewind Dale 2, Age of mythology, ну и твои с Glukk'ом (классное содружество, продолжайте дальше!).*

Спасибо! Кстати, камрады авторы, прислушайтесь к умному совету — отыгрывайте роли! Это действительно правильная мысль, которой некоторые давно следуют. Особенно Микпорта ☺.

А теперь слово камрадке **Мыше**. Кстати, дорогие девушки, нам вас не хватает — пишите нам чаще, читайте, приходите на наши встречи — с нами весело. Некоторым ☺. Это была реклама ☺:

*Начав читать последний номер «МИКа» из конца в начало, от «Автоответчика» дошла до статьи Антона Токаревского «Бумер. Сорванные башни». Тут же захотелось послать радостное короткое письмецо: «Вот оно, товарищи, вот пример для подражания». Прекрасная разгромная статья, с приятным юмором, разборки по существу и без наезда. Большой Пять с плюсом господину Токаревскому!*

А если серьезно, то таки да, статья неплохая. Нам понравилась (иначе не поставили бы). Но как по мне, у OzOn'а бывали и лучше. Впрочем, это тема для отдельного обсуждения.

*Да вот незадача, аккурат следующая статья сильно подпортила настроение. Госпожа Белоснежка и господин Varg (извините, не знаю, как по-русски вас величать), резкая смена пола в третьем опусе сбивает с толку неподготовленного читателя в нокаут на пять минут ступора. Ладно с полом, меняйте хоть на паркет, а как объяснить два разворота бессмысленных похождений? Квест, вы только подумайте, квест расписывается от меню до n числа левелов вперед. Вы думаете, мне это надо (или нам, читателям)? Подробное описаний локаций и похождения по ним? А играть в него потом как? И зачем уже? Ведь смысл квеста в тайне, в том, что ждет за следующей дверью, а пройденный квест только маньяки от нечего делать второй раз проходят. В общем, спасибо вам за то, что играть я в него уже не буду — не потому что плохой, скучный и т.д., а незачем мне. Интереса нет. Дорогие редакторы, голубчики, как же это горе пролезло? Да еще столько ценного места заняло.*

*Грустно.*

А тут просто смотря как смотреть. Камрад Glukk, к примеру, считает, что «Мист» только так и можно описывать — и я ему верю, ибо сам не играл. Хотя, как по мне, четыре полосы — немного чересчур. Но может, все дело в том, что я просто не люблю квесты? Впрочем, в обсуждении номера на нашем форуме (**http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=1655**) статья вызвала неоднозначную реакцию.

*А авторам можно посоветовать: фичи, баги, изюминки и личное мнение об игре делают статью читабельной и нужной. Впрочем, далеко идти не надо. Следующая, просто образцовая для игростроя статья — The Fall: Last Days of Gaia. Четко, ясно, без вздохов и ахов. Интересно и познавательно. Никаких лишних иллюзий, но заинтересовывает. Тоже Пять.*

*Так что, Кертис, выдай, от меня, пожалуйста, камрадам OzOny и Shrikey по конфетке с полки, OzOn'у самую большую, а Shrik'у чуть поменьше. Встретимся — верну.*

Обязательно передам. Только Шрайк конфет не ест — он стоматолог, и потому знает, как сладкое вредит зубам. Кстати, никому зубки починить не нужно?

А насчет встретится — идея очень интересная ☺.

Собственно, думаю, на этом стоит закончить. Хотя... Пожалуй, отвечу я еще раз (какой по счету???) на два Часто Задаваемых Вопроса, которые на этот раз озвучил камрад **Largell**:

*Вопрос первый: куда отсылать статьи? Если вам прям так нужны новые авторы, то могли бы хоть адрес печатать, на который статьи сбрасывать можно, если не в каждом номере, то по крайней мере в каждом «Автоответчике».*

Ну, во первых, не то чтобы нам катастрофически нужны были новые авторы. Авторы есть. Мы не против новых, конечно, но... Печатать адрес редакции в каждом автоответчике? Может быть по ходу дела еще раз крутануть «Уроки чистописания»?

Ладно. Повторю: камрады и камрадки, а так же их родители! Статьи, запросы на написание статей и вопросы по поводу судьбы ваших творений слать по адресу **games@mycomp.com.ua**. Это «мыло» игровой редакции. А вот всяческие пожелания, предложения, кляузы, восхваления и деньги высылать на мейл, указанный вверху ☺.

*Вопрос второй: где можно узнать результаты конкурсов «Лучшая статья» и «Активно везучий читатель»? А то некрасиво получается: конкурс вроде как проводится, а победителей нет? Нехорошо... Страна должна знать своих героев...*

Ну, к примеру, тут (**http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=668**). А вообще, мы уже давненько не подводили итоги. Подводятся они только на Днях Нас, прилюдно (дабы не обвиняли нас в подтасовке), а последний был... Ой... В ноябре, кажется. А следующий будет... Будет.

