

стр.10

МАГИЯ
КРОВИ



AGE стр.22

of
MYTHOLOGY

стр.20

GT
Legends

The
TITANS
EXPANSION PACK

стр.7

TITAN QUEST

ВНИМАНИЕ!!!

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

- | | |
|---|--|
| <p>Винница</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая ✓ угол Коцюбинского и Ленинградской <p>Днепропетровск</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Киоски «СВ-почта» <p>Донецк</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Киоски «Союзпечать» ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960 ✓ ул. Артема, 131-а ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4 <p>Макеевка</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ гост. «Маяк» <p>Киев</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Киоски «Союзпечать» ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости» ✓ Киоски «Факты» ✓ Книжный рынок «Петровка» ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29 ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс ✓ ул. Жилианская, 87/30 <p>Крым</p> | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать» <p>Луганск</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать» <p>Львов</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Киоски «Торгпресса» ✓ Киоски «Интерпресса» <p>Мариуполь</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Киоски «Союзпечать» <p>Николаев</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217 <p>Одесса</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ киоски «Пресс-служба Одессы» <p>Оптовая продажа:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ул. Костанди, 100 <p>Полтава</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ киоски Полтавского почтамта <p>Тернополь</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды» <p>Харьков</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ газетный рынок ✓ магазин «BOOKS» |
|---|--|

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.
Стоимость издания: 1 месяц — 8.88 грн, 3 месяца — 26.39 грн, 6 месяцев — 52.18 грн.

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

ВНИМАНИЕ!!! НАШИ КОНКУРСЫ

В новом году — новый конкурс.
Прими участие
в SMS-голосовании.
Подробные условия конкурса
смотри на обороте.

Напоминаем, что ждем ваших
писем на конкурс
«А вы хорошо знаете RPG?».
Чтобы участвовать в конкурсе,
вы должны прислать
заполненную анкету
до 15 февраля.

Список статей

Yaroslavos	
Titan Quest, стр. 7	
Fallen Angel SID	
Darkstar One, стр. 8-9	
Том/Doc/КЕРТИС	
«Магия Крови», стр. 10-12	7
Pantera sls	
«Меч судьбы», стр. 13	8
Алексей ТУР aka leprecon	
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green, стр. 14-15	9
Кирилл ТАЛЕР	
«Вечера на хуторе близ Диканьки», стр. 16-17	10
Алексей ТУР aka leprecon	
«Ликвидатор 2», стр. 18-19	11
Алексей КУТЕПОВ aka Alex	
GT Legends, стр. 20-21	12
Гнат БУРМА	
Age of Mythology: The Titans, стр. 22-23	
Pantera sls	
«Одержимые страстью», стр. 24-25	13
Сергей ЦЕРУЛЬКЕВИЧ aka Скорпион	
Syndicate, стр. 26-27	
Том/Doc/КЕРТИС	
Записки Автоответчика, стр. 28-29	

КОД

Коды для SMS-голосования

Внимание!
Новый конкурс для всех МИКовцев:
Сделай свою любимую игру игрой года!

Наверняка ты не раз встречал на страницах нашего и других изданий и игровых сайтах различные рейтинги компьютерных игр от авторов, торговцев, издателей.

Теперь у тебя есть возможность выбрать игру года по версии читателей МИКа! И лучшей может стать любая из игр, описанных в статьях нашего еженедельника.

Для того, чтобы принять участие в голосовании, тебе нужно лишь отправить **SMS с кодом** самой лучшей на твой взгляд игры номера на специальный короткий номер. Код игры будет указан в специальной колонке оглавления.

Три лучшие по результатам голосования игры каждого месяца будут переноситься в список голосования на следующий месяц, а три худшие — соответственно выбывать из списка. Лучшие игры предыдущего месяца будут выноситься в отдельную колонку рядом с содержанием номера.

Награждение будет проводиться поквартально (каждые 3 месяца), а к концу года будет составлен итоговый рейтинг лучших игр-2006 по версии читателей МИКа, на который ты можешь повлиять уже сейчас!

Чем больше SMS-ок с кодом своей любимой игры ты отошлешь, тем больше пунктов в рейтинге она наберет, а значит, с большей вероятностью станет лучшей игрой месяца/квартала/года.

Среди угадавших лучшую игру сезона, а также наиболее активных участников будут разыграны ценные призы!

Для участия в голосовании тебе необходимо **отослать SMS с текстом:**
5028 [пробел] код игры на номер 1051.

Стоимость 1 SMS — 50 копеек (с НДС). Услуга доступна для абонентов ACE&BASE, КИЕВСТАР, DJUICE и SIM-SIM, UMC, ДЖИНС.

Сервис предоставлен компанией «Евроинформ». Телефон службы технической поддержки: (056) 770-4897.

Лицензия Киевстар ДКЗУ: № 009503 от 12.04.2001,

Лицензия UMC ДКЗУ: ГЛС АА № 223305 от 12.11.2002.

Продолжение легенды

Компания **Mad Doc Software**, знаковая нашим геймерам по таким проектам, как *Star Trek: Armada 2*, *Dungeon Siege: Legends of Aranna*, *Empire Earth* и *Empire Earth 2*, анонсировала новый проект из мегапопулярной на Западе серии *Star Trek*, который будет называться *Star Trek: Legacy*. На сей раз нас ожидает реалтаймовая стратегия, разрабатываемая одновременно для платформ PC и Xbox 360, однопользовательская кампания которой охватит ВСЕ телевизионные сериалы, действие которых разворачивается в данной вселенной.

Сюжетная линия игры будет закручена вокруг таинственной технологии древней высокотехнологичной расы айконианцев, которую раскопал на далекой-далекой планете археолог Совак с планеты Вулкан. Раскопать-то раскопал, а вот сохранить в тайне не сумел. И попала древняя и жутко мощная технология в руки коварных боргов, которые, разобравшись что к чему, решили использовать знания древних, чтобы покорить Галактику. Единственная сила, которая может стать у них на пути — это представляемая игроком Галактическая Федерация в лице трех капитанов Звездного Флота, которым придется объединить усилия, дабы показать агрессивным киборгам, кто в Галактике хозяин.

Для того чтобы разделаться с вражьей силой, нам придется пройти через три «эры», действие каждой из которых происходит в антураже соответствующей части телевизионного сериала: оригинальный *Star Trek*, *Star Trek: The Next Generation* и *Star Trek: Enterprise*. Понятное дело, что в каждой из частей будут свои негодяи — точные копии негодяев киношных. Так, в «период» *Star Trek: The Original Series* нам будет противостоять клинговский флот, в *The Next Generation* придется столкнуться с боргами, а в *Star Trek: Enterprise* — с ромуланцами.

Основной ударной силой игрока станет боевой корабль, сопровождаемый несколькими более мелкими юнитами. Со временем количество «кораблей поддержки» можно будет увеличивать, а флагман апгрейживать или приобрести новый, более подходящий к вашей манере игры. Начинать же будем на легендарном *Enterprise NX-01*.

«Мы относимся к кораблям как к персонажам, — говорит руководитель проекта Иэн Лейн Девис. — Гибель корабля — чрезвычайно важное событие во вселенной *Star Trek*. На протяжении 700 с лишним часов сериалов это происходит всего несколько раз, один из них — уничтожение «Энтерпрайза». Если учесть, что разработчики стараются во всем, в чем только возможно, копировать телесериал, то можно сделать вывод, что каждый юнит придется беречь как зеницу ока, а гибель флагмана, скорее всего, будет приравнена к проигрышу.

Star Trek: Legacy разрабатывается на движке собственного изготовления, при этом основное внимание уделяется отображению уро-

на, наносимого кораблям. Средствами наложения различных текстур разработчики сумели добиться таких эффектов как копоть от попадания лазерных лучей на обшивку, различные по диаметру и форме дыры в корпусе и т.д. Порадует игроков и искусственный интеллект. Каждый из подчиненных вам капитанов обладает собственным характером и излюбленными приемами ведения боя. Враги также будут действовать разнообразно и не дадут вам расслабиться во время боя.

Релиз *Star Trek: Legacy* намечен на сентябрь этого года. Издателем проекта выступит компания **Bethesda Softworks**.

Дозор для спотов

Думаем, что большинство из вас еще помнит игру «Ночной дозор», созданной компанией **Nival Interactive** по мотивам одноименного фильма. Игра была очень неоднозначно встречена игроками. Одни (и наша редакция оказалась в их числе) назвали данный ее худшей иг-



рой «Нивала», другие признали вполне приличным продуктом, рассчитанным на casualную аудиторию. То, что ориентироваться на casualов сейчас считается чуть ли не хорошим тоном, знают все, однако крики хардкорщиков были услышаны, и издатель проекта — компания «Новый диск», пообещала выпустить «специальную редакцию» игры, которая придется по душе тем, кто ожидал увидеть «Ночной дозор» эдаким *Silent Storm* с магией. Разрабатывать хардкорный вариант игры доверили товарищу Новвику, известному по замечательной и жутко хардкорной игре «Сerp и Молот». И вот, работа завершена. Компании **Nival Interactive** и «Новый Диск» спешат сообщить, что игра «Ночной Дозор: Специальная редакция» ушла на золото и появится в продаже 19 января этого года.

«Борьба Темных и Светлых Иных переходит на качественно новый уровень. Точнее — уровни, потому как в спецверсии у игрока появилась возможность выбрать оптимальный для себя уровень сложности. Всего их три. Новичкам рекомендован «нормальный» уровень, опытным советуем попотеть на «сложном», а вот «невозможный» прописан только хардкорщикам с их особой любовью к напряженной борьбе и выверенной тактике. Каждый последующий уровень становится сложнее не только из-за увеличения силы и численности против-

ников, но и из-за изменений в игровом балансе и механике.

Также специальная версия пополнилась редактором уровней, который предоставляет всем желающим практически неограниченные возможности по созданию собственных карт и приключений. Так что воображению будет где развернуться.

Игра выйдет полностью на русском языке в подарочной и джевел-упаковке.

Вот такие дела. Покупать «специальную версию» или нет — решать вам. Но, согласитесь, приятно, что «Нивал» не откажется от хардкорных игроков, как от «ничего не определяющего меньшинства», как это любят делать многие другие компании.

Двойка вдогонку

Компании **10tacle Studios** и **SimBin Development Team** анонсировали вторую часть популярного автосимулятора **GTR: FIA GT Racing Game**.

Как и в большинстве сиквелов, разработчики обещают предоставить игрокам то же, что было в первой части, только лучше, больше и интереснее. Так, в *GTR: FIA GT Racing Game 2* мы увидим более реалистичные и детализированные гоночные машины, усовершенствованную модель управления, улучшенную систему повреждений, более «умный» AI соперников и множество других улучшений.

GTR: FIA GT Racing Game вышла в апреле прошлого года и была посвящена грандиозному автомобильному шоу *FIA GT Championship*. Специально для нее разработчиками было лицензировано более семидесяти автомобилей со всего мира, среди которых Porsche 911, Viper GTS-R, BMW Z3 M и Ferrari 550 Maranello.

Дата выхода сиквела пока что не названа. Следите за новостями.

