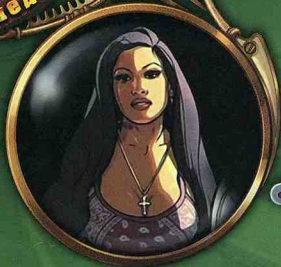


стр.10

grand
theft
auto
San Andreas



MADAGASCAR

стр.20

стр.22

MU

THE MOMENT OF
SILENCE

стр.14

ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



В новій грі популярної стратегічної серії вас очікують повні небезпеки пригоди на просторах таємничого континенту Кошан, що населений зміщодібними істотами. Світ гри розширюється за рахунок п'яти нових рас, великого числа героїв та заклинань, а також шести видів драконів. Warlords Battlecry III обіцяє стати однією з самих масштабних ігр в історії жанру!

- ⦿ 16 різноманітних рас, 28 унікальних класів;
- ⦿ Нові заклинання та магічні предмети: більше 130 заклинань в 13 сферах магії;
- ⦿ Велетенський світ: скали з ріками магми, джунглі, руїни та глибокі підземелля;
- ⦿ Багатоцифрові нейтральні юнті самостійно пересуваються по мапі, представляючи загрозу і для гравця, і для його супротивників.



ВНИМАНИЕ!!!

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

- | | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Винница ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецька ✓ угод Козубинского и Ленинградской ✓ Днепропетровск ✓ Кiosки «СВ-почта» ✓ Донецк ✓ Кiosки «Союзпечать» ✓ Магазины «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 «Бука» ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей» ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29 ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс | <ul style="list-style-type: none"> ✓ ул. Желязская, 87/30 ✓ Кировоград ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655 ✓ Крым ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать» ✓ Луганск ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать» ✓ Львов ✓ Кiosки «Тортипреса» ✓ Кiosки «Интерпресса» ✓ Мариуполь ✓ Кiosки «Союзпечать» ✓ Николаев ✓ Торговые лотки: ✓ ул. Советская ✓ Супермаркет «Сельпо» ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество» ✓ рынок на ул. Дзержинского ✓ рынок «Севериний» ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 381217 ✓ Одесса ✓ кiosки «Одессагорпресса» | <ul style="list-style-type: none"> ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы» ✓ Оптовая продажа: ✓ ул. Костанди, 100 ✓ Полтава ✓ кiosки Полтавского почтамта ✓ газ. ряд «Авиота», 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 ✓ Черновицы ✓ 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.podsta.kiev.ua, www.litiz-pozs.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЛИПНІ 2005



1-й ПРИЗ -
MVVR-100(w/k-ра/MP3/
PC CAM/+video)
цифровий фотоапарат Mustec

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

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.nef.ua

Список статей

- Олег КОЗАК aka Raven
Battlestations: Midway, стр. 7
- Игорь АНДРЮЩЕНКО aka daylight
«Механоиды II: Война кланов», стр. 8-9
- Great Maniac, Степа
Grant Theft Auto: San Andreas, стр. 10-13
- Андрей ЧЕКАНОВ aka Fobos
The Moment of Silence, стр. 14-16
- Светлана БУРЧАК aka Veda
Transport Giant, стр. 17
- Алексей ТУР aka leprecon
American Civil War: Gettysburg, стр. 18-19
- K.E.Regis and Trapper
Madagascar, стр. 20-21
- Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Степа
MU, стр. 22-24
- Георгий САНДУЛ aka Жорик
Rising Kingdoms, стр. 25
- Том/Док/КЕРТИС
Записки Автоответчика, стр. 26-27
- Сергей ШТЕПА aka Sir
Отвязные «клавы» и мыши без поводка, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оценки статьи по десятибалльной системе и участие в конкурсе

Близится «Рagnarок»

ВАО «Мадос», официальный представитель компании «Irradiate» в России представляет вашему вниманию популярную более чем в 20-ти странах мира ролевою онлайн игру (MMORPG) —



«Рagnarок онлайн». Хотелось бы отметить, что это первый официальный сервер иностранной онлайн-игры в России.

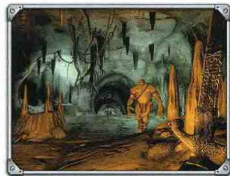
Игра «Рagnarок онлайн» отличается графикой в стиле «аниме», большим разнообразием персонажей (20 игровых профессий), обширными картами, интересной системой PvP и атмосферой, располагающей к приятному общению.

В период с 10 по 30 июня 2005 года проходило закрытое тестирование, а с 1 июля уже начинается массовый тест, в котором смогут принять участие все желающие. Регистрация открыта на обновленном сайте «Рagnarок онлайн» (<http://www.ragnarok.ru/>). Открытое тестирование продлится ориентировочно

2-3 месяца. В этот период игра будет бесплатной, и в дальнейшем цена не станет высокой. В течение открытого теста будет проводиться множество акций, как внутриигровых, так и вне игры (на форумах, открытых площадках, компьютерных клубах). Уже через неделю после открытия массового тестирования пройдет чемпионат с призами по тематике игры.

Bethesda ищет таланты

На сайте компании Bethesda Softworks, хорошо знакомой нашим геймерам по ролевому сериалу *The Elder Scrolls*, появилась новая вакансия. Компании срочно требуется дизайнер квестов для проектов *The Elder Scrolls IV: Oblivion* и *Fallout 3*, который также, как большинство из вас, наверняка, знает, разрабатывается в стенах этой компании. С требованиями к кандидатам можно ознакомиться на сайте Bethesda (http://www.bethsoft.com/links/job_052605_questdsgrn.html), а само объявление наталкивает на довольно противоречивые мысли. Во-первых, сам факт поиска сотрудников



указывает на то, что работа над проектами идет полным ходом, что само по себе не может не радовать. А вот то, что за полгода до релиза *Oblivion* (а игра должна появиться к Рождеству), разработчики ищут дизайнера квестов, не может не настораживать. Похоже, что Bethesda снова сделала упор на графику игры, отодвинув контент на второй план. Если это так, то не миновать нам унылого набора из «почтовых» квестов и заданный тип: «Разови всех этих негодяев!» Но если вопрос с квестами ос-

тается открытым, то во всем остальном *Oblivion*, безусловно, порадует не только поклонников серии. Так, уже сегодня известно, что движок игры просчитывает даже все стрелы, попадающей в тот или иной предмет. Журнал героя не должен вызывать нареканий даже у самых привередливых игроков. Нам обещают разделение на выполненные и активные квесты с четко выраженными задачами и даже ссылками на место выполнения. В игре мы найдем более 400 книг и сможем купить дом в каждом из девяти крупных городов. Приятно, конечно, но чего это будет стоить без живого мира? Впрочем, не будем забегать вперед. Лучше подождем релиза. Благо, уже не долго осталось.

Что же касается третьего «Фола», то никаких новых подробностей нет. Разработчики ни в какую не соглашаются приподнять завесу тайны. Так что нам ничего не остается, кроме как запастись терпением и надеяться, что хоть какая-нибудь информация просочится в Интернет в ближайшем будущем.

Жизнь в Колумбии скоро станет легче

Атем временем компания *Deep Shad-ows* пытается облегчить жизнь всем тем, кто вместе с Солом Майерсом доходит до «точкой кипения» в солнечной Колумбии. Сейчас полным ходом идет подготовка патча 2.0, который должен будет исправить просто нелепое количество багов и значительно облегчить игровой процесс. Полный перечень исправлений пока что не



опубликован. Однако, кое-что все-таки известно. Так, официальный сайт игры сооб-

Условия конкурса**«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»**

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, представивших 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».

цшта, что новый патч улучшит баланс оружия, боевой AI персонажей, управление автомобилем при помощи мышки, физику вертолета. Так же будет исправлен баг с невидимыми NPC. Будем надеяться, что новый патч сделает жизнь исследователей компьютерных движущихся проще и веселее.

Sega — вожди варваров

Компания Sega станет издателем аддона к популярной исторической стратегии Rome: Total War, который называется Rome: Total War — Barbarian Invasion. Изначально проект должна была издавать компания Activision, но в мар-



те этого года разработчик Rome: Total War британская фирма Creative Assembly была куплена холдингом Sega-Sammy. Представители «Сегы» заявили, что смена издателя никоим образом не повлияет на дату выхода аддона.

Действие Barbarian Invasion будет развиваться в 364-476 гг. н.э., во времена, когда ослабевшая Римская империя сотрясается под ударами варварских племен. Игрок сможет возглавить войска одного из трех доступных народов — гуннов, саксов или вандалов и покончить владычество Рима. Ну, а фанатичные поклонники империи смогут попытаться изменить историю, встав в главе римских легионов. Каждая из наций будет обладать собственными ключевыми особенностями и, следовательно, потребует индивидуального подхода. Одежда и вооружение юнитов создано с учетом реальных прототипов. Основным же новшеством Barbarian Invasion станут эффективные ночные сражения.

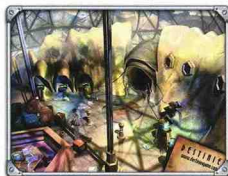
Виртуальный ипподром

Компания Home Entertainment Suppliers официально анонсировала симулятор конных скачек Frankie Dettori Racing, названный в честь известного итальянского жокея Франки Деттори. Непосредственной разработкой игры занимается Sidhe Interactive, лицензировавшая для своей игры целый ряд конно-спортивных мероприятий, среди которых Royal Ascot Race Course, Emirates Melbourne Cup, Flemington Race Course и многие другие. Ну, а в самой игре вам придется взять на себя бремя управления конезаводом: выращивать, покупать, продавать и тренировать скаковых жеребцов и, конечно же, выставлять их на скачки. Кроме этого, придется

взять на себя общение с жокеями и обслуживающим персоналом. Устраивать аукционы, управлять тотализатором и т.д., и т.п. Помимо сингла, в игре будет присутствовать мультиплеер, но о нем пока что практически ничего не известно. Кроме всего прочего разработчики обещают нам высокодетализированные реалистичные модели жокеев и их лошадей и правдоподобную анимацию, которая, кстати, сделана на новозеландской студии Weta Digital, ответственную за спецэффекты и компьютерных существ во «Властелине Колец» Питера Джексона. Frankie Dettori Racing создается одновременно для платформ PC, Xbox, и PlayStation 2 и должна появиться в продаже в ноябре этого года.

Что нас ждет в Destinies

Разработчики футуристической авантюры Destinies поделились подробностями, касающимися их проекта. Итак, новая игра перенесет нас в далекое будущее, когда человечество не только освоило межпланетные перелеты, но и вышло за пределы родной галактики. Нам предлагают выступить в роли профессора физики Марка Тасзика (Marc Tazsicky), который неожиданно узнает о загадочной смерти своего друга и коллеги Питера Винчи (Peter Vinci). Полиция, как обычно, бездействует, и наш герой решает заняться самостоятельным расследованием.



Оказалось, что перед самой смертью Питер возвратился с малоизученной планеты Anthranella IX. Может, там кроется ключ к загадке? Вместе с Марком нам придется посетить отдаленную планету и распутать довольно сложную интригу, изучая прекрасные и опасный мир Антранеллы. Разработчики обещают нам более восемнадцати уникальных локаций, интересные и разнообразные головоломки, более дюжины персонажей и многое другое, без чего немислами хорошая авантюра. Дата выхода Destinies пока что не известна. Следите за новостями.

По ту сторону закона

Выходу русской локализации одного из лучших криминальных квестов — «Закон и порядок 3: Игра на вылет» — «РуссОбит-М», Game Factory Interactive и портал OGL.ru (<http://www.ogl.ru>) объявляют конкурс.

ТР **ВЖИВАНИИХ**
Компьютер, комплектующие
на периферии
МОДЕРНИЗАЦИЯ
ул. Выборгская, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

«Сюжет этой игры запутан и таинственен: звезду большого тенниса, Елену Курасову, находят мертвой в стенах спортивного комплекса незадолго до начала турнира US Open. Кто это сделал, и почему — неизвестно. И вот тут-то и начинается кропотливая работа: сбор улик, арест подозреваемого и судебный процесс, который вовсе не обязан закончиться победой закона. Ведь Фемида слепа!



Впрочем, тяготы работы следователя оставим на потом. А сейчас, пока диск с «Законом и порядком 3» еще не затвердел в ваших CD-приводах, давайте попробуем ненадолго перейти на другую сторону баррикад и станем настоящими разбойниками.

Итак, представьте, что вы зарабатываете на жизнь не совсем законным путем и только что провернули удачное дело. Вот вы выходите с места преступления, в руках лом и заветный саквояж, набитый ценностями, и вдруг... полиция! Вас останавливают и спрашивают:

— Куда это вы в такую рань?

Вы спокойно отвечаете:

— А я бегом занимаюсь. Здоровый образ жизни, знаете ли...

И тут патруль замечает в руках ломик и саквояж с драгоценностями. И на удивленные взгляды полиции вы отвечаете:

— А драгоценности и лом у меня с собой, чтобы...

И вот тут, друзья мои, начинается задание для вас: закончите фразу, то есть придумайте короткое объяснение, которое усыпит бдительность стражей закона.

Авторы самых лучших и оригинальных вариантов (чувство юмора мы ценим не меньше, чем холодный расчет и железную логику) получают памятные подарки, которые будут следующим образом распределены между тремя победителями.

«Бронзовое перо», расположившееся на третьем месте, получит в свое распоряжение коврик для мыши с изображением на нем «Завоеванием Америки», автору, кото-

рая поможет в дальнейшем творчестве и игру «Sentinel: Страж времени».

«Серебряный выдумщик», занявший вторую почетную позицию, станет счастливым обладателем такого же набора предметов и замечательной аудиерии «Возвращение на таинственный остров» + «Sentinel: Страж времени».

И, наконец, самый талантливый писатель «Золотой графман», принявший участие в конкурсе, получит в подарок фирменную футболку из вселенной Warhammer, вышеупомянутый коврик, все ту же ручку, и две чудесные коробки, в одной из которых будет лежать «Возвращение на таинственный остров», а в другой MYST 4. Призы, достойные ваших стараний.

Присылайте свои работы на адрес: littleb@ogl.ru. Мы уже натянули очки для чтения».

Репорт диверсанта

Компания Nival Interactive объявляет о начале литературного конкурса «Репорт диверсанта» по вселенной Silent Storm. На конкурс принимаются литературные работы любой формы, содержание которых основывается на событиях одной из изданных фирмой IC и компанией Nival Interactive игр вселенной Silent Storm: «Операция Silent Storm», «Операция Silent Storm: Часовые» и «Серп и Молот». Авторы лучших историй получат особые призы — вещи, незаменимые в работе диверсанта с информацией: цифровой фотоаппарат Olympus за 1-е место, флеш-память на 1 Гб за 2-е место и DVD-RW за 3-е место! Кроме того лучшие пять работ будут отмечены лицензионной копией игры «Блицкриг II» с авторграфом разработчиков.

Условия конкурса:

1. Конкурс проводится в период с 24 июня по 15 сентября 2005 года.

2. На конкурс принимаются литературные работы, содержание которых основывается на событиях игр «Операция Silent Storm», «Операция Silent Storm: Часовые» и «Серп и Молот».

3. Ограничений по объему, форме и содержанию работы нет. От одного автора принимается не более двух работ. Работы принимаются до 15 сентября 2005 года исключительно по электронному адресу konkurs@nival.com с пометкой «Репорт диверсанта» в теме письма. Победителей Конкурса определяет экспертное жюри Nival Interactive. Итоги Конкурса будут объявлены на сайте компании Nival Interactive 15 сентября 2005 года.

4. Компания вправе опубликовать работы, присланные на Конкурс, с указанием имен, фамилий и/или псевдонимов участников Конкурса. Компания обязуется не публиковать и не передавать третьим лицам сведения об участнике, не относящиеся к порядку проведения Конкурса, без согласия участника Конкурса.

5. Победители Конкурса смогут получить призы лично в офисе Компании или по почте.

6. Компания не несет ответственности за возможные перебои и ошибки в работе электронной и обычной почты.

7. С момента получения выигрыша любой участник Конкурса несет ответственность за уплату всех применимых налогов и иных существующих обязательных платежей, установленных действующим законодательством Российской Федерации.

8. Компания оставляет за собой право публиковать дополнительную информацию о конкурсе, разъясняющую содержание и цели его проведения.

9. Участие в Конкурсе означает полное согласие участника с условиями его проведения.

И снова о сверхъестественном...

Пожалуй, что разработчики начинают входить во вкус создания игр на религиозную тематику. Все чаще и чаще анонсируются проекты, в которых нам предлагают принять участие в Апокалипсисе, возлагив силы ангелов или адских полчищ. Вот и компания Left Behind Games решила присоединить свой проект к все удлиняющейся очереди повествований о борьбе Добра и Зла. Их новая реалтаймовая стратегия будет называться Left Behind: Eternal Forces. Она является первой частью большого сериала, в основу сюжета которого легла серия «апокалиптических» бестселлеров Тима ЛаХей (Tim LaHaye) и Джерри Дженкинса (Jerry Jenkins), которые довольно свободно интерпретируют в своих литературных произведениях новозаветные «Откровения Иоанна Богослова». Ну, а в игре нам придется, как обычно, выбрать одну из враждующих сторон и привести ее к победе. Кто нам ближе — «ангельские повстанцы» Tribulation Forces или международная сатанинская армия Global Community Rescuerkeepers, возглавляемая самим Антихристом, который, по утверждению Тима ЛаХей и Джерри Дженкинса, по совместительству является главой ООН? Действие игры развернется на территории Нью-Йорка, причем разработчики без ложной скромности заявляют, что «данная виртуальная модель североамериканского мегаполиса будет наиболее реалистичной из когда-либо виденных в компьютерных играх». К сожалению, информации о юнитках, ресурсах, доступных постройках и особенностях героев, если таковые будут, пока что нет. Будем надеяться, что Left Behind Games в самом ближайшем будущем подки-

нет нам еще порцию информации. Ну, а релиз Left Behind: Eternal Forces намечен на первый квартал следующего года.

В ожидании клановых войн

Компания Cenega Publishing объявила дату выхода походной стратегии Creature Conflict: The Clan Wars, работа над которой приостановлена в конце мая этого года из-за финансовых проблем. Теперь же, похоже, все наладилось, и Cenega объявила, что игра, непосредственной разработкой которой занимается венгерская студия Mithis Games, выйдет 9 сентября этого года.

