

стр.10

CHAOS LEAGUE



PSYCHONAUT'S

стр.14



стр.19

WARTIME
COMMAND

стр.8

BATTLE FOR EUROPE 1939-45

ДЖИНС

представляє

ПРОЙДИСЬ ЗАБУЛКАМИ
МІСТА ГРІХІВ
І ОБОВ'ЯЗКОВО ЩО-НЕБУДЬ ЗНАЙДЕШ

ФРЕНК МІЛЛЕР

Місто Гріхів

РЕЖИСЕРИ
РОБЕРТ РОДРІГЕС ТА ФРЕНК МІЛЛЕР
СПЕЦІАЛЬНО ЗАПРОШЕНИЙ РЕЖИСЕР
КВЕНТІН ТАРАНТИНО

3 23 червня

MIKAMAX CINEMA

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
- ✓ Кiosки «СВ-почта»
- Донецк
- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
- Макеевка
- ✓ гост. «Маяк»
- Киев
- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Кiosки «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буква»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жилинская, 87/30
- Кировоград
- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
- Крым
- ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»
- Луганск
- ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»
- Львов
- ✓ Кiosки «Торгпресса»
- ✓ Кiosки «Интерпресса»
- Мариуполь
- ✓ Кiosки «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
- ✓ кiosки «Одессагорпресса»

- ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»
- Оптовая продажа:
- ✓ ул. Костанди, 100
- Полтава
- ✓ кiosки 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
- ✓ кiosk, бул. Мирный, 5
- ✓ кiosk. ул. Железнодорожная
- Хмельницкий
- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
- Черновцы
- ✓ кiosки «Укрпочта»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 6.88 грн. 3 месяца — 20.39 грн. 6 месяцев — 40.18 грн., 9 месяцев — 59.77 грн., 12 месяцев — 79.86 грн.

☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЧЕРВНІ 2005



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

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

3-й ПРИЗ -
A.HOME(19-24,вих.9-24)

234-53-35
228-47-63
246-43-89

www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

Вирджин КЕМПЕР

WCG-2005, стр. 6

Анатолий КОСИН aka Герильтяс

Crime life: Gang Wars, стр. 7

Scratch

Wartime Command, стр. 8-9

Great Maniac

Chaos League, стр. 10-13

Кирилл ТАЛЕР

Psychonauts, стр. 14-15, 18

Олег КОЗАК aka Raven & MaxDrake

Heavyweight Thunder, стр. 19-21

Сергей ГАВРЮЧЕНКО aka Kirov

«Гиперболоид», стр. 22

Евгений КОНОНКО aka Вольный Стрелок & rikit

Billy Blade and The Temple of Time, стр. 23

Vilsent

Little Big Adventure, стр. 24-25

Том/Док/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 26-27

kolyan N

С чего начинаются сети... стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Драконов по осени считают

Компания **Atari** объявила о переносе даты релиза фэнтезийной реалтаймовой стратегии **Dragonshard**, непосредственной разработкой которой занимается студия **Liquid Entertainment**, знаковая нашим геймерам по таким проектам, как *Battle Realms* и *War of the Ring*. Игра, которая должна была появиться на рынке в июне этого года, увидит свет только в сентябре. О причинах задержки, как обычно, не сообщается.

Действие игры разворачивается в мире известного D&D'шного сеттинга *Eberron*, на земли которого в один прекрасный день в прямом смысле этого слова, свалилось с неба счастье. Имело оно форму гигантских кристаллов, содержащих в себе просто неприличное количество магической энергии. Но жители мира *Eberron* мало чем отличались от нас с вами и ниспосланную им удачу мгновенно превратили в яблоко раздора. Короче говоря, нам с вами предложат активно включиться в борьбу за контроль над кристаллами, предварительно возглавив одну из враждующих группировок. Всего их три, но в сингле нам будет доступно только две из них: *The Order of the Silver Flame*,

в которую входят люди, эльфы, гномы и прочие расы, которые в фэнтези принято считать хорошими, и *Lizardfolk* — раса, ведущая свой род, как понятно из названия, от рептилий. Третьей силой является нежить, но возглавить орды живых мертвецов можно будет только в мультиплеере. Сражения развернутся не только на поверхности земли, но и в гигантских пещерах, являющихся родиной *Lizardfolk*. Причем площадь подземного мира ничуть не уступает миру наземному. Разработчики обещают нам продвинутую RPG-систему, нестандартный подход к скиллам юнитов и героев, богатые тактические возможности, оригинальную систему развития ба-зы и многое, многое другое.

Охота на крыс

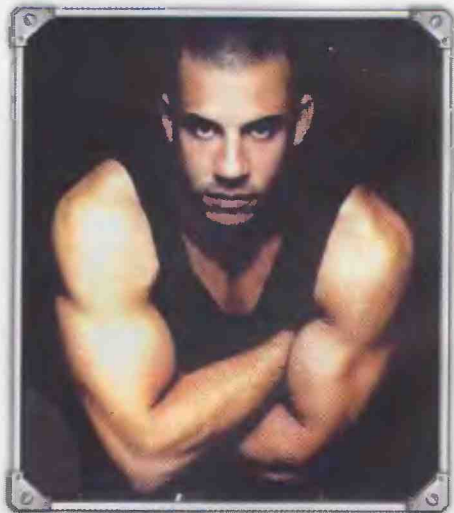
Компания «**Руссобит-М**» стала публишером футуристического шутера **Rathunter**, непосредственной разработкой которого занимается московская студия **Secret Sign**, уже имеющая в своем активе космический экшен-симулятор «*Звездный меч*». Действие «Крысиной охоты» будет разворачиваться в далеком-далеком будущем, на далекой-далекой планете под названием Стигз. Нам придется влезть в шкуру проныры-журналиста, который в одиночку на свой страх и риск взялся расследовать причины загадочных событий, всколыхнувших весь Стигз. К сожалению, даже намек на то, что же это за события такие, пока что нет. Тем не менее, разработчики и издатели в один голос заявляют, что закрученный детективный сюжет станет одной из сильных сторон игры. Так что пока придется верить им на слово. В ходе расследования нашему герою доведется побывать на множестве разнообразных и, конечно же, смертельно опасных локаций. Среди них на сегодняшний день заявлены заброшенные подвалы жилого сектора, район развлечений, роботизированный промышленный сектор, космическая станция и одна из лун планеты. Кроме этого обещан продвинутый AI противников, восемь видов оружия и «масса неожиданных ходов в визуализации и играбельности», что бы это ни значило.

В общем, можно сказать, что анонс просто-таки пестрит загадками и недоговорками. Будем надеяться, что в ближайшее время на просторах Интернета появится больше информации об этой игре. Все-таки шутеры в странах СНГ появляются не так часто.

Риддик хочет стать Риппером

Сегодня уже никого не удивит тем, что в Голливуде планируют создание нового блокбастера по мотивам известной компьютерной игры. Очередной жертвой больших экранов станет, пожалуй, один из самых колоритных персонажей виртуального мира — Тобиас Риппер, больше известный под кодовым именем 47. Да-да, компания **20th Century Fox** собирается начать съемки фильма по мотивам популярного стелс-сериала **Hitman**. Главную роль в фильме будет играть известный актер *Вин Дизель*, который, как оказа-

лось, является фанатичным геймером и горячим поклонником *Hitman*'а. Помимо исполнения роли главного героя, Вин Дизель будет еще и исполнительным продюсером фильма. В съемках также примет участие вице-президент публишера серии *Hitman*, компании *Eidos In-*



terative, Пол Бадвин. О сюжете картины пока ничего не известно, но, скорее всего, нам придется стать свидетелями противостояния убийцы-клона и представителей криминального мира. Но это еще не все. Вин Дизель про-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

г. Киев-126, а/я 570/8, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

являет большой интерес к разработке следующей серии игры, причем он страстно желает, чтобы Тобиас Риппер обладал его внешностью и голосом. Если договоренность с Eidos будет достигнута, то к разработке *Hitman V* привлечется компания *Tigon Studios*, основанная Вин Дизелем в 2002 году и очень хорошо зарекомендовавшая себя при создании игры *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay*, в которой она принимала участие вместе со шведской компанией *Starbreeze Studios*. Правда, неизвестно, будет ли компания



Дизеля работать совместно с создателями *Hitman'a* — датской компанией *Io Interactive* — или полностью возьмет разработку в свои руки. Но это все в будущем, а пока мы вместе с Вин Дизелем ждем четвертую часть сериала — **Hitman: Blood Money**, которая должна появиться осенью этого года.

Легко ли быть кроманьонцем

Компания **The Adventure Company**, специализирующаяся на издании приключенческих игр, объявила об отправке в печать трехмерной игры **ЕCHO: Secrets of the Lost Cavern**, непосредственной разработкой которой занималась французская команда **Kheops Studio**, знакомая поклонникам приключенческих игр, как *The Egyptian Prophecy* и *Return to Mysterious Island*.

Действие **ЕCHO: Secrets of the Lost Cavern** будет разворачиваться в эпоху палеолита, а нам с вами предложат перевоплотиться в кроманьонца по имени Арок (Arok), который отчаянно пытается выжить в суровые доисторические времена. Если вы думаете, что для выживания людям требовались только огромная сила и ловкость, то вы очень ошибаетесь. Для того, чтобы дожить до финального ролика, Ароку придется проявить чудеса внимательности и сообразительности. По ходу игры нам придет-

ся принять участие во всех аспектах жизни людей того времени — от охоты и рыбной ловли до межплеменных войн и религиозных церемоний. Разработчики обещают нам фоторе-



алистичную графику и нестандартные головоломки. Кроме этого в игру будет встроена энциклопедия, призванная познакомить игроков с различными сторонами жизни наших доисторических предков.

Как выглядят «Санитары»

А тем временем продолжается работа над игрой **«Санитары Подземелий»**, сценарий и диалоги к которой написал широко известный в далеко не узких кругах Дмитрий Пучков, больше известный под ником Гоблин. Разработчики «Санитаров» — не слишком общительные ребята и, по большому счету, о ходе разработки можно узнать только из дневников разработчиков, регулярно публикуемых на *Dev.DTF* (<http://dev.dtf.ru/>). Именно из них мы узнали, что «Санитары» успешно съездили на Е3, где были весьма благосклонно приняты западной аудиторией, и вообще работа идет полным ходом. Но прочитать — это одно, а увидеть своими глазами — совсем другое. И вот у нас появилась такая возможность. На личном сайте Гоблина (<http://www.oper.ru/>) выложен небольшой видеоролик из игры, который демонстрировался в рамках КРИ 2005. Так что набираем в командной строке http://goblin.faberrz.com/video_kri05.rar и качаем. Размер — 4.2 Мб.

Ну, а тем, кто не знает, о чем, собственно, идет речь, расскажем, что «Санитары Подземелий» перенесут нас в далекое будущее, на планету-тюрьму, ставшую пристанищем особо опасных преступников. Охрана и тюремщики находятся на орбите, а на поверхности планеты правят бал криминальные элементы. Именно в этот ад и попадает, под видом обычного зека, молодой десантник по кличке Кабан, ко-

ПрогамТех
ВЖИВАНИХ
Комп'ютерів, комплектуючих та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборзька, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

торый должен проверить информацию о том, что группа заключенных готовит побег и, если придется, помешать их замыслам. Игра обещает быть максимально кровавой и неполиткорректной. Впрочем, вспомнив, что одним из вдохновителей проекта является Гоблин, вы можете представить себе, что нас ждет на выходе.

Kiev-Jobs

Похоже, скоро в нашем городе станет на одного разработчика больше. И речь идет не о какой-то начинающей команде, а о компании мирового уровня. Вот, какая информация появилась недавно на сайте немецкой компании **CryTek** — разработчиков нашумевшего 3D-шутера *FarCry*.

CRYTEK (Лучшая Европейская Независимая Студия, Лучшая Новая Студия 2004 года), создатель игры *FarCry*, в скором будущем планирует открыть студию в Киеве. Направление деятельности новой студии — создание игровых хитов для ПК и консолей следующего поколения. В связи с этим мы ищем талантливых специалистов среди художников, программистов и дизайнеров.



Мы ожидаем:

- ✓ выдающиеся способности и соответствующий опыт;
- ✓ ответственность;
- ✓ способность укладываться в поставленные сроки;
- ✓ базовые владения письменным и разговорным английским языком;
- ✓ инициативность, гибкость и способность работать в стрессовых условиях;
- ✓ умение работать в команде;
- ✓ увлеченность компьютерными играми.

Если вы готовы попробовать себя, пишите на указанные ниже электронные адреса. Ваше письмо должно содержать подробное резюме, а также любую другую информацию, демонстрирующую ваш профессиональный уровень.

Если вы чувствуете в себе силы и желание присоединиться к компании **CryTek**, заходите на <http://www.crytek.com/jobs/kyiv/>, читайте подробности и шлите резюме. Удачи!



Вирджин КЕМПЕР

WORLD CYBER GAMES 2005

Видеоигры уже давно перестали быть просто развлечением. На сегодняшний день игры превратились в отдельный вид спорта. Вид спорта, не уступающий по популярности тому же футболу или баскетболу. Вид спорта, в котором так же нужно тренироваться и поддерживать форму. Вид спорта, за победу в котором можно получить немалые деньги. Это киберспорт.

Всемирный чемпионат **WCG 2005** (World Cyber Games) вполне можно приравнять к Олимпийским играм. Тут практически все то же самое: команды, призы, медали, поездки на финал и т.д. А начиналось все с обыкновенного чемпионата, который и всемирным-то назвать было сложно. Но время шло, и с каждым годом чемпионат все больше и больше принимал вид события мирового масштаба. Судите сами. WCG 2005 имеет государственную поддержку более пятидесяти стран мира — и это при том, что до 2002 года чемпионаты вообще не получали помощи со стороны государств. Впрочем, это уже история. Давайте посмотрим, что нас ждет в этом году.

Мы начинаем WCG

Утак, 14 июня сего года в компьютерном клубе **Samsung C-Club** прошла первая ознакомительная конференция. Из представленных гостей присутствовали:

Джей Чан Йон — глава представительства **Samsung Electronics** в Украине.

Эдуард Нестеров — представитель **ДЖИНС-команды**.

Олег Кристюк — директор по продаже и маркетингу **K-Trade**.

Как и в прошлом году, чемпионат у нас будет проходить в семи городах: Киеве, Харькове, Донецке, Днепропетровске, Львове, Симферополе и Одессе. Далее городские победители будут состязаться за первенство страны. Ну, а победители этого чемпионата будут представлять Украину в финальном сражении, которое на этот раз будет проходить в **Сингапуре**.

Список игры тоже претерпел значительные изменения. Количество дисциплин (теперь это называется так ☺) не изменилось. У нас есть шесть игр для PC и две для Xbox. В первый список входят:

1. Counter Strike: Source
2. War Craft: The Frozen Throne
3. Star Craft: Brood War
4. FIFA Soccer 2005
5. Warhammer 40000: Dawn of War
6. Need for Speed: Underground 2

Во второй категории на первом месте все тот же Halo, а на втором — Dead or Alive.

На вопрос, почему в этом году отсутствует всеми любимый Unreal, организаторы ответили, что составляли список, ори-

ентируясь на исследования какой-то специальной фирмы. Грустно, конечно. Хотя особенностью игр в этом году станет снижение возрастного ценза участников. Если раньше к участию допускались только совершеннолетние, то теперь в украинских играх смогут принять участие все желающие, достигшие **возраста 14 лет**.

Всего на Гранд-финал от Украины поедет 11 человек.

По поводу призов можно сказать одно — они будут стоящими. Игроки смогут получить новейшие модели ноутбуков, мобильных телефонов и мониторов (в зависимости от занятого места ☺). О главном призовом фонде пока что известно немного, организаторы говорят, что около 400 000 USD.

Конкурс «Мисс WCG Украины — 2005»

Вкаждом регионе, в котором проходит чемпионат, будет выбрана своя собственная Мисс.

Для участия в конкурсе девушкам необходимо зарегистрироваться на сайте: www.wcg.com.ua в разделе своего региона с **6 по 17 июля**. К конкурсу допускаются девушки возрастом от 18 до 25 лет, которые имеют хоть малейшее представление о компьютерных играх и проживают в регионах, где

проходят чемпионаты (список областей можно почитать на сайте).

Победительница будет избираться путем интернет-голосования, которое продолжится до 24 июля. Естественно, каждому голосующему разрешено отдать только один голос, а всевозможные баловства с прокси-серверами будут пресекаться.

Финал «Мисс WCG Украины — 2005» пройдет в Киеве во время финала игрового чемпионата с 26 по 28 августа. Победительница получит мобильный телефон от компании Samsung. Девушки, вышедшие в финал, но не победившие, тоже получают подарки. Поедет ли «самая-самая Мисс» в Сингапур — неизвестно.

Готовимся

Ну что ж, господа, можете начинать готовиться. Перезаряжайте свои ракеты, отработайте тактику и придумывайте новые тренерские схемы. На этом все. Ждите следующих комментариев уже с самого чемпионата.

Дата	Город	Место (Клуб)
2-3 июля	Киев	Samsung C-Club
9-10 июля	Харьков	Империя
16-17 июля	Донецк	UltimA
23-24 июля	Днепропетровск	Кибер Мир
30-31 июля	Львов	C-club 2, ТНТ
6-7 августа	Симферополь	Фортресс, Атлантида
13-14 августа	Одесса	Ангар 18, Луйс
27-28 августа	Киев	ФИНАЛ!!!!!! Украинский дом

Клуб	Адрес
UltimA	ул. Горького 148а, ТК "Майдан", 3 этаж, тел. (062)381-05-88
Кибер Мир	пр. Гагарина 19/1, тел.: 8(0562)410930
Ангар 18	ул. Большая Арнаутская, 52, тел.: 8(048)234-36-46 (Ангар18)
Луйс	ул. Ак. Королева, 33 (Луйс)
C-club 2	пр-т Чорновола, 101, тел.: 8(0322)40-72-22, (C-club 28)
ТНТ	ул. Научная, 92 (школа №66)
Империя	ул. Нариманова, 1А 370-21-96
Фортресс	ул. Севастопольская 114 (0652)493541 (Фортресс),
Атлантида	ул. Первомайская, 59 (Атлантида)
Samsung C-club	Бесаробская площадь, ТЦ «Метроград» -2 этаж, тел.: 8(044)2475647
Украинский дом	Европейская площадь

Разработчик: Hothouse Creations (Великобритания)

Издатель: Konami

Жанр: GTA-подобный 3D action

Требования: не объявлены

Платформы: Xbox и PC

Дата выхода в Европе: сентябрь 2005

Анатолий КОСИН aka Герильяс



CRIME LIFE

Gang Wars

Когда Rockstar, отцы великого и ужасного GTA, отправили Тони Вердetti на заслуженный отдых и явили геймерам всего мира нового «героя нашего времени» — простого чернокожего парня Карла Джонсона, маркетологи из Konami быстро смекнули, на кого следует равняться, чтобы создавать хиты.