От винта!

Компания **HiTech Creations** анонсировала аддон к своему многопользовательскому авиасимулятору **Aces High 2**, действие которого разворачивается в столь любимые разработчиками времена второй мировой войны. Дополни-



ние носит название **Combat Tour**, основное внимание в нем будет уделено командной работе. То есть победы в миссиях будут в очень большой степени зависеть от слаженности боевого звена. Кроме того, будет усо-

вершенствованна ролевая составляющая игры — к сожалению, пока неизвестно, как именно. Игроки отныне смогут продвигаться по службе, получая очередные воинские звания и сопутствующие им бонусы. Аддон должен появиться в продаже в первой половине этого года.

Оригинальный *Aces High 2* вышел в 2004 году. Игровое пространство его представлено рядом «арен», на которых и разворачиваются воздушные сражения. В наличии имеются: основная арена, где можно устраивать как командные, так и индивидуальные бои; историческая, на которой происходят схватки самолетов союзников и люфтваффе (можно выступать за любую из сторон); дуэльная арена; арена для специальных событий, которые случаются достаточно регулярно; и наконец, тренировочная зона для новичков.

Возвращение из небытия

В последнее время в игровых новостях довольно часто появляются сообщения о закрытии той или иной компании и прекращении работ над ожидаемыми проектами. А вот сведения о реанимации закрытых фирм попадают не часто. И тем не менее, так бывает. На днях компания **Midway** сообщила о возобновлении работ над исторической стратегией **Rise and Fall: Civilizations at War**. История этого проекта поистине драматична. Изначально его разработкой занималась компания *Stainless Steel Studios*, которая прекратила свое существование в конце ноября прошлого года. Игра была передана внутренней студии *Midway*, офис которой располагался в Сан-Диего. Па-



раллельно сотрудники этой компании занимались работой над action/RPG *Gauntlet: Seven Sorrows*. Причем в состав команды входили такие известные в игровом мире разработчики, как Джон Ромеро и Джошуа Сойер. Несвоевременный уход которых, по слухам, поставил крест на PC-версии этого проекта. Сразу после выхода *Gauntlet: Seven Sorrows* студия была закрыта, несмотря на то, что до релиза *Rise and Fall: Civilizations at War* оставалось, по словам разработчиков, совсем чуть-чуть.

И вот совершенно неожиданно *Midway* приняла решение возродить свое разбухшее подразделение и дать ему возможность закончить проект. К сожалению, неизвестно, будет ли студия существовать дальше,

или же после окончания работ над *Rise and Fall: Civilizations at War* умрет окончательно, но игра увидит свет, а это тоже немало. Несмотря на заявления о том, что проект практически завершен, релиз намечен только на июнь этого года. Чем команда будет заниматься полгода, не сообщается.

Ну а тем, кто подзабыл, о чем, собственно, идет речь, напомним, что *Rise and Fall: Civilizations at War* представляет собой историческую стратегию, в которой нам придется принять участие в кровопролитной войне четырех наций: древних греков, римлян, египтян и персов. Игра дополнится еще четырьмя дополнительными расами, представленными свободными племенами, которые могут быть как вашими союзниками, так и противниками, а также могут быть доступны в качестве наемников: вавилоняне, галлы, ассирийцы и карфагеняне.

Большое внимание в игре будет уделено осадам городов и морским сражениям. Игрокам будет предоставлена возможность «вселяться» в лидеров своего войска, каковыми окажутся исторические персонажи — Юлий Цезарь, Александр Македонский, Клеопатра, Рамзес II и другие, и лично руководить отдельными отрядами с видом «от третьего лица».

Аума выдумывает

Т е из вас, кто следит не только за игровыми новостями, наверняка слышали о трагедии в московской синагоге. Двадцатилетний житель столицы России Александр Копцев с ножом напал на прихожан и ранил восемь человек. Мотивы, побудившие преступника сделать это, остались за кадром, зато российские СМИ в худших традициях их западных коллег с энтузиазмом, достойным лучшего применения



принялись сваливать всю вину... на игры, в которые играл преступник. Кто-то где-то сказал, что на домашнем компьютере Копцева была установлена игра *Postal* (если такое и было на самом деле, что не доказано, то скорее всего это был *Postal 2*, однако, автор обличительного материала вряд ли знает о том, что это две разные игры), которая, по словам российских журналистов, и подсказала ему, куда пойти развлечься. Излишне говорить, что эта версия была с радостью подхвачена «желтой» прессой, которая с упоением начала вспоминать другие случаи бессмысленного насилия и связывать

их с компьютерными играми. Причем тот факт, что эта связь существует только в головах горе-журналистов, как обычно, мало кого интересовал.

Подобное неоднократно случалось и раньше, однако на этот раз игровой индустрии, похоже, не удастся отделаться легким испугом. После трагедии в синагоге Госдума решила внести поправки в действующее законодательство, в том числе в закон «О противодействии экстремистской деятельности», и установить ответственность за распространение экстремистской информации через Интернет и компьютерные игры. Об этом в пятницу на заседании Госдумы сообщил глава этого комитета Павел Крашенинников. «Мы предлагаем установить такую ответственность, а также ужесточить ответственность за разного рода проявления экстремистской деятельности», — заявил он. Как отметил Крашенинников, накануне депутаты сами убедились в том, что в Интернете можно отыскать «массу материалов экстремистского характера», в том числе и игр экстремистской направленности.

Вот такие пироги. Так что совсем не исключен вариант, что вскоре нашим разработчикам придется выпускать игры с зеленой кровью и безликими «зомби» в качестве противников.

Новые планы Уве Болла

П ечально известный немецкий режиссер Уве Болл, большой любитель создавать провальные фильмы по мотивам известных компьютерных игр, на днях поделился с общественностью своими планами на будущее. Шумный провал его последнего «шедевра» — фильма по мотивам игры *Blood Rayne* (бюджет \$19 млн., за вторую половину предыдущей недели фильм собрал всего \$1.2 млн.), как, впрочем, и всех остальных фильмов, похоже, ничему не научил «творца», и он не собирается менять свою политику. В своем интервью сайту *Gamehelper* он заявил, что приступает к работе над экранизацией *Postal'a*, а весной будущего года намеревается перенести на большие экраны *FarCry*, для участия в съемках которого намеревается пригласить Дуэйна «Скалу» Джонсона (*Doom*, «Царь Скорпионов», «Широко шагая») и Джейсона Стетхема («Большой Куш», «Карты, деньги, два ствола», «Револьвер», «Костолом»). Ну а после этого, возможно, загребушие ручонки Уве Болла доберутся и до культового сериала *Metal Gear Solid*.

Появление хороших актеров в фильмах Уве Болла вселяет небольшую надежду на то, что их можно будет хоть как-нибудь смотреть. Впрочем, красота и обаяние Кристины Локен не спасла от провала *Blood Rayne*, а Кристиан Слейтор не сумел «вытянуть» *Alone in the Dark*. Довольно неплохой состав актеров работает в экранизации *Dungeon Siege*, съемки которого должны закончиться в конце этого года. Подождем, посмотрим — хотя в данном случае стоит надеяться на лучшее и готовиться к худшему.

Разработчик: Iron Lore Entertainment
Жанр: action/RPG
Системные требования: не объявлены, но уже по скринам видно, что большие
Дата выхода: июнь 2006

Yaroslavos

TITAN QUEST

Всегда тяжело делать что-то новое, особенно в сфере разработки игр. Какова вероятность, что новую концепцию поймут? Примут ли новые идеи? Невелики они, эти шансы на успех. Если получилось — ты подарил миру шедевр. Не получилось — канул в Лету, как сотни других новаторов до тебя. Посему более опытные и прагматичные разработчики предпочитают выпустить клон. И с точки зрения бизнеса, абсолютно правильно поступают.

Конечно, играбельность этих продуктов зависит от профессионализма девелоперов, но это уже другая басня.

Titan Quest — тема сегодняшней статьи. Данная разработка — дебют бостонской конторы Iron Lore Entertainment. Надо отметить, что один из основателей этой конторы — Брайан Салливан (Brian Sullivan), который участвовал в создании легендарной Age of Empires. Присутствие Салливана в штате разработчиков внушает кое-ка-



кие надежды. Кроме того, практически все сотрудники Iron Lore — выходцы из других компаний, притом самые настоящие ветераны игровой индустрии.

«Будучи большими фанатами Diablo, мы постараемся сделать игру, максимально на нее похожую», — заявили разработчики.

Ну что же нам нужно от Diablo-клона, чтобы назвать его качественным? Ну, во-первых, хороший антураж. Как можно понять из названия, играть мы будем во времена расцвета Древней Греции. То бишь в пору ранней античности. По-моему, эта тема в action/RPG доселе задействована не была.

Замечательно, здесь у игры все в порядке: в графе «антураж» можно ставить жирный плюс. Едем дальше.

Судя по отзывам с Е3, где игра представлялась широкой публике, а также по скриншотам, графика в игре — на достаточно высоком уровне. Скрупулезно детализированные уровни, отлично прорисованные персонажи. Ждите, как минимум, качественной картинки.

Также разработчиками обещана физика. Причем реалистичная физика. Ну что ж, поживем — увидим, что за ньютоновский реализм нас ждет.

В начале были Гея и Уран.

Гея, она же Земля — мать всего живого. Уран, он же Небо — муж Геи.

И породили они детей. Были это геокатонхейры. Убоялась Гея могущества чудовищ и попросила Урана повергнуть их в бездну, что он и сделал.

И снова породили они детей. Были это Циклопы. Но не могла Гея выдержать их тяжелой поступи — Уран поверг в бездну их тоже.

И снова породили они детей — на этот раз каменных гигантов. Представители этого поколения детей Земли были настолько тяжелы, что не могли передвигаться и со временем окаменели.

И снова решили они породить детей. И появились на свет титаны. Были они почти все бессмертны, не умели лгать и обманывать. Этот вариант обоих родителей устроил.

И был среди четвертого поколения детей Земли небесный титан по имени Крон (Кронос). Был он честолюбив и потому восстал против отца своего — Урана. И отсек он ему... гмм... В общем, неважно, что он отсек. И стал он новым властелином мира. Учитывая опыт своего предшественника, он пожирал всех своих детей, как только они рождались. И только один ребенок сумел избежать этой участи. Звали его Зевс. Как только Зевс вырос, он свернул своего родителя, а затем заточил его заодно со всеми титанами в бездну. Сам он стал править своими братьями и сестрами — богами и богинями. Так закончилось время титанов и началась эра богов...

Собственно, тут заканчивается мифология и начинается сюжет игры.

По задумке сценаристов из Iron Lore, титаны сумели бежать из места своего заточения и, следуя традициям жанра, решили вернуть былое могущество. А боги так просто отдавать власть не собираются...

И нам, простым смертным, предстоит спасти мир, отправив древних чудовищ-титанов обратно в бездну. А то, что они бессмертны и по мощи своей богам подобны, нам до одного места.

Так-то.

Девелоперы предлагают нам посетить такие известные места, как Висячие Сады Вавилона, Великие Пирамиды, Пантеон и другие. Из имеющейся информации ясно, что мы сможем увидеть как минимум семь Чудес Света.