Ну, а тем, кто подзабыл, о чем, собственно, идет речь, напомним, что Creature Conflict: The Clan Wars продолжает традиции таких игр, как Scorched Earth и Worms. Разработчики собираются предложить нам принять участие в войнах четырех кланов



забавных мультяшных зверушек. Войны будут вестись на шестнадцати разнообразных планетах, а наши боины будут вооружены более чем тридцатью видами юмористического, но от этого не менее смертоносного, оружия. Помимо одиночной игры в Creature Conflict: The Clan Wars будет присутствовать мультиплеер, поддерживающий до четырех игроков одновременно. По сети можно сыграть в Rescue, Capture the Totem, Life Tag, Survival и King of the Hill.

Права на локализацию и издание Creature Conflict: The Clan Wars на территории стран СНГ принадлежит компании IC. Дата выхода локализованной версии игры пока что не объявлена. Следите за новостями.

Вот и подошел к концу отборочный тур чемпионата WCG 2005 в Киеве, и у нас уже есть первые призеры.

Counter-Strike:

1 место: Amazing Gaming

2 место: dd

3 место: eXplosive

4 место: engage

5-6 места: nPk, PureE

WarCraft III:

1 место: SK.HoT.C-club

2 место: FuDeS)FoDDeR

3 место: Rocky

4 место: it.FIX.C-club

Need For Speed:

1 место: USSRxIn3KToR-VC

2 место: USSR.Neonion.C-club

3 место: TreezZ.Sas

StarCraft:

1 место: Enemy.C-club

2 место: 3D.Perchik.VC

3 место: GSC.Hireling

FIFA:

1 место: Evil.C-club

2 место: Chudik

3 место: Raziel

Редакция МИКА поздравляет всех победителей и желает им победы в финальном состязании.

Разработчик: Mithis Games
Издатель: SCi Entertainment Group
Жанр: экшен/стратегия
Дата выхода: второй квартал 2005 года

Олег КОЗАК aka Raven kozako@ukr.net

BATTLESTATIONS MIDWAY

В наше время большинство разработчиков выпускают игры двух типов: экшены о войне и стратегии, связанные с войной. И вот на эти же грабли смело решился наступить камрады из компании **Mithis Games**. Их новая игра повествует нам о событиях второй мировой войны... Оригинальная фишка игры — жанр. Согласитесь, стратегия с элементами экшена — это оригинально, но как же можно совместить два настолько разных жанра? Сейчас разберемся.

Battlestations: Midway — не стандартная стратегия, поэтому вместо вида сверху и переключения всех юнитов у вас будет возможность управлять каждым видом техники, как в *Battlefield*’е. Вообще, *Battlestations* имеет очень большое сходство с упомянутым «Баттлфилдом», кроме одного, — пехоты не будет. То есть, вся игра рассчитана только на технику, так что о снайперах/пулеметчиках/инженерах забудьте раз и навсегда.

Игра начнется с японской атаки на порт Перл Харбор и охватывает следующие шесть месяцев исторических сражений. Кампания даст вам возможность играть как и за американца, так и за японца, поэтому в ваших силах изменить ход истории.

Battlestations в большей степени покажет нам морской аспект войны, так что подготовьтесь провести много времени в море, командуя флотом линкоров. Вы сможете отдавать приказы кораблям со стратегической точки зрения, но, как я уже сказал, вам ничто не мешает сесть в один из кораблей и, собственноручно маневрируя, обстреливать врагов. Нам обещают прекрасное управление, на шифровку которого разработчики потратили месяцы.

Еще одной оригинальной вещью станет система повреждения корабля. То есть, нам не выдадут обычную шкалу здоровья, убывающего сразу после попадания сна-

ряда/торпеды/бомбы. Зоновое повреждение выполнено довольно-таки хорошо, так что все будет зависеть от того, куда именно вас ударила враг. АИ может попасть в двигатель, оружие, склад боеприпасов. Огромной проблемой может стать возникновение пожара — именно поэтому ребята из *Mithis Games* решили, что нам нужно передать возможность управления командой корабля. Возникший на корабле пожар нужно погасить, иначе весь корабль может взлететь в воздух, ибо если огонь доберется до склада амуниции, будет фейерверк... В корабельной команде у каждого свои функции, поэтому не получите отдачу приказов любому матросу, чтобы тот стрелял из зенитки.

Еще вы сможете запускать самолеты: под вашим контролем окажутся разведчики, штурмовики, истребители и бомбардировщики. Летательными аппаратами будет командовать компьютер, но и возможность побросать бомбы по вражеской технике у вас никто не заберет. Разработчики стараются сделать уровень реализма полета примерно посредине между реальностью и аркадностью, поэтому особых проблем быть не должно. ИМХО, это совершенно правильно, ибо это не «ИЛ-2», где нужно изрядно попотеть, даже чтобы оторвать самолет от земли.

Судя по скриншотам, графика ожидается превосходная. Просто отлично детализированы модели кораблей и их повреждения, вода тоже не из болота сделана и огонь смотрится замечательно. Выглядит все очень киношно, прям как очередной голливудский фильм про войну. Очень интересно наблюдать, как торпеда взрывает борт корабля, — тут и красивейший взрыв, и отлично сделанные волны, и брызги со всех сторон. Одним словом, графика просто замечательная. О системных требованиях пока ничего не известно, хотя наверняка потребуются до-

вольно мощный компьютер. Но сколько нас учили не доверять ранним скринам?

Искусственный интеллект, как всегда, обещают «на высоте». Ну, никто ведь не скажет, что, мол, в моей игре будут самые тупые противники, так что даже пасьянсы обзавидуются. Нам обещают тактические атаки, когда мы совсем этого не ожидаем, обходы с тыла и флангов и т.д., и т.п.

Мультиплеер в игре будет, так что не упустите возможность поиграть с друзьями по сети. Сколько забавы может принести дуэль кораблей или самолетов! А может быть нетрадиционно: корабль с зенитной установкой против бомбардировщика. Короче говоря, будет весело. Онлайн-игра сможет поддерживать до 16-ти игроков одновременно, так что ждем грандиозных морских баталий.

Вывод

Очередная игра по второй мировой войне, где нас ожидают исторические сражения (осторожный взгляд на полочку, которая забита всякими *MoX*’ами, *CoD*’ами и «ИЛами»). Сколько можно, а?

Но здесь дело другое: оригинальное сочетание экшена, стратегии и симулятора даст возможность почувствовать себя капитаном, пилотом и всем, чем захочется. Обещанные отличная графика, прекрасное управление + умный ИИ не дадут заскучать. И если нас не побьют в очередной раз, если разработчики сумеют реализовать свои идеи на должном уровне, обеспечат нам именно такую графику и не подведут с искусственным интеллектом, то должен выйти потенциальный хит. Конечно, от игры, забытой штампами об Отечественной войне, хита ждать не стоит, но согласитесь, много интересных и оригинальных фишек должны быть в результате нечто совершенно новое. И я буду ждать шедевра. А вы?



Игорь АНДРЮЩЕНКО aka daylight

МЕХАНОИДЫ

«Хороших ролевых игр мало. А хороших ролевых игр, да сделанных российскими разработчиками, — еще меньше. Кризис жанра или оригинальность задуманной идеи — неизвестно, что окончательно подтолкнуло самарскую студию SkyRiver Studios на разработку именно такой игры. Безусловно, оригинальный проект «Механоиды» удался на славу. Даже несмотря на то, что в российской прессе ему не было уделено должного внимания, главные критики, геймеры, отнеслись к игре с гораздо большей любовью и почтением».

Дмитрий Гатов, Overclockers.ru 23.03.2005

Углад ли я в «Механоиды»? О, да, еще как играл! Как-никак, любимая гейма. Для меня «Механоиды» стали настоящим открытием. Я жил в мире Полигона, я покупал различные глайдеры, я торговал, менял кланы. И мир жил вместе со мной. Одни тебя любят, другие ненавидят; вступаешь в новый сектор, ты далеко не всегда знаешь, чего ждать. «Этот сектор моего клана, здесь меня никто не тронет!» Хочешь, стань членом клана Первых. Хочешь — их заклинать врагом. Механоиды воюют друг с другом, уничтожают противников и погибают сами. И не пугайтесь, когда из-за поворота вам навстречу вылетит стая пиратов, гораздо разломать ваш корабль и отобрать все, что отбирается. Ха, самонадеянные дураки! Это кто у кого сейчас отберет??? Бабах! — от глайдеров неприятеля останутся дымящиеся записки. «Вот так всегда», — унываете вы и улетаете восвояси.

Но тем более грустно и обидно было смотреть на вердикты игровых журналов — это после часов-то, проведенных в игре. Прогитых в ней. Почему журналисты обращают внимание только на графику, звук и сюжет, упуская из вида атмосферу, драйв, баланс? Просто игру нужно почувствовать, позволить ей завладеть тобой на те несколько часов, которые вы играете. Кто сказал, что в «Механоиды» плохая графика? Кто-то ответил, что неяркая. И меня просто убил оценка «Игромании». «Слабенько. 7.0». МИК тоже не обрадовал ☹. Когда я спросил у своего друга МИКовца: «Ты играл в «Механоиды?», знаете, что я услышал? «В МИКЕ написали — отстой. Вот и не пробовал».

Почему так всегда получается, что многие игры хвалят, зачастую совершенно незаслуженно, а другие, наоборот, ругают на чем стоит, хотя игра стоит не один десяток теплых слов. Вряд ли авторы «Игромании» прошли хотя бы первую локацию. Не в обиду авторам этого журнала, но те скупные слова, которые я услышал от вас, господа, в адрес «Механоидов» — лишь первое впечатление человека, запустившего игру, чтобы в сжатые сроки написать статью. У такого автора нет времени вжиться в атмосферу, почув-

ствовать все тонкости замечательной игры, понять, каково быть механоидом не четвертого, а именно пятого поколения ☹!

Статью о «Мехах», попавшую в МИК, помнят до сих пор. «ЛОЛ, КУ, ИМХО». Круто. Но однозначно не определить, назвали ли авторы игру отстоем. Правда, после прочтения статьи никто не побежал покупать «Механоиды», становиться в очередь за диском и выкладывать последние деньги за коробку с игрой. Даже я ☹. Но наемся же человек, который дал мне поиграть... Респектище ему!

Вернемся в тот день...

Первые впечатления от игры можно выразить парой слов: «Что это?» «Механоиды» — игра уникальная, аналогов ей не найдете. И тот, кому она пришлась по душе, будет ее петь, кто не оценит — сильно ругать ☹. После «что это?» начинается этап привыкания, приводящий понемногу к зависимости. Конечно, самое начало игры — период сложный и немного запутанный. Пока с управлением освоишься, пока поймешь, что от врагов нужно убегать, а не пытаться задеть их прочную броню своими маломощными пушками. Нужно выживать. Такова она, первая локация, — Сектор Скал. Сектор долгожданного перехода в сектор номер два приходит наконец свобода. Подсобрал денюжку на нормальный глайдер, изучив нравы местных механоидов, достигнув определенных требований, отправляемся в третий сектор, сектор Тундры. Здесь свобода умирает, ведь 90% игрового времени приходится бегать, прыгать, пытаться спастись от орд пиратов. Да, игра не делает вас богом, ведь в мире Полигона-4 нет места для богов — здесь правят механоиды. Конечно, ближе к концу игры вы становитесь сильным, очень сильным, прямо-таки супермехом ☹. Но кто же вам доктор, если вы вступили в клан Первых и решили показать враждебному клану Синир загробную жизнь механоида. Думаете, один из самых мощных кланов будет в страхе удирать от ваших мегапушек? Ха-ха! Не дожидетесь.

Мир «Механоидов» огромен, а главное, он живет по своим законам, он развивается, а вы оказываетесь всего лишь винтиком, ну ладно, винтом в огромном живом механизме. Здесь НПС не стоит, ожидая вас, чтобы излить все свои печали и надавать квестов типа «отдай это моему соседу». А сосед этот будет веками ждать своего часа, чтобы стать очередным квестовым заданием, дожидаясь наконец вашего появления. Знаете, почему в «Механоиды» все по-другому? Там нет НПС!!! Гениально, не правда ли?

Вот тут-то читатель начинает терзать подозрения: «А какой игре посвящена статья? Случайно, не «Механоидом-II»? Сейчас вы поймете, почему я так долго описывал все тонкости первой части.



Так вот...

«Мир Полигона-4 изменится и подвергнется эволюции...»

Валерий Воронин, глава SkyRiver Studios, лидер проекта, главный программист. (Интервью брал Дмитрий Гатов.)

А, это так. Никто не будет создавать совершенно новый мир, дабы поселить в нем механикоидов, — живое воплощение искусственного интеллекта. Будет летать по знакомым дорогам родного Полигона-4, стрелять в давних врагов, торговать теми же ресурсами... Стоп! Кто сказал, что Полигон не изменится? Ведь в его мир пришла большая война. Клань теперь воюют не ради добычи, а чтобы уничтожить друг друга. Многие из старых кланов ушли в небытие, а миром правят новые синдикаты. Эти формирования руководствуются различными стратегиями, но служат одной цели — захвату Полигона и установлению полного господства над ресурсами! Полигон-4 изменился. Геоклиматические процессы преобразили некоторые секторы. Но главное, на планете произошел загадочный процесс — Реформация, благодаря чему мир механикоидов изменился. Возможно, причиной тому стал Наблюдатель. Изменились механикоиды, теперь у каждого из них — иные цель, убеждения и замыслы. А доминируют в этом обновленном обществе механикоиды пятого поколения, прототипом для которых стали именно вы. Контролируя ресурсы, новые синдикаты изгнали своих слабых противников, но некоторые из старейших кланов остались. И вот в мире Полигона возникло временное равновесие — сколько ни грависал друг с другом сильные кланы, никто из них не смог достичь успеха. Они просто истребляли друг друга без всякого смысла. Предвидя грозящую катастрофу, считающие, которым удалось выжить в ужасной войне, сделали невыполнимое: глава одного из изгнанных кланов смог вернуть в мир Полигона великого героя — первого из всех механикоидов пятого поколения. То бишь вас. И вы должны будете разобраться во всем происходящем вокруг и предотвратить катастрофу — гибель Полигона. Ни много ни мало — спасти мир.

Конечно, вернувшийся из небытия герой пробыл там так долго, что все его навыки и достижения либо забылись, либо не представляют ценности. В итоге он начинает свой путь с самого начала.

Получив второй шанс, мы устраиваем себе воздушную экскурсию по местам боевой славы. Да, мир вокруг нас изменился до неузнаваемости. Везде свой след оставила война. Впрочем, понимая, что положение дела грозит самоуничтожением, механикоиды пытались восстанавливать разрушенную инфраструктуру. Теперь на месте непроходимых топей проложены новые дороги, созданы мощные базы и аванпосты. В то же время старые магистрали разрушены, переход в некоторые секторы невозможен, а на поверхности появились страшные создания, уничтожающие механикоидов почем зря. Смогут ли механикоиды пятого поколения противостоять жутким обитателям Полигма, забыв о бесконечных войнах?

По крайней мере забыть о войнах сможет наш герой. Если захочет, конечно. Разработчики предусматривают экономический вариант прохождения. Для пачистов предусмотрено несколько видов нового оружия, которое не наносит урон врагу, а отталкивает или парализует его. Истинный выбор торговца.

Будет усилен и элемент RPG. В продолжении «Механоидов» у нашего героя будут так называемые пункты рейтинга, которые распределяются между курьерским, торговым и военным.

«Влияние RPG-элемента усилятся. Мы решили разделить рейтинг на три независимых типа: торговый, курьерский и боевой. Каждый рейтинг по-разному воздействует на различные аспекты взаимодействия игрока с окружающими его механикоидами и кланами. К примеру, если игрок сосредоточится на зарабатывании курьерского рейтинга, то с опытом за выполнение задания ему будут давать больше энергетических кристаллов. А для того, кто повысит свой торговый рейтинг, будут предоставляться скидки на товары».

Валерий Воронин.

Теперь можно будет сосредоточиться на одном из пунктов рейтинга, развивая его и совершенствуясь. Но, как говорит на-

родная мудрость, тулые фатеры рулят! Конечно, легче всего нам придется, если мы будем играть за воина, но не исключено, что женской аудитории подобный вариант не покажется чем-то особым заманчивым ☺.

Но по какой бы дорожке мы не пошли, нам рано или поздно, чтобы выжить, придется создать свой собственный клан, управлять им, участвовать в крупномасштабных сражениях и восполнять потери. Набрал бойцов, можно будет с гиканьем вломиться в сектор прага, разломать турели и захватить базы, а потом и выгнать всех враждебных механикоидов из сектора, подчинив его себе. А всего в игре будут доступны как преобразившиеся старые, так и абсолютно новые секторы, из которых три штуки расположатся на поверхности, а один — под землей! Именно в подземном секторе развернутся наиболее интересные баталии, ведь один из новых кланов создал себе глайдер, идеально подходящий для подобных условий. Но остальные кланы не собираются мириться с подобной ситуацией. Теперь механикоиды разных синдикатов стремятся захватить подземный сектор, но все их старания пропадают даром. Смогут ли



поддержаться в своем подземелье отчаянные механикоиды, или захватчики прорвутся и установят контроль над сектором? А может быть, это сделаете вы? Возможности, предоставляемые игрой, будут просто безграничными. Валерий Воронин утверждает, что картинка в игре будет красочная, но несприятельная к оборудованию, что позволит насладиться игрой мне, главному фанату «Механоидов», обладателю самой медленной геймерской машины в мире!

[Мы] снизим детализацию глайдеров и местностей. Уменьшим дальность обзора. Сделаем большую дымку на пол-экрана. И через каждые 100 метров планируем сделать мигнущую подзагрузку уровня. Также уменьшим размеры текстур и полностью отключим музыку.

Это, конечно же, шутка. Системные требования в «Механоиды II» не изменятся, но в целом картинка станет более качественной». Валерий Воронин.

Итак...

Если подвести итог — нас ждет интереснейшее продолжение прекрасной игры, которое исправит те недочеты, к которым придирались злые журналисты. И пусть наши разработчики покажут всем, как нужно делать игры!

P.S. Напоследок хочется выразить большую благодарность Дмитрию Гатову за любезно предоставленное интервью с разработчиками проекта, а также содействие в написании статьи.

P.P.S. Огромное спасибо студии SkyRiver, которая ответила на заданные мной вопросы. Увы, эту часть пришлось сократить — журнал ведь не резиновый.

Great Maniac, Степа

grand theft auto San Andreas

Агент Степа в повышенном-пониженном настроении (как это — у него спросите) несся по коридору здания ДЗВР. Повышенность настроения объяснялась каникулами и успешно сланными экзаменами... Но неумение Степы держать язык за зубами обеспечило ему пониженность настроения. Находясь проездом в здании Lineage, он, под воздействием гиперпрофированного самолечения, поспешил взять ранее неприступный замок Аден... А для этого ему предстояло ближайший месяц висеть в Lineage, который он никогда не любил и не уважал. Сейчас Степа спешно продумывал план привлечения на свою сторону в рекордно короткие сроки армии союзников, а потом...