Очередная GTA-подобная игра **Crime Life: Gang Wars** положит конец доминированию белокожих главных героев в мире компьютерных игр — все белые в этой игре стоят по вражескую сторону баррикад...

...Когда-то юный Тре и его кузен Даррел были членами самой сильной бригады Grand Central City. Банде Outlawz, которой руководил Big Dog, не было равных. Но после знаменитой войны банд, в которой Outlawz противостояли бригады Justiss и Headhunterz, банду Тре почти полностью уничтожили. И вот, соскучившись по былой славе, юный Тре берет на себя бразды правления «Внезаконниками» и выходит на тропу войны.

«CL: Gang Wars — эпичный экшен с кинематографическим сюжетом, который погрузит игрока в суровую атмосферу каменных джунглей, где выживает сильнейший и умнейший. Но, в отличие от GTA, наш продукт не собирается восхвалять «романтизм» бандитского ремесла, а будет устами главных героев проповедовать геймерам общепринятые моральные и этические нормы: не предавай друзей, относись к людям так, как хочешь чтобы относились к тебе и пр.». — заявляет менеджер американского отделения Konami Джейсон Инос (Jason Enos). Согласитесь, довольно смелое заявление. То есть, несмотря на заявления о нелинейном сюжете и свободе выбора при прохождении, нам тонко намекают, что «жить в игре по понятиям» — оптимальный вариант, поскольку на дальнейший ход игры повлияют все предыдущие действия игрока...

Сеять «разумное, доброе, вечное» Konami намерены в тандеме с **Hothouse Creations** (собственно, они и разрабатывают проект). Эта компания пока что отметилась в индустрии игростроения тремя играми: Casino, Inc и Gangsters 1 и 2. И хотя предыдущие продукты «Горячего Дома» тоже были обильно сдобрены бандитскими мотивами, лично мне кажется, что до полноценного масштабного экшена (как Konami анонсирует CL: Gang Wars) компания, возможно, еще не доросла.

Ну, а чтобы рассуждения главных героев на тему «что такое хорошо и что такое плохо» воспринимались авторитетно, для озвучки игры пригласили знаменитую детройтскую хип-хоп команду D12 (они же напишут несколько основных музыкальных тем), британского рэпера Doom Man'a и небезызвестного британского актера Джейсона Флемминга («Карты, деньги, два ствола» и «Большой куш»). Не хочется никого сразу пугать, но если вспомнить участь еще одной GTA-подобной игры Crime Time:

Streets of LA, над озвучкой которой работали не последние люди в Голливуде — Кристофер Уокен, Мако и Гэри Олдмен — предчувствия появляются самые безрадостные.

Но не будем о грустном. Тем более, что есть в наличии и поводы для радостного предвкушения будущего хита. Свобода выбора и нелинейный сюжет — раз. Умопомрачительные комбы и специальные суперприемы — два. По мере прохождения игры и зарабатывания соответствующей репутации к банде Тре будут присоединяться все новые и новые бойцы (т.е. можно будет действовать целой группой, устраивая на улицах города самые настоящие перестрелки и кулачные бои «стенка на стенку») — три. Возможность заходить в здания — четыре. Про использование всяких подручных средств ради правого дела, начиная с кастета и заканчивая гранатометом, — я вообще промолчу ☺. Ну и, естественно, раз игра GTA-подобная — использование автомобилей и еще, как минимум, лодок (про воздушный транспорт пока ничего не известно). И все это безобразие (воровать машины, перевозить наркотики, выслеживать и карать членов враждебных банд и пр.) Тре и К° при помощи игрока будут творить на протяжении примерно 25-ти миссий (конечно, «дико захватывающих и умопомрачительных») на 10-ти различных локациях, в число которых входят порт, центр города, городская тюрьма, некий неизвестный район Blingsley Hills, промышленные кварталы и т.д. Ах да, чуть не забыл: так же, как и в GTA, в Crime Life: Gang Wars реализуется смена времени суток...

Не хочется заканчивать на минорной ноте, но, по-видимому, придется: графика и анимация, судя по официальным трейлерам, уже основательно «несвежие» и «отдают» годом этак 2001-2002-м. Но будем надеяться, что это либо черновой вариант (все-таки до официального европейского релиза еще месяца три), либо жертва в угоду владельцам не самых сильных машин. Ведь, в конце концов, великий и ужасный GTA тоже брал далеко не суперскими графикой и анимацией...

Ну и, напоследок, как это принято, вердикт: ждать всем поклонникам хип-хопа, больших пушек, гангстерских кино, словосочетаний типа: «What's up nigga?!» и Grand TheftAuto. У игры есть все предпосылки стать если не хитом и «прорывом в жанре», то хотя бы добротным продуктом, за прохождением которого можно будет скоротать пару вечеров...

P.S. Ну, а пока до релиза еще есть время, пересмотрите классику «черного гангстерского кино» — «Парни в капюшонах» и «Угроза обществу». Разработчики утверждают, что именно при помощи этих фильмов они восполняли пробелы в знаниях «понятий черных гетто» и черпали вдохновение при разработке игры ☺.



Scratch scratch385@mail.ru

WARTIME COMMAND

BATTLE FOR EUROPE 1939 - 45

Разработчик: 1C

Издатель: 1C/Codemasters

Жанр: RTS

Системные требования: не объявлены

Дата выхода: III квартал 2005 года

Вот и отгремели праздничные салюты, отмаршировали праздничные парады... прошел 60-й День Победы. Великий праздник, который празднуют по всем странам бывшего Советского Союза, сколько я себя помню... И всегда, особенно в разгар праздника, кто только не говорил (в смысле, представители разных стран и наций), что именно они одержали победу во второй мировой войне. Естественно, и наши славянские народы не без оснований утверждают, что именно благодаря им был побежден великий Третий Рейх. Весма не без оснований. Но есть одно «но». Как сказал один телеведущий (и не только телеведущий, но и певец) на известном телеканале: «Если мы — страна-победитель, тогда почему их дороги лучше наших, их машины качественнее и современнее наших, и почему для того, чтобы получить визу и поехать в «побежденную» страну, мы должны терпеть кучу унижений и преодолевать море проблем?» Обидно, однако...

Но не будем о грустном. Все-таки в странах бывшего Советского Союза умеют делать игры на тему второй мировой гораздо лучше разработчиков других стран. И пусть америкосы доказывают всему миру, что Берлин взял некий американский солдат Блазкович, мы-то знаем всю правду. Так что встречайте новое творение на тему Второй мировой: игра с поразительно оригинальным названием «Вторая мировая» от компании 1C. Кстати, в западных странах игра выйдет под названием **Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945**.

Об этой игре я узнал довольно давно, году эдак в 2002-м. И сразу же заинтересовался проектом: графика, демонстрируемая в роликах и скриншотах, была просто ошеломляющая. Правда, о самой игре на тот момент было ровным счетом ничего не известно — мол, стратегия с потрясающим уровнем графики и реализма, и все. И вот теперь завеса тайны немного приподнялась над новым творением создателей прославленного «Ил-2: Штурмовик».

Про сюжет я, конечно же, рассказывать не буду: любой школьник знает, когда была вторая мировая война, кто воевал и почему. С кампаниями тоже все предельно ясно: их будет, по крайней мере, две. За Германию и за Союз Нерушимый Республик Советских. Возможно, будет еще и кампания за Союзников — правда, на сто процентов это не известно. По крайней мере, на скриншотах присутствует техника союзников. В общем, поживем-увидим.

Естественно — так уж принято в исторических стратегиях, — все кампании и миссии будут строго соответствовать историческим событиям, и изменить ход истории нам не удастся.

Кстати, о миссиях. Насколько я понял, миссии особой масштабностью отличаться не будут. Не в отношении размера карт, а в отношении количества подконтрольных нам юнитов. Под нашим командованием может оказаться, максимум, около шестнадцати юнитов. Правда, юниты составные, то есть юнитом может быть

отряд пехоты, танк с экипажем и так далее. В общем, учитывая все это, можно предположить, что наши миссии будут носить исключительно локальный характер, и крупномасштабных сражений не предвидится. Скорее всего, поставленные перед нами задачи будут сводиться к таким, как оборона мостов и небольших поселений, прикрытие чье-нибудь отступления и тому подобное. Все зависит от фантазии разработчиков.

Ладно, вернемся к нашим баранам, то есть к подконтрольным нам отрядам. Как уже стало модным, в игре присутствуют элементы RPG. Наше подразделение будет следовать за нами из миссии в миссию, набираясь опыта и становясь все сильнее. Опыт распределяется по нескольким характеристикам в зависимости от специализации юнита. Какие именно специализации будут присутствовать в игре, пока что неизвестно, но учитывая, что, так сказать, базовым юнитом является солдат, можно предположить, что будет что-то вроде артиллеристов, техников, танкистов, пехотинцев и так далее. Перед каждой миссией нам придется распределять бойцов по отделениям, составлять экипажи танков, формировать команды артиллеристов и так далее. Естественно, делать это придется с учетом их навыков. Кстати, для особо ленивых предусмотрена функция автокомплектации отрядов — тогда компьютер сделает все за нас и останется только надеяться, что его выбор окажется достаточно рациональным. Технику тоже можно переносить из миссии в миссию. Естественно, по ходу игры будут появляться новые модели бронетехники. Все это — ваша техника, трофейные машины и то, что вам периодически подбрасывает высшее командование, — отображается в некотором подобии магазина. Нечто подобное мы видели в «Блицкриге». Правда, в отличие от последнего, здесь все совсем не бесплатно. Новая техника будет приобретаться за счет бонусных очков, которые вам начисляются в зависимости от того, насколько успешно вы провели предыдущую операцию, сколько потерь понесли и так далее. Причем оценка успешности операции будет зависеть не только от количества выполненных подзаданий, но и от того, как они были выполнены. Например, если вражеский танк был уничтожен вашим танком, то вам начислят одно количество очков, если из противотанковой пушки, то другое, если танк был уничтожен гранатой, — третье и так далее.

Ну и, думаю, всем понятно, что чем выше навыки у ваших бойцов, тем эффективнее они будут исполнять свои обязанности. Конечно же, потеря опытного матерого бойца скажется на вашей боеспособности: зеленый салага, занявший место наводчика, будет очень часто мазать; простой пехотинец, занявший место подносчика снарядов, справится со своей работой в несколько раз медленнее, чем это сделал бы опытный подносчик, и так далее.



Идем дальше. Думаю, учитывая тот факт, что в игре присутствует техника, всех заядлых тактиков и стратегов интересует, какой будет система повреждений в игре. Естественно, разработчики уверяют нас, что все повреждения будут самыми что ни есть реалистичными: снаряды будут лететь в соответствии со всеми законами, повреждения танков тоже будут зависеть от многих факторов, таких как точка попадания, тип снаряда и так далее. Так, разработчики упоминали, что если по слабобронированному танку выстрелит, к примеру, «тигр», то снаряд вполне может прошить танк насквозь или вывалить, например, заднюю стенку и вынести двигатель. В общем, звучит это все заманчиво, посмотрим, что будет на деле.

То же самое и со зданиями: после первых выстрелов появляются дыры в стенах, затем оседают этажи и так дальше вплоть до состояния руин. Выглядит все это, кстати, *оооочень* красиво и эффектно. Silent Storm видели? Тут то же самое, только еще немного красивее.

Интересно, как изобразят разработчики поверженных бойцов — оторванные части тела, кровь и так далее? Думаю, если и в этом аспекте они так же рьяно сделают все как можно реалистичней, то у них могут возникнуть серьезные проблемы с западной публикой — начнутся всякие парады с лозунгами вроде: «Игры несут зло! Они сводят нас с ума!»

Кстати, до сих пор ничего толком не известно насчет авиации и флота. Авиация в игре будет присутствовать, и мы, конечно же, сможем ее использовать в своих военных целях — правда, каким образом это будет происходить, непонятно: то ли это будет реализовано, как в «Блицкриге» или в Sudden Strike, то ли иным каким-нибудь способом. В вопросе флоте вообще полная глушь: разработчики говорят, что в игре никакой подобной техники не предвидится, а на некоторых скриншотах можно четко узреть военный катер...

Если говорить о самой игре, то бишь, о самом процессе игры, то лично мне она чем-то напоминает Silent Storm, только более масштабный и с наличием бронетехники. Да и карты тут на порядок масштабнее.

А теперь поговорим о самом интересном. О графике. Игра создается на усовершенствованном движке «Ил-2». Честно говоря, когда я узнал об этом, то несколько удивился: зачем стратегической игре движок от авиасимулятора с просто обалденным качеством отображения ландшафта? Правда, просмотрев пару роликов и почитав информацию, выложенную на некоторых игровых сайтах, я понял, что реалистичной стратегии без качественно сделанного ландшафта просто нечего высовываться в люди. Заплюют. А если еще прочитать некоторые исторические хроники, где описывается ход сражений и маневров, то не остается сомнений, что разработчики подошли к созданию своего детища с максимальной возможной ответственностью. Без проработанного ландшафта — никак нельзя. Но это еще не все. Взглянув на любой скриншот, можно просто обалдеть от качества моделей техники и пехоты. А если еще просмотреть ролики и оценить качество анимации, то просто не остается слов — все просто супер! Особенно взрывы. Разработчики постарались на славу — у танков вращаются гусеницы и все прочее, чему положено вращаться, у бойцов прорисованы даже самые мелкие детали обмундирования, после выстрела пушки красиво откатываются назад, от взрывов остаются самые настоящие воронки, деревья очаровательно отражаются в не менее очаровательной воде, а охваченный огнем танк — это вообще нечто душезахватывающее. Даже снаряды, и те сделаны в полном соответствии с их реальными прототипами. Правда, кто их сможет разглядеть в полете?

Вот на этом самом моменте у меня и возникли некоторые сомнения. Во-первых, уж очень я сомневаюсь, что кто-то во время военной операции будет рассматривать, как крутятся гусеницы у танков, летящие снаряды и пороны да награды на мужественных грудях бойцов. На это просто не хватит времени, и большинство мелких деталей, которыми так сильно похваляются разработчики, останутся просто-напросто незамеченными. Да и, если подумать, все эти заклепки на танках и супердетализированные лица бойцов не

слишком-то и нужны для стратегии. Конечно, это лучше, чем передвигать условные значки, обозначающие разные типы войск, по условной карте местности, но все-таки, зачем перенасыщать игру мелкими деталями? Во-вторых, когда я прикинул, сколько ж это мне надо заработать и сэкономить на пиве-сигаретах-гулянках вечно веселых и зеленых американских президентов,



чтобы купить компьютер, который потянет всю эту красоту, — я просто офигел. Плюс ко всему игра находится в разработке уже как минимум три года, а дата ее выхода постоянно переносится. Как бы не вышла такая же ситуация, как с Duke Nukem Forever, который уже, судя по всему, точно forever.

А вывод будет таков. Ждать игру определенно стоит. Игры такого уровня выходят нечасто, да и особых конкурентов я пока не вижу. В смысле, хорошие и многообещающие игры на тему второй мировой, конечно же, ожидаются, но, если подумать — обещанный новый Sudden Strike делает упор



на масштабность (разработчики обещают карты размером около 90 (!) квадратных километров); «Блицкриг 2» — на быстрые танковые атаки, пехота в нем почти не используется. А здесь — тактика, чем-то подобная Silent Storm, только масштабнее. Так что считать эти три игры прямыми конкурентами, думаю, не стоит. А потому будем ждать и надеяться, что очередного переноса даты релиза не будет.

Great Maniac

CHAOS LEAGUE

Разработчик: Cyanide Studios

Издатель: Digital Jesters

На территории СНГ: «Руссобит-М», GFI

Жанр: ну очень необычный спортсимулятор

Системные требования:

✓ минимальные: Pentium 3-800 МГц, 128 Мб

ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: Pentium 4-1.5 ГГц, 512 Мб

ОЗУ, 64 Мб видео

Соберите в одной комнате эльфа, орка, гнома и человека — и посмотрите, что будет. И трёх минут не пройдёт, как орк попытается ободраить гному бороду, гном потянется секирой к эльфийским ушам, обладатель ушей возьмёт на прицел человека, уже подкармливающегося к орку с отравленным кинжалом наизготовку... Разнообразьте расовый коктейль — добавьте в комнату зверолода, и он тут же попытается отгрызть кому-то пятку; варвара — и первый, кто криво на него посмотрит, будет крепко озадачен дубиной по голове; дроу — и комната наполнится молниями и огненными шарами, летящими во все стороны; гоблина — и подлый удар со спины свалит неосторожного соседа; неупокоенного — и он без обиняков полезет с мечом на ближайшего теплокровного. И аргументация у каждого будет простейшая: от «что-то борода мне твоя не нравится» до «ох и рожа у тебя, Шаралов».

Ту же ситуацию несложно представить и в масштабах одного города, который в кратчайшие сроки будет поделен между отрядами разных народностей на сферы влияния, с последующими попытками их расширить за счёт чужой территории. Собравшись на одном континенте, разные расы мгновенно расчертят его тонкими линиями границ, нарушители которых будут отстреливаться без права на апелляцию.

И только оказавшись на стадионе, разные расы быстро разделятся на команды по девять и примутся играть в футбол.

Когда её совсем не ждёшь...

В нашу будничную жизнь «Лига Хаоса» ворвалась совершенно неожиданно, хоть и с солидной задержкой. Весь цивилизованный мир уже с сентября со вкусом в неё рубился, нахваливая и заставляя вашего покорного слугу завистливо капать слюной. В наши же края она доехала совсем недавно — и то нельзя сказать, что начала продаваться на каждом углу. В попытках добыть

этот диск пришлось обогнать полПетровки, зато потом, когда заветная коробочка оказалась в моих цепких пальцах, счастью моему не было предела. Потому что я держал в руках самый безумный спортивный симулятор за всю историю человечества, где способы доставки мяча в голевую зону противника ограничены одним-единственным правилом «лежачих не бьют». На этом список правил заканчивается и начинается полный беспредел: спортсмены выходят на поле боя в доспехах и с оружием, не стесняются применять боевую магию и избивать друг друга до потери пульса или даже последней капли крови. И всё это под аккомпанемент двух клоунов в комментаторской кабинке, со вкусом комментирующих происходящее на игровой площадке и не слишком стесняющихся в выражениях.

Но обо всём этом было известно ещё со времён прошлой выставки ЕЗ, где «Лигу Хаоса» впервые показали народу. И только сейчас появилась возможность проверить обещания разработчиков на практике.

И вы знаете? Нас не обманули!