Также в игре будет возможность играть партиями. Оригинальное решение для игры из жанра action/RPG.

В игре планируется около 120 умений. Вся эта масса полезных и не очень навыков делится на восемь категорий: они называются *мастерства* (masteries). Вот тут вот кроется достаточно интересный аспект игры. Классов как таковых здесь нет. При создании персонажа вам предлагают выбрать его пол, а затем две из восьми стезей *мастерства*. Эти две ветки умений и определяют дальнейшее развитие вашего подопечного. Следовательно, игру можно пройти шестнадцатью различными способами.

Из монстров обещается 85 разнообразных особей. Включая различные вариации одного и того же типа. Не так много, если честно.



Да и слово «вариация» внушает опасения. Покрасили в другой цвет — нате вам вариацию. Неприятно.

«Все противники будут случайно сгенерированы до начала игры, чтобы соответствовать уровню и экипировке вашей партии», — заявили об очередной фишке игры разработчики.

Функциональный и удобный редактор продлевает игре жизнь. Его, как заверяют девелоперы, сделают простым в освоении и понятным каждому. Если вам не нравятся строения или дизайн уровней — создайте свои. Также появится возможность изменять любой объект игры.

Судя по всему, после выхода игры нас ждет множество любительских дополнений.

Редактор выпускают в комплекте с официальным релизом Titan Quest.

Ну что ж, пора подводить итоги. В недрах Iron Lore зреет добротный, играбельный продукт. Не требуйте от него слишком многого. Рассчитывайте на профессионально сделанную и красивую игрушку. Поклонникам жанра рекомендуется ждать.

Fallen Angel SID sima@vizit-net.com

DARK STAR
ONE

Разработчик/издатель: Ascaron Entertainment

Жанр: space action-adventure

Системные требования:

✓ минимальные: 1.6 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, DVD-Drive, 1.6 Гб свободного места;
✓ рекомендуемые: 3 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб видео

Дата выхода: I квартал 2006 года

Кадет поднял голову вверх (ага, а потом опустил ее вниз и повернул вбок. — Прим. лит. ред.) и посмотрел на огромное, сверкающее в лучах солнца здание ДЗВР. Потом опустил свой взор обратно к полу. На недавно вымытом паркете были отчетливо видны черные пятна копоти, как будто жгли небольшие костры. Кадет присмотрелся — да это же следы! Но кто мог оставить ТАКИЕ следы?!

* * *

Хм-м... — Кертис приподнялся из-за стола, пытаясь разглядеть вереницу черных следов, протянувшуюся из коридора к ногам SID'a. — Перед приходом ко мне можно было бы свой скин и поменять. На морпеха, скажем. Или на кого поспокойнее. — Кертис осмотрел с ног до головы огненного демона, жар от которого распространялся по комнате.

— Не-е, я в основном на фэнтези ориентируюсь, — красные глаза сверкнули в тени капюшона. — Но в следующий раз учту. Мне передали, для меня есть задание?

— Да.

На столе, рядом с правой рукой Кертиса, из ниоткуда появилась тонкая папка.

— Иди в сектор космосимов. Более точный адрес узнаешь в документации.

— Но я в основном на фэнтези... — начал было демон.

— Значит, расширишь свой кругозор.

Великий и Ужасный не дал завершить фразу. Он явно считал разговор уже законченным.

* * *

Ну что тут можно сказать? Есть фирмы, которые упираются в своем творчестве исключительно в один игровой жанр. Шутер хороший получился — значит, компания будет делать только шутеры. Стратегия продается «на ура» — вот и новая стратегическая фирма. Но разработчики из **Ascaron Entertainment** пошли другим путем. А что делать, если они никак не могут найти свое призвание в гейминдустрии? В смысле — жанр, в котором они предпочитают творить. На их счету имеются футбольные менеджеры, экономические стратегии и симуляторы, есть даже hack&slash'и. А теперь вот ведутся работы над космическим симулятором с элементами РПГ (или space action-adventure, как классифицируют свое детище разработчики). На все руки от скуки ☺. Посмотрим, что из этого получится.

ОНИ возвращаются!

Вот скажите мне, пожалуйста, вы видели хоть раз игру «Космические Рейнджеры» (первую часть или вторую — не имеет значения)? Согласен, глупый вопрос: наверно, каждый уважающий себя геймер хоть раз видел КР! Ну, тогда вы можете себе приблизительно представить то, что нам обещают сделать в **Darkstar One**. А именно: огромный живой мир, полная свобода действий, некоторый сюжет, куча оружия и апгрейдов и несколько уникальных рас. Это вкратце. Но есть одно ма-аленькое отличие: в Darkstar One под влиянием моды будет полное 3D. Да, «плоского» космоса родных сердцу «Рейнджеров» не будет; а потому разрабатываемая игра плавно переходит еще и в симулятор космического корабля а-ля FreeLancer. Но обо всем по порядку, да?

А зачем оно нам все надо?

Первым по плану идет сюжет. Его обещают сделать довольно запутанным и интересным, для этого в помощь своим сценаристам Ascaron'овцы даже наняли какого-то известного писателя-фантаста. Но пока, в завязке, я ничего оригинального не нашел. Может, хоть по ходу игры мы увидим гений сценаристов в действии?

Приступим. Давным-давно, в далекой-далекой галактике... Нет, это чуть-чуть не про то. Правильней так: в далеком-далеком будущем, в нашей любимой галактике найдутся еще пять видов разумных существ (Mortok, Raptor, Oc'to, Arrack, Thul). Да не просто разумных, а с технологиями приблизительно нашего уровня. Обрадовались люди новым соседям и решили жить с ними в мире и согласии. Решить-то решили, но решение это воплотить не смогли. Разразилась великая Галактическая война. Неизвестно, кто ее начал, но то, что она была — факт. Воевали долго и упорно, пока не поняли, что война эта сведет всех в могилу, и пора бы остановиться. Как следствие, уже несколько сотен лет все шесть рас живут в относительном мире. Верней, уживаются — уж слишком они все-таки разные. Всевозможные культурные непонятки и различные представления их правительств об идеальной жизни постоянно грозят разрушить шаткий мир. Созданный неведь когда Великий Совет — это единственная сила, хоть как-то сдерживающая амбиции галактических народов.

И кто бы мог предположить, что в самый неудобный для Совета момент самая неприметная и затворническая раса из всех резко начнет агрессивную политику: подстрекательства там вся-



кие и прочие беспорядки. Совет в шоке! Thul'ы (а именно так называется этот «маленький, но очен гордый» народ) стали причиной нештучных вонзений в галактике. У всех на уме один вопрос: «И зачем Thul'am это вообще надо!»

Понятное дело, нам волей-неволей придется выяснить причины этого беспредела. И, само собой, нам не дадут урегулировать ситуацию руками какого-нибудь местного чиновника. Не барское это дело ☺. Вместо этого под наше командование попадает простой парень Кэйрон Джарвис (Kaugon Jarvis), пилот довольно приличного космического корабля. Его практически не волнует политическая ситуация в галактике (да и какой из него политик!); его главная цель — узнать тайну исчезновения своего вроде бы убитого отца. Сев в удобное пилотское кресло корабля Darkstar One, доставшегося от отца, Кэйрон начинает свое долгое и полное опасностей путешествие...

Сюжет должен будет погонять нашего протеже по многим солнечным системам, открывая для нас места поселения известных Совету рас, а с ними и возможность подзаработать на дополнительных квестах и разжиться новыми девайсами. Различные эпизоды игры будут соединены роликами, общая продолжительность которых составит более 50 минут. Но хоть, идя строго по сюжету, мы и увидим свет десятков Солнц, это будет лишь малая толика всех известных населенных систем, коих в игре обещается аж 400 (!) штук. А если взять калькулятор и подсчитать, сколько это будет космических объектов, на которые можно совершить посадку (планеты, космические станции, луны, метеориты etc.), то интерес разгорается с новой силой. Потому нетрудно понять, что всю прелесть игры можно ощутить, если не просто пробежать голопом по сюжетным миссиям, а полетать по разным секторам галактики, лишь косвенно связанным с сюжетом.

Такая большая площадь для действий, по заверениям разработчиков, выльется в широкий выбор способов прохождения игры: мы можем выполнять военные задания разных государств, торговать (отличия во внутренней политике разных народов, как обычно, порождают спрос на различные товары), конвоировать торговые суда, удариться в пиратство или поиски артефактов мистической древней расы. Мы сможем участвовать в замыслах планетарных правительств, влияя на обстановку в галактике, зарабатывая себе уважение в глазах одних и ненависть — у других. Для иллюзии жизни в галактике будут шастать наши конкуренты — правда, смогут ли они приблизить финал истории, как это было в КР, неизвестно.

Что нас ожидает

Парни из Ascaron явно решили удивить нас размахом! К примеру, нам обещают около двухсот (200!) единиц вооружения (КР в ауте!), в число которых входят всевозможные скорострельные орудия, турели, мины для уничтожения особо настырного преследователя или обмана самонаводящихся снарядов, ракеты и торпеды, боевые дроиды-спутники, уникальное Магическое Оружие (Spell Weapon), являющееся аналогом фэнтезийных заклинаний, подогнанных под космические баталии. Из технического оснащения нам предлагают энергетические щиты, некие генераторы движущей силы (Propulsion generators) [луч захвата или мощный двигатель?] и специальное оборудование, выдаваемое игроку исключительно для прохождения некоторых заданий.

Просто неприличное количество артефактов так и просится в наш корабль, чтобы придать ему те или иные дополнительные способности. К слову, про собственный корабль нам тоже предстоит узнать немало нового, например, как к нему в принципе могут подходить устройства древнейших цивилизаций, и откуда он взялся у отца Кэйрона. Каждое улучшение корабля вносит разнообразие в игровую тактику. Да-да, тактику! Ascaron'овцы утверждают, что каждая раса будет иметь свой стиль ведения боевых действий (и свои предпочтения в выборе оружия). Да что там раса! Каждый апгрейд корабля любого из пилотов галактики придает ему преимущество в определенных параметрах. Хочешь быть быстрее и

носить кучу оружия? Апгрейд крыльев как раз для тебя. Хочешь быть «танком» с непробиваемыми щитами и кучей турельных установок — корпус ждет улучшения. Имеется и возможность скрыться прямо с поля боя для тех, у кого НР на исходе. В зависимости от развитости определенных параметров или изначального предназначения средства передвижения делятся на крейсера, торговые транспорты, военные и полицейские корабли. Каждый из них в теории ☺ может стать чем-то наподобие быстрого и маневренного истребителя, тяжелого бомбардировщика или могущественного корвета.

Проявить свои навыки можно будет во многочисленных миссиях, проходящих в космосе, на поверхности планет или в «подземельях» планет (о реализации таких битв пока ничего не известно). Неплохо разнообразит геймплей, правда?

* * *

Графика в игре спорная. В целом она довольно красива: планеты, космос, эффекты — тут все на уровне. Но вот детализация кораблей хромает на обе ноги. На полигонах явно сэкономили ☹. Ладно, посмотрим, как все будет выглядеть в действии.