И когда итоги будут подведены, я их озвучу в «Автоответчике». Не бойтесь, победители получат по заслугам, и никто не уйдет...

Собственно, на этом я с вами прощаюсь. Пишите.

Больше писем хороших и разных!

Ну, и хорошего настроения вам, естественно!

Алексей ДРОЖЖИН

# ЧАСЫ НА ПАМЯТЬ

Устройство, о котором пойдет речь в этой статье, не является горячей новинкой. По правде говоря, выпущено оно уже достаточно давно — еще в прошлом году. Тем не менее, особенной популярности оно пока не приобрело, несмотря на множество достоинств. Попробуйте поискать тесты этого девайса в Интернете, лично автору удалось найти только несколько.

Рис. 1

Впрочем, в данном случае отсутствие повальной популярности можно считать и одним из достоинств. Но не буду забегать вперед, обо всем по порядку.

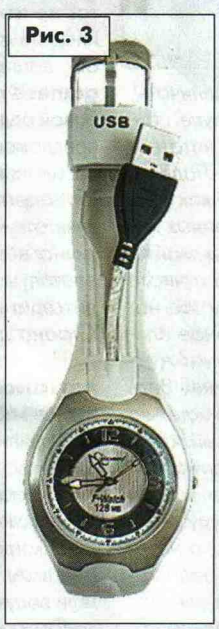
## Первый взгляд

Итак, что же представляет из себя **Gembird F-Watch**? На первый взгляд, это обычные часы: не особенно дорогие на вид, но в то же время явно не «за полтинник купленные». Дизайн в некотором роде универсальный — подойдет и к спортивной одежде, и к деловому костюму. Вот как они выглядят (**рис. 1**).

Истинное назначение часов выдает лишь надпись «32 Мб» на циферблате. В застегнутом состоянии даже разъем USB, встроенный в ремешок часов, заметить практически невозможно (**рис. 2**).

Надо сказать, что на сегодняшний день в продаже доступны довольно много моделей F-Watch. От 32 Мб до 256 Мб, с USB 1.1 или USB 2.0. Кроме нескольких вариантов объема и интерфейса, существует три возможных цвета часов: черный, белый (**рис. 3**) и синий.

Рис. 3




## Что в коробочке?

Комплект поставки не особенно богатый, с другой стороны, что еще можно в него добавить? Все необходимые компоненты на месте (**рис. 4**):

- ✓ сами часы;
- ✓ инструкция по эксплуатации;
- ✓ диск с драйверами и программным обеспечением;
- ✓ удлинительный кабель для USB.

Не может не радовать наличие удлинителя — в домашнем компьютере можно единожды воткнуть его в порт на задней стенке и не лазить туда каждый раз, когда вам нужно подключить флэш-диск. Особенно это актуально, если системный блок находится под столом или еще в каком-нибудь труднодоступном месте.

Обращаю ваше внимание на то, что в комплекте присутствует достаточно подробная (несмотря на небольшие размеры буклетика) инструкция. Кроме того, один из языков этого мануала русский.

## Как работает?

Для начала приведем технические характеристики нашего подопытного (**табл. 1**). Как и любой другой USB флэш-драйв, часы F-Watch достаточно просто подключить к компьютеру и почти сразу можно начинать записывать файлы. Подождать придется лишь несколько секунд, пока Windows XP автоматически установит драйверы, это справедливо и для Windows 2k. Если же у вас Windows 98, то вам придется сначала вручную инсталлировать драйверы с диска.

У вас появится дополнительный съемный диск (*Removable Drive*), с которым можно работать как с любым другим логическим диском. Но этим возможности Gembird F-Warch далеко не ограничиваются. Есть еще несколько фишек, придающих дополнительную привлекательность этому устройству.

Первая из них такая: F-Watch может быть использован как *Bootable Device*, то есть в качестве загрузочного устройства. Правда, для этого необходимо, чтобы ваша материнская плата умела загружаться с USB-устройств, а также предварительно воспользоваться утилитой *U-Storage*, которая имеется на диске, идущем в поставке (**рис. 5**). После чего Bootable Disk у вас всегда с собой. А это придется весьма кстати, если неожиданно возникнет необходимость реанимировать компьютер.

Рис. 2

Второй особенностью F-Watch является возможность создания *Security Area* — области данных, защищенной паролем (**рис. 6**). Это может пригодиться для хранения особенно важных для вас файлов.

Важное замечание! Работа с защищенной областью возможна только при использовании специальной утилиты. Но беспокоиться о наличие этой утилиты вам не придется — в процессе создания Security Area программа самостоятельно перепишет дистрибутив на ваши F-Watch. Благо, занимает он всего лишь около 1 Мб. Если вы забудете пароль, то защищенная область данных останется для вас навсегда утерянной, так что задавайте пароль аккуратно и постарайтесь его запомнить.

Вообще же, программное обеспечение сделано достаточно добротно и функционально. Кроме уже описанных, присутствуют еще несколько полезностей.