Восторженные мнения тех, кто успел пощупать игру раньше меня, оказались вполне обоснованными. Играть в «Лигу Хаоса» безумно интересно и весело. Разработчики, от которых никто не ожидал каких-либо революций (до сих пор их послужной список на рынке игр состоял лишь из менеджеров конного и велосипедного спорта), сумели на равном месте создать источник концентрированного счастья, надёжно вышибающий человека из реального мира на долгое время. А при наличии единомышленников и нескольких соединённых сетью компьютеров ещё и превращающийся в лучшее — со времён незабвенных червячков — совместное времяпровождение под пиво.

Регби-light

Конечно, назвать «Лигу Хаоса» простым спортивным симулятором попросту не поворачивается язык. Но, тем не

менее, основные принципы игры базируются на правилах вполне реально существующих видов спорта. И представляют собой нечто среднее между такими чуждыми нам видами спорта, как американский футбол и регби, только упрощённые до невозможности. Никаких Н-образных ворот, никакой игры ногами, никаких передач мяча только назад и четырёх попыток, «чтобы продвинуться минимум на 10 ярдов в сторону соперника» ©.

Есть поле, ограниченное невидимыми стенами и разделённое на 4 прямоугольных зоны. Две крайние из них — голевая зона (далее по тексту иногда буду обзывать её «воротами»), куда надо доставить игрока с мячом в охапке, что принесёт вожаке очко его команде. Матч длится ровно десять минут без разделения на таймы. Перед тем, как игра начнётся, у нас есть одна минута, чтобы расставить девятых игроков на поле и взять на прицел свинью, постоянно перемещающуюся в центре поля. У неё на спине и закреплён мяч, поэтому, чтоб им завладеть, хрюшку придётся сначала поймать.

После каждого забитого гола делается полуминутный перерыв, во время которого можно совершить замену бойца или поменять расстановку спортсменов на поле. Мяч при этом на свинью уже не крепится, а попросту достаётся команде, пропустившей гол. Кстати, длительность перерыва можно сократить по обоюдному согласию сторон — если обе команды объявят о своей готовности раньше истечения времени.

Во время матча, как уже упоминалось, действует единственное правило. Если соперник положен на обе лопатки, добивать его ногами нельзя. Хотя если очень хочется — то можно. За следованием этому правилу следит подслеповатый судья, который может попросту не заметить нарушения с другого конца поля. А даже если проявит чудеса наблюдательности и погонится за нарушителем с красной карточкой, его всегда можно подкупить. А по слухам — даже и попросту убежать, хотя это



мне так ни разу и не удалось. Кроме того, удалённого игрока можно будет заменить запасным во время любого перерыва, так что добиванием лежащих можно иногда успешно пользоваться (урон, наносимый несопротивляющемуся игроку, будет немалым).

Каждый игрок обладает собственным запасом здоровья и «дыхания». Последнее — это самая что ни на есть обыкновенная мана, только с выпендрёжным названием. Тратится синяя полоска на произнесение заклинаний, а также на совершение некоторых других действий вроде подзадоривания зрительской толпы. И, как ни странно, дыхание начинает стремительно убывать при переключении игрока в «агрессивный» режим, когда он начинает самостоятельно атаковать ближайших соперников. Так что не злоупотребляйте автоматическим управлением игроками — лучше командовать каждым вручную, чем в один прекрасный момент обнаружить резкую нехватку маны на молнию, когда вражеский игрок находится уже в метре от ваших ворот.

Здоровье, ясное дело, убывает во время получения повреждений. За его показателем надо внимательно следить, так как убитого игрока воскресить уже не удастся, а смертельный исход не только не пакуется правилами, но и поощряется ехидным замечанием из комментаторской кабинки. Впрочем, заклинание самолечения есть у любого игрока. Как по мне, это немного неправильно, но баланс не портит — всё-таки лечение сопровождается огромным расходом «дыхания», и часто его попросту не успевают накопить. Так что шанс убить врага окончательно, хоть и изрядно уменьшен, но к бесконечно малым величинам всё же не стремится.

Кроме того, у каждого игрока имеется четыре стандартных характеристики: скорость, жестокость, ловкость и защита. Влияют они, соответственно, на скорость перемещения, силу удара, шанс уклониться от удара противника и количество здоровья. Точные формулы, по которым рассчитывается исход той или иной ситуации на поле, можно найти в мануале — и они действительно рекомендуются к изучению, так как интуитивными их не назовёшь. Кто бы, например, мог подумать, что шанс на ничейный исход драки всегда постоянен, а показатель защиты влияет только на расход здоровья в момент получения кулаком и ни в коем разе не уменьшает вероятность нокаута...

Зато на эту вероятность очень сильно влияет наличие в руках игрока мяча. Спортсмен, держащий в руках этот спортивный снаряд, мгновенно становится мягким и податливым, и уронить его на землю совсем несложно. Нет, чудеса, конечно, иногда случаются и изредка удачливый нападающий сумеет разбросать в разные стороны защитников и вразвалочку войти в ворота. Но лучше всё-таки не рисковать — обычно даже маленький гоблин с одного удара роняет могучего минотавра.

А ещё игроки могут похвастаться наличием специальных умений. Некоторые из них универсальны и пользоваться ими может любой игрок, лишь бы маны хватило. К ним относятся усиление, ускорение, лечение, дымовая завеса и красование перед зрителями. С первыми тремя всё, надеюсь, понятно, а вот два последних надо разобрать.

Дымовая завеса — это умение наводить туман войны в некотором радиусе вокруг кастующего. Игрок поднадувается (по поводу происхождения дыма вы ещё насладитесь приколов от комментаторов) и часть поля мгновенно покрывается густым туманом, сквозь который противнику не видно ничего, кроме мяча, который всегда подсвечен золотым лучиком света. Умение чрезвычайно полезное, да и недорогое в смысле расхода «дыхания». В «Лиге Хаоса» как нигде ценится возможность перегруппироваться втайне от противника, чтобы впоследствии застать его врасплох.

Поднадувать толпу на трибунах тоже чрезвычайно полезно. Дело в том, что зрители здесь — не просто элементы пейзажа. Они радостно принимают активное участие в матче, помогая команде, которой симпатизируют. По всему судя, в мире «Лиги Хаоса» спорт появился совсем недавно, и такого понятия как «фанат команды» тут придумать ещё не успели — симпатии зрителей меняются молниеносно, болевший за вас в предыдущую минуту может засмотреться на вражескую группу поддержки и, резко поменяв мнение, метнуть с трибуны топор в вашего игрока. Но одним только забрасыванием участников соревнований посторонними предметами функции толпы не ограничиваются. Они могут подсобить и заклинанием, причём по вашему заказу — от простенького рассеивания дымовухи в указанном месте до временного вызова на поле неравнодушного фаната из параллельного мира, который пошлёт в нокаут всякого, до кого успеет дотянуться.

Но ведь есть ещё и умения уникальные, а они, в свою очередь, делятся на активные и пассивные. Перечислять их все — занятие неблагодарное, тем более, что весь список можно найти и в мануале (в алфавитном порядке), и в энциклопедии самой игры (с привязкой к конкретному игроку). Оттуда же можно узнать, какие из них двухуровневые, то есть, могут быть подвержены улучшениям, а какие и характеристики поднимают. Некоторые умения игроку присущи сразу, но большинству придётся раскачивать в процессе.

Система набора опыта здесь довольно интересна и тоже ни в коем случае не интуитивна, так что опять придётся шерстить мануал. Но если в двух словах, то основной опыт игрок получает за совершение своих функциональных действий (эка я?). То есть игрок класса «нападающий» вырастет в уровне за забивание голов, «громила» — за нанесение увечий и убийство. Можно, конечно и громилу мячи в ворота таскать, только это сродни забиванию гвоздей микроскопом — опыта, конечно, дадут, но в несколько раз меньше. А экспу тут и так не слишком щедро раздают...

Означенных классов игроков в игре всего шесть видов и каждый имеет свои бонусы и штрафы против других классов. Эту систему тоже надо изучить и впредь лезть на громилу только защитниками, а центровых беречь от него как от огня. Во избе-



жание повышенной смертности в своих рядах, *таскать*... Кстати, ни в одной команде не могут быть собраны игроки всех классов, максимум — пяти.

Особняком стоят герои, которые ни к какому классу не принадлежат и вообще являются юнитами уникальными. Самые сильные, самые быстрые и, конечно же, самые дорогие. Выдаются в строго ограниченных количествах по два на расу. И если убитого рядового ловца ещё можно заменить свеженатытым собратом, то смерть героя унесёт его из вашей команды окончательно. Правда, эту дуру попробуй ещё убить...

Мышиная возня

«Лига Хаоса» отличается от обычных спортсимулов ещё и геймплеем. Всевозможные FIFA и NHL в большинстве своём аркадны, в них побеждает тот, кто быстрее и ловчее давит на кнопки геймпада или, не дай высшие силы, клавиатуры. Геймплей же «Лиги» больше похож на хардкорную спинномозговую стратегию с упором на микроконтроль, вроде Warcraft. Одной рукой вы судорожно елите мышкой, отдавая приказы, другой — пытаетесь провалить сквозь столешницу горячие клавиши. В принципе, можно поставить и режим управляемой паузы, что делается в менюшке перед началом каждого матча, но я им, честно говоря, брезгую. Да и в мультиплеере он совершенно неприменим.

Для любителей чего поизвращённое предусмотрен ещё и пошаровый режим. Только вот получился он настолько дурацким, что мне сложно представить, что он может быть удобным. Значит, принцип его таков: десять секунд игра находится в состоянии паузы, во

время которой вы судорожно раздаёте подопечным приказы. Потом они десять секунд их исполняют и игра снова ставится на паузу, ожидая ваших приказов. Неудобно — жуть. Но попробовать стоит, вдруг понравится...

Сезонные явления

Ну, с основными игровыми понятиями на поле вроде всё. На расах мы ещё остановимся чуток подробнее, а пока поговорим о низменном — действиях вне поля посредством меню.

Для начала всё же стоит определиться с режимом игры, в который вы в данный момент намерены играть. Самая достойная кнопка главного меню — это, несомненно, **«чемпионат»**. По сути это — длинная кампания, в которой вам предстоит стать тренером своей собственной команды и провести её из самых низов третьей лиги к золотому кубку лиги высшей. Выбрав расу, логотип и название для своих подопечных, вы останетесь один на один с суммой в 800000 самых что ни на есть безусловных единиц и некоторым количеством направлений, на которые её можно потратить.

Первым делом стоит задуматься о найме игроков. Цена на них разнится в зависимости от класса, а также от того, сколько одинаковых игроков одного класса вы намерены приобрести — каждый последующий будет стоить дороже. Начальных восьми сотен тысяч обычно ни на что не хватает — рука сразу тянется закупить тех, кто подороже (а значит, надо полагать, — луч-

гося применить красную карточку на вашего игрока. Можно также вколоть кому-то из своих игроков травяной допинг, повысив ему характеристики на один матч. Ломки после укола не будет, но, тем не менее, стероид имеет один подводный камень — если его обнаружат по наводке тренера соперника (вы тоже можете проверить указанного игрока вражины, только учтите — процедура платная), то обколотого игрока не допустят на поле. А это как минимум обидно, а если на скамью запасных усадят героя или громилу, — то даже критично.

По завершении матча вы получите деньги, а ваши игроки — опыт. К сожалению, в дальнейшем ценность денег резко падает — их становится элементарно некуда тратить, система менеджмента в игре продумана плохо. Никаких трансферов, никаких приглашённых звёзд, нанимать можно только зелёных и непрокачанных юнитов. Герои — и те приходят строго по расписанию, причем, за свои услуги требуют немалые суммы. Но к тому времени, как они заявят о своём желании вступить в команду, нужная сумма всё равно скопится.

А вот опыт тут — дороже золота. Освоив новые навыки, ваша команда станет ещё круче и сможет посостязаться в силе с более крутыми соперниками. За что получит ещё больше денег и опыта. И, как результат, в конце сезона повысит свои шансы отхватить кубок в финале, где играют лучшие из лучших — даже в первом сезоне за эти команды играют герои, что вам даже и сниться не могло. Но обыграть их всё-таки вполне реально, хотя и очень сложно...

Свою команду, кстати, в любой момент можно импортировать, принести на дискетке к приятелю и похвастаться. Или помериться силами с его командой в **«мультиплейере»**, который тоже является вкуснейшим режимом игры.

Сетевой режим легко и непринуждённо приковывает к стульям от одного до шести игроков (по три за одну команду). Это не считая компанию, которая соберётся просто понаблюдать за игрой да поболеть в своё удовольствие, похихикивая над комментариями, для чего пригодятся громкие колонки и большой экран. «Лига Хаоса» умудряется вызывать у игроков страшный азарт, которого лично я не испытывал даже в самых напряжённых партиях в Counter-Strike или, скажем, Starcraft. Конечно, я не стану спорить, что это — дело вкуса, и многие свою любимую «Контру» ни на что не променяют, но для меня по количеству выделяемого во время игры адреналина «Лига Хаоса» оказалась чемпионом.

Кстати, за что стоит пожуричь разработчиков, так это за выбор команд в мультиплейере. Можно либо взять одну из 80 предустановленных, либо импортировать свою собственную из кампании. А вот создать новую команду прямо на месте в условиях ограниченного количества денег и опыта почему-то нельзя. Быть может, это ещё исправят, а то недостаток получается весомым.

Ну, хоть выбрать один из немногочисленных стадионов, а также потратить двадцать тысяч денег на допинги и взятки позволяют.

То же самое касается и режима игры **«матч»**, который отличается от сетевой игры тем, что против вас будет играть кремниевый интеллект, а не живой. А вот режим **«сценария»** чуть более примечателен — в нём надо отыграть матч с предустановленными правилами. Например, играя за дреу, забивать гол хотя бы раз в три минуты или пропускать мяч в свои ворота.

Центральный вход в зоопарк

Ещё одной особенностью «Лиги Хаоса» можно назвать необходимость выбирать расу под свой стиль игры, а не наоборот. Команды здесь в большинстве своём узконаправленны, и под вашу тактику подстроиться не сумеют. Поэтому очень важно сначала изучить сильные и слабые стороны каждой, и потом уже сделать свой выбор, ориентируясь по соответствию команд вашим предпочтениям. Например, любителям быстрых прорывов глупо будет останавливаться на медлительных гномах, сторонникам силовых решений брать под свой контроль эльфов. Рас всего девять плюс десятая смешанная, и сейчас мы их вкратце разберём.

✓ **Люди** — крепкие середнячки с бонусом по воздействию на толпу. Одна из немногих рас, которая должна подстраиваться под тактику соперника, а не гнуть свою линию с упорством кувалды. Они в состоянии благополучно перебегать гномов и втюндить в дондэль альфам. Плюс глупо не пользоваться повышенной симпатией со стороны бо-



ше), то есть защитников и громил. Этого делать не стоит хотя бы потому, что средства всё равно кончатся игроке на четвёртом, а необходимый минимум для выхода на поле — девять. Но, помимо того, не стоит забывать о балансе — в команде необходимы разные игроки. И то, что центральной стоит вдвое дешевле защитника, ещё не значит что и пользы для команды от него в два раза меньше. Это расхожее заблуждение — каждый класс игрока по-своему необходим, так что смело набирайте по паре штук из каждого. Кстати, денег даже на одного громилу вам в начале игры, скорее всего, не хватит, так что придётся докупить его впоследствии.

Остатки денег стоит потратить на покупку запасов скипидара, реабилитирующего находящихся при смерти спортсменов, а также на девочек в группу поддержки и возможность в критических ситуациях включать slo-mo для отдачи десятка приказов одновременно. Всё, теперь стоит ознакомиться с календарём встреч, в случае необходимости выбрать себе соперника (постарайтесь играть против команд, чьи слабые стороны совпадают с вашими сильными) — и можно начинать матч.

Но перед тем, как игра всё-таки начнётся, вы получите возможность потратить некоторую сумму денег из «чёрного нала», обеспечив себе некоторое преимущество над соперником. Например, можно нанять хулиганов, которые заткнут группу поддержки, или отложить немного денег на подкуп судьи, намеревающе-

лельщиков, периодически роняя на головы соперников молнии и расставляя по полю противолетные мины.

✓ **Варвары** — наеденные мухоморами берсерки с мощным ударом, но очень слабым здоровьем. В состоянии отправить в нокаут кого угодно, но, наравшись на встречный удар, могут и ласты склеить. Основная тактика — быстрый силовой прорыв. В первые же секунды игры положить на лопатки как можно больше врагов и быстро забить мяч в ворота, пока соперник не поднялся. Мой выбор.

✓ **Дроу** — как и всякие темные эльфы, имеют врожденные способности к колдовству. Напрямую зависят от количества «дыхания». Как только оно заканчивается — превращаются в мальчиков для битья, так как способны похвастаться самым слабым здоровьем в игре и посредственной скоростью. Но с полным запасом маны устраивают такую магическую атаку, что мало никому не покажется.

✓ **Гномы** — ночной кошмар Глюка. Во-первых, все поголовно рыжие, во-вторых, на порядок сильнее орков. В открытом противостоянии сметаю зеленокожих «на раз». Да и не только их — гномы обладают самым мощным показателем защиты, и пробить их строй — задача не праздная. Цепочка гномов, перемещающаяся по полю в сторону ворот соперника, четко ассоциируется с великой китайской стеной, начавшей двигаться в сторону китайцев. Такое же холодное равнодушие при встрече с препятствиями. Но и скорость соответствующая, близкая к нулевой. Так что первую половину матча приходится методично выводить соперников из строя, и только потом уже чинно заносить мячи в ворота по пустому полю.

✓ **Гоблины** — жутко подлая нация. Имеют бонусы к избиванию лежачих и замыливанию и без того мутных глаз судьи. Имеют целых три вида громил, сами представлены только центровым и ловцом. Что тут сказать? Громилы кладут всех на лопатки, мелочь их добивает. Только на всякий случай придется раскошелиться на взятки судье.

✓ **Орки** — еще одна усредненная раса, подстраивающаяся под соперника. От людей отличается силой и медлительностью, а также персонализацией всех игроков против универсальности людей. Один — маг, второй — бегун, третий — боец. Выпуская нужных игроков на поле в зависимости от расстановки сил, можно всегда добиваться преимуществ над соперником.

✓ **Преторианцы** — это не имперская гвардия, а такое название зверюшек. Могут похвастаться длинными ногами и кошачьей ловкостью, увернутся от каждого и обгонят всех. Требуют от игрока слабой реакции или солидных затрат на slo-mo.