О звуке и музыке пока рано говорить что-либо определенное. Но Ascaron вроде бы еще не выпускал игр с плохим звуком и/или музыкой.

Итог

С выходом второй части «Космических Рейнджеров» многие начали фантазировать на тему «Какими бы вы хотели видеть КР3?». Многие ответили — «в полном 3D». Ну что ж, у них есть реальная возможность поиграть в зарубежных «Рейнджеров», в которых есть полное 3D. А также, по идее, запутанный сюжет, большой мир, уникальные расы, куча оружия и артов, а еще бои на земле и под землей. Не будет разве что текстовых квестов. Хотя... ☺. Опасения вызывает только сложность в плане проработки такого большого мира... Но не будем о плохом. О плохом писать — удел ревюх; в превью все всегда классно и всегда «прорыв в жанре» ☺.

Ну-с, вроде все. Тем, кто в «Рейнджеров» не играл, можно начать и с Darkstar One. Тем, кто в КР играл — проверять работу Ascaron'a.

Вывод напрашивается сам собой. Ждать! Да и ждать-то осталось недолго (см. дату релиза).

* * *

Предатчик затрещал, требуя внимания к себе.

— Кертис! К тебе идет SID! Убери ковер с пола! — Кемпер говорил все слова четко, чтоб даже при таком качестве связи его поняли: — Убери ковер с пола!!

Кертис почесал себе подбородок (вот эгонист, право же! Мог бы и Gluk'у подбородок почесать... — Прим. лит. ред.), вспоминая нужное заклятие. Не вспоминалось. Тогда он встал с кресла, свернул новенький ковер и поставил в угол.

Через пару минут ручка двери покраснела от нагрева и повернулась. В дверном проеме появился SID. Снова в образе демона.

— Я же тебе велел skin поменять! — Кертис бросил взгляд на дымящийся под ногами SID'a пол и представил, что было бы с новым ковром, не уберу он его вовремя. — В следующий раз я непослушания точно не потерплю!

— Ой, забыл, — SID остановился, подбирая нужные слова: — Э-э, в следующий раз обязательно учту...

— В следующий раз... — Кертис пролистал отчет и положил его на край стола. Через пару секунд папка слегка засветилась и растворилась в воздухе. — Это я от тебя уже слышал. Иди, ты свободен.

Демон прохрипел что-то в ответ и вышел. Послышались удаляющиеся шаги, красный ответ за дверью постепенно угас.

Кертис встал с кресла, расстелил ковер и сел за компьютер. Надо было еще две статьи в новый выпуск набрать...

Том/Дос/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ПАТИЯ
КРОВИ

Разработчик: SkyFallen Entertainment

Издатель: 1С

Жанр: хак-энд-слэш

Системные требования:

✓ минимальные: P 4/Athlon XP 1.5 ГГц,
512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 2.4 ГГц,
1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

В бой идут одни...

Скажите, вы верите в совесть? Нет, не в свою, в свою все верят, в чужую? Я вот тоже верил, одно время, пока не стал агентом ДЗВР. Зато после этого смысл фразы «совесть не дает спать» открылся передо мной с неожиданной стороны. Оказывается, ЕГО совесть может не давать спать МНЕ. Ну, скажем прямо, Ранд был человеком крайне совестливым, и его совесть мучила абсолютно всех агентов, находящихся от него на расстоянии полета баллистической ракеты. После его ухода, на какое-то время стало легче. Мы устроили парламентскую республику и решили, что можно и расслабиться. Как бы не так. Если раньше меня мучила совесть одного Ранда, теперь я нахожусь под гнетом совести всего парламента!

Что нормальный человек, пусть он трижды специальный агент, способен делать в утро с третьего на девятое января? Не знаете? Отвечаю. Спать. Где, как и с кем, вопрос отдельный. Но отпуск — дело святое, нерушимое, со времен моей экспедиции на Марс. А тут, как в старые недобрые времена — звонок, и мерзкий голос киберсекретаря сообщает:

— Специальный агент Дос, Игроград требует от вас трудового подвига. Нефиг полу отращивать и брюхо отлеживать, вперед, арбайтен по-стахановски. Будет вам и магия, будет вам и кровь.

Вот так и вышло, что пока все прогрессивное человечество в едином порыве праздновало и отмечало, я, как последний кадет, отправился на поиски очередных приключений. Ну да, опять спасти миры и рушить жизни, а вы что думали? И не смотрите, что руки у меня по локоть в крови, это мир такой попался. С недружелюбным интерФейсом.

Ну а рожа у тебя, Шарпанов

Добро пожаловать, дорогие, в нашу кунсткамеру. Только здесь и только сейчас вы можете принять участие в беспрецедентной акции «Кто на свете всех страшнее». Мы надеемся, что, странствуя по иным мирам, вам надоело надевать на себя маски мускулистых варваров, прекрасных эльфиек, благородных паладинов и прочих полувампириш. Наша компания предлагает вам примерить новые костюмы, которые к вашим лицам придутся как нельзя более впору. Итак, номер один в нашей коллекции — уродливая же-на булочника! Да, да, ела сдобу и не садилась на диету, смотрите, девушки, и вас такое может ждать. Правда, отталкивающий персонаж? Ну, ничего, зато гляньте на ее характеристики! Не хотите? Зря. А вот вам ушедший в отставку монах! Ну да, не красавец, а вы что, телом торговать собираетесь или мир спасать? Ладно, не хотите, как

хотите. Фанатам Гарри Поттера — студент в очках! Настоящий ботаник, судя по виду. Ничего такой парниша получился, да? Ну, а для тех, кто ассоциирует себя со слабым полом, еще один персонаж — цыганка, блин, нагадалка! Ну и что, что ноги кривые? Зато юбка длинная, так что ног вы не увидите. Да, не красавцы, зато как оригинально — у всех просто фотомодели, а у нас обычные люди... В самых страшных ипостасях. Да, вы не на лица их смотрите, на характеристики! Впрочем, какая разница... Эстеты выбирают того, кто поприятней, остальные того, кто круче, в любом случае, разницы скоро не будет. Ни по характеристикам, ни по красоте. В нашей кунсткамере даже Холи Бери быстро превратится в Фредди Крюгера. И это круто несусветная! А всяким эстетам можем дать ссылки на сайты с красивыми девчонками и парнями. У нас тут не стриптиз, тут мир спасти нужно.

Без спонсорки

Есть такой жанр — хак-энд-слэш, и «Диабло», пророк его. Так вот, пророк этот четко указал — сюжет в играх дело лишнее. Собственно, были, конечно, попытки разбавить тупое истребление мышки, простите, монстров, чем-то интеллектуальным. Divine Divinity, к примеру. Ну и где он, Диван этот? На свалке. И только чокнутые фанаты его вспоминают. Тут вам не Пушкин, с Му-му своей малолетней, нам ваших драм не надо, умничать перед девушкой будете, изображая последнюю встречу Отелло и Гермионы. В нашем жанре все просто — мочи козлов, вот и весь сказ.

Итак, история наша повествует о мерзком обитателе Абсолюта Модо. Злобный он был, просто спасу нет, вы на ролик гляньте — все кругом красавцы, один этот мутант безобразный. Понятное дело, уroda такого терпеть в высших сферах долго не могли, ну и осудили. Судья, симпатичная, кстати, девчонка, даже глаза закрыла — то ли под Фемиду косила, толи дабы Морда эта аппетит не портила. Осудили его строго, но справедливо — на пожизненное заключение в человеческом теле. И нет бы ему успокоиться, так козни он строить начал, задумал силу поиметь невероятную, уничтожить землю обетованную и наступать по морде обитателям Абсолюта гламуреньким. И тут, словно Бэтмен из табакерки, на сцену выходите вы — студент, только что закончивший Академию Хогвардса, простите, Эйвона. Все. На этом сюжет заканчивается. Дальше вас ждет пять эпизодов, в четырех из которых главная задача — найти проход в следующий эпизод. Ну, а в пятом, ясное дело, вы... Впрочем, тсс, это глубокая тайна!

Новая кровь

Успех Diablo, естественно, не мог оставить разработчиков равнодушным. Тем более, что рецепт этой игры казался простым, как пять копеек. Как показывает опыт, именно казался. Мно-



гие, очень многие разработчики пытались сдвинуть с трона творение Blizzard, но почти никому не удалось к нему даже приблизиться. Из всех «Диабло»-клонов мне запомнились Divine Divinity, Kult, Dungeon Siege и, ясное дело, Sacred. Что-то из этих игр мне понравилось больше, что-то меньше, но, в отличие от кучи безвкусных поделок, я их запомнил, что, как по мне, говорит в их пользу. Но, что интересно, до сих пор ни одна из компаний СНГ не пыталась создать убийцу «Диаблы», не знаю, может быть, им не хватало опыта, может быть, амбиций, а может быть, еще чего. И вот, пожалуйста, компания SkyFallen Entertainment представляет на наш суд очередную игру, чье призвание — догнать и перегнать «великого и ужасного». А что, давно пора. Король ведь уже умер. Да здравствует король?

Первое, что бросается в глаза, когда запускаешь игру (в режиме обучения) — это **графика**. Кто там восхищался графикой «Сакреда»? Посмотрите на «Магию Крови»! Правда, и требования у нее покрупнее. Но все равно красиво. Действительно, очень красиво. Детализация на уровне, моделики хорошие, а уж спецэффекты — вообще загляденье. В общем, пир для глаз, а не игра. Так что для тех, кто ценит в игре, в первую очередь, графику и обладает достаточно мощными машинами, вывод один — покупать. Ну, да, анимации немного подкачали, да, если заставить камеру максимально приблизиться к земле, можно увидеть орехи в детализации, но кому это надо, к земле камерой приближать, в бою ведь чем выше камера, тем удобней.

Итак, что же нам предлагают разработчики на этот раз? Первое, очень красивую игру. Второе — игру с большим количеством возможностей, более интеллектуальную, чем «Диабла». Судите сами — одних только школ **магии**, которые может изучить ваш персонаж, двенадцать. Согласитесь, совсем не мало. Правда, в школах этих всего по восемь заклинаний, но, во-первых, их уровни можно увеличивать, во-вторых, заклинания можно **комбинировать**. Да, пожалуй, это один из самых интересных моментов игры. Итак, в каждой школе магии есть основные, вторичные и пассивные заклинания. Попробуюсь объяснить, как оно выглядит — у нас есть два слота для комбинирования заклинаний. В первый слот вставляем основное заклинание — к примеру, Цепь Молний, из магии Воздуха. Во второй слот вставим побочное заклинание, к примеру... ну, Шок. И вот, пожалуйста, у нас есть цепь молний, которая поражает нескольких противников, и при этом с некоторой долей вероятности вызывает у них шок. Причем учтите, некоторые заклинания ложатся **ТОЛЬКО** в первый слот, а некоторые могут лечь в оба слота. Но это еще не все, между собой можно комбинировать заклинания разных школ, при этом некоторые из комбинаций наносят просто потрясающий урон противнику. Что нужно для прокачки заклинаний? Очки опыта и соответствующий свиток, причем прокачка идет по принципу «уровень плюс одно очко», т.е. если у вас имеется Молния четвертого уровня, то чтобы превратить ее в Молнию пятого уровня, вам нужно потратить пять очков опыта. Просто и со вкусом. Сразу могу сказать, что прокачать все магии не стоит даже пытаться, но и ограничиваться только одной магией опасно, ибо под конец вы вполне можете нарваться на монстров, обладающих серьезным резистом против выбранной вами магии. Да, чуть не забыл. Я там намекал, дескать, по ходу игры персонаж ваш превратиться в уродца — так вот, учтите, что изучаемые школы магии меняют внешний вид героя и, кроме этого, добавляют определенные способности. Идея интересная, но лично мне крайне неприятно играть за уродца (хотя адепты Воздуха весьма симпатичны).