Ход мыслей Степы был грубо прерван подлым поступком линолеума на полу коридора. Этот самый линолеум, воспользовавшись отвлеченным состоянием агента, резко подпрыгнул вверх и треснул последнего по лбу. Подняв голову, Степа обнаружил, что линолеум совершил сей подлый поступок с активной помощью некоего третьего лица. Этим третьим лицом был нагло скалящийся Маньяк, от которого Степа подобной подлости не ожидал. Почесав лоб, Степа сел прямо на пол и обиженно бурбурчал:

— А словами нельзя сказать было, гад ты?

— А словами с такими, как ты, говорить нельзя, — Маньяк выглядел сердитым. — Спер у меня когда-то карточку агента — давай работай теперь. Равные права дают равные обязанности.

— Нет, ну, Маньяк, ну ты гонишь! Нашел время, — Степа взорвался. — Да ты хоть знаешь, какие ты грандиозные планы прервал? Вот не додумал я этот план, он остался незавершенным, я не сколочу армию и буду пробивать стены замка Аден лбом.

— Ну, если тебе в Сан-Андреас не надо, — Маньяк повернулся и сделал вид, что хочет уйти.

— Э, э, э! — моментально подорвался с пола Степа. — Это кто сказал, что мне в Сан-Андреас не надо?

— Ну ты же занят! Ты же лбом замки прошибаешь!

— Какие на фиг замки, замки лбом я как два пальца... Хм, замки. Так что у тебя там про Сан-Андреас?

— Да нет, ничего, — Маньяк уже почти окончательно сделал вид, что ушел, но тут почувствовал, что что-то виснулось ему в ногу. Он посмотрел вниз. Результатом оказался предсказуемый: Степа чуть ли не ужом завялал руки у него на коленке, и что-то в нем было такое, что сразу стало ясно — этот просто так не отпустит. Маньяк хмыкнул и агенты отбыли на задание.

Разработчик: RockStar North

Издатель: RockStar Games

Жанр: микс с упором на стрельбу и вождение

Системные требования:

✓ минимальные: Pentium 3-1 ГГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: Pentium 4-2,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Ночные кошмары

Это какое-то навакдение, честно слово! На дворе лето. Солнце, пляжи, девушки. А я уже который день сижу дома за компьютером, выполазя из квартиры лишь для очередной пробежки на сторону магазина и столь же стремительного возвращения на насикенное место перед мерцающим экраном монитора. Причина проста и банальна до синячьего визга: в продаже появилась компьютерная игра. Казалось бы, что тут такого, игры выходят часто и помногу... Вот только не все умеют оказывать на игроков такое гипнотическое влияние, как это делают игры серии *Grand Theft Auto*.

В привидение, несложно догадаться, как им это удается. Надо полагать, разработчики просто давно усвоили простую истину: чтобы надежно удержать игрока в сидячем положении, необходимо дать ему свободу. И научились превратить эту истину в жизнь. Огромный город, по которому можно возмещаться на любом виде транспорта и учинить любые беспределы на его улицах, уже восемь лет манит к себе геймеров — начиная с далекого девятисотого, когда появилась самая первая GTA. С тех пор утекло много воды, каждая последующая часть увеличивала простор для действия, а третья так вообще произвела революцию в жанре, так как была сделана в полном и безоговорочном 3D. Всего игр в серии пять, и шестая — **GTA: San Andreas** — до недавних пор была доступна только для счастливых обладателей консолей, которые уже много месяцев в нее играли да ныхваливали.

Но ближе к началу лета 2005-го чудо все-таки произошло, и игра добралась до PC шников. А с ней вернулись бессонные ночи со спичками в глазах, насхлеб сделанных бутерброды и пропущенные гулянки и свидания. Потому что GTA умеет затягивать с головой, и San Andreas — не исключение.

Потому что мы бандиты

аньяк припарковал машину возле аэропорта Либерти-Сити... Потом час полета — и двое бравых агентов уже забирали свои сумки в аэропорту Сан-Андреаса. Степа почесал затылок:

— Нет, Маньяк, тебе я вести больше не доверю. Пошли такси возьми.

Маньяк не возражал — на Степу и так было жалко смотреть после предыдущей поездки. Такой мертвенной бледности позавидовали бы темные злыффы, да и его душераздирающие вопли во время каждой второй аварии очень разражались. Легким движением руки Маньяк извлек из кармана Степы пачку командировочных и помахивал этой пачкой перед носом у таксиста. Через две минуты они уже ехали по направлению к Гроу-Стрит, где находилась конспиратив-



ная квартира агентов. Степа улыбнулся в чтение легенды, которую Маньяк уже давно знал наизусть.

«Карл Джонсон возвращается в родной город после долгого отсутствия. Отсутствие было вызвано тем, что некогда дружная его семья полностью распалась после смерти самого младшего брата. Теперь Си Джей идет на похороны своей матери с твердым намерением разобраться с делами своей старой банды».

Степа порвал лист на мелкие клочки и выкинул его в окно. Как всегда — инструкция только к роли Маньяка, а больше ничего. Ему придется импровизировать.

Вдур сади раздалась вой полицейской сирены, и меркший голос из мегафона приказал такси остановиться. Двое дюжих парней в полицейской форме повалили агентов на землю. И тут перед обоими дюжими парнями возникла дилемма: кого же именно из агентов держать? Пользуясь заминкой, агенты тихой сапой отползали в сторону, готовые в любой момент задать стрелка. Проблему решил третий полицейский офицер, напавший в бег Степе пистолет. Тот немного подумал и решил, что подобное проявление гостеприимства не должно пропадать даром.

Обоих агентов отпихнули в машину. Жестом фоксника, офицер достал из кармана Маньяка ЕГО командировочные.

— Эй! Это мои деньги! — возмутился Маньяк.

— Это грязные деньги, написанные путем ослушания честных граждан дубинкой по голове, — орызнулся офицер. — Кстати, твой друг при добыче денег тоже не обошелся без чистоты.

Пока оба агента прожигали друг друга яростными взглядами, офицер ткнул им под нос пистолет:

— Калитесь, уважаемые, чья пушка?

Оба агента одновременно ткнули друг в друга пальцами и заорали:

— Его!

Потом до доблестных блюстителей виртуальной реальности дошло, какого дурака они свалили. Они переглянулись и опять хором заорали:

— Во всяком случае, не мой!

— Из этого пистолета был убит офицер полиции, — прищурившись коп, ведущий машину.

— Хе-хе-хе, и из-за этого весь килеш? — развеселился Степа. — Если я помню законы Сан-Андреаса, у вас тут офицеры полиции мрут, как мухи...

— А если наeurтует на чистовое, то и чаще, — ухмыльнулся Маньяк и покосился на Степу.

— Ясно, — вздохнул офицер. — Ничего от вас я не добьюсь. Идите, но помните — у нас длинные руки! А лично тебя, Си Джей, я найду способ свести в могилу!

Машина поспешно поперекрутил, и на полном ходу из нее вывалились Маньяк и Степа. Степа злобно улыбнулся:

— Кто заявлял: «Я Си Джейм буду!» Вот теперь распахивайся. А я так, левый человек...

Из удаляющейся машины раздался голос:

— И тебе, хмырь обчитенный, тоже! Ты мне сияк поставил!..

На сей раз пришел черт злорадствовать Маньяку. Степа мрачно залез на чей-то стоявший рядом велосипед и начал крутить педали, глядя на часы с радзором. Через пару секунд его догнал дико хохочущий Маньяк на роскошной «феррари»...

* * *

Погружение в мир нового GTA происходит традиционно приятно и ненавязчиво. Как обычно, у главного героя начинаются неприятности уже с самого начала игры. Лишившись денег и транспортного средства, он все же добирается домой, чтобы натолкнуться на стену неприязненности даже со стороны собственного брата. В попытках наладить отношения хотя бы с собственным кварталом, помогая ему в мелких разборках с соседними бандами, и проходят первые миссии, которых в общей сложности насчитывается добрая сотня. Сюжет, в общем-то, лишен, как реалсы, но одобрен солидным числом неожиданных поворотов, так что скучать не придется. Постепенно Си Джей все глубже уходит в криминал, получая работу у более серьезных боссов, ну а под конец, что предсказуемо, становится самым крутым парнем в окрестностях.

Вообще же, главгерой в San Andreas отличается от своих предшественников просто разительно. И дело даже не в том, что он чернокосый назо всем тем, кто обвинял разработчиков GTA в притеснении нацменьшинств. Дело в том, что он обладает **характеристиками**. Это, надо полагать, такой маленький элемент RPG, внесенный в игру интересу ради для. Си Джей обладает собственным телосложением, объемом легких, уважением среди окружающих вообще и девушек в частности, а также навыками вождения и стрельбы. Все эти характеристики растут сами по себе во время выполнения действий, на них влияющих, либо во время целенаправленных тренировок в специальных учреждениях. Прокатайте тело, и удары в ближнем бою станут на порядок сильнее, наберите уважения — и сумеете водить с собой банду, повысьте skills вождения самолета, и управляться с ним станет не в пример легче. А более глубокое овладение оружейным мастерством позволит не только точнее стрелять, но и брать по пушке в каждую руку. Приятно, черт возьми.

Для повышения к себе уважения можно также заняться и своим внешним видом. При желании Си Джей может переодеваться, менять прическу, делать себе татуировки, да и текущее телосложение явно отражается на модели персонажа. Выбор всех этих украшательств прогормен и ограничен только наличием денег в виртуальном кармане. Так что каждый при желании может создать себе своего



собственного Си Джей, не похожего на остальных. Жаль, пигментация кожи сменить нельзя.

Наводить маршет стоит хотя бы ради появившихся в игре девушек. Не те, которые легкие поведения и используются для лечения ран, а вполне культурных представительниц прекрасного пола, которых нужно кормить, поить, и с которыми танцевать. В принципе, сначала с ними можно было и еще кое-что делать, но в последний момент это заметила цензура, и секс, оформившийся в виде мини-игры, в San Andreas удал. (что вполне обратимо после установок одного из многочисленных модов). Наградой за уважения можно стать ключи от душевой машины, которыми она одарит Си Джей, когда уровень отношений превысит некий барьер.

А еще мистер Джонсон умеет плавать, что еще приятнее. Теперь хоть падение в воду не приведет к мгновенному попаданию в больницу, да и новые тактические просторы открываются. Чем пытаться перепрыгнуть через стеночку, отделяющую от вас закрытый пока город, можно просто нырнуть туда приплыть брасом. Впрочем, лезть *поперек батыки* в пекло все равно не рекомендуется — окаянשים в другом городе раньше положенного, вы накатите на себя беду в виде сразу четвертого уровня разыскиваемости. А в таких условиях выжить будет несколько сложно...

Всего же городов три, и каждый из них не уступает размером Либберти или Вайс-Сити. Это не считая десятка мелких деревушек и небывалых диких просторов, опутанных сетью хайвеев и грунтовок. В общей сложности нам на растерзание отдан целый штат, точнее, сначала лишь малая его часть — город Лос-Сантос (в девичестве — Лос-Анд-

желез) с окрестностями. Разумеется, по мере прохождения сюжетных миссий вы сможете открывать доступ и к Сан-Ферро (Сан-Франциско), и к Лас-Вентура (Лас-Вегас).

Вообще же, по всем этим просторам крайне интересно путешествовать. В основном благодаря тому, что разработчики рассавали по всяким закоулкам кучу всяких приятностей и полезностей. Например, можно заняться сбором плодов, ракушек или закрашиванием чужих граффити. При наличии фотоаппарата рекомендуется фотографировать все и вся, обращая самое пристальное внимание на «достопримечательности». За все эти действия игрок будет награжден разнообразными приятными бонусами — от нового оружия до секретных транспортных средств. Кроме того, в городах есть очень много зданий, в которые можно заходить, — от харчевен и дискотек до ипподрома, где делают ставки и есть вполне реальные шансы выиграть кучу денег, которых тут постоянно не хватает. За миссии платят не так уж щедро и все больше «респектом», так что приходится искать альтернативные пути, коих и раньше было много, а сейчас вообще уйма. От работы парковщиком или машинистом до сбора денег с подконтрольного квартала, предварительного отбитого у конкурирующей банды. Это не считая побед в соревнованиях по танцам на машине и ограбления домов по ночам.

Что знает цвайн, то знает швайн

Феррари, дикий выхлоп, несладко по улице. Сторонний наблюдатель заметил бы, что за рулем пьяный. Любой агент ДЗВР сказал бы, что едет Маньяк. Машина тюкнулась в тоненькие перила моста... И остановилась. Степа разбил две машины о декоративные кусты, три — о столбы, и пять — о такие вот маленькие бордюрики.

По неизвестной причине, машина начала гореть. Вытолкнув друг друга через одно окно, агенты бросились бежать, и тут драгулет все-таки рванул. Степа и Маньяк перелетели через перила и прохулились в реку.

Зная, что в этом странном мире попадание в воду влечет за собой мгновенный телепорт к ближайшей с потерей денег и оружия, Степа постарался зацепиться за плечи Маньяка. Маньяк что-то булькнул. Степа от удивления перестал за него держаться, и Маньяк выплыл из воды и заорал:

- Отставить махать старшего по званию!
- Есть отставить махать старшего по званию, — ошалело сказал Степа. — Ничего не понимаю. А как же?..
- А вот так, — Маньяк нырнул и поплавал под водой. — Красота. Теперь плавать можно. Так что поплыву-ка я на берег...
- Маньяк осомнился и попыток к ближайшему берегу. Степа дождал его довольно быстро:
- Ну ПОЧЕМУ ты всегда так эдакий?!
- Кто тебе сказал, что я умею водить, — орызнулся Маньяк. — Если бы я умел водить, я бы ни одной игры серии GTA не прошел бы!
- Агенты выплыли на песчаный пляж, и Степа посмотрел на часы с HUD Display.

- Йосель! Маня, у меня для тебя плохая новость...
- Какая? — отпрыгнул Си Дэй местного масштаба.
- Все пляжники встали и достали из плавок оружие.
- Вот такая плохая новость. Это территория Балласов. ЛОЖИСЬ!!! — Степа толкнул Маньяка и сам прохулился на землю. Над ними засвищали пули. Фальшивый агент достал свой «узи» и постарался ответить короткими очередями. Он очень старался, но короткие очереди упорно не попадали в вандитов. И единственное, что спасло Степу, — это Маньяк, который достал пистолет и несколькими выстрелами положил конец этому безобразию:
- Ну ПОЧЕМУ ты всегда так стреляешь?!
- Кто тебе сказал, что я умею стрелять, — понырился Степа. — Если бы я умел стрелять, я бы все игры серии GTA: Half-Life, Doom, Max Payne и др. прошел бы!
- Маньяк только вздохнул.

* * *

Автомобиль и арсенал тоже, разумеется, были изрядно расширены. Появился совсем новый вид транспорта — велосипед, причем в игру он вставлен определенно не только ради хохмы. На самом деле это действительно очень удобное и маневренное средство пе-

редвижения, которое, к тому же, умеет прыгать. А если еще и прокачать, как следует умение с ним обращаться, то привычки станут очень высокими и по городу можно будет перемещаться напрямик, перепрыгивая пробки и заборы. Один у него лишь недостаток — радио нег. И когда в GTA додумаются ввести портативные радиоприемники?

При желании можно покатаются и на тракторах и комбайнах, которые применяются к сельской местности. Или на полицейском мотоцикле, благо появилось и такое средство передвижения. Сомкну пополнилась коллекция самолетов и вертолетов, а в доверок к ним разработчики ввели еще и реактивный ранец. А чтобы авария в воздухе переносилась легче, есть еще и парашют.

Над обычными автомобилями теперь можно проводить тоннинг. Загоняете авто в специальный гараж — и творите с ним, что хотите. Перекрасьте, навяжите спойлеров и боковых юбок, смените обивку салона или даже поставьте на нее нитроускорение. Это, кстати, я намекаю на то, что в игре появились негаламные ночные гонки, в которых есть смысл участвовать для получения дополнительного бахшиша.

С оружием все несколько более прозаично. Кажется, его количество даже слегка урезали по сравнению с «Вайс-Сити», хотя верится в это слабо. В игру наконец-то вернули любимый многими автомат Калашникова, который великим крут во своей моды. А с прокачанным скинлом так вообще... С оружием ближнего боя тоже продавали несколько интересных операций. Например, в San Andreas появились столь милая мой диву боевая лопата и даже, простите меня, нас-читающиеся-дети, фаллоимитатор, под ударами которого враги очень быстро испускают дух.

Возвращение неудачника, или...

На бульваре центральной улицы Лас-Сантоса ило ПОВОИЩЕ. То с одной стороны, то с другой то и дело высовывались головы, руки и ноги в красных и зеленых обрывках одежды. Место побоища на часах Степы мигало ярко-красным цветом. Степа посмотрел на часы, потом на дерущихся, потом на Маньяка... Тут в мозгу у бравого палача что-то щелкнуло и он с воєм: «НАШИХ БЫЮТ!» кинулся на помощь мужикам в зеленом. Маньяк плонцл и усеялся на скамейку смотреть.

Спустя пять минут все было конечно, и ОГСовцы делали контрольные выстрелы в голову Балласам. Весь район на карте почему-то быстро перекрасился в зеленый цвет. Степа просто диву давался, а Маньяк давался диву глупости своего подшеюного. И не зря, потому что тут же из переулка выехала еще одна волна мужиков в сиреневом, а за ней еще и еще...

Когда спустя полчаса то, что осталось от Степы, подползло к скамейке, где тихо сидел Маньяк, последний спокойно звал чипсы:

- Ну, и что тебе в этой драке понадобилось? — спокойно поинтересовался он.

- Маньяк... Ты даже... Не бабдадишник... Ты бабдахин, — просипел Степа.

- Ничего себе, — оскорбился Маньяк. — Чукотка, обратно в кадеты захотелось?! Я, по крайней мере, целый и здоровый. А на тебе жилетка за двести зеленых портретов — подранная, стволы за две тысячи зеленых портретов — ломаные... Зато морда твоя бесплатная еще жива.

- Ну ты даешь... Это ж теперь наш район... Пусть теперь эти придурки попытаются сюда сунуться, мы...

- БАЛАСЫ ИДУТ! — раздался дикий вопль с другого края квартала.

- Мы, — заприщнул в машину Степа. — Так драпать будем тогда! Садись, сваливаем отсюда!