✓ *CopyDisk* — позволяет копировать файлы с/на флэш-память. В случае Windows 2k/XP данная программа совершенно бесполезна.

✓ *F-Backup* — осуществляет резервное копирование данных на флэш-память. Может пригодиться, если вы станете счастливым обладателем F-Watch большого объема.

✓ *Watcher* — заменяет стандартное для Windows XP выскакивающее при подключении F-Watch окошко с выбором необходимого вам действия. Выбирать можно из трех вариантов: не делать ничего, запустить CopyDisk, запустить F-Backup.

Что касается флэшевой части Gembird F-Watch, это, собственно, и все. Как устройство для отсчета времени эти часы работают, по мнению автора, отлично — за несколько месяцев их использования время на них так и осталось точным. Возможно, поменялось в пределах одной минуты, но это уже по большому счету мелочи. Швейцарского качества нам ведь не обещали, не так ли?

На задней крышке часов имеется надпись *Water Resistant*. Данная фраза, судя по всему, означает не способность часов погружаться под воду, а скорее, герметичность при случайном попадания на них брызг, капель дождя и так далее.

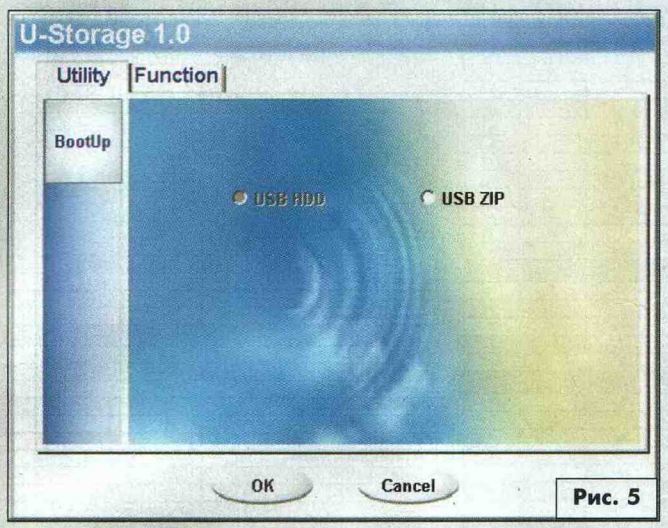


Рис. 5

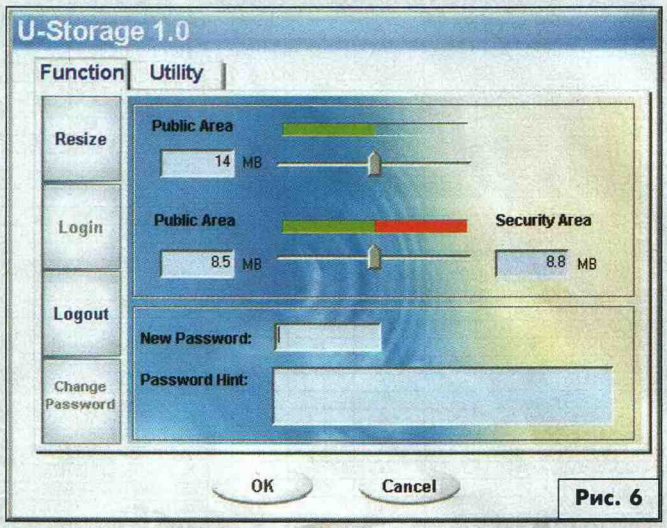


Рис. 6

Рис. 7

Рис. 4

## Что еще?

В принципе, ни как просто часы, ни как просто USB-флэш герой нашего обзора ничем особенным не отличается. В F-Watch интересно именно такое эксклюзивное сочетание, из чего следуют два положительных момента.

Если вы пользуетесь не обычным брелоком с флэш-памятью, а часами F-Watch, то память у вас всегда с собой ☺. Часы гораздо сложнее забыть дома (и остаться без флэшки в самый нужный и, как это обычно и бывает, самый неожиданный момент), потерять (ну вот ни разу еще не слышал, чтобы кто-то потерял часы), сломать, они не мешают в кармане. Короче говоря, в плане удобства флэш-часы на высоте.

Еще одним положительным качеством этого девайса является его (пока еще) необычность. В момент вытаскивания из ремешка часов USB-разъема даже достаточно далекие от мира новых технологий люди приходят в полный восторг. Такого эффекта очень сложно достичь какими-либо другими способами ☺.

## Сколько стоит?

Теперь самое время поговорить о ценах на эти часики (**табл. 2**). Как видите, флэш-часы стоят несколько больше, чем обычные флэш-брелоки, но и функционально они побогаче. Окупается ли цена или нет, решать, в любом случае, вам. Хочется добавить, что, по мнению автора этой статьи, наиболее рационально приобретение двух устройств: F-Watch небольшого объема (32 Мб, 64 Мб) и «обычной» флэшки мегабайт эдак на 128-512 для тех случаев, когда переноска данных запланирована заранее.