Ролевая система в игре довольно проста — у героя имеются три характеристики:

1. **Сила**, она влияет на вес, который вы можете таскать. Кроме этого многие доспехи и оружие вы можете одеть, только если у вас сила не меньше определенной.
2. **Энергия** — влияет на количество и регенерацию жизни.
3. **Интеллект** — от него зависит количество и скорость регенерации местного аналога маны — Чи.

Естественно, поскольку мы играем магом, то самое глупое, что можно сделать, это не качать интеллект. Даже не пытайтесь, кого бы вы не выбрали, делать из персонажа воина — это не эффективно, и жутко неудобно. Лично я брал в руки не то оружие, которое наносит большее повреждение врагу (попробуй еще попади по врагу этому), а то, которое дает максимум полезных плюшек. К примеру — мечик, наносящий слабый декедж, на добавляющий по единичке ко всем характеристикам, резистам и заклинаниям магии Воздуха. Согласитесь, вещь.

Кстати, учтите, качаться в игре не так уж и легко, ибо на каждый уровень нам выдают всего **ОДНО** очко опыта для поднятия основных характеристик. Мало? В принципе, да, и я бы наверняка сейчас начал ругать игру, если бы дизайнеры не придумали отличный ход. Набор уровней происходит не по стандартной схеме 1-2-3, а по улучшенной — 1, 1+, 1++, 1+++, 2 и т.д. В переводе с идиотского на русский это означает, что каждый раз, достигнув плюсики, вы получите очки для поднятия уровней магии и умений.

О, да, **умения** в игре тоже есть, куда без них. И, ИМХО, важнейшими из них являются *Ремесло* и *Руническая магия*. При помощи навыка Ремесло вы можете усовершенствовать вещи, нанося на них всевозможные материалы, а Руническая магия позволяет вставлять в вещи руны. Очень, очень, полезные умения. Причем, хинт, из рун можно составлять слова! К примеру, соберите слово, состоящее из рун Fu-Tu-Re, вставьте эти руны в предмет, и у вас повысятся все характеристики. А комбинация In-Di-Go даст плюс ко всем мастерствам и увеличит навыков мистического пути. Что такое «Мистический путь»? Заклинание, позволяющее нам телепортироваться в труднодоступные места, преодолевать препятствия и удирать от врагов.

Нельзя еще не упомянуть добрым словом магию *Алхимии* — отличная вещь. С ее помощью можно создавать зелья Чи и Жизни, различные предметы и свитки заклинаний. И, ясное дело, истреблять монстров при помощи этой магии тоже можно.



В общем, как вы видите, в игре просто масса всего интересного, плюс, все это упрятано в очень симпатичную обертку, казалось бы, неоднозначный хит, ан нет...

Дружелюбным интерфейсом по небритому фэйсу

Дорогие друзья, мы так спешили сделать вам новогодний подарок, что вышел он несколько кривоватым. Но, как известно, дареному коню зубы без надобности. Мы не успели сделать к игре полноценный мануал, зато у нас есть отличный **туториал** — настоятельно рекомендуем его пройти, дабы понять, что и как. Без него будет тяжело. Мы не ввели в игру много важных вещей, зато в ней практически нет багов. В нашу игру заложено огромное количество возможностей, правда, многие из них реализованы не до конца, или не так, как хотелось. Но, в любом случае, цените — мы успели к Новому году!

Лучше бы не успевали... Итак, первое, что бросается в глаза, это неудобная камера — слишком маленький угол обзора. Впрочем, эту неприятность уже частично поправили первым хот-фиксом (настоятельно рекомендуем его скачать). Вторая неприятность — карта. Она ужасает. Кто мне объяснит, почему, войдя в город, я не могу увидеть его полностью, а вижу только кусок? Причем, даже если я в этом городе уже был. Поиски торговцев приходится вести на ощупь, так еще и торговцы эти не подписаны. Ну, предположим, у кузнеца или алхимика имеются

свои значки. А как найти предсказателя? Обшаривать город на ощупь? И вот вам еще одна проблемка, вы знаете кто такие предсказатели? О, очень полезные люди, они могут нанести на ваше тело татуировку. Разные татуировки дают разные бонусы, стирать их нельзя, а нанести можно всего восемь. Так объясните мне, почему предсказатели сообщают только названия татуировок, а об их свойствах скромно умалчивают??? Какую татуировку поставить — Вампир или Дракон? Скажу по секрету, Вампир практически бесполезен, зато Дракон (+1 ко всем характеристикам) рулит. Кстати, что интересно, в четвертом акте, один из предсказателей так рассказывает о свойствах татуировок, которые ставит. Остальным, видимо, забыли прописать диалоги. Спешили сильно.

Далее, в игре просто огромное количество бесполезных вещей. К примеру, как вам руна «Да», для нанесения которой Руническую магию нужно прокачать до двадцати одного? Сами можете подсчитать, сколько очков опыта для этого потребуется. Ясное дело, что при первом прохождении очень многие вещи окажутся вам недоступны, да, понимаю, разработчики рассчитывали на то, что игру будут проходить несколько раз, плюс, будут устраивать мультиплеерные баталии. Но. Мультиплеер в игру вставить не успели, обещают добавить с одним из патчей, а что до предметов, которые станут нам полезны при втором-третьем прохождении, то... В игре нет сундука. Вес, который вы можете таскать, ограничен, а складывать вещи нельзя.

Так что, будем таскать с собой кучу ненужного барахла, в на-



дежде, что оно нам еще понадобится, или все продадим? Я таскал. Долго таскал. А потом понял, что второй раз за Магию не сяду, и быстренько все продал. Поверьте, без сундука играть тяжело, Впрочем, его тоже обещают добавить в патче.

Успех «Диаблы» крылся в тщательной проработке мелочей. В «Магии Крови» на мелочи просто забыли. Игра крайне недружелюбна к пользователю, и ничем, кроме спешки, объяснить это нельзя. Но меня, как игрока, мало волнуют обещания и патчи — я ведь игру уже прошел, прошел именно такой, какова она сейчас, а не такой, какой она будет, скажем, через полгода, поэтому все свои выводы делаю на основе имеющейся версии, а они не очень утешительны.

Я сегодня опять потерял свой баян

Хочется сказать пару теплых слов по поводу сценаристов. Играя в игру, временами я начинал задумываться: диалоги, что, писали ученики Петросяна? Или парни с Удаффа? Юмор, это когда смешно. А тут уровень юмора переплюнул даже идиотизм, который был в «Златогорье». Причем, сценаристы явно так и не смогли понять, что они делают, серьезную игру или пародию, в результате получилось нечто... неудобоваримое. Про «смешные» квесты я вообще молчу. Бивес и Бадхед просто умирают от смеха, люди с нормальной психикой пытаются не обращать на потуги детей Петросяна внимания.

Не, парни, это баян...

Немного итогов

Давайте вспомним, что нам обещали разработчики, и что сделали, ок? Итак:

В игре развивается захватывающая история мира в духе средневековья, дающая игроку большой выбор как в выполнении квестов, так и в развитии персонажа. Включение некоторых «взрослых» тем делает игру интересной в том числе и для старшего поколения.

Перевожу: в игре, как обычно, нет никакого вменяемого сюжета, но развивать персонажа действительно интересно. Взрослые темы ограничиваются шутками, позаимствованными с небезызвестного «подонковского» ресурса.

«Магия Крови» — необычная RPG с видом от третьего лица, в которой вашим главным оружием будет магия.

Перевожу: «Магия Крови» очередной «Диабло»-клон, с массой интересных, но не доведенных до ума идей и скучноватой боевкой.

Не-очередная-штампованная-RPG: нетривиальный и оригинальный сюжет с необычными персонажами и врагами.

И где?

Разные режимы сетевой игры, включающие и командные, и одиночные игры.

Полная поддержка онлайн-сервисов (кланы, поиск партнеров, онлайн-рынок и прочее).

Ждем патча. Может быть, он поднимет игру на новую высоту.

Выводы

Лично мое мнение об игре таково — очень сыро. Отличный потенциал, но исполнение не на высоте. Впрочем, разработчики живо принимают участие в обсуждении игры и оперативно готовят патчи. Хорошая техподдержка — это большой плюс.

Но вот, не знаю почему, но чем дальше играешь, тем скучнее становится. Не хватает игре чего-то, вроде и красиво очень, и врагов навалом, а драйва не хватает. За всю игру всего несколько боев было, которые мне действительно запомнились. Кстати, еще минусик — в игре странная система сейвов: сохраниться можно только при выходе. Плюс есть промежуточные сохранения на контрольных точках. Если вы играете Бессмертным — схема игры проста: получил по голове, умер, потерял часть предметов, ожил на контрольной точке, пошел к месту смерти, надавал всем по ушам, собрал предметы, пошел дальше. А вот если вы попытаетесь играть за Смертного... Я вам не завижусь. Хотя, возможно, при третьем проходе игры, это и будет интересно.

Думаю, любителям «Диаблы» и «Сакреда» игра должна понравиться. Особенно после нескольких патчей. Любители серьезных RPG в сторону «Магии Крови» могут даже не смотреть. Отсутствие сюжета, невменяемые квесты, петросяновский юмор, все это не добавляет игре очарования.

Но, но. У игры есть еще шанс набрать баллы — если, повторю, если, мультиплеер у нее будет хороший, то, вероятно, мы простим ей все недостатки, как простили второй «Диабле». Так что, возможно, это не последняя моя статья, посвященная «Магии Крови». Увидим.

В любом случае, похвалить разработчиков нужно — часть обещаний они выполнили, плюс, сделали игру, практически лишённую критических багов, а в наше время это почти подвиг.

Но, честно, стоило выпустить ее годика на пол позже. Кстати, очень надеюсь, что версия игры для запада выйдет только после того, как игру протестируют на нас, и внесут все необходимые исправления. Очень хочется пожелать разработчикам успеха и выразить надежду, что их следующий проект будет значительно интересней и дружелюбней к пользователям.

В общем, выше среднего, но, пока далеко не «Диабло»-киллер. И уж точно, ни в коем случае, не лучшая RPG прошлого года. Хотя, несомненно, самая красивая.