✓ **Нежить** — действуют по принципу «сами не живые, ну и остальных такими сделаем». То есть бьют очень больно, не столько сваливая с ног, сколько загоняя в могилу. Опять же — каждый игрок уникален и должен исполнять строго свои функции. Пока мумии прореживают ряды врагов, упырь лавирует с мячом, стремясь к воротам. Кроме того, эта команда может всегда играть в полном составе за счет абсолютно бесплатных скелетов — удаления и смертности в рядах нежити не страшна.

✓ **Эльфы** — единственные, кто пришел на стадион играть в футбол, а не махать кулаками и сверкать пятками. Сильны в первую очередь сильнейшими пасами через всё поле. Один эльф подходит к воротам, второй из дальнего угла бросает ему мяч — и до гола осталось сделать ровно два шага. Скоростью, кстати, тоже не обделены.

✓ **Наёмники** — сборная солянка из центровых всех команд. Также подстраиваются под стиль соперника. Из-за наличия целых девяти видов игроков против обычных пяти могут подкорректировать свой состав под любую вражескую команду и тактику.

Техническая сторона

Хоть «Лига Хаоса» и построена на движке *RenderWare* (эх, знали бы вы, как я его «люблю»), разработчики выжали из него всё, что можно и что нельзя. Порой игра смотрится не просто симпатично, а даже красиво. В моделях игроков чувствуется полигональная недостаточность, задние планы портят спрайтовые зрители, но... Спецэффекты, вода, анимация — всё на настолько высоком уровне, что хочется воздвигнуть золотые руки разработчиков на пьедестал почёта. Нет сомнений, будь проект хоть немного более высокобюджетным, дядюшка Лукас спился бы от горя. Хотя есть мнение, что когда денег много, а

движок лицензирован мощнейший, девелоперы меньше стараются и не пытаются сделать из игры конфетку. А гол, как известно, на выдумки хитра...

Если обобщить, то игра ни в коем разе не пытается посягнуть на новую планку в развитии графики, но выглядит совершенно не стыдно и даже местами приятно. Плюс — идёт на любых конфигурациях.

Зато беспощадно радует озвучка. Комментарики к игре — настоящие шедевры малого жанра. Шуточки зачастую слегка туповаты, но в меру — ровно настолько, чтобы ещё было смешно. К тому же, комментариев много, очень много. Даже спустя неделю игры есть шанс услышать что-нибудь новенькое, ранее не слышанное. Так что пара клоунов в комментаторской кабинке приесть вам нескоро, хотя ходят слухи, что оригинальная озвучка была даже получше. Увы, не слышал, но ведь лучше отличной — только великолепная.

Пожурить хочется лишь локализаторов. За то, что так долго тянули с завозом игры к нам, за нередкие опечатки в текстах



игры, а также за то, что вместо музыки во время матча почему-то слышатся те же комментарики, только на французском языке. Хотя, кто знает, может так и надо?

Мнение

Очень жаль, что проект низкобюджетный и не имеет за собой ни именитых издателей, ни масштабной рекламной кампании, ни последних технических достижений в графике. Малоизвестная компания-разработчик сотворила настоящий шедевр — практически без недостатков, с бездонным геймплеем, который легко мог бы пройти мимо игроков и сгинуть «в никуда». Просто потому, что его не заметили на фоне громко распиаренных проектов «ААА» класса, которые в большинстве своём всех разочаровывают, когда всё-таки выходят.

Хочется верить, что эта статья обратит ваше внимание на скромный, но такой милый проект «от создателей Horse Racing Manager», которому, на самом деле, место в каждом компьютерном клубе или даже среди основных дисциплин WCG. А вообще, кто знает, может, на «Лигу Хаоса» обратит внимание какой-нибудь матерый игровзвезд, который даст деньги и лицензию на создание второй части, а разработчики не поддадутся искусу и сваяют высокобюджетную «Лигу Хаоса 2» с такой же любовью, как и первую.

А пока постарайтесь где-нибудь достать диск и поиграть в своё удовольствие. Надеюсь, что некоторые основы игры, изложенные в этой статье, помогут вам быстрее в ней разобраться, и не дай Боже отправить диск на полку только потому, что вы в ней чего-то не поняли.

P.S. А если вы уж очень устали от напряжённой игры, то можете расслабиться, прищипав жучков, ползающих по меношкам в игре. Очень медитативное занятие, знаете ли...

Редакция благодарит компанию «Руссобит-М» за любезно предоставленный диск.

Кирилл ТАЛЕР

PSYCHONAUTS

Разработчик: Double Fine Productions

Издатель: Majesco

Жанр: arcade/mix

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1.0 Гб, 256 Мб, 64 Мб

видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2.0, 512 Мб, 128 Мб

видео

Предыстория

Привет. Меня зовут Раз. Не тот, который «Два Минус Один», а который Раз. Сокращённо. А если не сокращённо — Распутин. Но не тот Распутин, который распутничал в России перед революцией, а просто Распутин. Дело в том, что я цыган. Но не тот цыган, который поёт романсы, занимается конокрадством и профи в картах, а тот, который владеет сверхъестественными способностями. Но не для того, чтобы красть коней, мухлевать в префе или петь романсы. Я владею способностями немного по-другому. Вернее, это они мной владеют. Вернее, это я когда-то позволил им завладеть собой. Потому что... Ну, да это долгая история. Началась она ещё в пионерском лагере... Можете и не верить. А можете и вообще не читать. Здоровья больше сохраните. В отличие от меня. Потому что у меня профессия такая — копаться в ваших мусорных мозгах. Почему мусорных — а вы сами хоть раз туда заглядывали?

Ладно, пора мне лезть в святая святых ваших комплексов. страхов и маний. Встретимся у вас внутри. Наполеоны хреновы...

Небольшая просьба. Не потому что мне всё равно, а потому что пока ещё не приказ. Пока я буду чистить ваши Авгиевы Мыслюшны, не слушайте, пожалуйста, музыку в наушниках. Очень мешает сосредоточиться. Заранее спасибо.

И помните: за глубину ваших психических травм Школа Психонавтики ответственности не несёт. Она несёт ответственность только за выплату компенсаций агентам школы. погибшим при выполнении особо опасных заданий в ваших черепушках. Поэтому иногда я вас очень сильно ненавижу. Думаю, это взаимно. Потому что вам в процессе моей работы очень больно. Но мне больнее. Заранее пожалуйста.

Интермедия

Отвратительное, жутчайшее чувство! Как будто у тебя в голове завелись санитары леса... Некая наглая, пронырливая субстанция вьедается в мозги и начинает лезть не туда. Туда, куда совершенно не нужно, и вход воспрещён.

А оно ползает, сканирует, что-то выжигает, с кем-то сражается... Поневоле начинаешь грешить на своё психическое здоровье. А кто на него не грешит? Есть хоть кто-то, кто может назвать себя полностью, абсолютно психически здоровым?! То-то же...

Бывало такое назойливое, сверлящее чувство, что за тобой наблюдают, хотя ты в квартире один? А бывало такое, что некий человек смотрит на тебя — и понимаешь, он всё про тебя знает, всё самое нехорошее? А бывало такое, что собственные мысли думаются как бы не вслух, но, кажется — все, присутствующие в одном помещении с тобой, их слышат?

Ещё два года назад я был буквально поведен на психологии, и даже кое-что понимал в парапсихологии. Но втаптывающий в рутину марш Большого Города сделал своё грязное урбанистическое дело. И теперь всерьёз задуматься над мотивами поступков гражданина «А» или особы «В» я могу только после определённой дозы алкоголя.

Или после серьёзнейшей моральной встряски: тебя кто-то опускает, и вполне заслужено, тебя бросают, как говорится, на ровном месте, но ты понимаешь, что не без причины...

Вот тогда и начинаешь копаться в себе — и обязательно что-нибудь выкапываешь. Что-нибудь настолько неприятное, что хочется побыстрее зарыть его к ядре фене поглубже, внутрь. И приотптать сверху...

А теперь это «что-то» неприятное за тебя выкапывает другой... Эй, стоп машина! Тормози! Я пока что никому не давал разрешения копаться в своей сущности!!!

— Ого, какой пафос. Могу тебя обрадовать — я копаюсь не в твоей сущности. Я копаюсь в тех паразитах, которые её облепили. Не без твоей помощи. Вытащи наушники, пожалуйста...

Минутный шок.

— Откуда?

— Наушники вытащи из ушей. А голову — из ж... И не мешай.

Минутный шок *2.

— Ты откуда?... И зачем...

— Затем, что оплачено. И не надо спрашивать — кем. У нас неразглашение клиентуры. Пожалуйста, вытащи...

— ...голову из ж***. Пытаюсь. Не получается.

— Да нет же. наушники вытащи!.. Для меня, что Д'ркин, что Брегович — радиопомеха... Спасибо. Разреши представиться. Раз. Просто Раз.

За собственную слабость и замешательство хочется мстить. Хотя до сих пор — ни малейшего понятия не имею, что у меня там, ВНУТРИ!

— Это про тебя поётся: «Раз, раз, да ещё раз, да ещё много-много раз?!»

— Нет, это поётся про тебя. Когда ты напиваешься до раздвоения чужой личности.

Обидел, кажется. Квиты. Пора бить по тормозам.

— Извини. Давай с чистого листа. Кто ты?

Наркотики не употребляю. До зелёных чертей по случаю праздников давно уже не доходило. И действительно, кто/что ЭТО? Профессия гейм-журналиста учит ничему не удивляться. Но не офиговать она не учит...

— И ещё раз — Раз, очень приятно. Можешь не представляться, я уже знаю.

— Очень приятно — Талер...



— Упрямство. Понимаю. Тебе неприятно... Ты игру **Psychonauts** проходишь? На комп свой рабочий установил? Так вот, каждому тысячному «инсталлятору» — сеанс мозготерапии. От Школы Психонавтики. Бесплатно.

— Спасибо... Но, может быть, я не хочу.

— Оплачено — это раз... Два — не верю. Поверхностное сканирование показало, что ты просто воешь и вопишь от желания. Чтобы кто-то пришёл и помог, решил большинство внутренних проблем за тебя.

Офигеваю *2.

— А кто этого не хочет?!

— Вот ты сам и ответил на собственный вопрос, Талер. Ладно, можешь включать музыку в ушах, но очень тихо — и не Бреговича. У него духовая секция слишком резкая. Начинаю погружение... Ну и дверь у тебя!... Ладно, видели и похуже. Начнём с сегодняшних проблем.

— А что ты будешь делать?

— Почувствуешь...

Завязка

Очень сложно искать чёрную кошку в тёмной комнате. Особенно, если она прибита к потолку Kertis'ом. Ещё сложнее выискивать собственные страхи. Потому что они прибиты к потолку нами самими.

Слышали поговорку: «Самый сложный бой — с самим собой»? Это про нас в целом — и про Эдуарда-актёра, Светлану-биолога, Васю-комбайнёра, Егора-спелеолога и Клаву-домохозяйку в частности.

За всю свою невероятно мудрую и гениальную, насыщенную приключениями и бедами, и всё-таки очень недолгую жизнь я встречал одного-двух человек, которые смогли бы залезть в собственные Главные Страхи, выдрать их с корнем — и при этом остаться в полном уме и добром здравии.

Потому что теоретически данная операция невозможна. Как невозможна операция на сердце самому себе. А редчайшие исключения только подтверждают неумолимое правило.

Как выглядит Персональный Ад каждого человека? На что похожи образы психически больного? Чего больше всего боятся животные?

Согласитесь, вопросы, достойные не одного десятка диссертаций. По психологии, и не только.

А если некий гениально-талантливый человек снимет фильм, касающийся подобных проблем? Не знаю насчёт блокбастера, но безусловным хитом он будет.

А если человек, настолько же одарённый богом, задумает делать компьютерную игру, затрагивающую подобные проблемы?

Упаси Вас Господь! Игры должны быть легки и доступны! И не касаться слишком сложных тем. Иначе не купят. Не купят! Не купят!!!

А если этот человек Бенуа Сокаль или Тим Шефер?

А-а-а-а! Ну если Сокаль... О-о-о-о, ну если Тим Шефер...

То-то же.

Сюжетная ветка главного героя

Солнечная лужайка, выполненная в жёстко аркадном стиле. В настолько **слишком** аркадном стиле, что через минуту даже самому заядлому танкисту, не говоря уже о Лергесон'е, становится ясно — это тонкая ирония, возведённая в куб острого сарказма с примесью стёба. При загрузке каждой локации мы видим потрясающе аркадное небо, на фоне которого порхают издевательски аркадные птички. Птички отпорхали...

Вечер. Перепуганные дети в кондционерском лагере жмутся друг к другу, ожидая двух вещей: неминуемых тренировок (с ужасом) и завершения смены (с восторгом). Лагерь не простой — в нём собраны малыши, владеющие парапсихологическими способностями. Впрочем, дети в возрасте от 8-ми до 14-ти лет думают не столько о том, чтобы эти способности раскрыть, сколько о возможности поиграть, погумиться над слабейшим или нырнуть в зарождающийся омут интереса к противоположному полу.

И вот эту зашуганно-головастиковую массу с нескрываемым разочарованием обозревают три преподавателя: старый вояка Оле-

андр, учёный Саша Нейн и прекрасная Милла. Из желторотого сброда им придётся лепить будущих борцов мозготерапии.

...Жуткий шум в кустах. Дети, поднатеревшие в лагерных страшилках, начинают радостно бояться и верещать. Три преподавателя с огромным трудом извлекают из кустов возмутителя спокойствия.

Всего лишь маленький паренёк. Невероятно наглый, но прячущий за наглостью всего лишь неуверенность. Ужасающе талантливый во всём, что касается психоспособностей, но безо всякой базы. Пробравшийся на территорию лагеря только потому, что хочет стать **психонавтом**. Психонавтом! Дипломированным рейнджером мозга.

Троица учителей признаются друг другу, что такую сложную защиту им давненько не приходилось преодолевать, и цыганский пацанчик **Распутин**, а если по-нашенски — **Раз**, имеет полное, хоть и не совсем официальное право на жизнь, обучение и питание в спецлагере для психически одарённых детей...

И Раз берёт на себя непосильную задачу — всего за три дня (до приезда отца) осознать, освоить и обучиться основным психическим навыкам для получения диплома «Психонавт». Потому что у него свои скелеты в шкафу и свои страхи — он жутко не хочет возвращаться в цирковой-тюремный табор отца...

Начинается обучение будущей звезды психонавтики.

Интермедия

Фуф... Просто ужасно. Талер, как ты ухитришься в таком Аду делать видимость нормальной жизни, общаться, существовать?!

— Думаю, ты и не такое видел, Раз. Кстати, если покопаться в мозгах наших MiKPortal'овцев...

— Видел, и не раз. Да. Но каждый раз жутко. Ты свои **фигменты** хоть представляешь?

— Нет... Слушай. А как изнутри выглядит моя вселенная?

— Неразглашение. Щёлкай по клавишам, ходи на сходки рок-бардов, мечтай о Светлом Будущем — крепче будешь спать. Понял?..

— Я всё равно туда полезу. Рано или поздно. И без тебя, Раз.

— Не сомневайся. Пока что иду по твоим следам... Спасибо за помощь в работе.

— Фигня-война. Слушай, а ты не совсем похож на того мальчика, который пришёл в спецлагерь...

— Psychonauts — игра о моём прошлом. С тех пор я чуть повзрослел. Хотя... пока ещё подросток. Ладно, погружаюсь дальше. В твои патологии. Пожелай себе удачи.

— А тебе?

— Себе пожелай, кому говорят!...

Основная сюжетная линия

Микс с жёстким уклоном в аркаду. Гениально-нестандартный микс.

Что такое аркада? Это когда ты бегаешь, бьёшь, собираешь бонусы — бегаешь быстрее, бьёшь сильнее, собираешь бонусы...

Что такое — сюжетная аркада?

Ы-ы-ы-ы-ы-ы-ы!... А такое бывает?!

До сих пор — не было. У «Тетриса», «Арканоида» и «Кримса» сюжета нет по дефолту. «РэйМен» великолепен, но не сюжетом.

По сути, любая аркада подразумевает бонусы ради усиления свойств — и не более. В Psychonauts все бонусы имеют под собой жёсткую логическую базу. По территории лагеря разбросаны психокарты, ради которых ты бегаешь, прыгаешь, балансируешь на верёвке, — но это часть испытания для каждого. Тем более, за каждые девять собранных карт ты можешь получить **маркер пси-испытаний**.

Только для получения маркера нужно купить в лагерной лавке **редактор пси-карт**. Редактор стоит всего 10 **пси-стрел**.

Ах да, я не рассказал, что такое пси-стрелы!

Продолжение на стр. 18

Согласно текстам древних шумеров в Солнечной системе существует еще одна, двенадцатая по счету планета. Имя её Нибиру, и там уже 360 тысяч лет существует развитая цивилизация...

НИБИРУ.

посланник богов



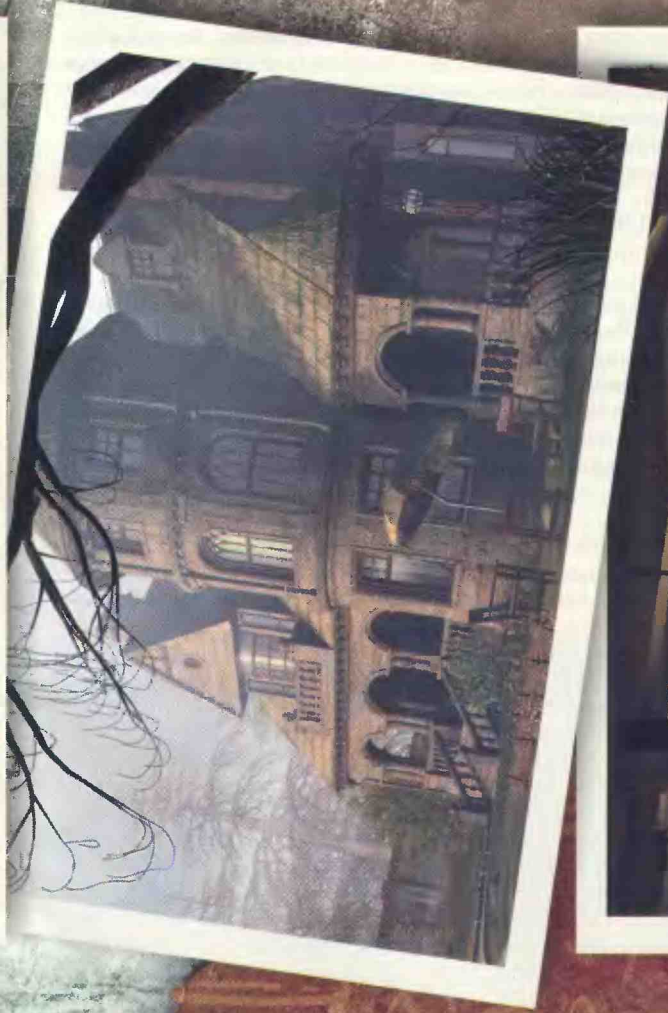
Двенадцатая
планета...