## Что в перспективе?

Gembird, естественно, не останавливается на достигнутом. Если в момент представления публике F-Watch (в прошлом году) были доступны только модели с медленным интерфейсом USB 1.1, то в последнее время появились и USB 2.0. Самым свежим добавлением к линейке F-Watch стали часы со встроенным MP3-плейером. У нас они еще не продаются, но на сайте компании уже представлены. Так что перспективы у разработки есть, ведь много что еще можно встроить в часы — цифровую камеру, интерфейс Bluetooth, в конце концов, расширить объем памяти до 1 Гб — в общем, ограничено все только фантазией производителя...

Кроме того, инициатива была подхвачена и еще одним производителем — **Powerdisk**. Эта компания также выпустила часы с флэш-памятью (**рис. 7**). **PowerdiskWatch** имеют более классический дизайн, кроме того, в них отсутствует встроенный коннектор USB, вместо него используется разъем mini-USB. Отрицательным моментом является необходимость постоянно носить с собой кабель для mini-USB. Да и стоят часы от Powerdisk ощутимо дороже — примерно от $60 за 64 Мб.

Как видите, перспективы есть, будем ждать новых удачных находок производителей в области флэш-часостроения.

**Технические характеристики Gembird F-Watch** — Табл. 1

| | |
|---|---|
| Доступный объем,Мб | 32,64,128,256 |
| Интерфейс | USB 1.1,USB 2.0* |
| Заявленная скорость чтения,Кб/с | 1024 |
| Заявленная скорость записи,Кб/с | 900 |
| Носитель | Память NAND-Flash |
| Шифрование информации | Да |
| Защита от записи | Нет |
| Совместимость | Windows,MacOs,Linux |
| Размеры ремешка,мм | 67x43x15 |
| Размер корпуса,мм | 40x55 |
| Тип часового механизма | Кварцевый,электромеханический |
| Пыле/влагозащищенность | Да |
| Световые индикаторы | Красный светодиод |

* интерфейс USB 2.0 только для 128 и 256 МБ

Табл. 2

| Объем | Ориентировочная цена в у.е. | |
|---|---|---|
| | USB 1.1 | USB 2.0 |
| 32 Мб | 35 | нет |
| 64 Мб | 60 | нет |
| 128 Мб | 75 | 85 |
| 256 Мб | 130 | 150 |