Кроме Маньяка в машину заприщнуло еще несколько ОГСовцев, что свидетельствовало о том, что Степа своим героизмом завоевал косяк-какой авторитет.

- И чего тебе там понадобилось, — выкрутил руль Маньяк. — Тебе что, денег мало? Ты их что, недоцтирил? Тебе что, лишний раз код ввести было лениво?

- Сам дурак, — прохитил Степа. — Тормози, тут дельце есть. Степа и двое ОГСовцев вышли из машины. Степа победил к магазину. Мужики в недоумении остановились около машины. Степа помахал им рукой и остановился. Мужики начали бегать вокруг машины и совершать дикие телодвижения. Маньяку пришла в голову на редкость интересная аналогия: easy-bots в Counter-Strike...

* * *

Андрей ЧЕКАНОВ aka Fobos

THE MOMENT OF
SILENCE

Меня зовут Питер, Питер Райт. Нет, я не состою на службе в Ми-16, не имею штрих-кода на затылке и не ношу с собой никакого оружия, если только оружием нельзя назвать мой старый коммуникатор. Нет, все-таки нельзя, ведь я купил себе новый, последняя модель, весит жалких 26 грамм. И убить им кого-нибудь очень тяжело... хотя, если постараться, то, наверное, все-таки можно, но меня никогда не посещали мысли об убийстве кого-то или чего-то. И, думаю, никогда не посетят. Ведь я не киллер, не спецназовец (интересно, почему коммуникатор пытается написать *special ovec?*), я простой дизайнер в одной рекламной компании. Так что убить — для меня мысль запредельная, я бы не смог причинить вред не то что букашке, а даже конкуренту. Хотя, опять-таки, конкурентов у меня тоже нет. Есть, конечно, желающие получить мое место, но конкурирующей фирмы нет. Потому что компания по производству рекламы — одна. Зато трансконтинентальная. И я в ней работаю главным дизайнером. И продолжаю работать, несмотря ни на что. А именно — несмотря на авиакатастрофу, забравшую у меня и жену, и сына. Потому что я знаю, это была не обычная авиакатастрофа, а террористическая акция луддитов, обезумевших и жаждущих убийств сумасшедших, чокнутых борцов против машин и искусственного интеллекта. Таких убийц, как они, нужно загнать в трюм какой-нибудь старой баржи, отбуксировать в море и открыть кингстоны, чтобы они поняли, что значит тонуть и захлебываться соленой водой, ожидая неминуемой смерти. И дожидаясь ее, и чтобы она собирала жатву среди них. Как собирала ее с пассажиров самолета Нью-Йорк—Лондон, который они взорвали над водами Атлантического океана.

Мне страшно думать, что они еще разгуливают на свободе. Ведь тем рейсом должно было лететь и я. У меня был билет на тот рейс, и я хотел полететь на нем, но я застрял в «пробке» и опоздал. И моя семья улетела без меня. Как бы я хотел тогда оказаться рядом с ними! И не мучиться на кровати бессонными ночами, засыпая только после бутылки виски и просыпаясь в холодном поту от очередного кошмара.

Нет, я не позволяю, чтобы такое повторилось, чтобы террористы свободно разгуливали на свободе, ставя бомбы в самолеты и бизнес-центры. Но вы ошибаетесь, когда думаете, что я пойду служить в полицию или податься в частные детективы. Я же говорю: я не могу никого убить или покалечить, и сыщик из меня тоже аховый! Я просто делаю то, над чем моя бригада работает уже третий месяц — кампания по полному запрету криптографии. И после того, как люди проголосуют за запрет, жить станет гораздо лучше, и главное — безопасно, ведь никакие террористы не смогут тайно готовить свои акции по убийству мирных жителей. Потому как не будет шифрования данных, и соответственно, они не смогут ничего скрыть от органов правопорядка, а даже если и зашифруют свою связь, им от этого станет только хуже, ведь засечь одну такую линию не составит никакого труда!

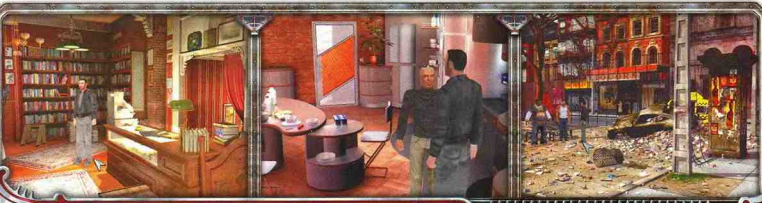
Разработчик: House of Tales Entertainment
Издатель: «Акелла»
Жанр: Adventure
Системные требования: P 3-800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 4 Гб на винчестере

Да, это эпохальный законопроект, его можно сравнить разве что с Первым Объединением или с полным переходом на цифровые носители. Да, нынешний закон можно сравнивать только с самым значимым событием второго тысячелетия — Запретом на рукописные и печатные носители информации, и перевод их в цифровой вид в *GlobalNet*. Ведь там они становятся доступными всем, и нет никакого утаивания информации, и не происходит замалчивания или сокрытия, которое приводит к тому, что информация становится роскошью, доступной только какой-то одной прослойке общества. Ведь это, в свою очередь, приводит к нежелательному употреблению информации и жажде власти. Но переход в новую информационную эру, озаменованный Запретом, унес ошибки прошлого, и такого, как было встарь, у нас никогда не повторится: ведь наш мир — это мир бесконечно открытого доступа к любой информации.

* * *

Еще каких-то два-три года назад, если бы мне сказали, что я увлекаюсь таким мертвым жанром, как квест, я бы, наверное, распыл того, что мне это сказал, на дыбе, и заставил взять свои слова назад. Ведь квест в моем понимании был тупым набором размытых бэкграундов, для прохождения которых нужно только усердно кликать мышкой, дабы подобрать какую-нибудь шестеренку, а потом еще найти базуку, а вслед за ней платочек, в конце концов смастерить удочку и поймать кита, плавающего на другом, не менее размытом, бэкграунде. И мне было неведомо, почему я должен собирать такого рода удочки, и почему я не могу, например, выстрелить на базуку в кита, раз он мне так нужен, или, например, отравить воду при помощи шлангов с нефтью, которую можно различить хлеще рядом с морем, чтобы это млекопитающее само выбросилось на берег. Так что несколько пройденных на спор или из спортивного интереса квестов принесли мне небольшое разочарование в этом жанре, и я бы никогда не установил на свой компьютер больше ни одного представителя этого жанра, если бы не одно обстоятельство. А именно — найденный у моего друга диск с неизвестной мне Итрой, проблема в том, что игра была на болванках, а надпись «Сибирь» мне ни о чем не говорила, но говорила другая надпись, сделанная на диске, а именно — RPG ...

То, что я считалось фанатом RPG, и сыграло решающую роль в приобретении меня, как ни странно, к центральным квестам. То, мой друг явно ошибся жанром, не оставляло сомнений уже после начала инсталла, но все-таки я решил сыграть, и не разочаровался. Так спустя некоторое время я успел сыграть во многие приключения, поделив их для себя на два направления, например, игры типа «Пибин» представляли немаломую мною направление квесто-аркад, Аркад — потому, что приходилось истязать весь экран, дабы найти какой-нибудь предмет, ну а почему квест — думаю, понятно ☺. И на приключения, к которым и относился обо «Сибири», «Путешествие к центру Земли» и им подобные. Имен-



но адвентурные, потому что приходилось очень много бродить, разговаривать, изредка подбирая нужные предметы, назначение которых понятно, и которые не превращают происходящее в фарс. А являются логическим дополнением истории, которую мы проходим на экране.

Так вот, игрушка «Момент Истины» относится как раз ко второй категории квестов, соответственно, нам придется долго бегать, общаться с разными персонажами, собирать немногочисленные предметы, и, конечно, разгадывать загадку, которую нам подсказывают разработчики на этом раз.

Итак, приступим. Скажите, чем вас покорила «Сибирь» с первых моментов игры? Я думаю, графикой, а затем — атмосферой. Во всяком случае, у меня это было именно так. И что же мы видим, когда начинаем играть в «Момент Истины»? Ромик, красивый и в меру неповинный, самое оно для затравки детективной истории. А потом мы видим спеша, который высказывает дверь вашего соседа. Тоже неплохо.

Но вот с тех пор, как управление переходит в твои руки, понимаешь, что ролики делались совсем отдельно, и что такую **графику** мы не получим ни за какие шиши. Я, конечно, понимаю — игра большая, много текста, локаций, но проработать главного героя! Вернее, прорисуйте его! Сделайте его красивым! Ну хотя бы симпатичным, ведь он должен понравиться игрокам... Так нет, я смотрю на эту року с головой, склеенной под острым углом. Причем склеенной, по-моему, из 4-х частей... Я очень плохо разобрался в создании людей и анимации лиц, но 3DS-тах, по-моему позволяет создать цельную модель не только головы, но и всего человека. И сделать анимацию там же. А тут только вздох разочарования, ведь обещанной анимации персонажей с использованием инверсной кинематики, motion capture и синхронизации движения губ с произносимым текстом игроки не получили. Motion capture? Не смешите, если движения персонажей делались по этой технологии, то, видимо, набрали чертовски покореженных людей. Ведь наш персонаж, например, во время бега выглядит так, будто его после переломов обеих ног поставили на беговую дорожку и сказали: «Беги!» Он бегае, это верно, но по скорости и эстетике эти движения напоминают скорее хромание, причем не только на ноги, но и на голову. Движения и прорисовка же непрофессиональных персонажей выполнена еще на более низком уровне, черт лица Билла я так и не смог разобрать, а движения сына соседа вообще поражают своей угловатостью. Например, то, что мальчик хранит вещи в заднем кармане джинсов, вполне нормально, но то, как он оттуда достает эти вещи... А вот синхронизация диалога с движениями губ есть. Но оно, по-моему, немного сбивает, так как губы двигаются немного быстрее и резче, чем произносятся слова, но это сглаживается довольно частыми паузами, которые присутствуют в диалогах. Так что этот изъян практически незаметен. Ну теперь можно и о хорошем ☺. Вот за что и можно снять перед разработчиками шляпу, так это за прорисовку локаций, а вернее, за стилизацию, с которой они выполнены: если это Никитин Ист-Сайд, то вы увидите только захламленность, воров, разгромленные полицейские дома и обрисованные граффити стены. В СЕТИ вы найдете только то, что там должно быть, телескопы, некоторые сувениры, исследовательские модули. Ничего лишнего, ничего, что бы выбивалось из общего стиля той или иной локаций, все, что нужно, там есть. И ничего лишнего, такого, которое вылезало бы из антуража, вы не найдете.

Ну раз уж заговорили о локациях, то особенно хочется отметить антикварный магазинчик. Вот где уюбка располагается по лицу и не хочется уходить, ведь когда замечашь в мире хоть и не столь отдаленного, но все-таки будущего, мопед класса *Дирчик*, который ты с друзьями собираешь летом в деревне из стннутых из хлама или отцовского гаража деталей, или касса, которая показается древним металлоломом даже сейчас, не говоря уже о будущем. Действительно, что называется, делалось с любовью, не удивилось, если узнаю, что этот магазинчик рисовали первым, когда заряд энтузиазма еще не иссяк и не смешался простой необходимостью.

Ролики красивые. Их, вполне возможно, и делали с применением motion capture. Большие ничего о них сказать не могу.

* * *

Вообще мой, этого не может быть. Все, о чем говорили и чему нас учили, оказалось ложью. Какая открытая информация? Какая свобода слова? Ничего этого нет и в помине! Все то, что попадает им попадало на цифровую, проходило жесткую цензуру,

вот почему в Сети нет практически никакой информации о луддитах, проектах *Шелдон-1* и *2*, террористических актах, и прочем. Мало того, правительство установило тотальный контроль за всем! Оно может прослушивать любой коммуникатор, считать информацию с любого шифрового носителя, они могут прислать отряд спецназа и перебить подлода, а потом уверить всех в том, что спецназ усмирял террористов! Но правительство держит мертвой хваткой не только переговоры и информационные ресурсы людей, а и промышленности. Страшно подумать, правительству принадлежит 65% акций всех крупнейших компаний! А это значит — абсолютно все, потому что в мире остались только трансконтинентальные корпорации-монстры, которые и контролируют весь рынок услуг и товаров. Но я нашел нить, она должна привести меня к разгадке того, что все-таки происходит в мире. Сегодня я нашел дневник Грехема. Видно, он мог встретиться с главами луддитов, но не встретился с ними. Я докопался до истины, я найду Грехема, и узнаю, кто же убил мою семью.

* * *

Управление в игре организовано, как и в обычной адвентуре, левый клик — побежал в нужном направлении, правый — получил характеристику предмета или мнение персонажа насчет него. Собственно, еще можно и нужно пользоваться коммуникатором для прохождения игры. А вот с получением справки от персонажа о каком-либо предмете разработчики переборщили.



ли. Наглядный пример: в случае Грехема я среди прочего барахла нахожу нитку. Смотрю на все это и думаю, что куда придется применить. Почесал репу и решил: спрошу о нитке у его жены, мало ли, может куртку ему зашивала, или узнаю, где она купила эту нитку, и таким образом выйду на след. Но увы, общаться она не хочет, попытки применить на нее нитку ни к чему не приводят. Я уже готов был петлю ей связать из этой нитки, но подумал, может, кто другой должен о ней знать. Обегал весь: научная от хакера Сайфера и заказчица Бредом, доморощенный культуристом, работающим по совместительству менеджером в офисе. С ниткой все по нулям. И тут от безысходности я тыкнул в нее правой кнопкой, и Питер Райт родил, что она ему напоминает что-то, что он держал в руках, но не помнит, что... Забег начинается вновь, но уже с конца в начало. И в конце концов оказывается, что миссис Освальд все-таки знает, что это за нитка. Таких моментов в игре всего несколько, и теперь как только попадет новый предмет, я сразу же пытаюсь узнать, что же о нем думаю сам Райт.

Но с управлением в «Моменте Истины» еще одна беда: заставить Питера перейти из одной зоны карты в другую стоит немалых трудов. Виною этого, насколько я понимаю, слишком узкие зоны переходов между бэкграундами. Это не то что раздражает — это бесит! Когда тебе приходится кружить по аэропорту битых 10-15 минут только из-за того, что мистер Райт зацепился за скамейку и не может войти в зо-

пу перехода, кривизна рук разработчиков представляется мне бесконечной, подобной петле Мебиуса. Возможно, я требую чересчур многого от игры, но мне так не кажется, ведь играть человек должен комфортно, получая удовольствие...

Игровой процесс, который приносит удовольствие, в совокупности с минимальными затратами — не это ли мечта всех разработчиков? Да и игроков, я думаю, тоже. Раз уж заговорили



ледный виток. И не завершит игру. С моей точки зрения, это довольно-таки большой плюс для игры, у которой в колонке «жанр» написано — детективный квест.

Звук. Каждую локацию сопровождает фоновая музыка и шум (рев двигателей в аэропорту, шум ветра на продуваемом насквозь Командантском острове и т.д.), который и дает 60% атмосферы в игре. Слышали бы вы, к примеру, музыку в Ядерном кафе! Идеально подходит для логова хакеров, которым оно, в принципе, и является.

* * *

Я почти у цели, я должен пробраться на эту чертову станцию, я ведь докопался, я узнал, кто убил мою семью. Как ни странно, это сделало правительство, эта кучка паразитов, стоящая у истоков власти, и превратившая светлую мечту о свободе и открытости в гигантскую машину подавления воли, свободы и террора. Как оказалось, луддиты давно уже не предпринимают никаких акций, они просто прячутся от самого могущественного за всю историю мира полицейского аппарата. А самолет, в котором погибла моя жена, оказался лишь одним из тысяч, в которых уничтожали глав движения луддитов. Я еще удивлялся, почему столько луддитов гибло в авткатастрофах, а оказалось, что правительство просто уничтожало самолеты со всеми пассажирами ради убийства одного-двух человек, сопротивляющихся их режиму!

Но я отомщу, настанет Момент Истины, я уже у цели, осталось только перенаправить антенны, а так все готово.

Да! Передача со спутников связи прервалась, компьютер забесился. Теперь пора делать ноги. Жалко только жителей Нью-Йорка... Но зато теперь уже никто никогда не сможет воссоздать проект. По крайней мере, я на это надеюсь...

Вывод

Н одобьем, так сказать, итоги всего написанного. Начнем, думаю с сюжета, все-таки адвенчура, и он в ней главный. Сюжет интересен и по-своему оригинален, во всяком случае, это не заезженная тема про бедную попавшую в переплет девушку, которая в силу своего слабого (либо сильного!) характера начинает расхлебывать все кашу, которая варится вокруг нее. Сюжет затягивает, хоть и довольно неторопливо, за эту игру — плюсик!

Далее идет графика, что я могу сказать... куча мелких и не очень недочетов и недоделок, но в общем складывается довольно приятное впечатление, если не присматриваться. Хотя ролики хороши. Даже очень.

Звук на высоте. Но треков могло быть и побольше.

И наконец, управление. Раздражающие переходы между локациями и неточное определение направления нашим героем... однозначно, не выше тройки.

И окончательный вывод. Вы любите квесты, неторопливый геймплей, обилие диалогов, детективный сюжет? Эта игра для вас. Если же вы хотите просто побегать, дав отдых натруженному мозгу, это игра тоже для вас, так как сложных задачек здесь нет, можно просто побродить, поговорить со знакомыми Питера Райта, неторопливо следуя за сюжетом.

Если же вас привлекает исключительно горы мяса, старая добрая шестистолка в руках или снайперка в испотевших ладонях, то эта игра только ухудшит ваше самочувствие, ни в коем случае не играйте. А вот заядлым квестовикам не знаю что и посоветовать. Думайте сами, вы же привычные ☺. Игра — крепкий середнячок. На большее она не претендует, но и на меньшее не согласна.

Прим. Талера. Во многом Fobos прав. Но свои пять копеек в микроскопу будущего все-таки воткнул. Игра, в котором диалог длится пять минут при совершенной статике (!), игра с отвратительным управлением и как попало склеенными переходами между сценами — и главное, игра, в которой главный герой: плох графически, жутко озвучен, что в англ. версии, что в локализации, а его действия на 50% логически необоснованны, — такая игра не может быть середнячком. Даже несмотря на интересные характеры NPC, приятные диалоги и довольно закрученный сюжет. По сравнению с тем, что нам обещали, — это провал. По сравнению со среднестатистическим квестом — см. статью выше ☺.