Секретный немецкий
военный проект...

Последняя тайна
3-его Рейха...

... Теперь раскрыта
в новом шедевре
от создателей

The Black Mirror



UNKNOWN
identity



FUTURE
GAMES



www.nd.ru



Окончание. начало на стр. 14-15

Спецлагерь построен по принципу дольменов, языческих капищ и ещё хрен знает каких вигвамов. То есть, в местах средоточения энергий. В данном случае — **пситаниума**, основной энергии, которой пользуются юные (и не очень) психонавты. Из под земли буквально бьют источники пситаниума, и за собранные «наконечники» данных стреляющих энергией родников ты можешь покупать в лавке различные приспособления для неопита-психонавта.

Кроме источников и стрел в лагере существует множество тайных (и не очень) мест, откуда ты можешь вынести нужные (и не очень) вещи. Каждая вещь — пси-карта, наконечник, фи́гмент — приближает тебя к новому **рангу**.

Ранги — это самые обыкновенные левелы. Каждый новый десяток влечёт за собой изучение новой способности: телекинез, пирокинез, левитация и т.д. Каждая новая способность облегчает для тебя следующую миссию.

Первые миссии — учебные. Маленький Раз проходит три курса в мозгах своих наставников (и в своём собственном). Если вы думаете, что учебная миссия — плюнул и растёр, то глубоко ошибаетесь. Чаще всего растирать и плевать будут на вас.

Насколько я ненавижу штамп «ураганный геймплей», но, видимо, ничего более подходящего к «Психонавтам» подобрать нельзя. Тем более, это «умный» ураганный геймплей. В котором к каждой определённой ситуации требуется применить свою способность.

Я о погружении в чужой мозг.

Кульминация

Нет, конечно, жизнь в спецконлагере — это отдельный разговор. Устремлённый в самоусовершенствование маленький Раз пробегает мимо беспечных «однокурсников» и слышит разговоры, сплетни — дети общаются, как ни в чём не бывало. Дети общаются **НЕЗАВИСИМО** от Раза и его сюжетной линии. Живой Мир! Тихое «ура!». И я ещё не сказал о качестве диалогов... Их писал сам Шефер. Тим Шефер, звезда *Lukas Arts*, создатель *Full Trottle* и *Grim Fandango*! Вам хватит? Поверьте, это на уровень выше, чем Дания Шеповалов, при всём уважении к последнему.

Так вот, более десятка огромных (не побоюсь этого слова) миссий-погружений в чьё-то большое сознание. Если не твоё, оно сразу кажется, что большое...

Если вначале мы исследуем только мозги своих учителей (вот смелые люди, не боятся обнажать перед учениками собственные языки!), то затем профессия психонавта заносит нас в невыносимо уникальные локации.

Нам придётся побывать в шкуре постановщика спектакля (!), сражаться с театральным критиком, придётся на Диком Западе противостоять всемогущему Молочнику (самая сложная миссия), доведётся погарцевать на белом галоке по мозгам больного манией величия (конечно же, наш пациент — Наполеон!), и побывать в сознании/подсознании у рыбы (!!!), для которой главный страх — как раз и есть сам доктор, т.е. малыш Распутин, только увеличенный и омонстревший (у страха глаза велики!) до состояния Годзиллы. Каково бороться с самим собой за здоровье пациента, пусть даже это и глупая рыба?!

Каждая локация — обалденно уникальна. Проработка сумасшествия чужого сознания почти доскональна. Пройдёмся по учителям: у Оланда (старого вояки) — сознание представлено в виде полосы препятствий на поле боя, у Саши Нейна — строгий геометрический куб с большими надстройками в виде ящиков, сапог, крутящихся виниловых пластинок (тяжёлое наследие детства!), у Миллы — танцпол, на котором она звезда! Милла, главная левитаторша, — девушка красивая, ей можно...

И **фи́гменты** — образы в мозгу пациентов — полностью соответствуют их внутреннему миру. У вояки — призрачные танки, орудия, схемы боевых действий. У Миллы — бокалы с картинками, мягкие кресла, шикарные платяные кинокамеры, запечатлевающие её, прекрасную. У Саши Нейна... Нет, лучше посмотрите сами — там такие яйцеголовые раскоряки!...

А теперь представьте, какие образы могут быть в мозгу у перепуганной Распутинной рыбы!

И всё время мозготерапии мы занимаемся не просто сбором бонусов — мы помогаем человеку (существу, сущности, субъекту).

Снимаем психическую паутину с подсознания (**блоки, зажимы** — псих. термины), избавляемся от вездесущих **цензоров**, неуловимо напоминающих агентов Смитов, только с оружием — бюрократическими печатями вместо пистолетов (**замещение, отрицание** — псих. термины), упорядочиваем эмоции (найденная сумка — потерянные и разбросанные по душе человеческие эмоции, а бирка к сумке — их упорядочивание)...

Одна из самых гуманных и одновременно жёстких сюжетных трактовок за последнее время.

О геймплее и его принципах можно говорить сколько угодно. Пожалуй, со времён *BGE* я не жалел так сильно, что у меня всего лишь три полосы на обзор, а не восемь. Да, с *BGE* «Психонавтов» тоже сравнивали!.. Вначале.

На сайте **7wolf** в упоминании о немногочисленных недостатках игры: «невысокая сложность и небольшая продолжительность».

Семь часов чистого игрового времени — и я прошёл только три миссии. Двадцать часов чистого игрового — я прошёл только шесть миссий!... И не надоело.

Syberia-II я «сделал» за 12 часов, не напрягаясь.

Комментарии нужны?

Развязка

Иногда ужасаешься мысли: а, может быть, я супергениальный критик или даже талантливый разработчик?! Ну почему мне кажется, что создать нестандартную игру с **ОРИГИНАЛЬНЫМ ГЕЙМПЛЕЕМ!** и **ЖИВОЙ** атмосферой — очень просто?! Почему мне кажется, что достаточно взять острую, понятную многим — и цепляющую многих тему, положить на инновационные разработки баланса и остроумные диалоги — и хит у тебя в кармане?! Почему мне кажется, что поднатужиться и родить новое — больно, очень больно и трудно, но гораздо легче, чем баловаться выкидышами от второй мировой и очередной фэнтези «победи зло — спаси добро!»?!

Мне ещё предстоит доказать свою состоятельность, как разработчика. Но это не сейчас. Пока же, с высоты (или низости) простого геймера, вопрошаю: «Когда разработчики научатся фантазировать?!»

Не креативить — это слово заездило, истрепали и, pardon, изнасиловали во всех возможных позах. «Камасутра» краснеет и прикрывается золочёной обложкой, как мёртвый — надгробной плитой. Так вот — когда разработчики научатся **ФАНТАЗИРОВАТЬ?!**

Так, как это умеет Тим Шефер...

Вывод?

Ребята, а часто я предстаю перед вами в таком раздолбанном состоянии?! Даже отвратительная камера и корявое управление, с лёгкой руки портирования (ух, и намучился я с ней!), и невразумительный перевод (и это — лицензия!) не в силах поколебать моей уверенности: в шедевры нужно играть. Чтобы понимать — **ЗАЧЕМ** нужны игры.

А это — шедевр.

Эпилог

Раз, раз? Меня слышно?

— Талер, Талер. Слышно хорошо. Я отступаю. Способностей не хватает. Как там говорится — я не волшебник, я только учусь...

— Настолько всё запущено?

— Нет... просто я ещё слишком молод... Ну, до второй части «Психонавтов». Пока опыта набираюсь... Не сердись... Отступаю. Там, в прошлом....

— Понимаю. Знаю. Верю... Раз, а зачем было пробовать? Ваши же с самого начала знали, что со мной ничего не получится.

— Понимаешь... Это как долг. Главное — не то, что ты проигрываешь. А то, что ты не хочешь проиграть. Вот. Отступаю...

— Распутин! Слушай! Я вот подумал, если даже ваша Школа не может помочь, может, нам пора самим становиться психонавтами... Может, каждый может стать психонавтом, хотя бы для себя самого. То есть — главное, чтобы для себя. Раз... Ты меня слышишь, Раз? Раз?! Раз?!... Раз, ты...

Разработчик: Iridon Interactive и RoundHouse Entertainment
Издатель на территории СНГ: Вика Entertainment
Жанр: симулятор бокса
Системные требования: 700 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

Олег КОЗАК aka Raven & MaxDrake



Н ень начинался хмуро и дождливо, что явно не добавляло энтузиазма молодому перспективному кадету Рэйвену, рыскающему по Игрограду в поисках доступного здания. Сегодня его настроение было подпорчено тем, что некоторые личности о нем забыли и не желали воспринимать как автора. Рэйвен шел, спотыкаясь об острые камни, и со злости сорил самопальными файерболами налево и направо. Он с завистью разглядывал красивейшие небоскребы с такими надписями, как Xenus, GTA San Andreas, Doom3: Resurrection of Evil, осознавая, что сюда его пока не пустят. И тут его алчущему взору открылся маленький, не очень уютный домик с вывеской **Heavyweight Thunder**. Кадет ощутил что-то вроде надежды на успех. Выпив бутылочку «восстановления маны» (вся магическая энергия ушла на файерболы), он открыл портал в главное здание ДЗВР. Несмотря на то, что Рэйвен считал себя великолепным магом, в кабинет доктора Кертиса он с первого раза попасть не смог, а каким-то невероятным образом очутился в спальне Глюка. Придя в себя, Рэйвен обнаружил, что за его спиной кто-то стоит. Тяжелая рука легла ему на плечо. Издав жалобный визг, Рэйвен вылетел из комнаты Глюка и уткнулся носом в дверь почетного хирурга ДЗВР.

Выражение лица Кертиса не внушало ничего хорошего.

— Здравствуйте, — только и смог вымолвить кадет.

— Ну и чем я могу вам помочь, любезнейший? — процедил Док. — Надеюсь, у вас есть веская причина, чтобы отвлечь меня от важных дел?!

— Я... я просто хотел доложить, что отчет по зданию Heavyweight Thunder будет готов сегодня вечером. Разрешите удалиться?

— Можешь хоть форматироваться, — недобро ухмыльнулся Кертис, а затем с довольной улыбкой достал свой любимый двуручный скальпель и стал расхаживать по кабинету, что-то бурча себе под нос. То, что Рэйвен услышал, ему очень не понравилось. Он начал было потихоньку пятиться к двери, но взгляд Дока остановился на молодом авторе и пригвоздил его к месту. Во взгляде было сочувствие — и это напугало кадета больше всего!

— Возьми напарника, кадет, — грустно сказал Кертис. — Не входи в это здание в одиночку. Боксерский мир — далеко

не самый приветливый. Если не хочешь отправиться в нокаут после первых пяти секунд, советую для начала зайти в инкубатор. Думаю, там ты себе найдешь подходящего партнера. Все, лекция окончена, можешь идти... Проваливай, я сказал!!!

Рэйвен пулей вылетел из кабинета и спустя пару минут оказался в здании инкубатора. Внутри было множество капсул с разными замороженными существами.... Очень много. Может быть, даже слишком много. Кадет блуждал по инкубатору очень долго, и уже почти перестал верить в успех своего замысла, но тут ему попала капсула с надписью «Самый последний вариант». «Наверное, так оно и есть», — подумал Рэйвен. Когда капсула была разморожена, перед кадетом предстал маленький дракончик.

— Зови меня Макс Дрэйк, — гордо сказал дракончик. — Впрочем... раз уж ты временно мой хозяин, можешь звать меня просто Макс.

— Хорошо, Макс! Скажи, а почему ты такой маленький? Больше на ящеричку похож, чем на дракона.

— Меньше знаешь, крепче спишь, — буркнул Макс и нехорошо глянул на Рэйвена. Чем-то его взгляд напомнил кадету взгляд Кертиса. — Лучше скажи, какая у нас задача?

— Попасть в мир боксеров и написать отчет по всему увиденному, — рефлексивно отрапортовал кадет.

Плечом к плечу Рэйвен и Макс вошли в здание Heavyweight Thunder.

* * *

Напарники оказались в столь долгожданном для Рэйвена месте, в мире «Битвы Тяжеловесов». Первое, что их поразило, это убогая угловатая графика. Рэйвен даже на ринг вначале лезть не хотел, боясь порезаться об угловатые конечности боксеров, но Макс уговорил его, сказав, что в случае опасности всегда его защитит. От боя, к разочарованию Рэйва, отказаться было нельзя.

— Ну что, кадет, — Макс попытался его взбодрить. — Какой вид боя предпочтешь? Выбор, в общем-то, невелик... Чемпионат, где ты можешь попробовать выиграть титул чемпиона, и карьера — начинаешь абсолютно с нуля. Советую попробо-



— Хм, а есть ли в игре хоть что-нибудь, что тебе понравилось? — спросил Дрэйк.

— Ну, единственное, что в «Битве Тяжеловесов» получилось нормальным, так это азартные игры...

— В целом я с тобой согласен. Если посмотреть на боксеров, то просто удивляешься. Бойцы двигаются настолько коряво, что почти незаметны движения ног. Лица у них оригинально сплюснутые, хотя некоторые выглядят вполне кирпично. Более того, ни о каких законах физики нет и речи: при нокауте все падают только в одной позе... тыфу ты! В смысле, в одном положении! Гляньте на этих зрителей! Кто там хотел переходить со спрайтов в 3D?! Не советую, а то очень разочаруетесь. Некая фигура из 6-7 прямоугольников просто вводит в ступор. А вот игровые автоматы — реальная тема. А еще в игре есть музыка. Рэп. Тебе, вижу, понравился. А мне — нет.

— Ладно, Макс, идем, надо Кертису до полуночи отчет сдать, иначе будет плохо.

...Напарники осторожно материализовались в кабинете.

— Товарищ Кертис, разрешите докласть!

— Не докласть, а доложить! — поправил Док. — Это я вам докладу. По полной. После отчета.

— Разрешите доложить!

— Ну, долаживайте, долаживайте.

— Задание выполнено. Мы провели небольшое путешествие в боксерском мире и по полученным фактам составили отчет! Вот он! — Рэйвен дрожащими руками достал из заднего кармана маленькую порванную бумажку и с чувством выполненного долга протянул ее Доку.

* * *

Уважаемый доктор Кертис. Вот наш отчет, как мы и обещали. Свежестроенное здание было успешно исследовано и пройдено, и вот наш вывод: продлить существование на ограниченный срок. Пациент болен, но право на краткую жизнь имеет: средняя графика, корявая анимация и не оправдывающее себя сложное управление дают о себе знать. Фанатам файтеров советуем зайти и осмотреться, им может понравиться. Ненадолго, но все же понравиться. Попробовать стоит, с одним «но» — за свои кровные деньжата добираться в этот мир не советуем.

Спустя две недели.

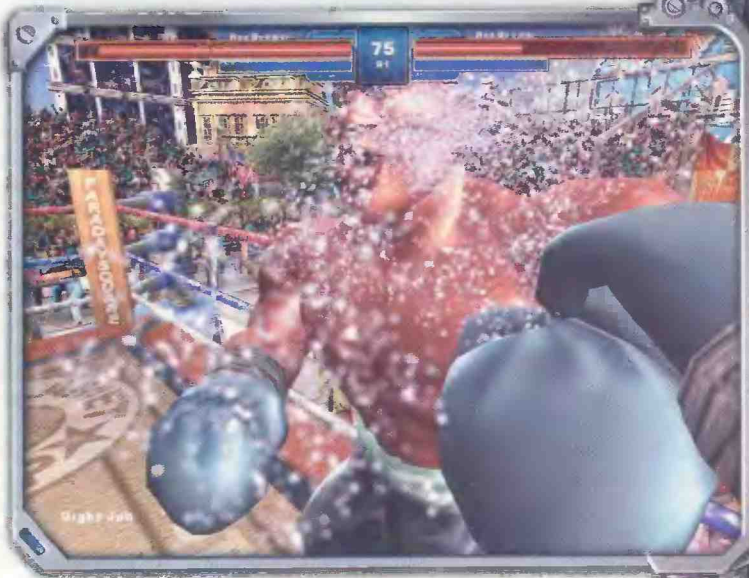
Заслуги Макса и Рэйвена перед отечественным боксом не были забыты. Получив высшие награды ДЗВР — две смиренные рубашки — наши герои отправились в долгожданный отпуск, провожаемые косыми взглядами агентов. Отправлял их сам Кертис на своей служебной машине в оздоровительный госпиталь им. Василия Трупоедова, под чутким надзором Талера, Маньяка, Акеллы и Глюка. Когда автомобиль с Рэйвом и Дрэйком скрылся из виду, весь ДЗВР облегченно вздохнул. Через некоторое время жизнь в Игрограде наладилась. Новая секретарша Кертиса уволилась, и Док просто вынужден был отправить ее в свою комнату для хирургических вмешательств; Маньяк строил планы по захвату мира, в то время как могучий орк-файтер Глюк напрягал мозги над решением сложнейшей задачи — созданием блокнота «А» в папке «Б». Главный литредактор в очередной раз перечитывала статью про Heavyweight Thunder, то и дело переписывая цитаты в цитатник форума. Талер пытался доказать, что ему под силу не только квесты или адвенчуры. После первого часа игры в «Халф-Лайф» он смог выйти живым из первого вагончика и показать, что крутыми могут быть не только яйца и горы. Макс Дрэйк и Рэйвен тем временем сидели в психушке и наслаждались отдыхом.

— Смотри, Рэйв, какие красивые стены, — Макс удивленно вращал глазами, — и совсем непохоже на ринг, где мы недавно были. Здесь нет угловатостей, об которые можно порезаться, а также никаких светофоров и прочих мерзопакостей, от которых начинает болеть голова. И уши здесь никто не откусывает.

— Что ты говоришь? — постоянно переспрашивал Рэйвен. — Я тебя не слышу!

Ухо бедного кадета, оторванное на ринге, так никто и не удосужился пришить. Тем не менее, некоторые звуковые колебания он улавливал. Не зря ведь он столько медитировал.

— А помнишь, как тебе на том треклятом ринге морду били? Понавешивали кучу треугольников по всему лицу. Чуть было мужских достоинств не лишили. Что ты бормочешь? Лишили? Кого? Тебя? Да не может такого быть! Ты ж выглядишь почти как настоящий пацан. Только пищишь как-то странно, по-детски. Впрочем, это уже твои проблемы...



В дверь палаты кто-то постучал.

— Заходите!

На пороге стоял странного вида парень. Он подозрительно улыбался.