| Наименование | грн. | у.е. | код |
|---|---|---|---|
| **КОМПЬЮТЕРЫ** | | | |
| Компьютеры на базе Intel Celeron | | | |
| cel1.7/256/20GVA-Int/корп/CD52X | 1593 | 295 | 2 |
| Компьютеры на базе Intel Pentium 4 | | | |
| P4 2.0/512/80G/128M/CDRW+DVD | 2889 | 535 | 2 |
| Компьютеры на базе AMD Athlon | | | |
| Dur1.6/256/20G/VA-Int/CD52/250w/FDD | 1431 | 265 | 2 |
| Мобильные компьютеры | | | |
| HP P-150/12"TFT/16+/2GB/FDD/CD | 1053 | 195 | 3 |
| Compaq C-1.6/14"/256Mb/30Gb/CDRW | 6863 | 1271 | 3 |
| Compaq A 2400+/15"/256Mb/40Gb/CDRW | 7997 | 1481 | 3 |
| **КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК** | | | |
| Процессоры | | | |
| Celeron 366-2,4 (Coppermine/T) от | 97 | 18 | 2 |
| CPU Duron 1.4 GHz Socket A | 203 | | 4 |
| AMD Duron, Athlon-XP 1,4-2,5MHz от | 211 | 39 | 2 |
| CPU Athlon XP 1800+ | 305 | | 4 |
| CPU Athlon XP 1900+ | 311 | | 4 |
| CPU Celeron 1.7 GHz Socket 478 Box | 319 | | 4 |
| CPU Celeron 1.8 GHz Socket 478 Box | 358 | | 4 |
| CPU Athlon XP 2200+ | 386 | | 4 |
| CPU Celeron 2.0 GHz Socket 478 Box | 389 | | 4 |
| CPU Celeron 2.4 GHz Socket 478 Box | 425 | | 4 |
| CPU Celeron 2.5 GHz Socket 478 Box | 472 | | 4 |
| CPU Athlon XP 2500+ Barton | 494 | | 4 |
| CPU Celeron 2.8 GHz Socket 478 Box | 694 | | 4 |
| CPU Pentium 4 2.4 GHz 800 MHz 512 | 932 | | 4 |
| CPU Pentium 4 2.6 GHz FSB 800 MHz | 1010 | | 4 |
| CPU Pentium 4 2.8 GHz FSB 800 MHz | 1246 | | 4 |
| Модули памяти | | | |
| SIMM 4 MB EDO | 25 | | 4 |
| DIMM 32 MB PC133 | 25 | | 4 |
| SIMM 8 MB EDO | 36 | | 4 |
| SIMM 32 MB EDO Samsung ECC | 94 | | 4 |
| DDR SDRAM 128 MB PC2700 | 111 | | 4 |
| 128/256Mb SDRAM, DDR,Flash Samsung | 119 | 22 | 2 |
| DIMM 128 MB PC133 | 122 | | 4 |
| DDR SDRAM 128 MB PC2700 Infineon | 144 | | 4 |
| DIMM 128 MB PC133 (Работает на BX) | 147 | | 4 |
| DDR SDRAM 256 MB PC2700 PQI | 212 | | 4 |
| 128Mb Flash память USB (CAYON) | 238 | 44 | 2 |
| DDR SDRAM 256 MB PC3200 Infineon | 239 | | 4 |
| DIMM 256 MB PC133 | 258 | | 4 |
| 512/1024Mb SDRAM, DDR,Flash Samsung | 394 | 73 | 2 |
| DDR SDRAM 512 MB PC2700 Apacer | 422 | | 4 |
| DDR SDRAM 512 MB PC3200 Infineon | 455 | | 4 |
| DDR SDRAM 512 MB PC2700 Infineon | 477 | | 4 |
| DDR SDRAM 512 MB PC2700 Infineon | 622 | | 4 |
| DDR SDRAM 512 MB PC2700 Samsung | 694 | | 4 |
| SO DIMM DDR SDRAM 1024 MB PC2100 | 1554 | | 4 |
| Материнские платы | | | |
| MB Albatron KM400T-8X Pro VIA KT400 | 300 | | 4 |
| MB Elitegroup VIA KT600-A Socket A | 308 | | 4 |
| MB Jetway 845IGVM i845GV Socket 478 | 319 | | 4 |
| MB Albatron PM845GL1-533 i845GL-533 | 333 | | 4 |
| MB Soltek 845GL SL-85LIR-CL | 333 | | 4 |
| MB Elitegroup N2U400-A NForce 2 | 341 | | 4 |
| MB Elitegroup 845PE-A800 i845PE | 344 | | 4 |
| MB Albatron PM845GV1 i845GV Socket | 350 | | 4 |
| MB Elitegroup 848P-A i848P Socket | 361 | | 4 |
| MB Albatron PX848PV i848P-800 | 377 | | 4 |
| MB Albatron PX845PEV Pro i845PE | 394 | | 4 |
| MB Albatron PX865PE Lite Pro i848P | 405 | | 4 |
| MB Albatron PX848PV Pro i848P-800 | 416 | | 4 |
| MB Albatron PM845GE i845GE Socket | 494 | | 4 |
| MB Albatron PX865PE Pro i865PE | 527 | | 4 |
| Жесткие диски IDE | | | |
| 20-40Gb(5400/7200) WD,Samsung | 297 | 55 | 2 |
| HDD WD 40.2 GB 5400 rpm 2 MB Cache | 302 | | 4 |
| HDD Samsung 40.8 GB 5400 rpm | 302 | | 4 |
| HDD WD 40.2 GB 7200 rpm 2 MB Cache | 316 | | 4 |
| HDD WD 40-BB2 GB 7200 rpm 2 MB C. | 319 | | 4 |
| 80-120Gb(5400/7200)Samsung,Seag,IBM | 383 | 71 | 2 |
| HDD WD 80.0 GB 7200 rpm 8 MB Cache | 455 | | 4 |
| HDD Seagate 80.0 GB 7200 rpm SATA | 488 | | 4 |
| HDD Seagate 120 GB 7200 rpm 2 MB C. | 513 | | 4 |
| HDD WD 120 GB 7200 rpm 2 MB Cache | 513 | | 4 |
| HDD Samsung 120 GB 7200 rpm 8 MB C. | 561 | | 4 |
| Сменные диски | | | |
| CD-ROM 52x Samsung ATAPI | 80 | | 4 |
| CD-ROM 52x LG IDE | 85 | | 4 |
| CD drive 52x SAMSUNG,NEC,BENQ | 92 | 17 | 2 |
| CD-ROM 52x NEC ATAPI | 97 | | 4 |
| CD-ROM 52x Sony IDE | 97 | | 4 |
| CD-ROM 50x ASUS | 103 | | 4 |
| CD-ROM 52x ASUS | 119 | | 4 |