том, по шпотору, ход сюжета все убивается и убивается. Что я хочу сказать — поначалу играть скучно, нет, игрок, конечно, может поглядеть по сторонам, исследовать новые локации, но сюжет его ждет дальше, за следующим поворотом, а потом он встречает сюжет, но тот убегает от него, и игрок уже в азарте все быстрее и быстрее расправляется с новыми трудностями, пока не пройдет пос-

Разработчик: JoWood Studio Ebensee
Издатель: JoWood Productions
Системные требования: P3-800, 128 Мб,
64 Мб видео
Жанр: экономическая стратегия

Светлана БУРЧАК aka Veda



Бред свивой кобылы (страхи и ужасы тещи)

Как вы думаете, чем занимаются олигархи и магнаты? Правильно, пьют пиво «Магнат». (Магнаты пьют «Шардоне» столетней выдержки. — *Прим. редактора.*) А вот чем занимались разработчики игры «Транспортный магнат» — абсолютно непонятно. Что только не кишит в голове и прочих жизненно важных органах этих страшных людей. Может, птешки пьют, а может, клоуна клоует. Понятно только одно — простым парням из Канзаса не стоит братья за экономические тайнушки, даже если эти аддоны или сиквелы. Пусть уж лучше просто пьют вино. И эта теория легко доказуема — просто посмотрите на их новый аддон, и вы все поймете без слов.

Очевидно, решение о сотворении новой игры было принято затем, чтобы разработчикам хватило еще и на таранку, а может, и для каких-то других скромных удовольствий — сие мне неизвестно. Одно лишь могу сказать с полной уверенностью: никому С. Кьеркегору на пару с Ж.-П. Сартром не описать тот страх и трепет, что я ощутила, запустив эту игру. Еще в пору геймификации в классический «Транспортный Олигарх» в меня закрадывались подозрения о нецелесообразности продолжения, а после выхода аддона они переросли в фанатичную уверенность. Разработчики с особым цинизмом понадеялись над всеми.

Попытка завязать сюжет

Бедные люди далекой эпохи! Ни маршрутки, чтобы добраться до родного огорода, ни грузовика, чтобы отвезти честно выращенные овощи на рынок, а деньги домой. Гребли все это лопатой и тачкой мешками — да все на жене, на сестре, на тесте, на детях и на ТЕЩЕ, ой... про себя забыли... ну да ладно, не велика потеря... «хтось а возу — кобыла знает». А вот знали ли ОНИ тогда про кобылу? И как говорит и показывают нам разработчики, похоже, что знали, но использовали только в крайних случаях, когда теще совсем немалого становилось. Надо же беречь полезных животных, все-таки денег стоят, и на тот момент немалых, то ли дело теща — она досталась абсолютно бесплатно, в нагрузку к жене. Как сейчас помню — чуть в первую брачную ночь не перепутал...

Ой, что-то заплыли не в то русло. Нужно срочно вернуться к теме и войти в состояние разработчиков, обдумывающих свой проект! Ну так вот, когда вы выпьете дешевого пива и в голове зашумит от некачественного алкоголя, то сразу почувствуете себя какой-нибудь частью этой игры. Например, лошадью. (Попытайтесь представить — не получится. — *Прим. редактора.*) Так, теперь расслабитесь, закурите. И сразу почувствуете, как капля никотина убила в вас этого славного животного. А говорили, тещу любите. (Отсюда вывод: славное и уже, видимо, мертвое животное внутри меня — теща. — *Прим. редактора.*) Вот и верь после этого людям. Да и вообще, вы в экономике хоть сколько-то разбираетесь? А то — лошадками разбрасываетесь, а они-то пороже стоят, чем массовый алкоголь-никотиновый продукт. Ну значит так. Все. Настроились. Перестаем нести всякую чушь. (Ура! — *Прим. ре-*

дактора.) Становимся хорошими мальчиками и девочками, которые покупают все игры подряд, разоряя при этом родителей, попутно проходя заочный курс истории, экономики и безопасного потребления пресловутого продукта. Единственное, что может их спасти от полной атрофии мозгов — это тяжелый металл, например старый добрый Manowar в лошадиных дозах на полную катушку (не забудьте только наушники снять, а то вместо мановера будет манометр, ибо только в водопроводчики и останется пойти ☹).

Как бы так поконкретнее

Вадуцавшись над тем, что написано на коробочке с игрой, делаю вывод, что мне предстоит превратить некую колонию для заключенных в адовый рай науки, технологии и торговли. Загружая игру, я попадаю на золотой присек. Интересно, а всем ли заключенным так везет? Или у них в Австралии это так принято? Странные они все-таки люди, эти австралийцы. Представимте, оказывается, даже отсталый народ. Говорят, у них в начале 80-х годов не было даже единой железнодорожной сети. Разве только от фермы к ферме — перевозить пару страусов для кормящих крокодилов. Или крокодиловой кожи на сумочку и страусиных перьев на веер — пегухам... пардон, оглоблившимся аэсам в подарок от озолотившихся поклонников. И все это в романтическом австралийском антураже. Как сейчас помню... зеленые луга, брызги водопадов, саванны, кенгуру, кенгуру, еще кенгуру... ой, а чего это так ное шекетно? А-а-а-а—а-а-а, крокоди-и-и-и-и-и. И снова буераки, реки, реки... Но все эти аттракционы размещены за пределами поселения. А в пределах — типично американские постройки времен колонизации на первых этажах, остроконечные крыши — как в Стокгольме. (Или Амстердаме. — *Прим. редактора.*) Да мало ли поселенцев со всего света в Австралии? Смотрите, как бы случайно не обнаружили в диких зарослах бабобов украинских бабо#### и русских ####бабов. (Нас читают дети!!! — *Прим. редактора.*) И конечно же, среди разнообразия рельефа, многообразия растительности и дикорастущих фруктов можно разглядеть и самых замечательных, неприметных и разнообразных тружеников во славу будущего, когда страна будет опутана рельсами, а на дорогах будут царствовать многотонные грузовики и гигантские дорожные министры для перевозки руды. Ведь именно с этих трудяг и начиналась вся история Австралии. И теперь она — в ваших руках!!! (Милым Гибсон отдыхает. — *Прим. редактора.*)

Вывод: из пустого в порожнее

Вы думали, что я вам тут про игру рассказывала? (Нет. — *Прим. редактора.*) На самом деле это была скрытая реклама «Жигулевского» пива ☹. (Пожелания автора учтены: реклама скрыта. Ибо формат сей просто #####. — *Прим. литреда.*)



Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

AMERICAN CIVIL WAR

GETTYSBURG

Разработчик: Cat Daddy Games

Издатель: Global Star Software

Жанр: походная стратегия

Системные требования: P3-1000, 256 Мб
ОЗУ, 64 Мб видео

Эхе-хе, ну что ж, игровая индустрия в очередной раз докатилась до гражданской войны в Америке. На сей раз компания Cat Daddy Games презентовала нам варгейм *American Civil War: Gettysburg*, в котором мы сможем принять непосредственное участие в одном из решающих сражений войны Севера и Юга, в битве, которая изменила историю. Это, как я думаю, вы уже поняли из названия — битва при Геттисберге, в котором генерал Ли потерпел сокрушительное поражение, тем самым похоронив все надежды Юга на восстановление.

Вли ар ливинг нн Америка

Игра-то не хуже реального сражения будет...

Сюжет и структура кампании плотно завязаны на реальную геттисбергскую битву. Отклонений вправо или влево нет — все прямо, ясно и понятно. Есть Союз, есть Конфедерация — миссии за каждую из этих сторон поделены поровну и полностью отображают ход сражения. Хотите возглавить парней МакЛоуза и выбросить северян из Перикового Сада, хотите лично предпринять трагическую атаку Пикетта — пожалуйста, штык вам в руки и флаг Юга за спину. А если вам больше нравится классический звездно-полосатый стиг и лично Авраам Линкольн, то пожалуйста — удержите Литтл Раунд Топ или окопайтесь на Кладбищенском Холме с несколькими пехотными дивизиями федеральных солдат, и дело сделано.

Усилия разработчиков не могут не радовать — кампания построена очень грамотно, хронология соблюдена. Сначала вам доступны лишь четыре миссии — по две за каждую из сторон, по прохождении которых вам откроются новые, потом еще, и так до самого финального глубокого конца ☺. Так что не надейтесь — с ходу атаковать Север в Пшеничном поле без предварительного захвата Харрисбурга вам не удастся.

Касательно графического и звукового оформления игры стоит оценить усилия разработчиков качественно прорисовать игру, используя скромные возможности своего движка. Солдаты обеих сторон выглядят вполне пристойно — они похожи на людей (☺), имеют объем, правдоподобно маршируют и стреляют. Виды местности также не вызывают неприятных ощущений, а дома и деревья похожи на дома и деревья. Единственное, что не вписывается в общую положительную картину — спецэффекты. Выстрелы из пушек и винтовок маловыразительны, здания и элементы ландшафта неразрушимы, а солдаты при смертельном попадании валяются на землю так быстро, что глазом моргнуть не успеешь. При этом они теряют треморность и становятся плоскими — третье измерение отлетает к праотцам.

Звук игры хороший, очень хороший. Подобранные со вкусом патристические напевы, прикольные звуковые эффекты в конце и начале миссии, хорошая проработка боевых составляющих и озвучка юнитов не могут не вызывать чувства благодарности парням из Cat Daddy Games. Очень хорошо, что они не поленились и качественно проработали эту сторону игры.

Однако больше всего порадовал искусственный интеллект компьютерного оппонента. Я совсем не ожидал встретить в линейной, состоящей из набора миссий походовой тактической стратегии такого сильного и умного противника. Этот электронный разум, запрограммированный создателем, совершает такие лихие атаки и так славно обороняется, что стоит только на мгновение расслабиться, и ты уже проиграл. Он грамотно использует рельефы местности, вовремя окопывается, решительно и умно маневрирует. В некоторых миссиях мне пришлось изрядно попотеть, покраснеть и побелеть, чтобы выиграть. Так что, товарищи геймеры, в «Геттисберге», вам прежде всего предстоит думать, а не атаковать.

Что касается сэйвов, они есть и они нормальные, так что и в этом смысле наши желания удовлетворены (и-да, аж не верится). А вот каков игровой процесс, мы узнаем в следующей главе.

Янки, душ

«Вперед, ребята — во всем этих янки в землю!» — вскричал Армистед и упал замертво. («Битва при Геттисберге: Атака Пикетта».)

Представьте себе шахматы, где вместо доски — зеленое поле, а вместо фигурок — полки ваших солдат. Именно так и выглядит сражения <http://www.ag.ru/geo/14499>: в первой фазе хода происходит расстановка и перемещение войск, во второй — собственно боевое соприкосновение. Давайте поговорим об этом подробнее.

Для начала следует отметить, что ваши солдаты знают три вида построения: колонна, линия и рассредоточенный строй. Каждый из них хорош по-своему: колонна для решительного штурма, шеренга для перестрелки и рукопашного боя, а рассредоточенный строй для перемещения под артиллерийским огнем. Также бойцы армий могут укрепляться, используя рельеф местности, что обеспечивает им повышенную защиту от вражеских выстрелов, и окопываться, что позволяет им выдержать атаку вдвое или даже втрое превосходящих сил противника.

Разновидностей самих юнитов в игре немного: пехота, кавалерия, артиллерия, плюс генерал, обладающий специальными способностями, научиться правильно пользоваться которыми стоит немалых усилий. Боевые характеристики бойцов делятся на четыре категории — жизнь, мораль, атака, дальность. Вдвигаться в подробности, думаю, не стоит. Скажу только, что мораль здесь не играет такой основополагающей роли, как, к примеру, в *Total War* — она отвечает только за точность стрельбы и эффективность ваших солдат в рукопашном бою.



Однако это все детали. Для лучшего понимания происходящего в игре стоило бы самому взять винтовку в руку, завести курок, забить порох, закусить удила и рвануться на поле сражения, как это сделал я в попытке повторить могучую атаку конфедератов. Вот как это было.

Мои войска, состоящие из пехотных полков милиции и солдат регулярного ополчения, подкрепленные двумя мощными артиллерийскими батареями, должны были за максимально короткое время (30 ходов) выбить северян из их укреплений. На первый взгляд кажется, что все просто, но это только на первый. Как оказалось, у Севера пехотинцев в два раза больше, чем у меня, к тому же янки успели развернуть на поле свои пушки. М-да, похоже, бой будет очень веселый. Ну что ж — не вешать нос, конфедераты, ведь мы лучшие солдаты в этом противоборстве! Развернувшись в боевой порядок, мои войска стройными шеренгами устремились вперед, в то время как пушки потратили один ход, чтобы окопаться. Эх, кажется, я поспешил — укрепившиеся на местности солдаты северян встретили моих воинов плотным ружейным огнем, и я потерял почти весь первый полк милиции. Но ничего — мои регулярные войска тоже не лыком шиты, с дальних дистанций прорекнивают ряды врага так, что даже мне страшно. Компьютер все-таки повелся на мою уловку и начал первым атаковать милицию, подставив под удар своих солдат. А тут и пушки мои заговорили. Свинцовый дождь превратил колонны вражеской пехоты в равнину. Однако электронный противник тоже не дурак — его армия рассредоточивается и идет на обходные, с моими полками — хочет в рукопашной решить все дело. Не выйдете! Останавливаем продвижение своих солдат, сосредотачиваем огонь всех полков на ближайшей дивизии, пушкам указываем следующую за ней цель, и смело нажимаем ход. То, что дойдет до ваших линий после этого залпа, будет деморализовано и разбито. Ого, комп подтянул свои пушки ближе к моим позициям! Эх, как гасит — половину моего регулярного полка как ветром сдуло. Если так пойдет и дальше, я без солдат вообще останусь. А ну-ка пушки мои, уничтожить супостата! Вот так, развалились миазы, один колесас остались. Теперь можно и оставшимися северными пехотинцами заняться. Так-с, пока я тут отчаянно сражаюсь, маленькая батарея противника обошла меня сбоку, беспрепятственно укрепилась и давай косить моих солдат с милицией как траву. Правильно, нечего ушами хлопотать, надо мыслить, как настоящий генерал! Моя артиллерия, конечно, разнесла и эти вражеские пушки, но свое грязное дело они все же сделали — от моих солдат остались только воспоминания. А у янки еще две пехотные дивизии на подходе. Что ж делать, мне нужно продержаться, пока подтянутся пушки. Значит, разворачиваем орудия на наступающих северян и начинаем бить на упреждение. Пусть получается плохо, но зато получается. Ну что, отведать кожаного свинца, проклятые янки! Одна дивизия бежит, остатки второй медленно, но верно движутся к батарее. Вот они уже в «мертвой зоне», вот бросились на штурм. Эх, бедные мои артиллеристы, как им туго приходится. Ну ничего, у меня есть еще пять пушек. Они последние. Разворачиваем их на врага, огонь — смерть янки! Да, у меня вышло — пехота и артиллерия врага уничтожена, миссия выиграна. Фух, а я боялся.

Некоторые особенности

Напоследок хочу рассказать вам об особо запомнившихся мне моментах в игре. Первый и самый яркий из них связан с прославленным генералом. Данный юнит может запросить переломить ход сражения в благоприятную для вас сторону, но только если вы сможете его правильно использовать. Сейчас объясню, что это значит. Генерал обладает тремя специальными способностями, которые он может применить для усиления ваших войск. В зависимости от ситуации на поле боя он может увеличить атаку выбранного полка в два раза, уменьшить его уязвимость от вражеских пуль или создать моментальные укрепления, не тратя на это хода. Вот только делает он это очень интересным способом — всякий раз, когда вы хотите использовать возможности генерала, у вас на экране появляется окошко с тремя игральными картами, лежащими рубашками вверх. Методом тыка вы должны угадать два из изображенных звезд — только тогда заказанное вами умение сработает. Если выпадет крест, вы не получите ничего. Неплохо, верно? Очевид-

но, господа из Cat Daddy Games решил таким образом преподать нам американскую философию жизни ☹.

Вторая, чуть менее яркая деталь игры — камера. Да, ее можно приближать и удалять, можно крутить, можно вра-



щать, но все это происходит рывками. По какой-то непонятной мне причине камера в этой игре не может двигаться плавной — она застревает и прыгает во все стороны, так что поворачивать ее следует очень осторожно.

Последний штрих

Кроме всего прочего в игре есть мультимедийер и возможность просмотреть повтор боя непосредственно после его завершения, что, конечно, не может не тешить сердце игрока, те- ребить его ум и вызывать зуд в руках.

Вывод

Да, не ожидал я от Cat Daddy Games такого, не ожидал. Эта компания без шумных анонсов, тихо и мирно сотворила действительно хорошую, вкусную игру на историческую тему. Я, будучи большим любителем



тактических стратегий, ставлю им большой плюс во все графы, отшивая респектов по самые уши. Давненько уже мне не доводилось испытывать такого удовольствия, управляя полками пехотинцев и совершая кавалерийские рейды за десять ходов ☺.

K.E.Regis and Trapper trapperxxx@ukr.net

MADAGASCAR

Разработчик: Toys for BOB

Издатель: Activision

Жанр: детская аркада

Системные требования: P 3-1000, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 670 Мб на винте

Литературная предыстория

Небо над кадетским корпусом Департамента Защиты Виртуальной Реальности было серым и пасмурным, а огромные дождевые тучи нависали почти над самой землей.

Пожилый зеленокожий учитель географии в который раз окинул взглядом опустевшую аудиторию, разглядывая две смутно различимые фигуры в последнем ряду. Затем он вновь повернулся к Объемной Карте Виртуальных Пространств.

— Итак, кто покажет мне, где находится остров Мадагаскар? Кадет К.Е.Регис?

С задних рядов раздалось неразборчивое рычание. По выражению клякстой упыриной морды вполне можно было судить как об уровне географических познаний кадета вообще, так и о его отношении к острову Мадагаскару в частности.

— Ладно. Кто еще НЕ знает, где находится Мадагаскар?

При последних словах глаза орка угаживающе засверкали.

— Можно я покажу на карте Мадагаскар, учитель Йодо?

— Показывай.

Орк отошел в сторону, наблюдая, как кадет Трэппер водит по карте световым мечом, используя его в качестве указки. Учителя внимательно осматрел остатки расплавленной Объемной Карты Виртуальных Пространств, и его руки сами потянулись к ритуальному двуручному топору...

* * *

Мультяшная зебра Трэппер некоторое время разгадывала стоящего рядом плошевого льва с добродушной улыбкой на физиономии.

— Э... К.Е.Регис?

Лев кивнул и указал лапой на пластиковую табличку «You're in Madagascar!».