— Послание от Кертиса, — парень сверкнул зубами и исчез, оставив на полу маленькую коробочку. Макс поднял посылку и прочитал надпись сверху:

«Мои дорогие низкоуважаемые друзья, хочу передать вам привет от всей редакции МИКа. Все вам желают подольше оставаться там, где вы сейчас. Отдыхайте, друзья! И мы от вас отдохнем... А в этой коробочке — мой подарок камраду Рэйвену. Искренне желаю вам счастья, здоровья и [censored]!»



Внутри лежало маленькое свежеприготовленное ушко. Рэйвен бухнулся в обморок.

А Макс радостно захопал кожистыми крылышками — под ухом лежало удостоверение кадета на имя «дракончика карманно-нагрудного, обыкновенного»...

Сергей ГАВРЮЧЕНКО aka Kirov

ГИПЕРБОЛОИД

Разработчик: Stargaze
Издатель: Alwar
Системные требования: что-нибудь чуть мощнее счетов

Intro

Удивительна живучесть арканоидов! Выходцы из далекого прошлого, из тех темных и малоизученных времен, когда и толковых компьютеров-то не было, они, тем не менее, продолжают оставаться популярными и востребованными и сейчас, в эру царствования фотореалистичной графики и сложнейших игровых концепций. Устав от зубодробительных экшенов и зауменных квестов, геймер прежде всего обратит свой взор в сторону арканоида — нетребовательного, ненапряжного и, что самое главное, проверенного временем развлечения. И почему бы на месте этого развлечения не оказаться новой игре от фирмы **Stargaze** — арканоиду со странным именем «Гиперболоид», совмещающему в себе как традиционные геймплейные компоненты, так и кое-что новенькое и необычное? Действительно, почему бы и нет? А потому прошу любить и жаловать — «Гиперболоид»!

* * *

В данном случае разработчики из Stargaze решили несколько отойти от устоявшейся схемы создания арканоидов и внести в свою игру энное количество нововведений, призванных разнообразить привычный с детства и изученный до мельчайших подробностей процесс уничтожения виртуальных кирпичиков. Впрочем, дальше косметических изменений девелоперы пойти не решились, разумно посчитав, что если арканоиды не потеряли своей популярности на протяжении стольких лет, то, значит, никаких особых новшеств и изменений им для полноценного существования не требуется. Тем не менее, чтобы совсем уж не затеряться в тени более известных и удачливых конкурентов, «Гиперболоид» просто обязан был получить что-то необычное и запоминающееся — нечто, способное выделить его из стройных рядов братьев по жанру. Изюминкой игры выступили оригинальные блоки, просто притягивающие взор своей красотой, изяществом и... движением. Не желая хоть как-то менять традиционное игровое поле и каноническую доску, разработчики из Stargaze пошли другим путем, заставив статичные ранее кирпичики вращаться, носиться по полю с первой космической скоростью и разлетаться в разные стороны. И этого, поверьте, вполне достаточно, чтобы заставить любого равнодушного к арканоидам геймера позабыть на некоторое время о привычных занятиях и всецело посвятить себя очистке игрового поля от ненавистных кирпичей.

* * *

Для того, чтобы удовлетворить запросы любых игроков, разработчики «Гиперболоида» предусмотрели целых три типа так называемых «кампаний» — *Классика*, *Экзо-*

тика и *Экстрим*, — которые в сумме содержат около 150 игровых миссий.

Первая «кампания» ничем особенным не отличается. Оставаясь оплотом старых традиций и правил, она не содержит в себе никакого движения, ничего нового или необычного. Нас встречают привычные прямоугольные штабеля, состоящие из не менее привычных и прямоугольных блоков, вызывающих ностальгические воспоминания о тех далеких временах, когда гейминдустрия делала свои первые робкие шаги. Двумя словами — здесь все статично и просто, именно то, что надо для консервативных ортодоксов, не приемлющих никаких изменений. Зато в остальных двух кампаниях разработчики постарались выложиться по полной, дав волю своей фантазии и творческой инициативе. Наверное, именно поэтому каждый игровой уровень «Экзотики» или «Экстрима» не походит на предыдущий и подкупает чем-то своим: красивой картинкой, привлекающей взор, необычными блоками, двигающимися по интересной траектории или еще чем-то совершенно иным.

Тем не менее, несмотря на все старания разработчиков, снабдивших свою игру некоторой толикой нововведений и необычностей, «Гиперболоид» следует отнести скорее к когорте арканоидов более или менее традиционных, чем к группе действительно оригинальных и новаторских продуктов. Впрочем, это несколько не вредит игре и уж точно не говорит, что она вторична и неинтересна. Наоборот, подобная консервативность наряду с оригинальными движущимися блоками, делающими статичное игровое поле живым и интересным, придает игре свое очарование и привлекательность.

* * *

Не последнюю роль в производимом игрой благоприятном впечатлении играет ее графическое оформление. Даже не попытавшись присобачить к «Гиперболоиду» 3D-движок или каким-то иным образом отступить от первоначальных традиций арканоидов, разработчики из Stargaze сосредоточили все свои силы на прорисовке качественной двумерной графики. В результате игра выглядит просто отлично: выдержанные в светлом жизнерадостном стиле бэкграунды, изящные блоки, зачастую полупрозрачные или стилизованные под стекло, настраивают на оптимистический лад и способствуют благотворному и приятному отдыху под звон разбиваемых «кирпичей» и легкую, не надоедающую музыку. В общем, если вы устали отстреливать бесконечные армады монстров и наматывать уже который круг в своем любимом автосиме, — милости просим сюда. Для расслабления после тяжелого дня «Гиперболоид» — самое то!

З.Ы. Небольшая памятка для тех, кто в танке: «Гиперболоид» — игра платная, а потому, если доступных в пробной версии 27-ми миссий вам покажется мало, ищите деньги или... кряк.



Разработчик: Iridion Interactiv
Жанр: деЦкая аркада
Системные требования: 800 МГц, 128 Мб
ОЗУ, 16 Мб видео

Евгений КОНОНКО aka Вольный Стрелок & rikit

BILLY BLADE TEMPLE OF TIME

Жанр детских аркад вроде бы и умирает, а вроде бы и развивается. «Как это так?!» — спросите вы.

А вот как получается, господа камрады: игр таких стало выходить меньше, но стали они лучше. Выходить меньше их стало явно из-за того, что большинство фирм, занимавшихся этим жанром, начали сооружать так называемые «игры-обучалки». А лучше они стали, судя по всему, из-за того, что в жанре остались только настоящие мастера своего дела.

И вот ко мне в руки попал диск **Billy Blade and The Temple of Time**. Про такую игру я раньше даже краем уха не слышал. Судя по надписям и картинкам на коробочке, в этот раз игроку (это типа мне) предоставляется возможность ощутить себя в шкуре Билли Блейда — грозы всех плохих парней. Потеряв своего любимца — ручную макаку, Билли отправляется на его поиски. На коробочных скриншотах был изображен наш герой с двумя немаленькими мечами. Посомневался я еще несколько минут, и таки купил.

С того момента прошла уже по меньшей мере неделя, и эта игра стала неотъемлемой частью моей виртуальной жизни. Она оказалась достойным потомком «Супер Марио» и «Черепашек Ниндзей». В нее можно поиграть во время установки нового приложения, когда чего-то ждешь или даже просто так.



Я играю в нее на легком уровне сложности, ибо в таком виде она представляет собой отличное средство для полной релаксации. Абсолютно не задумываясь ни над чем, в ней можно просто хорошо отдохнуть. А можно, отдохнув и перейдя на более сложный уровень (для большего азарта), насладиться красотой миров и вкусить опасной жизни средневекового крутого парня.

Что ж, если я буду всю статью просто восторженно хвалить игру, вы так ничего о ней и не поймете. Потому перейду к описанию по плану. Первым пунктом пускай станет сюжет.

Как-то раз Билли, гуляя со своим маленьким другом по джунглям, пришел к храму. Пос-

кольку он жил в джунглях всю жизнь, а храма такого раньше не видал, Билли очень удивился. Естественно, нашим озорным друзьям стало до ужаса интересно, что это за здание. Зашли — внутри никого. Блейд (не путать с афроамериканским истребителем вампиров) пошел в главный зал и там увидел шар для боулинга, что лежал на возвышении в центре зала. Как только он его поднял, прилетела инопланетная тарелка и, прихватив обезьянку, скрылась в неизвестном направлении. Как полагается настоящему другу, Билли отправился на поиски.

Оказалось, что в храме, кроме зала, где лежал шарик, были и другие комнаты, в которых находились порталы времени. Прочитав иероглифы на стенах, Билли понял, что если зайдет в один из порталов, то перенесется в определенную эпоху. В описании на стенах также ясно сказано, что лишь тот, кто раскроет и поймет все загадки храма Времени, вернет того, кто был с ним и пропал. Таким образом, для вызволения питомца нам доведется побывать в древней Персии, на Карибском море во времена пиратов, в Ледниковом периоде...

На первый взгляд, сюжет кажется мудреным, а игра задулиной. Но это, поверьте, не так. Все разгадывание тайн времени сводится к убийству врагов из соответствующей эпохи, прохождению ловушек, нахождению нового оружия, открытию секретов уровня и набиранию очков. То бишь — к нормальному аркадному геймплею. К его описанию и перейдем.

Когда попадаете на уровень, для его прохождения вам нужно найти из него выход. Но не думайте, что все так просто. Выход будет за дверью, ключ от которой обязательно валяется совсем в другом конце уровня. Вот так мы и будем метаться от одного конца к другому, собирая ключи от одной двери, за которой лежат ключи к другой. Препятствовать нам будут не только враги, но и разнообразие ловушки.

Не советуем играть в это людям, разбалованным безлимитными сохранениями, так как сохраниться в этой игре можно будет только на чекпойнте. Кстати, некоторые моменты приходится проходить действительно по 10 раз, но, ИМХО, это даже прибавляет аркаде специфический вкус.

Игра похожа на «Принца Персии» не только управлением и сюжетом, но и в целом. Например, когда Билли заходит в портал времени, то он становится точно в такую же позу, как и Принц. Даже некоторые финты похожи на комбо Принца.

Кстати, о комбо. Тут их почти нет. Единственная, но весьма достойная их замена —

это специальный бонус, благодаря которому вы сможете наносить более сильный, магический удар. Время сверхсилы ограничено, и продлевать его можно лишь собирая по уровню кристаллы. Среди бонусов, которые попадались во



времени игры, были огненный клинок, голубой клинок и скорость.

В аркадах довольно большую роль играет то, кого нам придется убивать. Враги соответствуют периоду времени. Например, в Персии мы будем бить толстых стражников и джинов, на Карибском море будем иметь дело с пиратами и скелетами.

Графика. Чего можно ожидать от графики аркады, причем детской? Ничего сверхъестественного. Графика мультяшная, прорисованы текстуры... Но о графике «Билли Блейда» так говорить не хочется. Это немножко больше, чем неплохая аркадная графика. Все герои изображены красочно, необычно... У собак синяя шерсть, у макаки Билли синяя шерсть, а у самого Билли синие волосы.

Музыка в игре порадовала. На каждой локации свое музыкальное сопровождение: в Персии арабские мотивы, на Карибах пиратские мотивы. Ставим за музыку «пять». А вот звуки не очень. Какие-то они однообразные, невзрачные. Голоса врагов — как у нашего мужика с похмелья.

Вот мы плавно и перешли к выводу. Игра, безусловно, удалась, минусов фактически нет. Нельзя забывать, что это — игра детская. Игру можно смело назвать «Принцем Персии» для маленьких. То бишь, все немножко упрощено, увеселено, украшено.

Итак, покупать ее стоит, если:

- а) у вас есть сын/дочь, младший брат/сестра;
- б) если вы любите расслабляющие игры;
- в) если вам просто надоело играть во все серьезное;
- г) если вы любите все самое лучшее, так как это самая-самая лучшая детская аркада, в которую я играл.



Vilsent

Разработчик: Adeline Software
Издатель: Activision
Системные требования: P 90, 16 Мб ОЗУ,
2 Мб видео
Дата выхода: 1995, 1997

Merci beaucoup. Невозможный вероятный разговор. 1988 AD

О дним туманным утром в одном из баров на окраине Парижа, проведя всю ночь за распитием горячительных напитков и воспоминаниями о детстве, сидели в пустом помещении Мишель Ансель и Фредерик Рэйнел. Один из них сидел с закрытыми глазами, второй — листал газету и молча курил. Было тихо, лишь бармен скрипел тряпочкой, протирая стаканы. Зевнув, один из мужчин спросил:

— Ты не замечал, что даже в великих играх чего-то не хватает?
— Чего, например?

— Да я и сам пока не знаю, о чем говорю. Ну... Можно сказать, что популярные игры делятся на несколько типов — по тому, чем именно они завоевывают свою популярность в массах. Или преданность отдельных игроков...

— ...которые потом обливают остальных грязью за то, что те не слышали про какой-нибудь «Ауткаст»?

— Точно! Но мы не об этом. Так о чем мы? А, да. Есть игры для позвоночника. Люди играют в них, чтобы расслабиться. Их заводит вихрь сверхскоростного убийства, коловорот войны, когда одна куча юнитов топчет другую кучу, зубодробительная гимнастика или напряжение скрытности, когда игроку кажется, что он думает слишком громко и так далее... А ты в «Пейнкиллер» играл?

— Да, из-за монахов! Их легко убивать.

— Я о том же. Так вот. Другой тип игр волнует интеллект игрока. Это всевозможные «Аплинк», «Мегамайнд», «Цивилизация»... и им подобные. Некоторые же — просто поражают воображение. Их уникальная атмосфера и вправду не оставляет равнодушной.

— Ты о «Глэйнскейп», «Фоллаут», «Дэус Экс», «Балдурс Гейт», «Анахронокс» и десятках других миров?

— Верно. Те же «Ауткаст» и «Экстэтика» подходят не меньше.

— Лично я считаю, что кроме всех этих типов появится еще один. Разработчики будут возводить в культ оригинальность.

— Да. И излишняя оригинальность может перейти в глупость, а количество оригиналов делает их заурядностью, в этих проектах все равно не будет чего-то нужного.

— Может, мы сможем создать такую игру, где ЭТО будет?

— В точку! Только я сам толком не знаю, чем она должна будет отличаться от остальных... О!

— Наши игры будут предназначены не для мозга, не для хребта, не для глаз и не для ушей. Мы создадим игры для души!

— Как «Сайберия», «Грим Фанданго» или «Неверхуд»?

— Оно! Ты читаешь мои мысли.

— И когда мы будем писать эти игры?

— Не знаю, друг. У меня в мыслях пока один «Рэймэн».

— Но мы обязательно их создадим, обещаю тебе. А пока — пошли, пройдемся на свежем воздухе и полюбуемся восходом.

In 1995 the war began...

В далекой звездной системе — а может, и в другой галактике, кто знает — есть планета. Она находится между двумя звездами, которые притягиваются друг к другу. Планета вращается и ее магнитное поле слишком слабое, чтобы быть буфером между этими двумя светилами. Вокруг планеты вращается по своей орбите естественный спутник — Изумрудная Луна. Здесь нет темных ночей, лишь вечера. Сама планета носит название Твинсан (Twinsun). Ее уникальное расположение способствовало развитию жизни — помимо остальной разнообразной фауны, это четыре разумные расы: люди, слоны, зайцеко-ролки и сфероиды. Некоторые представители этих рас достигли единения с природой и стали развивать в себе волшебные способности. Но гражданская война коснулась и этого мира. Ужасные события произошли на Твинсане, когда настоящий злодей Фанфрок с помощью телепортационных технологий и клонирования собрал армию и на время подчинил себе всю планету. Ему нужна была магическая сила, которой владели волшебники. Фанфрок вел поиски повсюду, было даже организовано грандиозное бурение к центру планеты. Но молодой человек по имени Твинсен (Twinsen), которому однажды приснился странный сон, стал настоящим героем, освободив родной Твинсан от супостата и его прихвостней. Сразу после этого зародилась некая Звездная Сущность, которая с того момента помогала волшебникам планеты. Это были души Сенделлы, которые обитали в своем храме, храме Бу. Одна из них, Сенделла, стала покровительствовать молодому герою, помогая ему в духовном развитии.

К сожалению, в подробностях узнать об этих событиях довольно трудно. Не до многих дошли эти сведения.

Kievland. 1997 AD

Когда-то давно (если учитывать прогресс компьютерных технологий) один мужчина в самом расцвете сил, житель новой страны Украины, которому не запудрили голову стереотипами о КИ, купил своему десятилетнему сыну, а точнее — его вось-



милетнему брату, диск с игрой. Вначале в ней было трудно разобраться, потому что это была третья игра, в которую играли эти мальчишки на папином 166-м «Пентуме». И первая игра для них, в которой с другими людьми надо было говорить, а не стрелять в них из лазерной пушки большого меквориора. Но в том-то и был фокус, что понять эту игру так, чтобы проникнуться ею на всю жизнь, мог только ребенок. И два брата никогда не будут обливать грязью проблески света во мраке современного игростроения только потому, что там мультишная графика, персонажи напоминают героев детских сказок, а поверженные враги разлетаются не на кровавые ошметки, а на горсть маленьких звездочек...

Сама же игра началась, когда на планете неожиданно разразилась буря. А где же погодный волшебник? Это ж надо! Мало того, что этот кролик-синоптик не может разогнать тучи, потому что куда-то запропастился хранитель маяка Раф, так еще и друг Твинсена летающий дракончик Дино упал недалеко от дома главного героя, сраженный молнией. Лекарство можно найти только у волшебника-лекаря на Пустынном острове, но капитан отказывается выходить в море, пока не успокоится буря. Вот такой замкнутый круг. С этого момента началась одиссея Твинсена. Его второе Большое Маленькое Приключение. С каждым шагом героя круговорот событий захватывал его все сильнее и сильнее. Стоило только найтись хранителю маяка и рассеяться буре, как на мирный Твинсан высадились на двух летающих тарелках странные пришельцы. Это были высокие, одетые в похожую на твинсанскую одежду люди с большими головами. Они утверждали, что хотят мира и обмена знаниями, но почему рядом с их представителями постоянно ходят злые собаки в намордниках? Почему в пустыне иногда можно встретить кактус, который стреляет по тебе из пистолета, а в городе никого не покидает ощущение, что за ним следят даже мусорники!

Один мудрец сказал Твинсену, что волшебник-лекарь куда-то пропал, и более того — все мастера волшебства таинственным образом исчезли с Пустынного Острова. Тогда Твинсен сам стал лицензированным волшебником, пройдя обучение в школе магии, исцелил наконец Дино, а когда один из эсмеров пригласил его на свою планету для культурного обмена, Твинсена встал на путь расследования странных событий, начавшихся после прибытия инопланетян.

А ведь верно говорил его лучший друг слон-механик Джером Балдино: «Что-то не так с этими эсмерами».