Да, можете не спешить с покупкой, подождите выхода патчей, добавления мультиплеера, может быть, еще мануал сделают... Тут, похоже, ситуация проста — чем позже начнешь, тем больше удовольствия получишь. На всяк случай, даем адрес официального сайта игры, откуда можно качать исправления: <http://www.bloodmagic.ru>.

Оригинальное название: Mythic Blades
Разработчик: Vermillion Entertainment
Издатель: 1C
Издатель за рубежом: Cartel Games
Жанр: fighting

Pantera sls kawai@bk.ru



Ученье — свет, а неученье — тьма. Мысль старая, и уже потому верная. И как бы это ни было печально, кадетам ДЗВР тоже иногда приходится сдавать сессию. И тут уж в прямом смысле слова: «Расстрел, студент, сессия!» Предметы не совсем привычные, но без них в практике нашего заведения не обойтись.

...На доске красовалась надпись белым мелом: «Допрос. Экзамен для потока Г-65Н на подтверждение статуса кадета ДЗВР» Преподаватель скучным голосом произносил речь о том, что нам сейчас предстоит. Среди множества звуков и букв я уловила то, что касалось именно меня: «Кадет №63, «Меч судьбы», пройдите в пятый отсек для допроса». Ну все, началось. Тусклый свет лампы, зеркало, которое по сути своей вовсе и не зеркало, кофе и бесконечные сигареты.

— Добрый день, я попрошу вас представиться.

— «Меч судьбы», проект компании Vermillion Entertainment, 2005 года выпуска. Файтинг классического образца.

— Хм, что-то вы мне не нравитесь.

Я начинаю давить на допрашиваемого клавишами Й-Ц-У, забитыми в управлении как ключевые.

— Да вы мне тоже не особо. Создатели ориентировали меня на фанатов мифологии Древней Греции, а вы... не хочу оскорблять, но вы не похожи на человека, который читает книжки или интересуется наукой.

— Ну знаете! Вопросы тут задаю я, а потому советую подобные реплики держать при себе и отвечать строго на поставленные вопросы. Вы вот упомянули про Древнюю Грецию. Объясните свои слова.

— Я создавалась и позиционировалась как игра на основе древнегреческой мифологии, для тех, кто хотел бы почувствовать себя настоящим Героем с большой буквы...

— Ну да, как и все современные игры...

— Нет, не совсем. Разница состоит в том, что герои взяты больше для поддержания сюжета. Сейчас же ни одна уважающая себя игра без него не выходит. Вот и пришлось моим создателям придумать сюжет. Рассказать?

Я молча киваю и жду продолжения.

— Дело происходит на Олимпе. Боги снова что-то не поделили, поссорились и выяснять, кто из них сильнее и на свете всех милее. А так как осквернять святое место не годится, то решили проверить все на земле. Тут и принцип «не боги горшки обжигают» пришелся кстати — призвали на помощь самых сильных и известных героев и злодеев того времени на битву, а сами сидят да любуются. Так вот нехило мои создатели закрутили начало, даже ролик вступительный сделали, даже текст написали для него и картинки стильные нарисовали... Да только актеров позвать в гости забыли, а сами постеснялись поработать лишнее — вот и остался ролик немым. Хорошо хоть наборщи-

ку на пиво денжат подкинули — вкривь да вкось, с ошибками и опечатками, но субтитры были сделаны.

— Да уж, хорошего в этом мало. Наверное, сам процесс игры очень уж хорош, раз они все-таки решились пустить вас в свободное плавание?

— Да! Конечно же! Не могу же я быть плохой! Игроки — персонажи прорисованы очень красиво и ярко, да и сами арены, и процесс... Такого никто еще не делал. Простое управление в три кнопки, множество финтов, красивые движения, множество персонажей...

— А если по сути? Что делают эти три клавиши?

— Каждая из них — отдельный удар, а сочетая их с движениями вперед-вниз-назад-вверх, мы получаем удар, совмещенный с прыжком/приседанием, или же блок, или еще что-то...

— И это вы называете финтами?

— Но соперники владеют спецударами, да и вы тоже иногда можете их использовать (от автора: нифига! — ждите патча ☺), вот только нигде не сказано, как их использовать. Просто интерфейс у меня очень простой, не отягощенный лишними деталями и текстом. Зато глаза не устанут, и ничто не давит на психику игрока.

— Проще говоря, управление и интерфейс вместе взятые и по отдельности никуда не катят и ни в какие приличные рамки не влезят. Я так понимаю, что и у каждого игрока личных комбо нет?

Игра понуро опускает голову:

— Вы абсолютно правы. Это тоже забыли сделать. Зато графика... она достойна уважения. Травка колыхается на ветру, совсем как настоящая, а герои прорисованы так, как описаны в книгах, мультфильмах и фильмах. Так что графика у меня хорошая, реалистичная. Тем более, что все это выполнено в ярких цветах...

— Да уж, плюс неимоверный. Короче говоря, тут вы и ваши создатели тоже опоздали лет на 5–7. Может, хоть звуком порадуете?

— Давайте лучше о графике или о геймплее поговорим, о звуке мне сказать нечего, — тихий вздох разрывает беззвучность игры и вновь повисает молчаливая пауза.

— Вы хотите сказать, что не блещете ни интерфейсом, ни звуком, ни графикой, ни управлением. За время общения с вами я поняла, что геймплей и внутренняя привлекательность в вас напрочь отсутствуют. Вместо заявленной трехмерности — старое знакомое 2D, скрытое под малополигональной маской. Вместо файтинга — нарезочный цех... Что же вы тогда за игра и кому вы нужны в таком-то виде? И о чем вообще думали ваши создатели? Нет, не отвечайте! А диск я повешу на елку — больше он никуда не годится.

P.S. У этой статьи мог бы быть долгий и утомительный вывод и полноценное окончание, но так как создатели игры не потрудились создать оного в игре, то я как автор статьи не считаю нужным делать что-либо подобное для них.



Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

LAND OF THE DEAD

ROAD TO FIDDLER'S GREEN

Разработчик: Brainbox Games

Издатель: Groove Media

Жанр: типа ужасы, типа экшен

Системные требования: Р 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 2 Гб на винте, 64 Мб видео

Другая сторона

А скажите мне, агент Лепреконе... — Мохнорыл Талер поправил очки, подаренные ему самим Джеймсом Бондом, и придирчиво осмотрел Лепреконе с ног до головы: — Как вы относитесь к зомби и лично к Джорджу Ромеро?

— Эээ, отношусь с трудом, — после бурного празднования Нового Года связная речь давалась Лепрекону нелегко. К тому же в вентиляции было узко, тесно и гуляли сквозняки. — Зомби как зомби, Ромеро как Ромеро, а что?

— А то, что мною лично было принято непростое, гм, решение — отправить вас, гм, на интересное задание, — Талер улыбнулся как можно более искренне. — На очень интересное задание.

— Что, в какую-то игрушку по фильму Ромеро? — Лепреконе оживился и попытался расправить плечи. Получилось это с трудом. — Охотником на зомби стать? Всех в куски мяса порвать?

— Ну, не совсем так, — голос Мохнорыла стал вкрадчивым: — Высшие чины ДЗВР решили провести эксперимент и посмотреть на мир зомби с качественно новой стороны.

— Не понял. — Тайное подозрение шевельнулось в голове Лепреконе: — Это как?

— А очень просто, — Талер прошипел заклинание, и за спиной Лепреконе образовался портал. — Ты прибудешь в мир Land Of the Dead в качестве зомби, а отчет нам напишешь в качестве человека. Во всем остальном разберешься по ходу, — и, не давая обескураженному агенту сказать ни слова, Талер толкнул Лепреконе в портал.

Иногда они возвращаются

К ак вы уже наверняка догадались, мои дорогие живые, речь в данном обзоре пойдет о мертвых, слегка мертвых, совсем мертвых и далеко не мертвых людях. Именно им посвятил столько фильмов культовый зомболог Джордж Ромеро, и именно с ними нам предстоит столкнуться в игре **Land of the Dead: Road to Fiddler's Green**, созданной компанией **Brainbox Games** по мотивам фактически одноименного фильма ☺.

Сюжет игры прост и незатейлив, как лежащий на крыше дома полуистлевший остов зомби-монтера, разорванного в клочья очередью из крупнокалиберного пулемета. Простой американский фермер Джек рано утром, стоя возле своего гаража, совершенно случайно сталкивается нос к носу с незнакомцем, бесцельно бродящим по фермерским угодьям Джека. Этот незванный тип, не сказав ни «здрасьте», ни «до свиданья», набрасывается на нашего героя и пытается его съесть. Джеку ничего не остается, как пристрелить бедолагу из своего охотничьего ружья с сильно ограниченным боезапасом. И пошло-поехало — загадочный вирус, живые мертвецы, последний оплот человечества — Fiddler's Green, мистер Кауфман,

Отис, нехватка патронов, крики раненых и т.д., и т.п. В общем, все как всегда, только с небольшим отличием — в этом мире люди не хозяева, они всего лишь пища...

Непростая жизнь рядового зомби

Г рр-мяу, то есть гrr-ав... эээ... то есть, я хотел сказать — граааааааа. Я — очень злой и очень голодный зомби. Я ем — значит, я существую, а если я ем и думаю о том, чтобы еще поест — значит, я мыслю. Это не просто. Люди думают, что зомби тупые, но это неправда. Мы умеем думать. Просто мы никогда не разговариваем. Потому что мы зомби. Потому что мы поумнели недавно. Потому что это не наша вина. Потому что я... потому что я **ХОЧУ ЕСТЬ**. Я постоянно хочу есть. Я шатаюсь по городу и ищу, чего бы поесть, точно так же, как это делают сотни других зомби. Мы можем есть всё. Точнее, могли. А еще точнее — когда то ели всё. Живые не знают, что в самом начале мы пробовали есть дерево, камни, бумагу, железо, и даже иногда забредали в сантехнические системы города. Но все это плохо влияет на наши мертвые организмы. Острые железячки рвут наш желудок и выпадают из живота, камни ломают зубы и выбивают челюсть, а бумага и дерево вообще не жуются. Поэтому мы перешли на мягкую теплую человечину. К этому нас приучил папочка — великий и могучий... эээ... Дж... не помню, как его зовут. И вообще не помню, что такое имена. У нас нет имен. Я помню только, что наш папочка вкусный, потому что он живой. Мы все хотим до него добраться, чтобы отблагодарить за свое появление на свет. Мы идём везде. Мы ходим везде. Мы ползаем везде. Я и еще несколько забрели на ферму. Я еще помню, что это ферма. Я помню, что мы любим кушать мертвых людей, так что всякие лошади нам не нравятся. Нет, не так. Мы любим кушать живых людей, а они этого не любят. Они любят кушать лошадей. Это правильно. Если бы они стали кушать нас, это было бы плохо. Потому что плохо, когда тебя кушают — сам не успеешь наестся.