| Наименование | грн. | у.е. | код |
|---|---|---|---|
| CD-ROM 54x Plextor | 139 | | 4 |
| DVD-ROM LG 16x/48x IDE | 167 | | 4 |
| DVD 16/40 SONY/ASUS/SAMSUNG от | 178 | 33 | 2 |
| CD-RW Samsung 52x/32x/52x IDE | 186 | | 4 |
| CD-RW ASUS,LG,TEAC,SONY,SAMSUNG | 194 | 36 | 2 |
| CD-RW LG 52x/32x/52x IDE | 198 | | 4 |
| CD-RW Sony 52x/32x/52x IDE | 216 | | 4 |
| DVD 16x Plextor PX-116TA | 239 | | 4 |
| CD-RW TEAC 52x/24x/52x IDE | 247 | | 4 |
| CD-RW NEC 48x/32x/48x IDE | 250 | | 4 |
| CD-RW LG 24x/10x/40x IDE | 325 | | 4 |
| DVD+CDRW SONY/LiteOn 48/24/48*16 от | 329 | 61 | 2 |
| DVD+RW NEC ND-1300 ATAPI | 694 | | 4 |
| MultiMedia | | | |
| AS SVEN SPS 210 | 27 | 5 | 3 |
| Sven CD-860 (Volume control) Кожа-е | 27 | 5 | 3 |
| SB Creative Live! 5.1 PCI (OEM) | 172 | | 4 |
| AverMedia TV/VCR/FM TVstudio+ДУ | 292 | 54 | 2 |
| SB Creative Audigy 2 PCI | 422 | | 4 |
| Видеокарты | | | |
| Web-камера Genius VideoCam Express | 94 | | 4 |
| ATI Radeon 7000 32/64Mb DDR, AGP TV | 178 | 33 | 2 |
| TV-Tuner KWorld KW-TV878-RF ProII | 205 | | 4 |
| SVGA 64 MB ATI Radeon 9200SE DDR | 225 | | 4 |
| SVGA 64 MB NVidia GeForce 4MX-440SE | 239 | | 4 |
| SVGA 64 MB Daytona GeForce 4MX-440- | 241 | | 4 |
| SVGA 64 MB NVidia GeForce 4MX-440 | 247 | | 4 |
| ATI RADEON 9200 64M VIVO/TVO от | 248 | 46 | 2 |
| SVGA 64 MB InnoVision GeForce 4MX | 250 | | 4 |
| TV-Tuner AverMedia TV Studio 203 | 344 | | 4 |
| SVGA 64 MB Sapphire Radeon 9200 DDR | 372 | | 4 |
| ABIT GF 5200 8x/4x 128Mb DDR TV/DVI | 394 | 73 | 2 |
| SVGA 128 MB ASUS V9520 TD/P GeForce | 488 | | 4 |
| ATI RADEON 9000PRO 128M DDR +TV/DVI | 518 | 96 | 2 |
| ATI RADEON 9000PRO 128M VIVO+TV-in | 529 | 98 | 2 |
| ASUS V9520VideoSuiteGeForceFX5200 | 594 | 110 | 2 |
| SVGA 256 MB Gigacube Radeon 9600 XT | 860 | | 4 |
| SVGA 128 MB ASUS V9950 TD/128M FX | 1621 | | 4 |
| ATI RADEON 9800PRO 128DDR 8x/4x | 2090 | 387 | 2 |
| Мониторы | | | |
| Monitor 15" Samsung 551S 0.28 mm | 544 | | 4 |
| 17" 0.27 BenQ V773 1024x768 85Hz | 621 | 115 | 3 |
| 17" LG T710BH Flatron EZ 0.20 mm | 744 | | 4 |
| 17" LG T710PH Flatron EZ 0.20 mm | 794 | | 4 |
| 17" SAMSUNG 755DFX | 842 | 156 | 2 |
| 15' AOC-LCD LM520-A 1024*768(75) | 1863 | 345 | 2 |
| 15" 0.297 BenQ FP567s TFT MultiMedi | 1874 | 347 | 3 |
| Monitor 15" Acer AL506 TFT | 1942 | | 4 |
| 15"LG 1510S TFT | 1993 | 369 | 2 |
| Монитор Philips LCD 150C4FS | 1998 | | 4 |
| 15" Samsung 152b TFT | 2171 | 402 | 3 |
| Monitor 15" Samsung 1525 TFT | 2214 | | 4 |
| Monitor 15" Samsung 153V TFT VSSS | 2220 | | 4 |
| Monitor 15" Samsung 152V TFT VSSS | 2248 | | 4 |
| 15" Samsung 152b MM TFT | 2279 | 422 | 3 |
| 15"SONY HS53H(grey,blue) TFT TCO99 | 2295 | 425 | 2 |
| 15" Samsung 152T TFT | 2311 | 428 | 3 |
| 17" 0.264 BenQ FP767 TFT MultiMedia | 2354 | 436 | 3 |
| 15"Samsung SM 152B(акция!!!!) | 2376 | 440 | 2 |
| Monitor 15" Samsung 152B TFT | 2392 | | 4 |
| 17"Hansol H750MM silver 1280*1024 | 2441 | 452 | 2 |
| Monitor 17" LG FL1715S TFT | 2564 | | 4 |
| Monitor 17" AOC LM-729A LCD | 2581 | | 4 |
| Monitor 17" Samsung 172N TFT (ASHS) | 2803 | | 4 |
| Monitor 17" Samsung 172V TFT | 2803 | | 4 |
| 17" Samsung 172x mm TFT | 2889 | 535 | 3 |
| Устройства ввода | | | |
| Keyboard BENQ/Cherry/Codegen/Sven | 11 | 2 | 2 |
| Mouse Scroll/Optical/Radio/PS2 от | 11 | 2 | 2 |
| Модемы | | | |
| 56 K Intel 3200 V.92 int. PCI | 50 | | 4 |
| 56 K Lucent int. | 50 | | 4 |
| int Lucent//Kworld/Acorp 56K от | 54 | 10 | 2 |
| 56 K ACorp M56ISL Lucent int. | 61 | | 4 |
| 56 K ACorp M56PML Lucent int. | 72 | | 4 |
| 56 K ACorp M56EMTU ext. | 142 | | 4 |
| 56 K ACorp M56EMTU ext. Orest Ukr | 167 | | 4 |
| 56 K ACorp M56SCD ext.V.92 | 178 | | 4 |
| GVC 56K VECTOR K2D/R21/USB от | 211 | 39 | 2 |
| 56 K ACorp M56SCD ext. Orest Ukr | 222 | | 4 |
| ZyXEL OMNI Vector(MIDI,Smart,MINI) | 248 | 46 | 2 |
| 56 K / V.92 Orest Ukraine ext. | 266 | | 4 |
| 56 K Zyxel Omni Mini ext. V.90 | 297 | | 4 |
| Zyxel U-336 E+ | 400 | | 4 |
| Корпуса | | | |
| Bp 250/300/350/450 ATX P-4 от | 54 | 10 | 2 |
| Codegen,SWEEK,KME | 103 | 19 | 2 |