Madagascar. Enter the Matrix

Вероятно, вы уже видели полнометражный мультфильм **Madagascar** или хотя бы слышали о нем. Как и следовало ожидать, параллельно с мультфильмом на рынок была выброшена игра по мотивам, разбором которой мы сегодня и займемся.

Сюжет достаточно прост и незатейлив, однако в то же время вызывает интерес. Жил-был в Нью-Йоркском зоопарке некий Марти (зебра), которому этот самый зоопарк давно стал поперек горла. Вот он и задумал побег. А дабы ему не было скучно на воле одному, он решил взять с собой нескольких своих друзей-животных. Так начинается долгий путь из Нью-Йорка на Мадагаскар, который нам еще предстоит пройти...

Игра. Взгляд клинического оптимиста (Трэппера)

Есть такое понятие, как «семейный фильм». «Семейными фильмами» с недавнего времени называют все мультфильмы и комедии. Это должно означать, что людям любого возраста можно смотреть этот фильм, и желательно в компании всей семьи. А существует ли понятие «семейная игра»? Можно ли заинтересовать всю семью какой-либо игрой? Или такие игры всегда будут называть «детскими»? Но ведь забавная масса всегда подкажет и поможет ребенку в прохождении особо трудного места любимой игры. По большей части, именно так и происходит.

За строительство нашего зада... кхм, зоопарка взялась немало известная девелоперская компания **Toys for Bob**. Компания эта выпускает игры как для консолей марки Sony PlayStation, так и для ПК. К слову, эта компания разработала такие замечательные хиты древности, как Star Control и Star Control 2 (ара, когда деревья были выше и шумяпачики толще ☺). Но наша история не об этом...

Когда права на издание отчета у камрада Маньяка выпрошены, отступать уже некуда. Два бравых новоспеченных агента, Трэппер и К.Е.Регис заходят в уже... кхм, зоопарк. Перед нами стандартная заставка издателя — **Activision**. Затем красивая до безобразия заставка компании ТВБ. Видимо, крутящиеся на черном фоне под странноватую музыку фигурки и повторяющаяся фраза «Toys For BOB» должны заранее предупредить нас, что игра детская ☺. Выбираем один из четырех слотов подменю *Новая игра* для начала процесса.

Предупреждаю сразу, что мультфильм я не смотрел (вспомните статью про «Полярный экспресс» и не ругайтесь. Значит, Талеру можно, а мне нельзя ☹). Поэтому кое-что для меня осталось недопонятным. Например, начальный ролик. У меня возникло подозрение, что кадры с бегущей по степи зеброй и тихо гонящимся за ним львом (! ☹ — *Прим. К.Е.Региса*.) вырезаны напрямую из мультфильма. Но это — единственный момент игры, сделанный не на ее движке.

Игра делится на несколько подсюжетов с участием разных персонажей. Под наше управление дается зебра, лев, жираф, бегемотик (ну почему девушка с таким приятным голосом должна быть именно бегемотом ☹?) и армия пингвинов. Всего одиннадцать эпизодов игры делится на несколько квестовых заданий, выполнение каждого из которых приносит массу удовольствия. Истинно детские задания по прыганию через кольца, собиранию карточек и лезанию по выступам (а вы когда-нибудь видели зебру, повисшую над пропастью на копытцах передних ног ☹?) сменяются убеганием от машин и ездой верхом на автобусах (ну чем не GTA?), доставкой пчел к цветам и... настоящим стелсом с целью выбраться из зоопарка, не попавшись под свет фонарика охранников! А за каждый эпизод персонажу дают новую команду.



Сюжет игры прямолинейнее как дорога, по сторонам которой пролетает непродыхимый воздух ☹. Но ведь тем лучше, ибо в противном случае бедный ребенок может запутаться в паутине сюжета! Но линейность сюжета окутается сложностью заданий. Веселые, интересные квестовые задания иногда требуют пораскинуть мозгами для их выполнения. Хорошо хоть, что игра доверку наполнена подсказками, способными несколько облегчить игровой процесс.

Графическое исполнение игры выполнено в духе... мультфильма. В духе компьютерного мультфильма, передавая всю его красоту и мюлогиполитимность. Текстуры плотные, полигонов много, а ребенку это как-то все равно. Но нам-то, бравым агентам ДЗВР, не должно быть все равно! Задание ценится за то что Правильно, за дизайн. Даже если это зоопарк, он все равно должен быть похож на джунгли ☹. Локации в игре прорисованы с любовью и уважением к своему делу, мимика персонажей не вызывает сомнений в том, что они — живые. Модельки машин в городе и шумшан... простите, лемууров в джунглях одинаково красивы, однообразия среди живности тоже не наблюдается. Анимация довольно мультяшная, как это и должно быть. Яркие цвета и плотные тени отчетливо контрастируют друг с другом. Да, именно тени, а не размытые кружочки под ногами. Тени в «Мадагаскаре» прорисованы намного лучше, чем в большинстве других детских игр. А следы от животных остаются везде, даже на воде ☹.

Вот так, плавно перейдя на минусы, обращаю внимание на немного кривоватую физику. Бочка, которую лгитнула копком зебра, обязательно полетит в сторону охранника. Затем и охранник, и бочка почти мгновенно исчезнут. Если персонаж стоит под навесом, то тень от него упадет и ему под ноги, и на навес. Однако этим и ограничиваются все досадные мелочи игры. Но есть еще одна крупная досадность. Или досадная крупность?.. В общем, субтитров в игре нет. Поэтому ребенку придется наслаждаться английской речью персонажей и пытаться их понять.

Звук в игре хороший. Озвучено все, вплоть до шелеста листьев. Музыка не запоминающаяся, но добавляет игре атмосферности. По крайней мере, не вызывает желания переключить на свой любимый плейлист.

Вывод у меня один. Игра стоит того, чтобы пройти ее. Более того, ее **необходимо** пройти всем, кто сейчас сидит заведением военных действий в какой-нибудь стратегии или выполняет сверхгеройские суперзадания в кровавом шутере, или режет и отстреливает из лука рыжих гномов и каменных огов в какой-нибудь классической РПГ. «Мадагаскар» — игра, в которой нет места насилию и крови, порнографии и нецензурной лексики. «Мадагаскар» — настоящая семейная игра для человека любого возраста.

Комментарий пессимиста (К.Е.Региса)

У х ты, во как завернул ☹! И почему я не могу присоединиться к этой трогательной речи о продвигании детских игр в массы? Вероятно, потому, что я больше не ребенок (даже в душе ☹) — зато я постараюсь оценить игру объективно. Для начала хочу сказать, что, ИМХО, «Мадагаскар» действительно неплохая игра, однако на протяжении первых миссий ей прерасно удается это скрывать.

В особенно идиотском обличии игра предстает перед теми, кто, подобно нам с Трэппером, мультфильма не видел. Какие-то звери, зоопарк, дурацкие задания, волшебные карточки (это что, клон «Гарри Поттера»?)... Затем следует весьма коряво сделанный уровень, повествующий о побеге из зоопарка зебры Марти, и лишь спустя еще пару уровней начинаешь, наконец, понемногу въезжать в безбашенную атмосферу игры. (Эстонец! — Прим. моего домашнего шумпанчика ☹.) Особенно удался девелопером встроенные мини-игры. (Космическая аркада рулит!)

Теперь, вероятно, неплохо было бы сообщить вам о звуке, графике, физике и геймплее. Ну что ж, обо всем по порядку.

Графика в игре максимально приближена к мультфильмовой. И, тем не менее, выглядит устаревшей. О количестве полигонов я вообще молчу. Хотя сами модели персонажей смотрятся довольно качественно.

Звук сам по себе достаточно неплох. Озвучено буквально все. О музыке ничего определенного сказать не смогу, поскольку играл под Skinbath и «Гражданскую Оборону». Мне понравилось ☹. Хотя что то подсказывает мне, что шестнадцать композиций к игре в формате RWS, лежащие в папке Music, и есть музыка ☹. Также в меню зву-

ка можно включать/выключать некий неопределенный параметр под названием *вибрация*, хотя на что он влияет, мы так и не поняли.

Физика. Ее нет. Все взаимодействия с активными предметами заранее проскриптованы, а сами предметы, как правило, исчезают после использования. В принципе, неприятно даже не то, что мусорное ведро, которое вы только что шули, летит по совершенно фантастической траектории специально для того, чтобы приземлиться на голову охраннику, а то, что если вам каким-то чудом удалось размахнуться, то, совершив пару кругов, ведро вернется назад ☹.

Геймплей. Он есть, а начиная с третьего уровня даже вполне съедобен.

Мультитейлер. Чего нет, того нет. А жаль, наличие толкового мультитейлера превратило бы игру в безоговорочный хит.

Хиты.

1. Игра плохо относится к сейвам, принесенным с другого компьютера. Она загружает их, но потом отказывается писать на этот слот.

2. Если у вас тоже болит голова от идиотского жужжания на заднем плане, то придется вырубить весь звук десиком.

3. Если игра сразу начала тормозить, попробуйте отключить интервено мыши в опциях.

4. Похоже, в «Мадагаскаре» нет чит-кодов. Обидно, правда ☹.

На этой пессимистической (ага, я же пессимист ☹) ноте давайте плавно перейдем к выводу, иначе статья не влезет в



приготовленную для нее двухполосную рамку и тогда злой дя-литредатор вырежет (ну зачем же обязательно вырежет? И почему непременно злой? Главное, что сказала, что именно дя-лит ☹ — Прим. лит.ред.) из нее весь забавный флуд. Итак...

Вывод К.Е.Региса

Ч то? Третий день ищете только в «Мадагаскаре»? Да вы ФАНАТЫ! ☹ d@yLight

Итак, что мы имеем? Достаточно качественный продукт по мотивам мультфильма. Графика порядком устарела, хотя по-прежнему выглядит достаточно симпатично. Системные требования порядком завышены, но все же надеюсь, что у вас пойдет. Камера не слишком удобная, однако к этому быстро привыкаешь. Короче, средний класс. Игра найдет своих фанатов (хотя бы в лице Трэппера ☹).

Вердикт: фанатам мультфильма и тем, кто в душе все еще ребенок, — играть обязательно. Матерым хардкорным ветеранам игрового движения — по желанию.

* * *

И в завершение хотелось бы передать привет Днепропетровскому Mikoportal-community, в частности Дюю, Некру, Богдану и Эксперту, а также ровелекам из «Козацкого Відродження!»

Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Stepa

bariton@poisk.lg.ua

Разработчик/издатель: Webzek
Жанр: onLine hack'n'slash

ДЗВР жил своей жизнью, а Игроград умирал своей смертью. Бывший когда-то знаменитой Столицей Игр, Игроград превратился в небольшой провинциальный городок с единственной достопримечательностью — покосившимся зданием ДЗВР. ДЗВР, в свою очередь, обладало удивительным качеством — способностью из самой выпрошенной ситуации выкрутиться с наибольшими потерями. Казалось бы, голограмма Ранда работала исправно, Кертис с Глюком активно распространяли рекламные листовки («Позвони прямо сейчас и получи 20% скидки и стильную кепку с логотипом»). Но... Только ленивый кадет-первокурсник не знал, как выключить голограмму, и как выглядеть под ней злой и не выпавший Кертис. Зато во всем этом был один огромный плюс — можно было безобязанно выбивать ногой дверь в кабинет.

Впрочем, Степа следовал устоявшимся стереотипам. Он вежливо постучал и открыл дверь посохом. Вообще, сам Степа выглядел как-то странно и слитком, тм, магично для Паладина — из-под блестящих золотистых доспехов так и перламана или как там это еще называется... Однако это не мешало Степе заметить выключенный голопроектор и реального телесного Кертиса за столом.

— Доброе утро, страна! — возопил Степа. — Кертис, я тут по твоим стопам решил пойти. Магом стать!

— Ну, допустим, — Кертис поставил печатать на какой-то бумажке. — А я тут причем?

— Ну, так я ж просто так Магом стать не могу. Надо ж прокачаться, имидж сменить... тыры-пыры... плоскогубцы...

— Ну, допустим, — Кертис поставил печатать на другой бумажке. — А я тут причем?

— Ну, так в общем я пошел качаться через портал в Давиас.

— Ну, допуссе... — рука с печатью приостановилась. — Давиас? Это где? — Кертис поставил печатать на третьей бумажке и достал командировочный лист Степы.

— Давиас — это в «МУ», — осторожно заметил Степа

— Му-Му, что ли? Ладио, не суть важно, — Кертис вписал что-то в командировочный лист. — Дуй, качайся, приятного отдыха. Если отчет будет весить меньше двадцати килограммов чистой бумаги — пейни на себя. Все уровни обратно сниму и заклинаю отбурю. Намек ясен?

Степы в выключите уже не было, а в воздухе висел свежий запах Oz0n'a, давая понять, что Степа ушел через Шушпартал.

Ой, заграй ми, музиченьку

Утак, вначале было Слово. И Слово это — «Регистрация». Вообще, у МУ множество серверов, начиная с Самого Известного Официального Сервера (<http://www.muonline.com>) и заканчивая захудалым пиратским сервером... (ловит предупреждающий взгляд лигрела.) Молчу-молчу.

А регистрироваться надо, чтобы поиграть. И именно поэтому я сразу прошу уважаемых господ будущих игроков определиться, на каком сервере они будут это делать. Для каждого сервера нужно качать мегову тучу патчей/лаунчеров, а в некоторых случаях даже и клиентов. В дальнейшем будем рассматривать игру на примере «Эклипсы», самого известного в Хохляндии сервера. Кладите пациента на операционный стол Кертиса. А пока пациента везут к операционному столу, благо этот самый стол от него в двухстах километрах, я продолжу записывать историю болезни.

На тім боці, при потоці

Степа летел по Шушпарталу на скорости помельше световой, но побольше несусветной. Что-то в конструкции гигантского туннеля между мирами было не так. «Дризигт бы разобрался», — подумал Степа... И тут Шушпартал раскрылся прямо в огромную толпу агентов и кадетов ДЗВР. Будущий Маг с большой буквы нарушил основной пункт техники безопасности пользования Шушпарталом — не думать о посторонних людях и местах. Степа осмотрелся и тяжело вздохнул — Шушпартал правильно среагировал на мысли недоучки и выбросил его прямо к Дризигту.

— Гутен морген, мальчишки... Гутен морген, девочки, — добавлял Степа, заметив в общей толпе Рюнег и Рыжую Бестию. — И особенно здравствуй, родной Шушпанстер, за великодушную, надежную и простую в обращении технику. — Степа метнул пламенный взгляд на Оз0на. Оз0н скептически хмыкнул:

— А что техника! С кривыми руками ты и на велосипеде заблудился, — Оз0н развел руки и исчез в Портале Шушпанчика. Дризигт покосился на Степу и поинтересовался:

— А куда ты ж такой расфранченный идешь?

— Да вот, представь себе, олялди подхолодный напел. МУ называется. Слышад? А, не важно, — Степа махнул рукой, а Дризигт вздрогнул. — Ты прикинь, почти что «Диабла», только честнее Дэ-Дэ-Дэ, три класса и мегова гора левелов. Левелы — ну просто мусор какой-то! Ты часто видишь магов 168 уровня? Я — так постоянно,



и они еще ламерами непрокачанными считаются. И деньги не на что тратить, ибо в магазинах купить что-то нормальное нереально, надо только за монстрами бегать, и желательно с чем-нибудь тяжелым...

Дризит вздохнул. Он понял, что это начало.

Є у кожного з нас в серці мрія своя...

Итак, господа, «МУ» представляет собой супер-мега-онлайн... Диаблу ©. Так что стиль игры соответственный. Это классическая онлайн-игра РПГ, единственная и неповторимая цель которой — прокачка. Теперь посчитайте, сколько тысяч таких РПГ ежедневно штампуются, рекламируются и исчезают, и задайте резонный вопрос: «А в чем же разница?..» Але різниця є. І це не тільки ціна. Но! Я не собираюсь сравнивать «МУ» с другими онлайн-играми, по той основной и простой причине, что я онлайн не сильно жажду. Я просто опишу вам «МУ», а вы решаете — есть в «МУ» что-нибудь заслуживающее уважения или нет. Я не буду бубнить безродную песню о страданиях, так что просто... Поехали ©.

Как театр начинается с вешалки, а компьютер с UPS'а, так и РПГ начинается с генерации персонажа. И «Диаблу» вместе с «МУ» не стало исключением. Встречайте — три обычных класса и один бонус-класс.

Класс номер раз — **Dark Knight (DK)**. Это воин. Воин — он и в «МУ» воин. Носит самые тяжелые доспехи, рубится самым тяжелым оружием, метод решения проблем — силовой. Отрицательная черта класса — очень медленная прокачка, особенно по достижении высоких уровней. Приоритетным показателем Темного Рыцаря является сила, чтобы таскать на себе нормальное оружие и нормальные бранны. Положительно характеризуют воина его боевые навыки, благодаря которым воин 300 уровня может в поединке один на один победить мага 350 уровня. Кто хочет играть настоящим танком — медленным, бронированным и МОЦНЫМ — выбирайте Рыцаря.

Класс номер два — **Dark Wizard (DW)**. Это умный, но слабый Маг с седыми волосами и мудростью во взоре ©. Приоритетные показатели — энергия, чтобы учить заклинания, и сила, чтобы таскать мощные посохи, увеличивающие магический урон. Маг качается быстрее не в пример воину, но и быть слабее. В ближний бой чародею вообще лучше не соваться — вырубят за милую душу, и даже посох +11 не поможет. Оружие мага — заклинания. Наш выбор!

Класс номер три — **Elf**. Это эльфийка, превосходно владеющая стрелковым оружием. Даже больше того, это единственный персонаж, владеющий стрелковым оружием. Приоритетные показатели — сила и ловкость, чтобы точнее стрелять, быстрее бегать и таскать навороченные арбалеты с лазерными приколами, оптикой и микроволновой печкой ©. Эльфы бегут и бьют быстрее всех, а на высоких уровнях по силе удара могут конкурировать с воинами. Это не считая того, что эльфы специализируются на магии призыва, которую активно используют благодаря волшебным камням. Эльф — относительно универсальный класс, так что играть им могут те, кто хочет как бы и чуть-чуть воином, и чуть-чуть магом... Да свехт того и лунчиком. В общем, тоже хорошая вещь.

И наконец, последний бонус-класс **Magic Gladiator (MG)**. Создаешь такого персонажа можно только после того как основной персонаж прокачается до 220 уровня. Гладдиатор — это ядерная смесь мага и воина, он может и мечом помахать, и заклинанием долбануть, не считая уникальных вещей и навыков, доступных только ему. Также Гладдиатор получает за один уровень не пять level point'ов, а семь. Но... Гладдиатора тоже придется качать только в одном направлении. Можно, конечно, чуть-чуть развить мага, а чуть-чуть — воина, но вы же сами понимаете, что это будет слабый воин и плохой маг. Но Гладдиатор и так терминатор еще тот, так что качайтесь, господа, качайтесь, и будет вам счастье...