Собственно «Марсельеза»

Честное слово, недавний выход *Beyond Good & Evil*, игры, которая заставила меня восхищаться французской компанией *Ubisoft* (не как игровым монополистом, а как разработчиком), стал настоящим дежа вю, ибо игра — это родная сестра (не клон, а именно сестра) **LBA 2**, разработанной французской же компанией *Adeline Software International* в 1997 г. Параллелей между этими играми — великое множество. Любый услышит в музыке общий настрой, обаяние, природу этих уникальных игр, заканчивая которые, хочется плакать, а во время прохождения — сломать любые преграды, чтобы спасти свой Твинсан или Хиллис, своего дядю-свина Пейджа или слона Джерома с Изумрудной Луны, вернуть домой украденных детей своей планеты и помочь диссидентам на Зиличе или дома разгадать страшный заговор — и, конечно, раскрыть тайну главного героя. Как я уже сказал, параллелей много и можно называть еще. Эти игры невероятно похожи, но встать и орать, что «Биянд» — это клон «Элбэа», было бы редкой глупостью. Если бы даже разработчиками этих сказок были одни и те же люди, я бы все равно поблагодарил их. Ведь в новом приключении — на этот раз с новой героиней, прекрасной Джейд, — воплощены старые идеи. Не конкретные, нет. Общий дух, если можно так выразиться. Теперь те же добрые чувства, которые испытывали играющие в «Одиссею» семь лет назад, ощутят и современные игроки, которые просто не подойдут к Твинсану из-за его графики.

Избранный случай

Вруки игрока всецело переходит судьба жителей Твинсана. Поражающие красотой (даже сегодня!) ролики прекрасно помогают проникнуться сюжетом и атмосферой. Детская графика воспринимается как должное. Графика нетребовательна к ресурсам, так же как и звук с музыкой, но прекрасно изображает плоды фан-

тазии гениальных разработчиков. Твинсан с его двумя культурами (Запад на острове Цитадели и Восток на Пустынном острове) станет вам домом на время одиссеи. Оккупация планеты пришельцами, когда по улицам родного Лупинбурга шагают боевые роботы, а лужайка во дворе заминирована, вызывает искренние патриотические чувства. Освобождение пропавших детей и волшебников может стать вашей жизненной задачей, но после того, как вы окажетесь на Зиличе, планете эсмеров, вас начнут волновать и их проблемы.

Этот мир очень напоминает Луну из книги Носова о Незнайке. Империя большой планеты удерживает в повиновении четыре населяющие Зилич расы: супсцов (те самые пришельцы с большими головами), франкосов (люди-сосиски), ванни (кроты) и москвиби (пчелы). С помощью спецслужб и некоего культа Темного Монаха в обществе распространяется показная радость, царит иллюзия благополучия, а преданность граждан Императору и Монаху — бесконечна. Расы москвиби и ванни — единственные, кто имеет здесь хоть какую-то свободу, но за нее они платят местом



обитания. Дело в том, что поверхность Зилича — это Газ, где обитают ужасные монстры. Газ — это море облаков, которое окутывает планету. Лишь на островах есть жизнь. Это города, такие как Отрингал (тут правят бюрократия и деньги), промышленные центры (завод газоджема в деревне франкосов) и острова, занятые имперскими объектами, куда доступ закрыт. Пчелы и кроты живут под Газом, где власть императора слаба. Там в небе плавают драконы, а лава омывает песчаные берега. Там ванни собирают кристаллы, а москвиби строят свое королевство. Но все равно они не в силах сопротивляться Императору. Только Твинсен, избранный случаем, может помочь группе диссидентов сбросить с Зилича оковы тирании. Это люди, которые каким-то образом добыли сведения о том, откуда на самом деле взялся Газ, и кто такой... стоп! Хватит.

Хотя когда-то по Сети прошел правдоподобный слух, что за основу моделей героев были взяты французские куклы, в этой игре нет ничего детского. Агонизирующее общество, запутанный заговор, религиозный гипноз. Мультишная графика только подчеркивает трагизм ситуации, когда спасая свою планету, вы не можете оставить умирать чужую. В Одиссее Твинсена, как, впрочем, и в приключении Джейд, нет никакой надуманности, никакой нарочитости. Используя слово «сказка», я ни в коем случае не имею в виду эдакую слащавую историю про лесных троллей и гномиков в горах какого-нибудь Балондора. Здесь все естественно настолько, насколько можно. Сказать, что в события игры веришь, — это значит пафосно отчеканить заезженный штамп, но без него не обойтись. Если Рейнел когда-нибудь все-таки выпустит обещанную третью часть (*Little Big Adventure 3: Genesis of the Stellar Entity*), то ценители будут рады. И им неважно, оригинальна идея или нет, они не будут скептически обсуждать тройку в названии, они будут опять благодарить.

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Новый День

Про всякое

Наблюдательные люди, если среди вас такие имеются, могли заметить, что это первый «Автоответчик» в июне месяца. Что такое? Почему так? А потому.

Нет, я не ушел в себя, не сменил работу, не отправился в отпуск на Марс и даже не устроил себе небольшое путешествие по галактике. Автостопом, разумеется.

Как обычно, я практически каждый день прихожу в штаб-квартиру ДЗВР и первым делом просматриваю почту. В среднем в день мне приходит десяток писем с предложением купить виагру (зачем мне столько виагры?), помочь увеличить объемы продаж (чего? виагры?), купить квартиру в Москве и т.д., и т.п. А вот писем от вас, камрады, что-то практически не приходит. Ну, разве что, считать письмами такое: «Кертис, где найти коды к игре Готика?!» В Интернете, камрад, в Интернете. Там все есть.

Так что же такое происходит, что время идет, а писем нет? А это, камрады, лето. Время сессий и отпусков. Мертвый сезон для многих организаций и, как показывает практика, для «Автоответчика» тоже.

А кто-то еще требовал, чтобы «Автоответчик» каждую неделю выходил ☺. Это, конечно, возможно, если Талер, Маньяк и Glukk будут писать мне письма, а я на них, типа, отвечать.

Честно говоря, думал даже этот «Автоответчик» отменить, а потом передумал. И письма появились, и повод имеется — первый месяц лета заканчивается. В общем, читайте. Но, сразу скажу, если так и дальше пойдет, то и в июле будет только один «Автоответчик». И в августе тоже. Тем более, что у нас как раз отпуск будет. Но об отпуске мы в следующий раз поговорим, а сейчас приступим к разбору писем, ага?

Наша служба и опасна, и... опасна

Ну вот, первое письмо косвенно связано с тем, о чем я писал во вступлении, так что, прошу любить и не жаловаться ☺, камрад SlipFaker, вам слово!

В очередной раз ощутил теплые чувства к любимому изданию и решил написать. Не потому, что мне что-то нужно, не потому, что у меня есть очередное предложение заменить прайсы на раздел «Ищу работу», и не для того, чтобы засыпать потоком хвалебных речей — просто я решил поддержать МИК в это трудное время, когда камрады печатают родные компы, забрасывают Инет и уезжают на практику/на солнечные пляжи/ на деревню к бабушке, позволяя номерам МИКа копиться в пыльном почтовом ящике...

А знаете, как мы завидуем этим камрадам? Только погода и радуется ☺, с такой погодой можно и на работе сидеть. А тем временем внутренний таймер отсчитывает время до отпуска. Запомните камрады эту дату — 25 июля. В этот день мы простимся с любимым ДЗВР и присоединимся к потоку отдыхающих. Скорее бы...

Но ведь вы работаете! Можно сказать, силой отводите взгляд от загорелых женских тел на улицах, утираете пот, чтобы снова броситься в мутный омут коммерческого отстоя, портированной гадости и прочих непристойностей, чтобы найти жемчужину (во сказал... аж понравилось ☺). Найти и показать всем. А с каждым годом найти эту жемчужину все труднее, и попадают-ся они все реже... А зарплата прежняя, да ☺?

Прежняя, прежняя. И гонорар нам только снится. Даже Талер перестал кричать, что работает за деньги, ибо за деньги лучше на стройку идти работать.

Именно поэтому я доверяю только вам. По одной простой причине: МИК пишет про игры. В наше время можно открыть лю-

бой толстый и богатый ПК-журнал, там обязательно будут обзоры игр, огромные цветастые скрины в сумасшедших разрешениях, оценка игры в баллах/звездочках/еще в чем-то... и другая дребедень... Да, там скрины лучше, чем в жизни, — но я им не верю. Я верю вам. Потому что для них это РАБОТА, которую они делают в перерывах между написанием остреньких заметок об mp3-плеерах и новостях шоу-бизнеса, а для вас это — ОБРАЗ ЖИЗНИ.

[ПАФОС] — игры это не образ жизни, сделанный при помощи Алкоголя 120, это наша жизнь. Точнее очень большая ее часть.

Конечно, игры теперь уже товар. Об этом говорил Кертис. Но мне кажется, что игры все равно остаются для вас частью жизни, а не просто ремеслом. И возраст не имеет значения — важнее, что душа не стареет ☺. Поэтому пусть у вас и скрины печатают с суровой экономией краски, и бумага сразу промокает, если на нее селедку положить ☺. Но я отдаю вам свое сердце! Ибо если Кертис намекнет, что игра ему понравилась, — я спокоен за свой выбор.

Поэтому примите искренние заверения в моей дружбе и признательности. Это не пафос! Ваш труд не напрасен. Мы по-прежнему с вами.

Спасибо за теплые слова. А хотите, хотите, я расчувствуюсь и расскажу вам правду об игрожурах? Не, не расскажу. Коллеги подстерегут и убьют. Я сделаю нечто более страшное. Есть такой человек, зовут его Олег Ставицкий. Так вот, в свое время полтора года он проработал... в качестве редактора журнала «Игромания». И по этой ссылке вы можете скачать его доклад, в котором речь идет об игровой журналистике, типа «страшная правда» раскрывается ☺. Очень познавательный доклад, между прочим. Рекомендую, называется он «Выбор редакции» — в погоне за высоким рейтингом» Но осторожно, весит он немало — 8.32 Мб. Качайте — http://www.kricnf.ru/rec/KRI_2005_BusinessDevelopment_02apr_vk1_03_Oleg_Stavickii_KranX.ogg.

Продолжим разбор писем. Итак, следующий в кадре камрад Ткачивский Александр ака Нот:

Эх, до чего доводит людей доброта! Вот хотел я сначала написать тебе письмо в разгромно-критическом стиле. А потом перечитал и думаю, ну на фиг кому нужны эти очередные ругачки? Вам, что ли, станет легче от того, что какой-то не особо доброжелательный камрад обругает вас? Или мне — вот, мол, как я круто умею людям настроение портить, что аж в МИК попал? Тем более, что я действительно уважаю ваше издание и с нетерпением жду каждого следующего номера. Так что мое предыдущее письмо из ОЧЕНЬ ЗЛОГО плавно реинкарнировалось в ПИСЬМО С ПРЕДЛОЖЕНИЯМИ.

На самом деле злые письма мы тоже любим. Читать их бывает весьма и весьма интересно ☺.

Вот думал я, думал, чего это не хватает вашему изданию, так что чуть голову не скрутил. Ну вот, посмотрите сами: плохой дизайн? Никак нет, очень даже стильный. Плохие новости? Нет, Глюк весьма толково их пишет.

Кстати, если кто не в курсе, теперь новости пишут Glukk и Талер. По очереди. Вот так. Типа, стремимся к разнообразию. Может быть, еще и «Автоответчик» раздеребанам.

Нет преув? Неправда, есть. Нету интервью с разработчиками? Также неправда. Есть они, и весьма неплохие. Вот даже в отличие от других журналов у вас есть такие рубрики, как «МУ-

ЗЕЙ» и «АВТООТЧЕТЧИК». Ну что там еще? Нет железа? Есть оно, еще и в каждом номере на две полосы. Даже прайс-лист есть, хотя, честно говоря, на фига кому нужен! Я вот, например, последний раз на него смотрел примерно полгода назад, и это при том, что покупаю я чуть ли не каждый номер. Так что, как видите, польза его очень сомнительна!

Видим. Знаем. Уже давно хотим заменить на что-то, но ждем решения Высокого Начальства. У них там на эту страничку свои планы имеются.

Ну вот разве что не все авторы пишут на том уровне, на каком хотелось бы. Да, есть, конечно, костяк авторов, которые пишут стабильно и читать их всегда интересно. Сам знаешь, кто это — Талер и ты. Про Глюка ничего не скажу, ибо обзоры игр он сам не пишет. Другой эшелон — авторы среднего класса. Таких большинство, пишут они относительно постоянно и более-менее толково. Не буду их перечислять, ибо их очень много — как минимум человек десять.

Ну, а есть такие авторы — что, блин, как напишут, так, блин, потом диву даешься, как это Маньяк пропустил в номер такую херню! Так что мне кажется, что вам нужно жестче относиться к отбору статей в номер. Старайтесь печатать лучшее, а не то, что есть.

А вот это очень интересный вопрос, между прочим. Дело в том, что статьи вычитывают четыре человека. И у каждого свое понимание того, что такое «хорошая статья». Я согласен, что нужно быть жестче. Поэтому часто статьи заворачиваю или вообще отправляю в мусорную корзину. Но, как я говорил, у каждого свой подход — и статья, не понравившаяся мне, вполне может пройти, если попадет на вычитку другому, и наоборот.

Помнится, в каком-то из «Автоответчиков» была высказана мысль, что у вас нет прогресса. Отчасти это правда. Но, с другой стороны, не будешь же в каждом номере печатать какую-то новую рубрику, чтобы, значит, все «не было по шаблону». Хотя новую рубрику создать можно. И чтобы вел ее кто-то из ваших постоянных авторов, а не внештатников. Вот как ты — «Автоответчик».

Почему-то сразу приходит мысль о Талере. И его рубрика с названием таким, типа «Уголок Мохнорыла». Ха-ха, блин, я как придумал, так, наверное, минут десять смеялся!

Ну, осталось только придумать, что он в этом уголке делать будет. Б-р-р, какие кошмарные мысли в голову лезут!

Ладно, все это хорошо, но для новой рубрики нужно место. А его, естественно, нет. Разве что чередовать с чем-то. Типа один раз пишете про железо, в следующем номере автоответчик, а еще в следующем — еще что-то. М-да.

Не, на это начальство не пойдет. Они любят железо ☺.

Ладно. Но что-то менять-таки действительно надо. Но, блин, что!?

В общем, это все. Пока все. Будет еще о чем написать — напишу. А пока попутного вам ветра и удачи!

И тебе тоже. Пиши, типа.

Так, кто там у нас следующий на вскрытие? Ага, камрад Punk-NotYet. Ну, вперед!

Привет, дорогой Достор. Хочу задать тебе несколько вопросов:

1. Как себя чувствует ваш проект «Звезда Полюнь»? О нем очень давно никто не писал. Прямо страшно становится за судьбу будущего шедевра. Маленький такой нарек Себастократору — может, возьмешь интервью у сценариста ☺

Собственно, могу сказать, что, как это ни печально, проект был заморожен. Год назад. Причина проста — все взвесив и подсчитав, начальство поняло, что для реализации проекта нам потребуется лет десять. Соответственно, нужно было либо резать, либо замораживать. В общем, решили не резать, а заняться разработкой нового проекта, на этот раз в жанре action/RPG. Рабочее название проекта Belion: Beyond Ritual, и повествует он о суровых буднях обычного некроманта. Вот так. Да, сценаристами в проекте по-прежнему выступаем мы с Glukk'ом.

2. Что слышно о «Сердце Вечности»? Вроде как вы с Глюком писали в дате выхода — начало 2005 года. А уже середина!!! Как же так?

К сожалению, а, может быть, и к счастью, проект был отложен. Ориентировочная дата выхода — апрель-май будущего года. Причины? Доделать все без излишней спешки и выдать готовый продукт, а не как это сейчас модно, конструктор «сделай сам», к которому придется качать еще 500 Мб патчей ☺. Не беспокойтесь, мы внимательно следим за проектом, и когда он дойдет до стадии бета-тестирования, обязательно примем в нем участие и поделимся с вами своими наблюдениями.

3. Прайсы Must Die!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! (Очень оригинально, правда?) Мы знаем ☺.

4. Правда, что Талер тоже участвует в создании некой компьютерной игры? Если да, то что это за гейм такой? Для «бородастых кбВстовиков» или для простых смертных? Блин, если Талер пишет сценарий, то нас ждет либо что-то вроде «Титбита», либо даже боюсь предположить, что. Может, тогда и я сяду за квесты.

Правда, правда, пишет он сценарий. Для квеста, как можно догадаться ☺. Игра называется «Алиса: Следуй за белым кроликом!», сайт игры тут — <http://alice.com.ua/>. Думаем, Себастократор знает, у кого нужно брать интервью ☺.

5. (Он же — обобщение 1 и 2-го вопросов, он же предложение-просьба.) По идее, должно было уже выйти несколько классных RPG и actionRPG-проектов, например, «Ведьмак». Странно, но их нет. Не мог бы ваш новостной отдел следить за такими потенциальными хитами попристальней, наверняка новости об этих играх многим людям было бы интереснее услышать чем, к примеру, сообщение о локализации «Акеллой» какого-то...

А мы пишем, когда выходит громкий проект ☺. Стараемся писать. Но «Ведьмак» еще не вышел, так что следите за новостями ☺.

Ну, и на закуску — письмо от камрада Dimich'a.

Сидел вот недавно, перечитывал очередной «Автоответчик» и решил черкнуть пару слов. Начну, пожалуй, с хорошего, а потом и о плохом вспомнить можно.

Ваш журнал я начал читать относительно недавно, но уже подсел на него весьма прилично ☺. Буду краток, в нем мне нравится все, начиная от цены и заканчивая структурой. Автоответчик — это вообще нечто особенное. Только ваш журнал так близок к нам, простым геймерам, и я (думаю, даже мы ☺) это очень ценим. И вообще, спасибо за то, что вы есть!!!

Пожалуйста! От геймеров — геймерам, это, типа, суть нашего издания. Его политика. Его Азъ, Буки и Веди. Его Инь, Ян и Хрень ☺.

Ах да, хотелось бы выразить вам особую благодарность за <ИГРОГРАД>. Выставка очень даже удалась. Жаль, что я был там только один раз, но в следующем году обещаю реабилитироваться ☺.

Надеемся, что в следующем году все будет еще интересней и масштабней.

Многие вносят свои предложения по поводу структуры журнала, ну, а я скажу просто: оставайтесь такими, какие вы есть, вот только прайсы ☺...

Знаем ☺.

А теперь о самом интересном, а именно — о плохом ☺. Может, я и сказал бы пару слов по этому поводу, но не буду ☺. Вы — отличный журнал, и мне не хочется критиковать вас.