Впереди я увидел дом. В окне — человеческий силуэт. Смысл этих слов мне непонятен, но я его понял. В окне была еда, и мы пошли туда. Мы выломали дверь и ввалились внутрь. Там стояла еда с куском железа в руке. Мы не любим есть железо! Еда, брось железяку, я могу подавиться! Грааааааа! Оу, еда что-то сделала с железкой, и у зомби справа оторвало голову. Ему прикольно без головы. Он упал. Мы не можем ходить без головы. Я не хочу, чтобы мне голову отстрелили. О, стрелять! Я помню. У человека в руках был пистолет. Я остановился, а зомби слева шагнул к еде. Ему тоже отстрелили голову. Я не хочу ходить без головы. Я без нее не могу ходить. Я хочу есть. Я шагнул вперед. Еда принялась судорожно бить по пистолету. Ага, у него кончились патроны. Мысли меня живого возвращались ко мне мертвому. Без патронов этот человек мне



ничего не сделает. Я схватил его и дал по голове. Он упал. Не хочу его есть, у него железяки еще где-то могут быть, а мне мой живот дорог. На сегодня с меня хватит. Я развернулся и попытался выйти из дома. Не смог, нога залипла в текстуре. Ой, я знаю, что такое текстура. Это хорошая вещь, но когда разработчики берут движок от «Анреала» и кривыми руками его оптимизируют, получаются залипания в текстурах. Папочка Ромеро, так кто же я?

Кто-то решил нагло нарубить денег

Это факт несомненный и бесспорный. Игра, склепанная даже не на скорую руку, а фактически на скорую ногу и, возможно, на скорую... эээ... заднюю часть, поражает своим скудотупием и графикадуростью. Лично мне уже порядком поднадоело завлекательные фразы разработчиков типа: «Да у нас движок Unreal», «Да мы уровней нарисовали столько, что вам и не снилось», «Да в нашей игре бешеный драйв» и т.д. Все это лапшевешанье толкается бедным геймерам только для того, чтобы задурить их мозг и заставить купить игру. Всякий раз, когда мой взгляд натывается на подобного рода предложения, память услужливо подкидывает мне образы World War 2: Sniper с его «бешеным геймплеем» и Airborne Troopers с его «реалистичной немецкой формой», и гнев переполняет меня до краев.

Ни в коем случае не является исключением из правил и наш с вами подопечный. Land of the Dead: Road to Fiddler's Green — это сборище угловатых предметов, глючных текстур, застревающих в стенах зомби и однообразных скучных уровней. Основная суть, цель и концепция игры сводится к тупому уничтожению зомби, которые прут прямо на вас из всех возможных и невозможных мест. Для выполнения сего героического задания вам предоставляется нехилый набор холодного и огнестрельного оружия, плюс всякие там подручные средства. Почти у каждого орудия смерти есть своя фишка, позволяющая хоть немного разнообразить процесс уничтожения ходячего мертвого мяса. К примеру, кольт с одного выстрела разносит мертвяку голову, «глок» обладает очень высокой скорострельностью, а с помощью топора можно, не напрягаясь, нашинковать пару-тройку зомби, не подпуская их к себе. Еще в бою очень хороши гранаты — кинул одну в скопище неупокоенных, и можешь спокойно любоваться, как мертвые под действием взрывной волны разлетаются в стороны и умирают окончательно (очень часто они при этом еще врезаются в потолок и стены, и остаются там торчать ☺). Однако все это ложка меда, которая безнадежно тонет в цистерне вонючего дегтя, вылитого на нас компанией Brainbox Games. Эти, с позволения сказать, разработчики из всех игровых составляющих удосужились качественно проработать лишь звук (к нему у меня претензий нет), оставив все остальное на волю Провидения. И это очень прискорбно. Само собой, мышление ярых парней-разработчиков понятно: деньги-скорость-фильм-игра-деньги, без всяких сомнений и угрызений совести. Признаться честно, думаю, что по большому счету от них и ждали подобного, но только ПОДОБНОГО, а не ЭТОГО. Даже учитывая бешеную скорость создания «Земли мертвых», и ее якобы привязку к фильму, авторы проекта, имея на руках движок Unreal, могли вместо игры в гольф и распития пива в баре поработать несколько лишних часов над прорисовкой уровней и сюжетной линией. Глядишь, и все могло быть не так тоскливо. А так фермеру Джеку — ну и, соответственно, нам с вами — ничего не остается, как на протяжении двадцати с лишним уровней вычищать местность от однотипных зомби, без надежды на хоть какое-то разнообразие. Грустно.

Простая жизнь непростого зомби

Я кое-что понял. Это произошло уже после того, как я понял, что я могу понимать, и после того, как я вспомнил, что умею говорить. Я не всегда был зомби. Раньше я был живым. Был человеком. А зомби я временно. Просто я сейчас на задании. Мне нужно найти одного фермера с ружьем и съесть его. Вот только какой именно фермер мне нужен, я не знаю. Другие зомби уже давно пожрали всех в округе. Ведь живые глупы. Они не знают, что мы можем есть даже с отстреленными руками и отбитыми ногами. Они не знают, что среди нас есть те,

что ползают, те, что дерутся и те, что плюются. Насчет последних я не уверен, но они точно чем-то блюют в своих противников. Вернее, в еду. Мы все хотим есть. Недавно видел веселую картину. О, я знаю, что такое «веселое». Воспоминания постепенно возвращаются ко мне, и другие зомби уже как-то плохо поглядывают на меня. Так вот, о картине. В каком-то доме заперся человек с ружьем и никого к себе не пускал. Четыре зомби решили прийти к нему в гости. Они выломали дверь и попытались все одновременно войти в дверной проем. Это у них не получилось, и они встали друг в друга. Получился один огромный шевелящийся многоконечный зомби. Но это было не все. Еда решила подойти поближе к ним, чтобы прицелиться поточнее. Тогда зомби принялись махать руками, пытаясь достать еду, и разорвали друг друга в клочья. Человек с ружьем рассмеялся и вышел из дома. Он был похож на фермера. Может, это тот, кто мне нужен? Может, это сам папочка Ромеро?

Возвращение

Вначит, так: в следующий раз я на такое задание не пойду! — Лепрекун срывал с себя остатки костюма зомби и втапывал их в пол талеровского кабинета. — Да меня же там чуть не съели! Да я там чуть не озомбироваюсь по полной программе! — Но ведь не озомбироваюсь же! — глаза Талера хитро блестя из-под стекол очков: — Ты отчет принеси? — А куда ж я денусь? — обиженно пробурчал Лепрекун.



кон и протянул Мохнорылу покрытую плесенью папку. — Свежий, еще восстать из мертвых не успел.

— И не успеет, — Талер вылил на папку жидкость ярко-синего цвета из одной из своих алхимических пробирок. В воздухе запахло ландышами. — Вот так-то лучше.

— А скажи мне, Мохнорылыч, — Лепрекун уже полностью избавился от зомбической маскировки и довольно вздохнул: — Куда мне предстоит отправиться в следующий раз?

— Есть у меня одно местечко, — Талер улыбнулся во все свои зубы. — Симулятор утиной охоты называется. Вот туда ты и пойдешь.

— Конечно, в роли охотника, — Лепрекун гордо расправил плечи. — Давно я уже свое ружье не чистил.

— И не почишь, — Талер принялся творить портал. — Потому что эксперимент прошел успешно, и мир игры ты будешь обозревать в виде утки! Ну что, готов?

Вывод

Игра не удалась. Ни целиком, ни по частям. Играть в нее не советую никому и ни в коем случае (конечно, кроме фанатов Дж. Ромеро).

Вечера на хуторе близ Диканьки

Кирилл ТАЛЕР

Чем дальше в лес, тем партизан наваристее

Эту народную мудрость, излитую малазийскими каннибалами в большой мир, я все чаще вспоминаю, садясь за очередную статью. Добавляя, впрочем, к вышеупомянутой мудрости исконно славянскую: «Тем больше дров требуется для его приготовления».

А дровопровод, как известно, был перекрыт жадными до своих таежных сокровищ россиянами еще в начале сего года. С той поры дрова идут с большими перебоями, и к тому же их совершенно бессовестно откачивают на границе ушлые пограничные собаки. Овчарка, она, зараза, немецкая, а потому бережливая и зажимистая, и сжали пару тыщ кубометров дров заныкала, то теперь будет стоять намертво и лежать заживо, а не отдаст. При этом жалобы в пограничные инстанции писать особого толку не имеет, так как кордонные с обеих сторон собакам своим потакают во всем, дабы профсоюз собачий не взбунтовался.

Вот так вот. А в результате прихожу я в редакцию, сажусь за чистый вордовский листок, а растапливать нечем! И сижу потом по два-три часа перед монитором, вспоминая былые времена, когда мог я на одном дровяном вдохновении раскатать малюсенькой и примитивной аркады на две полосы, с последующим хождением к столу главного редактора с просьбой: «А дайте-ка мне еще полосы эдак две на следующий номер! Ибо вышел из обзора полноценный фантастический рассказ, и в прежние рамки никак не влезает...»

А сейчас дров нет. И если игра — редкое Фуфло (с большой буквы), или просто фуфло, какого много, то тянет написать именно это, и максимум на тысячу знаков (стандартный размер игровой новости). И никакие перспективы стабильной выплаты гонораров (тьху-тьху-тьху!), никакие приплате

музы, водящие моей рукой по клавиатуре в надежде изваять нечто сумбурно-похабно-мохнорыло-атмосферное, сдвинуть меня с сегодняшней позиции не в силах.

Ибо дров мало. И виноват в этом далеко не собачий конгломерат пограничья, не противоречия между двумя странами по поводу дровопровода и незаконной откачки вето и шишек из одного, и даже не качество таежного сырья. И уж точно дело не в чужедальних развратных музах, которым только бы от своих Пелевиных с Акуниными, да от Джошуа Сойеров со Славами Вакарчуками гульнуть куда ни попадя.

Дело в том, что с годами профессия гейм-журналиста уподобляется тяжелому и совершенно бесполезному труду Сизифа, который катит, катит камень на верх холма, и перед самым перевалом он выскальзывает из рук — и все нужно начинать сначала.

Или еще одному безвестному герою, то ли из античной, то ли из римской мифологии, который вознамерился лбом пробить крепостную стену и долгие годы упорно бился в нее остатками интеллекта и ороговевшим от мозолей лбом.

Я беру очередную игру, уже зная наперед, что это игра класса «В», «С» или даже «Ы». И надо бы громить ее направо и налево, но полученные знания о сегодняшнем процессе игростроения уже не дают права сделать это так изидно и жестко, как раньше. В чем я могу обвинять разработчиков, которые не искусством занимаются, а зарабатывают себе на достаточно внушительный, но все-таки кусок хлеба? В чем я могу обвинять разработчиков, сжатых и задавленных контрактами, мизерными бюджетами, мудрыми просчетами хай-менеджерских аналитиков издателей, которые ставят перед проектом низшую планку среднего уровня, а остальное отработает пиар-отдел или бренд, по которому игра создается?

Видимо, на сегодняшний день я могу очень немногое. Не больше, нежели раз-

работчики, которые при сегодняшнем раскладе в отрасли гейм-индустрии гораздо более подневольные рабочие, нежели Ваш покорный слуга. В отличие от меня, они не имеют права ни на собственную точку зрения, ни на свободное творчество — на последнем вообще табу в подавляющем большинстве случаев.