За весною літо, за зірками вітер...

Степа, Дризит и пестрая толпа кадетов ДЗВР двинулись по направлению к зданию «МУ». Степа молот языком, не переставая:

— Ну так вот, он мне и говорит: «Если отчет будет меньше, чем на три тонны — тупой бензопилой убью, закопаю на три тысячи метров без права на распулн сроком на пять тысяч лет...»

Умница Дризит, привыкший к подобному трепу, все делал на двадцать, и выходило примерно то, что на самом деле сказал Кертин. Потом Дризиту надоело сочувственно кивать и он поинтересовался:

— А фиг в той «МУ» интересного? «Диабла» ведь! Тупо качаешься и... и дальше тупо качаешься. И зачем ты это желтое-переливающееся на себя надецпал?

— Нет, Дризит, ничего ты в качаке не понимаешь! Это желтое-переливающееся — это броня Сфинкса +11, круче нее только... только любая другая броня +11. Она маговская.

— Хы. Так ты ж вроде Паладином был, — хихикнул Дризит.

— Да, — оскорблено стал в величественную позу Степа. — Я им и остаюсь. Я специально магом стал, чтобы быстрее прокачаться до 220 уровня и пойти в местные Паладины — Гладдиаторы называются.

— Так это не отменяет зазудства глупой прокачки.



— А качаться там ВЕСЕЛО. Я вот тебе про города и монстров рассказывал? Или про Кровавую Башню и Кетку Демонов?

— Эммм... — Дризит понял, что влип, но отступать было некуда. — Не рассказывал, — за годы знакомства с паладином Дризит успел понять, что врать Степе — только продлевать мучение. — Ха, — Степа вскинулся. — Не рассказывал? Ну так и слушай теперь!

Будуть дикі танці...

Как метод Веселой Прокачки в «МУ» применяется Клетка Демонов и Кровавая Башня. Давайте обо всем по порядку. **Кровавая Башня** aka **Blood Castle** aka **BC** — очень веселая... свалка оравой. Задание веселой свалки — пройти через три моста с кучей монстров, рвануть саркофаг с мечом, вернуться обратно... И уложиться при этом в пятнадцать минут. По завершении получаете огромную гору экспы, а то, что успели цапнуть по ходу — ваше. Кроме того, что это весело, это еще и очень быстрая прокачка... Или быстрая смерть, если идти туда одному. В «КБ» лучше всего идти в составе партии — лучше получить долю от экспы, чем ноль. Башню лучше всего посещать после пятидесятиго уровня, нормально одетым и в компании прокачанных «дедов». В принципе, можно и без «дедов», если по тарифу 1 «дед» = 3 игрока ©.

Клетка Демонов aka **Devil Square** aka **DS** — это Crimsonland по-диавольски. В принципе, можно и в одиночку пройти... Но очень сложно. Суть квеста очень проста. Вы стоите в центре площади, а на вас со всех сторон валат орды, толпы, батальоны, коды монстров. Цель — перебить всех. По окончании, в принципе, тоже дадут опыт, но после всего происшедшего massacre вы уже этого не заметите ©.

И эти два безобразия имеют честь называться «квестами», потому как они имеют Цель. О Цели DS я уже говорил, а цель ВС — вернуть ангелу-вестнику его меч, лежащий в саркофаге.

Чтобы попасть в Кровавую Башню, нужен билет — *Накидка Невидимости*, которая делается из *Кровавого Клыка* и *Свитка Архангела*. Для Клетки Демонов билет другой, и делается он из *Дьявольского Ключа* и *Хаоса*. И еще оба билета можно просто и элементарно купить за зены (местную валюту) насущные. Как видите, это очень просто и... для кого интересно, для кого нет ☺

Скажи це сонцю, скажи це вітру...

Так вот, все очень просто, и лично мне это нравится, — развалился соловьем Степа, не замечая мученического выражения лица Дриззита. — Ты даже не представляешь, насколько весело скрестить из-под носа у сопатрийца Камень Хаоса.

— Скрысите? — отсутствующе спросил Дриззит.

— Ой, та кому тот камень нужен. Там кто первый успел, что цапнуть — тот и цапнул. В условиях тотального изобилия шмоток никто даже не смотрит, что берет. Это ж как Маньяк с лопатой или Талер с его музой — одна и навеки.

— Кстати, о Маньяках, — встрепенулся Дриззит. — Маньяк должен быть еще две остановки назад присоединиться.

— Да я уже три остановки назад подскочил, — сзади раздался дружный хохот всей толпы. — Да только Сте-

тоже желать лучшего не оставляет и защищает вполне реально, начиная с простейшей и дешевой *Войлочной (Pad Armor)* и заканчивая *Grand Soul Armor* и *Storm Armor*. Заканчивая же в «МУ» столько, что они на экран не всегда влезают, так что их и описывать бессмысленно. Достаточно сказать что они, увы, достаточно однообразны и различаются только уровнем, требуемой энергией и количеством потребляемой маны.

Воннаи в «МУ» раздолье, брони и оружия на них — хоть залезь. Мечи, топоры, булавы, копья, алебарды так и прут из всех щелей, знай только копи Силу и зены. Различаются между собой они не только требуемой силой и уроном, но еще и скоростью удара. Увы, мечи в этой жестокой конкуренции безнадежно проигрывают булавам, которые и бьют сильнее, и машется ими чаще. Разнообразных сетов (комплектов брони) на воинов столько, что и считать бессмысленно — пальцев на руках точно не хватит ☺.

Но и эльфов тоже не ущемляли в правах. Тонкая и легкая броня компенсируется мощными арбалетами и луками, с которыми эльфы могут конкурировать по мощи с воинами. Кроме того, эльфы владеют *орбами*, с помощью которых они могут призывать всяких зверюг, от старых добрых гоблинов до шестипалых восьминогих идей Спидберга.

А теперь главный хит сезона — вещи элементарно улучшаются Bless айи, которые, в севе сказанного, являются традиционной валютой в торговле с другими игроками. То есть *Legendary Staff +11*, набрав достаточно блевсов, можно превратить, например, в *Legendary Staff +11 +16*, увеличив этим его мощность больше чем в два раза! Такая же ситуация сложилась и с броней. Главное не забывать, что деньги нужны, чтобы их тратить, а блевсы — чтобы их использовать.

Но не стоит думать, что купив лучший сет в игре, вы можете безнаказанно бить Золотых Драконов и всяких тому подобных монстров. В игре есть множество монстров, которые убиваются только с несколькими ресетами за плечами. Что такое ресет? Просто, как три копейки. По достижении 350-го уровня нужно положить все вещи в банк и уйти на пару часиков. Зайдете обратно чаром нулевого уровня, но с кучей левел пинтов. Количество левел-пинтов увеличивается с каждым новым ресетом, так что ресета после третьего можно считать себя почетным дэмбелем «МУ», потому что если у вас хватит терпения дойти хотя бы до первого ресета — снимаю перед вами шляпу.

Де знайти джерело, щоб спитати вогня...

Степа заканчивал писать отчет под совместную диктовку Дриззита и Маньяка. Маньяк напоминал ему то, о чем Степа говорил по делу, а Дриззит — не по делу. Потом Дриззит и Маньяк переглянулись и замолчали. Степа начал строчить вывод.

«Итак, в проект под кодовым названием «МУ» играть не только можно, в него играть СТОИТ, если выполняется любое из следующих условий. 1) Вам не во что больше играть. 2) Вам нравятся онлайн-игры. 3) Вам нравится Diablo. 4) Вам хочется непонятной и веселой игры. 5) Вы внимательно читали то, что писал я. Засим разрешите откланяться, ибо до 220 уровня мне все-таки надо докачаться, чтобы создать MG». И, главное, помните — ТАЛЕРА СЛУШАЮТ ДЕТИ ☺.

Благодарности

Дмитрию Драчу aka ANIMORF'y, без которого эта статья не была бы написана никогда, поскольку именно Дмитрий дал автору всего этого бреда диск с МУ и объяснил что тут к чему ☺.

Вячеславу Дятлову aka Tauren'y за наглядный пример того, куда вымощена дорога благими намерениями, а также за искренние попытки помочь в прокачке. Как показал Tauren, на прокачанного мага надежды, но и сам к берегу подгребай...

Алексее Дипову aka Drizlit'y за моральную поддержку, многочисленную, но местами справедливую критику и советы по написанию этой статьи.

Руслан Лыжичко за песни, слова которых были использованы в заголовках всего этого бреда. С уважением от фанатов из Луганска ☺.

Воля — то єдина моя зброя

Вернеец и оружейная в МУ под стать друг другу, так что на каждого паука-переростка есть свой перетапок.

Оружие мага, как ни парадоксально, — заклинания. Хотя при случае маг и посохом валять может, но не сильно. Посохи мага нужны ровню посопьям, поскольку они смотрятся красиво и прибавляют магический урон. Посохов в «МУ» великое множество, начиная с *Посоха Чепена (Skull Staff)* и заканчивая великим и могучим *Kundun Staff* (сами переводите ☺). Броня у мага



Разработчик: Naemimont Games

Издатель: Black Bean Games

Жанр: RTS

Системные требования:

✓ минимальные: 1,1 ГГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб

видео:

✓ рекомендуемые: 1,7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб

видео

Георгий САНДУЛ aka Жорик

RISE KINGDOMS

* * *

Что такое фэнтези? Сейчас достаточно сложно ответить на этот вопрос парой-тройкой слов. Фэнтези уже давно перестало быть всего лишь одним из самых популярных жанров развлекательной литературы. С недавнего времени (а именно, с конца восьмидесятых — начала девяностых) мы привыкли к тому, что на наших винтах прочно закрепились игры фэнтезийной направленности, а в рекламе то и дело слышишь объявление о премьере очередного фэнтези-блокбастера. Здесь возникает логичный вопрос: почему же странные миры, населенные всецелой непривычной для людей, которые воспринимались на «Незнайке» и «Винни-Пухе», нечистью пользуются такой популярностью у населения? Вероятно, потому, что окунувшись в атмосферу одного из таких миров, вы можете почувствовать себя действительно свободным. Также, фантастические миры, как правило, двуличны — здесь нет полутонов и коварных интриг — здесь все просто: вот оно — добро, а там, за высокими черными горами — распадник абсолютного зла. Вероятно, именно свободой, полетом фантазии и почти что детским разделением мира на «светлых» и «темных» привлекало нас фэнтези-миры.

Но, как мы знаем, самым действенным способом окунуться в ту или иную фантастическую вселенную являются компьютерные игры. И сегодня мы с вами получим еще одну подобную игру, так что не будем долго тупить, а лучше поспришествуем новое детище парней с болгарского побережья Черного моря — стратегию **Rising Kingdoms**.

Разборки в мире фэнтези

Ну вот, игра уже установлена и запущена. И, кто бы мог подумать, первое что возникает при знакомстве с игрой — это ощущение некоего deja-vu, а именно: игра с первых минут вызывает в нашей памяти воспоминания о серии **Cellic Kings: Rage of War** и **Punic Wars**, которые разрабатывались теми же парнями из болгарской компании **Naemimont Games**. Но обо всем по порядку.

Начать, пожалуй, надо с сюжета — он здесь особой оригинальностью не блещет: жила да была некая сказочная мир Эквиана, который населяли боги-создатели. Жила этот мир, в принципе, не так уж и плохо, но в один прекрасный день что-то заставило богов покинуть его. И тут, как и водится, начались бесконечные кровопролитные войны, эпидемии и прочие радости фэнтезийного мира. Постепенно мир стал целиком погружаться в хаос... Вот примерно с этого места мы и вступаем в игру.

На выбор нам предоставляют кампанию, сценарии, сетевую игру (как по LAN, так и по Internet), а также приятный редактор. Играть же мы сможем как **три расы**, а именно: людей, «лесников» и «темных» aka дарклингов. Как и водится, люди в игре самые сба-

лансированные и предпочитают тактику «от обороны». Они располагают несколькими стандартными строениями вроде ратуши, казарм и т.д. В плане юнитов особого разнообразия тоже не наблюдается — здесь есть копейщики, мечники, лучники, палadini, маги и прочие. Далее разберем «лесников» — это некая пометь гоблинов и человекообразных обезьян. Знания у данного народа отличаются от человеческих, по большому счету, всего лишь дизайном. А вот юниты «лесников» — это не просто люди, на которых одели новую спайтовую маску. Здесь вы встретите мастера волков, оборотня, рейнджера, а также «Корявого». А вот демонические дарклинги появились из огня и магии, что наложило отпечаток на их быт. Знания у них в большинстве своем стандартные, а вот юниты в лице всесильных темных магов, апостолов смерти, наседников смерти и фанатиков смотрятся вполне прилично. Также каждая раса имеет своих **четырёх героев**, которых можно призывать в процессе игры. Все они обладают отличиями друг от друга скиллами, нечеловеческой мощью, а также умеют носить разные вещи. Вот вам хоть и незначительные, но RPG-элементы. Также есть и **пять побочных неигровых рас**: эльфы, тролли, тени, ковенчики и драконы. Но и за них можно сразиться в случае захвата их поселения.

Ресурсы в игре 3 типа, а именно: **золото** (куда ж без него?), **кристаллы** (аналог маны), а также **слава**, которая начисляется за убитых врагов и выдающиеся достижения на ниве захвата чужих территорий.

Теперь о графике. Если приглядеться, то можно увидеть тот же спайтовый движок «Кельтских королей», который резко пахал на наших машинах 2-3 года назад. Конечно, его довели до ума и теперь он смотрится пристойно (редко когда можно увидеть настолько красивую картинку в играх на подобном движке), но все-таки старовато для своего времени. Музыка в игре весьма неплоха, а главное — не грузит игрока. Приятный и удобный интерфейс всем своим видом напоминает... правильно — «Кельтских королей». Даже система безаварийных диалогов в «Восходящих королевствах» напоминает предыдущее детище **Naemimont Games**.

Ну вот вроде бы все и разобрали, теперь плавно переходим к заключению.

Вывод

После разбора всех аспектов игры хочется сказать, что, даже несмотря на устаревшую графику, зашитами сюжет и нежелание разработчиков отходить от концепции своей предыдущей игры, этот проект оказался достаточно интересным и увлекательным. Так что если вам выпадет возможность поиграть в «Rising Kingdoms» — не пренебрегайте ею: вы получите хоть и не гигантскую, но все-таки достаточную дозу позитивных эмоций.



ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Снова в строю

Планы и кланы

Ну вот, только пожаловался на недостаток писем, сразу тук-тук в дверь. Кто там? Да почтальон Печкин, принес мешок писем и попытку с динамитом для нашего мальчишка. Но динамит он мне не отдал, так как у меня документов нету, ну и не нужно. У нас самих этого динамиту, хоть сапоги вместо гуталина им смазывать.

Впрочем, о письмах мы поговорим чуть позже, а пока, как и было обещано, речь пойдет о планах и кланах. Нет, о том, как мы планируем провести отпуск, тоже говорить сейчас не станем, это отдельная тема.

Начнем с неприятного, а именно с **MikPortal'a**. Если вы его частый гость, то могли заметить, что последнее время он не работал. Естественно, камрады сразу начали выражать свое беспокойство, так что не то пояснить, в чем дело, кто виноват и кого бить, я не могу. Поясню — все дело в нашем хостере, лучший хостер из всех возможных в Украине. Это у хостера на сайте написано, что они лучшие в Украине, и название соответственное — HostPro. Типа, выбор профессионалов. Ну, если смотреть по ценам, все выглядит неплохо, более того, когда наш Портал лежал на сервере, физически находясь в далеком Забугорье-Лукоморье, все было, в принципе, нормально, вот только тем, у кого украинский трафик бесплатный, а Лукоморный — дорогой, было не очень удобно. В результате, Любимая Администрация Портала попросила хостера перевести нас на Украинский сервер... и началось. Постоянные падения, долгая загрузка, а потом нас вообще начали отключать, мотивируя это тем, что наш форум очень грузит сервер. Просто жуть, как грузит. А почему раньше не грузил? Да, наверно, потому, что в Забугорье машинки мощные были, или люди менее жадные — если предел для сервера, скажем, пятьдесят веб-проектов среднего уровня, то у буржуинок ил будет пятьдесят. Зато в нашем Зазеркалье и сто поместят. А проблемы пользователей, как говорится, шерифа не кончатся.

В общем, пораскинув мозгами, мы решили менять хостера. Только на кого? Как выгадать kota из мешка, в котором есть только змея? Да еще, чтобы полученный кот оказался любимого цвета и размера? Умные люди уже подсказывают — поставить свой сервер. Не виртуальный, а самый что ни на есть физический. Идея хороша, но дорого выходит. Вот и возникла у нашей Любимой Администрации идея подешевле: поместить Портал на физический сервер, на котором стоит Иггортгад. Что из этого получится, увидим, но, надеемся, что хуже не будет, ибо уже некуда. И да, будем копить денег на апгрейд этого сервера — улучшать легче, чем делать с нуля.

Также вот пироги. Что еще добавить? Ну, только то, что я очень надеюсь — в тот момент, когда вы читаете данный «Автоответчик», наш Портал уже снова доступен. Кстати, проверьте. Напомню — www.mikportal.org/forum.

Продолжим? Конечно. Кажется, я что-то там о кланах упоминал, да? Точно. Упоминал. Теперь поясню, о чем идет речь. Если вы помните, ваш покорный слуга является противником онлайн-выхит. Давним и непримиримым. Точнее, не то чтобы противником, просто я в них не играю. Времени не хватает. Но недавно решил я сделать исключение. Как минимум, чтобы понять, что людям так нравится в этих играх, и начал играть в **Lineage II**. Не скажу, что я понял, что в этих играх крутого, но мы задумали создать клан. Ил, вполне понятно, клану нужны бойцы. Так что, если вы еще не играете в Lineage II, то велком к нам. Естественно, играть нужно на том же сервере, где играем мы, а адрес его я не

дам. Ибо адрес — это реклама, а за нее платить нужно ☹. Но мы планируем открыть на **MikPortal'a** (проверьте еще, может, работает?) подфорум нашего клана. Там и адрес сервака будет, и ссылки полезные и много другого-прочего. Сразу хочется заметить, что клану очень нужны всякие *Shillien Oracle* и прочие хилеры. Финансовая поддержка и помощь в прокачке гарантируются. Ну и от крафтеров мы не откажемся. Подробности на форуме, напомним, www.mikportal.org/forum. Да, если вас мучит вопрос, а стоит ли вообще играть в Lineage, отвечаем — стоит.