Вот, собственно, и все, что я хотел сказать. С нетерпением жду следующего «Автоответчика» (надеюсь, что и для моего письма найдется место ☺). Желаю вам удачи и творческих успехов!!!

Спасибо. Приятно, когда хвалят ☺. Хотя слишком часто хвалить не стоит, еще поверим ☺.

Собственно говоря, на этом, я думаю, пришла пора прощаться. Если письма будут, то на две недели, если нет, — то... То как выйдет.

Желаю вам всем хорошо отдохнуть, но, прошу, не забывайте и о нас. Пишите. Приятно знать, что и во время отпусков хоть кто-то нас да читает. Что не зря мы тут рискуем жизнью, выполняя различные задания и исследуя новые и новые миры. А потом пишем отчеты.

В общем, удачи, и до скорой, надеюсь, встречи.

kolyan N kolya4071505@rambler.ru

С чего начинаются сети...

Сделайте хорошую укладку

Создании, настройке и использовании локальных сетей писалось уже довольно много. Поэтому не буду повторяться, а хочу поговорить о вот каком немаловажном моменте в процессе построения локальной сети — о непосредственной прокладке кабеля.

Для тех, кто уже имеет локальную сеть дома или на работе, а особенно для тех, кто ее прокладывал сам, не секрет, что, наверное, самая трудная задача была — удачно проложить кабель. Ведь от правильной его прокладки зависит будущее сети.

Перед тем, как идти покупать кабель, нужно определиться, сколько его нужно, где и как он будет проложен. Необходимо отмерить, хотя бы примерно, расстояние между компьютерами будущей сети, причем нужно учитывать все изгибы комнат, коридоров и т.д. И главное правило: кратчайшее расстояние между двумя точками — это прямая ☺. В процессе очень пригодится рулетка.

Нужно определиться, где и как будет располагаться коммутатор. Его нужно располагать таким образом, чтобы он находился на минимально возможном расстоянии от наибольшего числа машин. И еще один маленький секрет: кабель лучше покупать в бухтах (рис. 1). Во-первых, так дешевле, а во-вторых, вы не будете постоянно думать, что его не хватит ☺.

У рідній хаті

Для начала рассмотрим вариант прокладки кабеля в пределах квартиры. Тут все на самом деле просто. Идеальный вариант при домашней прокладке — это заложить кабель под плинтусом. И смотрится хорошо, и любимая кошка или собака не перегрызет. Но если кого-то такой вариант не устраивает, по причине, например, слишком частой перестановки компьютера из угла в угол, то тогда положить кабель можно просто на плинтус. При этом можно использовать специальные крепления, которые продаются в любом хозяйственном магазине.

Если же требуется проложить кабель через дверь, то тогда уже не обойтись без такого инструмента, как дрель. Просто положить кабель под дверь не получится. Либо перетрется, либо передавят ногами. Поэтому просто необходимо просверлить в косяке двери отверстие на нужном уровне (чаще всего внизу дверей). При этом кабель, который будет проходить через отверстие в двери, необхо-

димо обернуть несколькими витками изолянт, так как края отверстия получаются острыми и могут повредить его изоляцию.

Прокладывая в квартире кабель, необходимо придерживаться уже существующих в комнатах сетей: телефона, телевидения, радио. Обычно отверстия под эти провода сверлятся с запасом, так что брать в руки дрель, может быть, даже не придется. Единственное, чего я не рекомендовал бы делать, — это прокладывать кабель рядом с удлинительными и другими более или менее сильными источниками электромагнитных волн, во избежание взаимных наводок.

Домовой

Еще одним из самых распространенных вариантов прокладки сетевого кабеля является прокладка между квартирами в пределах подъезда. При прокладке в таком случае необходимо придерживаться уже существующих проводных сетей. Но не следует забывать и о том, что в некоторых случаях они проложены не идеальным образом. Поэтому, проведя провод кратчайшим путем, можно сэкономить десяток-другой гривен. Также при прокладке кабеля в подъезде следует помнить, что максимальная его маскировка уберезит от хулиганов, которые захотели бы его обрезать или оборвать. Не рекомендуется также использовать при прокладке навесные крюки, так как работа по сверлению стен для их крепления привлечет излишнее внимание. Да и, наделав дырок в стене, вы тем самым нанесете вред внешнему виду и так не слишком привлекательного подъезда ☺.

Если возникает необходимость прокладки кабеля между этажами, то тут возможны два варианта развития событий. Первый — это тянуть по улице через окно или же использовать внутриподъездные инженерные коммуникации. Они представлены сетью кабельного телевидения, телефоном, проводным радио и электропроводкой. Чаще всего в новых домах на лестничных площадках этажей находятся коробки с рубильниками и приборами учета электроэнергии (в простонародье — счетчиками). Именно за дверцами этих коробок находятся вертикальные стволы, по которым проложена сеть проводки на все этажи. Диаметр их проектировался с учетом их заполнения кабелями на 75%, поэтому для вашего кабеля вполне должно хватить места. Вот только при таком варианте следует не забывать о том, что рядом идущие провода являются источниками электромагнитных волн и поэтому, если скорость в сети будет заметно меньше расчетной, придется проложить кабель в другом месте, во избежание большого уровня помех.

Рис. 1



Рис. 2



Можно пойти другим путем междуэтажной прокладки кабеля, а именно — по наружной стене дома. Тут, как и при внутриквартирной прокладке, есть преграды. В данном случае — в виде оконных рам. Их, как и в случае с дверьми, придется сверлить, но только после укладки кабеля окна необходимо еще и утеплить, иначе с наступлением осени через отверстия будет веять холодом. При прокладке кабеля по наружной стене здания труднее всего придется счастливым обладателям металлопластиковых окон, так как сверлить в них отверстия не рекомендуется. И еще следует сказать о том, что при таком способе прокладки кабеля его долговечность будет напрямую зависеть от местных погодных условий. Если кабель будет находиться на солнечной стороне, да еще и иметь изоляцию темного цвета, то выдержит он недолго. Однако можно использовать для защиты кабеля от воздействия внешней среды различные изоляционные материалы. Но только в том случае, если длина его невелика и составляет порядка 5-10 м. При этом можно применять различные полиэтиленовые или винилпластовые трубы (рис. 2). Обычно они выпускаются диаметром от 6 до 150 мм. Естественно, наиболее практичным вариантом будет как можно меньший диаметр трубы и толщина ее стенки. Стоит такая труба намного дешевле, а для ее монтажа на стене здания не потребуются специальные крепления. При применении изоляционных труб можно достичь полной герметизации кабеля. Вот только при монтаже их необходимо тщательно закреплять на стене (рис. 3). Делать это можно в районе прохождения кабеля около подоконников.

Если кабель будет идти к соседу, который живет через стенку, то делать разводку кабеля будет гораздо проще, чем, скажем, вести его через несколько подъездов или этажей. В последнем случае необходимо будет потревожить соседей по дому или подъезду. Поэтому прокладку кабеля через несколько этажей необходимо тщательно планировать заранее, ведь в некоторых случаях это довольно таки хлопотное дело.

Дальний путь

Теперь нельзя не сказать о прокладке кабеля между домами, что особенно актуально для жителей сельской местности или частного сектора. При этом многие часто совершают ошибку, прокладывая кабель «по воздуху». Спорить не буду, это самый быстрый и удобный способ. Вот только реализует его каждый по-своему, используя при прокладке все, что попадается на пути: деревья, заборы, уже существующие инженерные коммуникации. А иногда и попросту бросают кабель на землю. Правда ведь, удобный способ — не понравившись, просто переложил кабель на новое место, и все дела ☺. Но ведь существует и другой вариант прокладки кабеля — под землей. Да, единственный его недостаток — это стоимость. Но зато при таком варианте прокладки сохранность кабеля гарантируется на все сто процентов.

При подземной прокладке необходимо, прежде всего, установить на местности крат-

чайший путь между домами. Но не следует забывать о том, что на местности могут произойти коренные изменения. Например, кто-то на пути вашего кабеля захочет вырыть яму. Так вот, чтобы не попасть в такую ситуацию, необходимо избегать опасных мест. Выбрать идеальную траекторию закладки кабеля помогут следующие советы. Прежде всего, для земляных работ необходимо выбирать места с наиболее благоприятными условиями для их ведения. А именно — с мягким, рыхлым грунтом без камней и прочих инородных тел. Тем более, что копать придется вручную ☺. Идеальное место с точки зрения сохранности кабеля — это размещение его под дорожками (пешеходными, велосипедными и т.д.). В первых, мало кому придет в голову под ними копать. Во-вторых, вряд ли кто-то пой-



Рис. 3

мет вас, если вы начнете рыть канаву под кабель посреди газона или огорода. (А вот ежели вырыть канаву посреди пешеходной дорожки, то наш народ все правильно поймет ☺. — Прим. ред.) Если с местом закладки кабеля определились, встает вопрос, на какую глубину и ширину копать. С глубиной все просто, чем глубже — тем лучше ☺. Но наиболее правильный вариант — это когда кабель будет находиться ниже границы промерзания грунта. Определить ее можно по схеме в таком документе как СНиП 2.01.01-82 «Строительная климатология и геофизика». Но это, как говорится, в теории. На практике же копать яму такой глубины не требуется, достаточно выкопать канаву хотя бы на полный штык лопаты. По ширине канавка должна быть достаточной для укладки кабеля — естественно, с учетом толщины его изоляции. Кстати, если кабель будет делать резкие повороты, то в этих местах рекомендуется расширение канавки.

При прокладке кабеля под землей изоляция его потребует в любом случае. Процесс старения кабеля будет ускорен природными кислотами, содержащимися в почве. В качес-

ве изоляции провода могут выступать те же материалы, которые были описаны выше. Изоляция кабеля по возможности должна быть сплошной по всей его длине под землей. Если в изоляции необходимо сделать стыки, то их также следует тщательно изолировать. В качестве дополнительной изоляции может выступать (в зависимости от диаметра изоляционной трубы) изоляционная лента, или же стык обматывается рубероидом, который затем просмаливается битумной смолой. Вообще говоря, на герметичность стыков необходимо обратить особое внимание, иначе попавшая через стык в изоляционную трубу вода просто «съест» кабель, поскольку он будет постоянно лежать в сырости. Попав внутрь трубы, вода испаряется из нее гораздо медленней, чем из почвы. Самым идеальным с моей точки зрения будет кабель, уложенный в поливочную трубу, которая продается на каждом рынке «на метры». Отрезок можно подобрать любой нужной длины.

Не следует также забывать об изоляции места выхода кабеля из трубы. Здесь он должен быть тщательно обмотан несколькими слоями изолянта. В местах, где невозможно проложить кабель на нужную глубину, его необходимо защитить от внешнего механического воздействия. В качестве дополнительной изоляции можно использовать отрезки стальных труб небольшого диаметра.

Если возникает необходимость пересечения линии асфальта, то не стоит отчаиваться. Для прокладки кабеля в изоляционной трубе достаточно выдолбить канавку шириной 40-50 мм. Сделать это очень просто, используя лом, на одном конце которого будет острый штык, а на другом — лопатка для удаления кусков асфальта. Не рекомендуется проводить описанные выше манипуляции с дорожным покрытием, так как в этом случае ухудшится качество и без того плохого покрытия, а восстановить асфальт довольно-таки дорого.

Закладывая кабель под землю, не следует торопиться и принимать необдуманные решения. Ведь каждый раз вынимать и снова укладывать его — дело очень хлопотное. И еще необходимо действовать с особой осторожностью, особенно — откапывая кабель. Перерубить его недолго, а вот попробуйте найти посреди улицы паяльник ☺. Ну, не будем о грустном.

Проложенный под землей, тщательно изолированный кабель прослужит не один десяток лет. А там уже, глядишь, станут доступны беспроводные сети ☺.

Итог

Не следует думать, что хорошая сеть — это только хорошо настроенные компьютеры и сетевые карты. Хорошая сеть — это, прежде всего, надежно проложенный кабель, вероятность случайного повреждения которого сведена к нулю. Не следует также забывать об эстетическом моменте, особенно в жилых комнатах, где присутствие большого количества проводов превращает помещение в коммути- ционный узел ☺.

Официальный партнер рубрики

КИНОМЕДИЯ

WWW.KINOMEDIA.COM.UA

Город Грехов (Sin City)

Производство: Dimension**Дистрибьютор в Украине:** «Синергия»**Жанр:** фэнтези, экшен**В ролях:** Микки Рурк, Брюс Уиллис, Джессика Альба, Клайв Оуэн, Элайджа Вуд, Бенисио Дель Торо, Карла Гуджино, Джош Хартнетт, Майкл Мэдсен, Бриттани Мерфи, Рутгер Хауэр**Режиссеры:** Роберт Родригес («Однажды в Мексике», «Дети шпионов»), Фрэнк Миллер, специально приглашенный режиссер — Квентин Тарантино**Продюсеры:** Роберт Родригес, Фрэнк Миллер, Элизабет Авеллан**Автор сценария и композитор:** Роберт Родригес**Продолжительность:** 126 минут**Бюджет:** \$45 млн.**Кассовые сборы (в США на 8 мая):** \$72 млн.**Официальный сайт:** <http://www.sincitythemovie.com>

Добро пожаловать в Город Грехов. Некоторые называют его городом тьмы.



Черствым городом. Но есть и те, кто называет его своим домом: нечистые на руку полицейские, проститутки, благородные разбойники. Некоторые жаждут мести. Другие — искупления. Есть и те, кто надеется и на то, и на другое. Целый мир странных героев, все еще пытающихся поступать по чести в городе, где это уже неважно...

«Город Грехов» появился на свет в 1991 году. Он возник в воображении талантливого художника комиксов Фрэнка Миллера. Критики единодушно назвали его одним из лучших комиксов поколения. Миллер, активный участник нынешней революции в искусстве комиксов, к тому времени уже успел завоевать популярность и у фанатов, и у прессы, поработав над «Сорвиголовой» и популярным комиксом о Бэтмене «Возвращение темного рыцаря» для издательства Marvel Comics. Его место в поп-культуре упрочилось с созданием таких популярных персонажей, как убийца-ниндзя Электра и футуристический самурай Ронин.

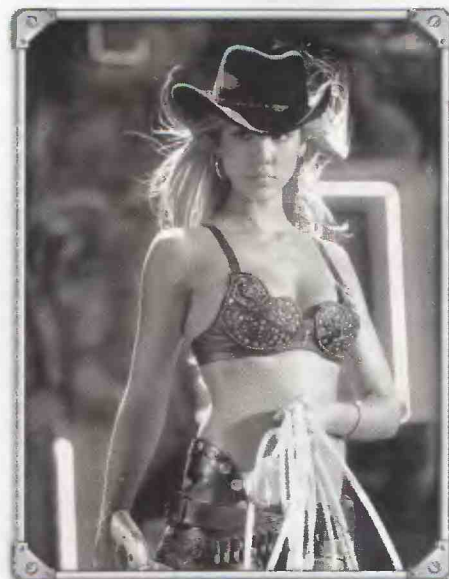
При помощи передовых цифровых технологий создатели фильма перенесли рассказы о головорезах, сутенерах, героях и проститутках на экран, сохранив характерные силуэты персонажей и прерывистый комиковый ритм. Город Грехов ожил при помощи света и тени, лаконичных диалогов, стилизованных изображений и спецэффектов.

Центральная сюжетная линия посвящена Марву, крутому уличному бойцу, всегда играющему по своим правилам. Марв приводит домой божественно красивую Голди и... ее убивают в его постели. Он начинает прочесывать город, чтобы отомстить тем, кто отнял у него робкую надежду на любовь.

Затем — история Дуайта, частного сыщика, которого преследуют по пятам всевозможные несчастья. После того, как в Старом городе убивают полицейского, Ду-

айт не остановится ни перед чем, чтобы защитить своих друзей из числа «ночных бабочек».

И наконец — история Джона Хартигана, последнего честного полицейского в Городе Грехов. До его отставки остался всего лишь час, но он бросается спасать одиннадцатилетнюю девочку от рук склонного к садизму сына сенатора — с самыми неожиданными результатами.

**Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»****№26 (188), 27.06.2005.**

Тираж: 11 000. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.

Учредитель: ООО «К-Инфо»

info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2004.

Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»

г. Киев, ул. Качалова, 6

Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.**Для писем:** 03126, Киев-126, а/я 570/8**Издатель:** Михаил Литвинюк.**Главный редактор:** Татьяна Кохановская.**Начальник информ. отдела:** Василий Попов.**Начальник отдела X:** Дмитрий Лысенко.**Ответственный секретарь:** Александр Пушкарь.**Спец. вентиляционных систем:** Вадим Народицкий.**Художественный редактор:** Федор Сергеев.**Литературные редакторы:** Анна Китаева, Данил Перцов.**Корректор:** Полина Акулова.**Верстка:** Дмитрий Василенко.**Художник:** Андрей Шмартак.**Директор по маркетингу и PR:** Борис Сидюк.**Реклама:** Олег Федоров,

Валентина Маркевич-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.**Отдел маркетинга:** Надежда Николаева,

Роман Бураковский.

Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаяв**Отдел полиграфии:** Алексей Литвиненко**Сбыт:** Ларика Остаповская, Елена Назарова.**Экспедирование:** Анатолий Ключко.**Поддержка Web-сайта:** Ростислав Стрекаловский.**Техническая поддержка:** ISP «IT-Park»**Фотовывод:** ООО «Мира», тел.: (044) 247-4438**Печать:** друкарня ТМ «Мандарин»

ТзОВ "Видавнична група "Експрес", (Львівська обл.,

Яворівський р-н. с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)

тел. (0322) 97-4768,

факс. № 423

Маленьке місто.
Великий світ.



Не має значення, наскільки мале або далеке Ваше рідне місто - завдяки доступу в Інтернет та процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT, на базі якого працює ПК **artline™h**, Ваша сім'я отримає усі переваги новітніх технологій. Відкрийте для себе цілий світ - де б Ви не мешкали.

artline

персональні комп'ютери

- Якість підтверджено сертифікатом ISO 9001
- Виробництво серійне та під замовлення
- 30 місяців гарантії

9% знижки на ПК пред'явнику реклами

TechnoPark

Київ, вул. Солом'янська 1, 9 пов.
тел.: (044) 238-8990, 238-8999

238-8990



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

ВІВІСЕКТОР

**“Безбашенний шутер,
приправлений тактичними
і ролевими елементами,
прикрашений відмінною графікою
та беспрецедентною озвучкою.”**

Страна Игр, 07/2005.



© 2005 ЗАО «1С». Всі права захищені.

© Action Forms. Всі права захищені.

Вівісектор. 1С:Мультимедіа, Екшн Формс.

«Виробництво в Україні» — ДП «Секст-4Тром»