| Наименование | грн. | у.е. | код |
|---|---|---|---|
| **КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ** | | | |
| Струйные принтеры | | | |
| Принтер HP DeskJet 3550 A4 | 355 | | 4 |
| HP DJ 3550/3650 14\| 10 стр.мин 2400 | 367 | 68 | 2 |
| Принтер HP DeskJet 3650 A4 | 444 | | 4 |
| LEXMARK Z52 10(6)1200x1200 USB/LPT | 464 | 86 | 2 |
| HP DeskJet 5150 | 562 | 104 | 3 |
| Epson Stylus Color Photo 950 | 2111 | 391 | 3 |
| Лазерные принтеры | | | |
| SAMSUNG ML-1210/1510 12ppm,600*600 | 864 | 160 | 2 |
| HP LaserJet 1000w | 983 | 182 | 3 |
| HP Laser Jet 1010W 600dpi, USB | 1037 | 192 | 2 |
| Canon LBP-1120 | 1058 | 196 | 3 |
| HP LaserJet 1005w | 1080 | 200 | 3 |
| Принтер HP LaserJet 1300 A4 | 1737 | | 4 |
| Принтер Epson AcuLaser C900 Color | 2359 | | 4 |
| Сканеры | | | |
| Mustek ScanExpress 1200UB+ USB | 222 | | 4 |
| ScanExpress 1200 UB+ 48bit (slim) | 232 | 43 | 2 |
| Сканер Mustek Be@rPaw 1200CU | 272 | | 4 |
| Be@rpaw1200TA(слайд-модуль)600x1200 | 324 | 60 | 2 |
| Сканер HP ScanJet 2400C | 408 | | 4 |
| HP SJ 2400C 48бит1200x1200т/д,45сек | 427 | 79 | 2 |
| Сканер Mustek Be@rPaw 2448TA Pro | 472 | | 4 |
| Сканер HP ScanJet 3690C | 594 | | 4 |
| Сканер HP ScanJet 3970C | 704 | | 4 |
| Источники бесперебойного питания (UPS) | | | |
| Super Power VT525/550/800/1000 | 211 | 39 | 2 |
| APC BK 500/650/1000 USB+LPT+soft от | 405 | 75 | 2 |
| **РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ** | | | |
| К стр. Прин.HP,Canon,Lexmark цв,ч/б | 27 | 5 | 2 |
| К лазерным принтерам цв,ч/б от | 308 | 57 | 2 |
| **УСЛУГИ** | | | |
| Модернизация с покупкой б/у компл-х | 27 | 5 | 2 |
| Настройка ПК | | | 6 |
| Модернизация любых ПК | | | 6 |
| Модернизация мониторов | | | 6 |
| Модернизация принтеров | | | 6 |
| Ремонт ПК | | | 6 |
| Модернизация любых ПК | | | 6 |
| Бесплатные консультации по ПК | | | 6 |
| Консультации по модернизации ПК | | | 6 |
| Покупка комплектующих Б/У | | | 6 |
| Покупка компьютеров Б/У | | | 6 |
| Замена старых ПК на новые | | | 6 |
| Покупка перферийных устройств Б/У | | | 6 |
| Настройка ПК | | | 6 |
| Продажа подержаных ПК | | | 6 |
| Продажа подержаных комплектующих | | | 6 |
| Изготовление ПК по заказу | | | 6 |
| Ремонт | | | |
| Покупка комплектующих Б/У | | | 6 |
| Покупка компьютеров Б/У | | | 6 |
| Замена старых ПК на новые | | | 6 |
| Ремонт ПК | | | 6 |
| Доступ в Интернет по выделенной линии | | | |
| Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс) | 1 | 0,25 | 1 |
| Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00) | 3 | 0,48 | 1 |
| Выделенные линии за 1 Гб | 189 | 35 | 2 |
| 64Kb | 631 | 116 | 1 |
| 512Kb | 5484 | 1008 | 1 |
| Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц | | | |
| Ночной Unlimited (02:00-06:00) | 16 | 3 | 1 |
| Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09) | 22 | 4 | 2 |
| карточка 30вечеров&ночей(18-09+с,в) | 49 | 9 | 2 |
| Домашний Unlimited (20:00-08:00) | 60 | 11 | 1 |
| Internet Unlimited | 120 | 22 | 1 |