А ты поддержал свой МИК в мире Lineage?

Ну вот, собственно, со вступлением покончено (вскрик, хрип и грохот падающего Вступления), переходим к основной части банкета. Эй, только не дайте ему удрать!

Писем мешок

Итак, посмотрим, что нам пишут камрады, и начнем мы посмотреть с камрада **Doctor'a Watson'a**:

Привет, Doctor!

Хай, беднолицуый камрад!

После Твоего «Автоответчика» в № 188 решил сразу написать. Надо ведь поддержать поток писем, а то, не ровен час, акриетесь такую клевою рубрику.

Да, мы такие. Ломать не строить.

Во-первых, как и большинство камрадов, высказжусь, что лучше, чем МИК, в украинской gate-журналистике нет! В подтверждение этого моя скромная персона 3 года выписывает ваш журнал и, главное, я умудрился выиграть MP3-плеер, за что Вам огромное спасибо.

Всегда пожелаю. А нам вот не верят, что мы отдаем призы простым смертным, говорят, у Кертиса эти плееры, что динамит, а за квартиру утыкана чужими призами. Не правда. У меня только колонок много было. И то не очень, так, на пять домашних кинотеатров ☹.

Во-вторых, спасибо за наконец-то убранные прайсы и рубрику про фильмы. Надого ли?

Ну, это не постоянная рубрика. Пока. А надого ли — не знаю. От рекламистов зависит. Хотя, в том виде, в котором она есть, мне данная рубрика не нравится. Совсем.

И, в-третьих, главное. В этом же 188 номере камрад Но! поднял вопрос «Уюлка Мохнорыла». Я лично «за» (правда, как на это посмотрит ваша редакция и сам виновник торжества?).

Ну, предлагаю, взять веревку попрочнее, да и повесить Мохнорыла в утлу. Тогда и посмотрим. Ну и спросим, как ему на нас смотрятся.

А насчет того, что писать в этой рубрике, то вариантов множество.

Например, описание приколов, «пасхальных яиц» и т.п. в играх. Получалась бы довольно занятная рубрика. Не нравится?

Почему не нравится? Нравится. Мне. А вот Талеру... Не знаю. Это столько ковыряться нужно в играх ☹.

Пожалуйста, другой вариант — обзоры старых добрых хитов, которые пока не попадают в «Музей» (время не подошло), но уже завоевали сердца геймеров или сравнения, как у нас, камрадов, принят: HL2 vs DOOM3; фэнтези vs кибер-панк; аркадные гонки vs реальные авто-симуляторы и пр. Хотя этот вариант мне самому не нравится, потому что несет очень много субъективизма.

Насчет первого варианта — у нас ведь есть «архив», как раз для таких игр. Насчет второго, действительно, субъективизм пол-

ный. Лучше уж сравнивать фигуру вампириш Рейн с фигурой археологички Крофт ☹. А впрочем, на такие вечные темы можно порассуждать и в «Автоответчике» — прошу пана да гляжки.

Третьим вариантом рубрики будет рубрика сродни той, которую вы когда-то, по-моему, Davert, а именно «Кузница»+«Университет». Т.е. рубрика описания редакторов лучших игр. Например, редактор к FarCry, «В тылу врага» и др., а также помощь при настройке игры и т.п.

А для подобной рубрики нужен не человек, умеющий писать весело, а специалист. Прием толковый. Сомневаюсь, что у нас, в редакции подобный найдется. И уж к Мохнорылу эта рубрика точно имеет совсем отдаленное отношение. С тем же успехом можно попросить, чтобы он писал «железные» статьи. Будет, как минимум, смешно.

Ну и наконец, мой любимый вариант — обзоры модов. Именно модов, а не аддонов. Почему? Я думаю, все знают, что редко-моду суждено стать полноценным аддоном, как «Серп и молот» или Jaz2 WildFire. Но ведь в сети много модов приличного качества, которые не каждый сможет качать по причине отсутствия «выделенки». Однако, если уважаемый читателем автор напишет на страницах любимого журнала небольшие обзоры по этим модом, сразу знаешь на что именно можно рассчитывать. Если же у вас нет авторов, желающих писать про моды, думаю достаточно на страницах журнала только бросить клич, что покавал конкурс с перлами.

Странно, начинали с «Утолка Мохнорыла», а пришли к обзору модов. Кстати, если вы заметили, мы редко пишем о любительских модах, и знаете почему? Да потому, что изголодавшиеся авторы начинают хватать моды пачками и строить о них статьи разоблачительно-критичного характера. А зачем нам такое счастье? Плюхи игр и без модов хватает. Бывают исключения, но мне, с высоты полета, сложно судить, хорош мод или плох — это ведь играть нужно. А времени играть во все просто не хватает. А авторы все несут и несут никому не нужные статьи о никому ненужных модификациях. Да, иногда в массе переплет проскакивает редкий алмаз. Но это бывает редко. Поэтому клич бросать я не стану, ибо завалят, завалят нас письмами.

Вот, в принципе, мое предложение. Какой из четырех вариантов выбрать или не выбирать ничего, а все оставить как есть, пусть рсшают читатели. А касательно места под новую рубрику, то ты сам последним номере высказал мысль, что «Автоответчик» летом может выходить 1 раз в месяц. Если его заменят такой убойной рубрикой, то пусть так и будет, а в дальнейшем можно сделать формат 1 раз в месяц.

Все можно. Только, пока, реальной мысли для новой рубрики я не вижу.

Спасибо Вам за то, что Вы есть!!!

Всегда!

Так, кто там у нас следующий? Ага, камрад **Andrey aka ChaZm:**

Привет, Кермис!

Привет.

Решил написать тебе письмо. Вроде получилось в настроенном оптимистическом стиле.

Когда в «Автоответчике» в 3-й раз прочитал про прайсы (которые уже нет *засмеялся* Юмористы вы).

Да, мы такие.

Насчет прайсов... Благодаря вас всех (особенно начальство) за то, что их убрал. Пускай же лучше будет кинорубрика. Хотя можно будет читать нормально (а не с монитора, что я не сильно люблю). К тому же это еще и реклама, так что может быть какую-нибудь плюшку вам вручат (или хотя бы тонировки ☺).

Да уж. Тонировки — это хорошо. Но это самое «хорошо», как обычно, там, где нас нет. Пока.

МИК читаю с 8-го номера, вроде. Пока что нравится. Да, ваши изюминки (или что что любит ☺) нельзя сравнивать ни с чем. Просто... Вы пишете «живым» языком, пытаетесь (что почти всегда получается) объяснить, почему стоит/не стоит играть в ту или иную игру.

Это все от недостатка образования. Не получается казаться умными, вот и пишем, как слышим ☹.

Спасибо за Игроград ☺. Повеселил довольно-таки сильно меня он. К тому же еще с компаниями новыми познакомился. Порадовало «ИЗРентген», что, впрочем, и не удивительно: *мечтательно* интервю взяли...

Пожалуйста. В следующем году повторим.

Обидно, что MiKPortal не работает. Вроде переезжает на новый хостинг?

Пытаемся ☹.

Насчет статей... Нравятся, правда, не все *хныкает*. Иногда статьи убивают (например, тот же «Который мым — друг широка»). Но по большей части у вас все ОК. Правда... Судя по тому, что начали «Музей» пускать... Скорее всего, статей не очень много. Либо большинство из них низкого качества. Впрочем, всегда найдутся желающие писать. Некоторые даже деньги за это предлагали (чтобы их опубликовали).

Ага, качество их статей как раз именно того уровня, что надо ☹. За такие статьи нужно нам молоко выдавать. За то, что мы их читаем, а потом друг друга валдилом и валерьянкой отпиваем ☹.

На сей ноте я, наверное, буду заканчивать, ибо нечего добавлять.

Ладно, лето все-таки на улице. Работать лень, надо отдыхать!

Оставайтесь какими вы есть! Всем привет, удачи!

И да приблудут с вами пьяные тараканы!

Не надо нам тараканов, ни пьяных, ни трезвых. С нами учитель Йоа, магия темных эльфов и топоры орков!

О грустном

Ну и, напоследок, грустное письмо, которое прислал камрад **miha:**

Привет Кермис! В последнее время я столкнулся с определенной проблемой, и вот решил излить тебе, так сказать, душу. Из всех игр я отдаю предпочтение жанру RPG.

Что интересно, я тоже ☹.

И в последнее время, садясь за очередную разрекламированную как СУПЕР-ПУПЕР-МЕГАХИТОВУЮ RPG, у меня из головы не выходят три слова: «Что-то не так...» Куда делись такие игры, как Fallout, Arcanum, Baldur's Gate 2, Wizard 8 и ихже с ним? Создается впечатление, что нынешние разработчики стараются в игре сделать обалденную графику, новаторскую физику... все. Раньше в игры вкладывали нечто большее, нежели графику, физику и т.п., а — ДУШУ ВКЛАДЫВАЛИ!!!

Продали душу, дети капитализма, как есть продали. Не выгодно сейчас делать подобные игры. Не приносит они нормальной прибыли — и судьба «Тройки» тому яркий пример и доказательство. Да и мир движется, новому потребителю подавай новые игры. Игры иного уровня. Графику на него, худо-бедно, выводят, а остальное... Впрочем, есть еще надежда. Есть порох в пороховницах и ягоды в ягодах (крыныи в крыницах, сыныя в сыниках...). Ждем проектов от наших разработчиков, глядишь, кто-то и исполнит свои обещания. Интересные проекты в разработке есть, но что мы получим на выходе, увы, предсказать не берусь. Будем ждать и надеяться, ведь если не мы, то кого?

Из недавних парадоксов «Вампириш», которые от Troika (царство ей небесное) и «отпоспотно недеяная» Divine Divinity. И ВСЕ!!! А ну да, еще «Топика» ничего тоже. Но этого мало!!!

А «Морровинд», особенно аддоны к нему? А «Рыцари Старой Республики»? А российские «Звездные Волны»? Тоже ничего так игра.

Вот такие мысли гложут меня последнее время. Хотя и сам вроде еще молодой, а в играх разочаровываться стал. Ну вот, душу излил, а сейчас пойду раз в надувший прохладит любимым Arcanum.

Такие мысли не только тебя посещают, увы. На тоже. И как геймеров, и как обозревателей, и как разработчиков.

Что сказать? Не во что играть — играй в Lineage ☹.

Ну вот, собственно, и все. Пришла пора заканчивать очередную «Автоответчик», и приступать к дальнейшей промачке моего персонажа ☹. А еще хороший комплект одежды для мага подыскать, а то скоро каста у темных эльфов маленькая. Впрочем, что-то я не о том.

Удачи, и до следующих встреч. Ну и да, присоединяйтесь к нашему клану ☹.

Сергей ШТЕПА aka Sir allgames.com.ua red_imp@list.ru

ОТВЯЗНЫЕ «КЛАВЫ» И МЫШИ БЕЗ ПОВОДКА

Перемен!

В последние пять лет сменилось несколько поколений компьютерных манипуляторов. Сначала обычные мыши с шариком уступили место на троне своим оптическим аналогам. Это повлекло за собой существенное облегчение жизни для многочисленных пользователей ☺. Дело в том, что система слежения с механическими компонентами подлежит не очень быстрому, но оттого не менее противному износу. Кроме того, «механика» загрязняется. Постепенно на шарике и роликах скапливается пыль, которая мешает перемещению. От этого теряется точность позиционирования курсора и, соответственно, удобство работы. Кроме того, сама по себе оптомеханическая технология не имела перспектив, потому на смену таким «грызунам» (рис. 1) пришли оптические мыши.

Новые оптические манипуляторы оказались гораздо более практичными. Во-первых, им не страшно засорение. Во-вторых, технология смогла развиваться сразу в нескольких ключевых направлениях, и главным



из них стало увеличение точности слежения за перемещением. Этим преимуществом хватает для того, чтобы оптические мыши (рис. 2) стали очень популярны.

Однако «автоматизм» все же остался. Оптические манипуляторы снабжены длинными проводами, которые очень мешают в работе, особенно в тех случаях, когда вам нужно управлять компьютером на существенном расстоянии. К примеру, вам очень хочется сыграть в преферанс с виртуальным оппонентом, однако сняв после напряженного рапорта два ужасно болит, и сидеть на стуле вы уже не можете ☹. В таком случае, казалось бы, нужно выбрать «одно из двух». Но тут на сцену выходит очередная разработка ученых — беспроводные комплекты (рис. 3), о достоинствах и недостатках которых мы и поговорим.

Хорошего — понемножку

Достоинств у беспроводных комплектов не так уж и много, однако они являются фундаментальными — без них подобные агрегаты не имели бы смысла ☺.

Итак, преимущество первое — отсутствие провода. Что в этом хорошего? Как минимум, вы не рискуете порвать/перетереть хрупкую материю ☺, тем самым испортив манипулятор. Кроме того, компьютер не будет укутан в «сеть» из различных шнуров. (Вообще это справедливо лишь отчасти, так как ресивер (приемник сигнала) беспроводного устройства (рис. 4) зачастую подключается к ПК с помощью тех самых проводов, которые благополучно лежат на столе. — Прим. ред.) Идем дальше. Вы любите смотреть кино? Думаю, многие из вас непременно ответят: «Да!» Так вот, порой у вас по различным причинам возникает необходимость остановить просмотр. Подходить к столу, тратить время, да еще и упускать отдельные моменты фильма, передвигаясь к возжеланной клавиатуре или мыши, — вариант не самый лучший. Куда легче прямо на диване или на ближайшей тумбочке передвинуть манипулятор и нажать на паузу. Или, к примеру, вы желаете переключиться в картинки, но поднимаясь со своего лежбища ☺, — беспроводная мышка для этого подходит идеально. Счастливые обладатели больших (21", 23") TFT-дисплеев могут найти беспроводным манипулятором и другое применение. К примеру, ваш большой монитор закреплен к какой-нибудь стойке (такое в случае с жидкокристаллическими агрегатами встречается часто), а кровать находится в двух-трех метрах от этой самой стойки... Можно загрузить, к примеру, текстовый файл или веб-страницу, выставить необходимый шрифт и читать лежа (правда, офтальмологи не рекоменду-

ют проводить подобные эксперименты над глазами). Чем не вариант?

На заре технологии «беспроводных» агрегатов частота опроса у мышек (для клавиатур подобный параметр, ясное дело, не столь критичен, и все преимущества беспро-



водных «клавы» заключаются лишь в возможности отодвинуться от компьютера на приличное расстояние) была очень низкой по сравнению с обычными оптическими манипуляторами. Дело в том, что ученые углубились в саму теорию отсутствия шнуров, но позабыли обо всем остальном. Сейчас же беспроводные мыши обладают не меньшей точностью (и качеством) позиционирования, чем оптические «грызуны», так как сенсоры используются практически одни и те же (все зависит от конкретных моделей этих устройств).

А вот плохого, черт побери...

Теперь перейдем к недостаткам беспроводных девайсов. К сожалению, этот список довольно обширный, и нельзя сказать, что в ближайшем обозримом будущем он существенно сократится.

Первый негативный момент — необходимость постоянной подзарядки батарей. Понятное дело, запаса их энергии хватает не слишком надолго (о точных значениях времени распространяться не буду, так как оно существенно разнится у конкретных моделей устройств), и в некоторых случаях, когда вам срочно нужно выполнить определенные действия, разряженные батареи могут довести до белого каления. Само собой, это очень неприятно. (Существуют беспроводные мыши, не требующие для работы отдельных элементов питания (рис. 5), они «живут» за счет «питающего» от ПК коврика ☺. — Прим. ред.)

Второй недостаток — вес беспроводных агрегатов. Понятное дело, аккумулятор —



Рис. 4

Рис. 5

Рис. 6

Рис. 7

Спасибо за внимание.

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



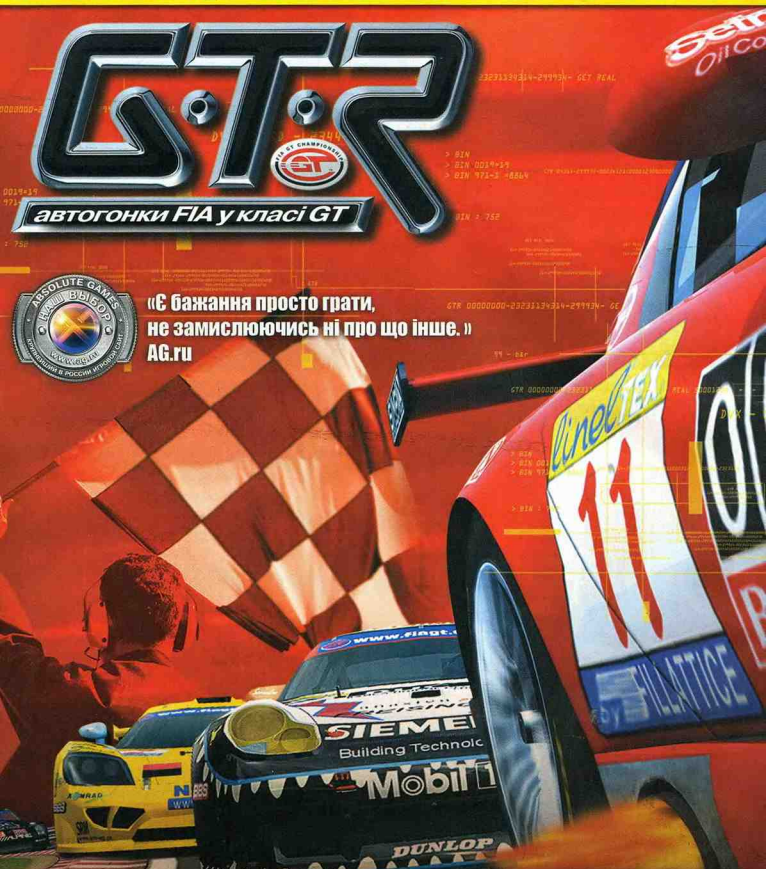
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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



«Є бажання просто грати,
не замислюючись ні про що інше.»
AG.ru



© 2005 Simbin Development Team AB. Гра публікується по ліцензії 1C Studio AB. Всі права захищені. Всі інші торгові марки є власністю їх законних володарів. Гра створена за офіційною ліцензією FIA GT. Логотип NVIDIA та логотип «The way it's meant to be played» є зареєстрованими та/або товарними знаками NVIDIA Corporation.
© 2005 Фірма «1С». Всі права захищені.