**ВНИМАНИЕ!!!**

**Изменился наш телефон и адрес!**

**(044) 455 35 75**

**03126, Киев-126, а/я 570/8**

| Код | Название фирмы | Стр |
|---|---|---|
| 1 | IT Park (044-4648262,4647185) | 2 |
| 2 | Инкософт (044-2464389,2345335) | 3 |
| 3 | Компьютеринтерсервис (044-2368800,2164650) | |
| 4 | КомТехСервис (044-2368800,2368432) | 8 |
| 5 | Мультитрейд (044-2470598,2375186) | 32 |
| 6 | ПрагмаТех (044-4575720, 4416990) | 6 |

**Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»**
**№06 (116), 09.02.2004.**
Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
**Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.**
Учредитель: ООО «К-Инфо»
**info@mycomp.com.ua**
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
**© «Мой компьютер», 1998-2004.**
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер» г. Киев, ул. Качалова, 6
**Редакция:** Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.

**Для писем:** 03126, Киев-126, а/я 570/8
**Издатель:** Михаил Литвинюк.
**Главный редактор:** Татьяна Кохановская.
**Начальник информ отдела:** Василий Попов.
**Начальник отдела Х:** Димитрий Лысенко
**Художественный редактор:** Федор Сергеев.
**Литературные редакторы:** Оксана Пашко, Данил Перцов.
**Корректор:** Полина Хатимлянская.
**Верстка:** Дмитрий Василенко.
**Художник:** Андрей Шмаркатюк.
**Секретарь ДЗВР:** Денис Бондаренко.
**Реклама:** Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.
**Офис-менеджер:** Тамара Задворнова.

**Отдел маркетинга:** Надежда Николаева, Роман Бураковский, Юрий Литвин.
**Начальник отдела полиграфии:** Дмитрий Можаев
**Сбыт:** Лариса Остаповская, Елена Назарова.
**Экспедирование:** Анатолий Клочко.
**Поддержка Web-сайта:** Ростислав Стрелковский.
**Техническая поддержка: ISP «IT-Park»**
**Фотовывод:** ООО «Мира», тел.: (044) 247-4438
**Печать:** друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5) тел. (0322) 97-4768,
зам. № **1122**

виграє кожен 10й передплатник

МОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

від ЦЕВІТ

Серед річних передплатників буде розіграно

СКАЖЕМ VIRUSAM.NET

10х

3х

від

Гра - СуперХіт на 3 CD

100х www.odyssey.od.ua

COMMANDOS 3

Пункт назначения Берлин

# УВАГА!

## Шановні річні передплатники!

Чекаємо від вас копії передплатних квитанцій для участі у розіграші призів.

Листи відсилайте на адресу:

**03126, Київ-126, а/с 570/8**

з позначкою "Річна передплата".

Останній термін прийому копій квитанцій – 20 лютого 2004 року (за поштовим штемпелем).

Бажаємо успіху!

Колектив ВД "Мой компьютер"

# Златогорье 2

## Холодные небеса

Рівновагу між Світлими та Темними силами знову порушено!
Перемога послушника Храму Великих Героїв над Чорнобогом призвела до катаклізму великої руйнівної сили.
Потужний вибух знищив замок Чорнобога, що знаходився у гирлі вулкану, а герой опинився
на маленькому острові в засніженій країні Альберії. Тепер послушнику світлоградського храму
необхідно почати довгу дорогу додому... та відновити Велику Рівновагу!

BURUT CREATIVE TEAM

Multi trade

© 2003 "Burut". © 2003 "Руссобит Паблишинг". © 2003 "МультиТрейд".
Видавець на території України – компанія "МультиТрейд".
З питань гуртового постачання звертатися за
тел.: (044) 237-5186; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

Русс Бит-М

WWW.RUSSOBIT-M.RU