Но если в игровом мире журналисты пока еще представляют судебную власть, пусть практически не имеющую рычагов влияния на происходящие процессы, я все равно буду судить. И как можно более строго. Пусть без того блеска в глазах, который был ранее... Но блеск — дело наживное: как потеряешь, так и найдешь. А судебный процесс — он вечен, и будет вечен до тех пор, пока заповедь «Не судите, да не судимы будете» не возведется на нашей земле в абсолют.

В общем и целом — встать, суд идет! То есть, Талер идет, с вырванным зубом и перекосенным лицом, а потому злой, сосредоточенный и не склонный рассыпаться в комплиментах бисером перед тем, кто этого не заслуживает.

И один в поле воюи, ежели при нем пулемет с ружьем

Безусловными лидерами среди отечественной пишущей братии, по произведениям которых разрабатываются игры, являются пока братья-фантасты Аркадий и Борис Стругацкие: несколько выпущенных игр по мотивам серии «Алиса» (Селезнева), разрабатываемые проекты «Трудно быть Богом», «Отель «У погибшего альпиниста», «Обитаемый остров».

Немного отстают Сергей Лукьяненко с «Ночным Дозором» и невнятные гонками под тем же тайтлом с приставкой racing, плюс находящиеся в процессе «Не время для драконов», «Лабиринты отражений» и другие проекты, пока не анонсированные.



Кто бы мог подумать, что конкуренцию им составят не фантасты А. Зорич или В. Панов, либо другие апологеты жанра эпистолярно-фантастического, или (чем черт не шутит, пока у Вакулы в кармане) даже представители серьезной прозы... а простой украинский паренек, живший в прошлом веке, мнительный, замкнутый, застенчивый и страдающий затяжными депрессиями.

Я говорю о Николае Васильевиче Гоголе, который, как и полагается неформатному автору, работал вне жанров, переплетая былинное и героическое с бытовым и мелкопоместным, а в серый и унылый быт того времени добавлял сверкающие гранулы мистики, отчего его рассказы и повести в жанре *mix*, как это сейчас принято говорить, ходили по рукам. Именно благодаря его мистицизму, взятому взаймы из украинской мифологии и раскрученному в красочных описаниях быта тогдашней Малороссии, игровая индустрия в лице украинской **Crazy House** проявила интерес к рассказу, которому могли бы позавидовать Эдгар По и Мэри Шелли, плачась в жилетку Стивену Кингу и нервно курия в каких-нибудь нью-йоркских сенях.

«ВИЙ» вышел — и сразу же... вошел. В золотой фонд отечественных *adventure*. Более того, судя по интересу забугорных геймеров, вздохавших английское демо ВИЙ (данная демка сейчас обретается на многих сайтах, на нескольких «престижных» европейских языках), дело пойдет дальше.

Следующую остановку на станции «Гоголь» совершили разработчики из **Step Creative Group**. Еще одна мистическо-мифологическая нетленка «Вечера на хуторе близ Диканьки» попала под девелоперский прицел. К слову, ныне разрабатываемый *Обитаемый остров*, как и вышедшая, вполне успешная *адвенчура Звездное наследие-1. «Черная кобра»* — также дело рук **Step Creative Group**. В результате получаем крупного разработчика, специализирующегося на квестах, что в нынешнее время для российской игровой индустрии если не артефакт, то уж точно — раритет. В любом случае, профи фуфла не делают — подобная мысль утешала при распаковывании коробки. Правда, если уже получается Фуфло, то именно с большой буквы — а вот такие мысли не очень-то утешали. Но коробка с игрой была уже распакована...

Но буки в реке рака, пока спит, однако...

Авдешная картинка «Диканьки» чем-то напомнила старую добрую и основательно подзабытую игру «Морозко» или *Fairy Tales*: те же яркие краски, те же бэки, выполненные в «наивном», но достаточно реалистичном стиле, моментально угадывающиеся персонажи...

Впрочем, с первых минут игры «Диканька» показывает, что ни на какие лавры не претендует и является всего лишь мелкобюджетной игрой, сделанной по раскрученному брэнду (в отношении произведений Гоголя сие понятие выглядит довольно забавным), с предновогодним релизом, приуроченным к Рождеству как католическому, так и православному, чтобы, *значуща*, ухватить как можно более обширную аудиторию.

Начало непосредственно игры застает нас за разговором Оксаны и сельского кузнеца Вакулы, который влюблен в Оксану по уши. По все свои могучие уши, включая среднее! Оксана, первая девушка на селе, глубоко в душе тоже не прочь бы обвенчаться с Вакулой, но истинно женское коварство не позволяет ей вот так сразу упасть в объятия кузнеца — наоборот, Оксана заставляет кузнеца исполнять различные поручения, высмеивает его с подружками, а в довершение всего выдает нечто совместимое только с женской логикой: «Принесешь мне черевички, какие сама царица носит — пойду за тебя, Вакула!»

А на хуторе в это самое время, да в предпраздничную ночь такая чертовщина творится, что хоть святых зазывая всякую нечисть отгонять...

И т.д. Более сюжет пересказывать не буду, тем более, что у Гоголя, как бы мне ни хотелось, выходит лучше. Его и читайте! А вот тем, кто уже ознакомлен...

Собственно, сюжет игры не особо уклоняется от одноименной книги. Даже сохранены культовые фразы: «А вы, голова, чем са-

поги мажете, смальцем или дегтем?», «Одного железа тут, наверное, на пятьдесят рублей пошло!» и т.д. Впрочем, ничтоже сумняшеся разработчики для уплотнения чертовщины ввели в игру и немецкую ведьму из Брокена (это гора такая, шабашная, сродни нашей Лысой), русалку-утопленницу и даже злую Панночку (привет, ВИЙ!) Да что там, даже сам Вий ненадолго появится! В результате финал превращается чуть ли не в мистический триллер... Но к сюжету в целом особых нареканий нет — прыжка выше головы не наблюдалось, как не было и откровенной халтуры. В результате за счет простых выразительных средств была достигнута атмосфера того времени, с его бытовой фантазией или магической реальностью — как кому ближе. А атмосфера — это уже полдела.

Но зная броду, не суй фэн-шуй в воду!

А теперь переходим к режимам экономии и зажимам низкобюджетности.

Пытался насчитать у персонажей хотя бы десять различных анимаций за всю игру. Кажется, только у Вакулы насчитал. Остальные бедны на движения, что церковные крысы. Да оно понятно, что бюджет не резиновый, а цельно-чугунный! Но и брались же не за «Приключения Андрюшки и Тормозюшки», а за классику! Надо было силы соизмерять. Увы...

Харизматичных персонажей практически нет! Узнаваемые есть. Но мало узнавать, нужно еще и сопереживать им. А вот с графой геймплея вышло туго. Сценаристы/геймдизайнеры не позаботились о том, чтобы хоть кто-нибудь из NPC отличался характерными оборотами речи, жестами, не вживили в плоских человечков характеры. Разве что симпатичная корчмарка-еврейка, да львы-стражи у дверей поместия панночки придают остроту диалогам. Особенно обидно за Пацюка, который внушал односельчанам большой страх, нежели все черты, вместе взятые

Редкие ролики неинтересны и неубедительны. И дело даже не в том, что они не кинематографичны...

Музыка на уровне. На том уровне, когда мелодии не режут слух, но и не запоминаются. Сессионная работа, не более.

У семи гномов — Белоснежка без глазу...

Н е надо быть семи пядей во лбу и трех косых аршинов в плечах, чтобы понять — основные силы бросались на параллельный проект «Звездное наследие-1». «Черная кобра».

Усилия себя оправдали, и проект действительно вышел необычайно успешным, особенно для российского уровня *адвенчур*, в котором все что выше плинтуса — уже хорошо.

В результате получился симпатичный, но в целом серенько-мышинный проект, которому суждено утонуть в общем потоке таких же сереньких-безвестных, и не спасет даже гоголевский бренд и рождественская тема. Впрочем, «Диканька» вполне может себя окупить, ибо затраты на нее невелики — и разоруженным глазом видно.

Обидно другое.

Будь «Вечера на хуторе близ Диканьки» проектом-однодневкой, с сюжетом, написанным в недрах **Step Creative Group** неизвестным сценаристом, я отнесся бы спокойно к появлению «Вечеров на хуторе» на свет.

Но сие произведение написал Гоголь. Великий писатель, связывавший воедино украинскую мелодику и горькие российские думы о бытии. А игра по его замечательному произведению не выразила и 15% того, что хотел сказать своим современникам и потомкам Николай Васильевич.

Потому играть в нее стоит только неутюжимым фанатам жанра «квест» поджанра «квест 2D» и любителям... Гоголя, которые даже в такой упаковке все одно найдут чем насладиться и испытают кайф от прикосновения к любимому писателю.

Остальным, думаю, будет весело на один вечер — да и все. Впрочем, вечера нынче длинные, морозные — и если скука заест окончательно... Тогда — велкам в мир, спроектированный Николаев Васильевичем, сданный на реконструкцию 1С и **Step Creative Group**.

Только что-то прохладно и пусто в нем.

Алексей ТУР aka lepraseon lepraseon@rambler.ru

ЛИКВИДАТОР

Разработчик: Paralellax Art
Издатель: «Руссобит-М»
Жанр: экшен
Системные требования: Р 3-1000; 256 Мб
ОЗУ, 128 Мб видео

Начало положено

В одной совсем недалекой стране жили-были, не тужили очень близкие к компьютерному миру люди. Для нормального цивилизованного существования им не надо было ни шоколада, ни мармелада, ни зефира, а только маленьких, да очень маленьких... в общем, поиграть в DOOM ☺. И предавались они своему любимому занятию дни и ночи напролет, не замечая мира вокруг. Так продолжалось до того момента, когда самый прозорливый из всех этих замечательных индивидуумов оторвался от клавиатуры с мышкой и произнес историческую фразу: «А чем мы хуже?!» Его слова произвели эффект разорвавшегося пушечного снаряда огромного калибра. Ведь эти самые люди, близкие к компьютерному миру, по совместительству являлись программистами и мечтали сделать свою собственную «рулезную гейму». И мечтам их было суждено воплотиться в реальность. «Ликвидатор» — этот чисто русский взгляд на жизнь в аду — порастил СНГовскую общественность 1999–2000-х годов системными требованиями и графикой. А если учесть, что Пентиумы 166 тогда фактически были вершиной искусства, то остается лишь порадоваться за желание талантливых россиян подДУМать по-славянски.

Однако время шло, игры менялись, шейдеры внедрялись, воксели отменялись — апгрейд творческой мысли был неминуем. И он пришел. Прибежал, прилетел, вместе с третьим «Думом» ворвался в сердца и мысли питерских разработчиков, называвших себя студией **Paralellax Art**. И вновь самый прозорливый хомо сапиенс первым подал голос. Но его слова были уже иными. Сей достойный муж выразился коротко и ясно: «Неужто у нас мало полигонов снаружи и оперативной памяти внутри?! Ликвидатору 2 — быть!!» И понеслось. Стучали клавиши, бились чашки с кофе, рекой лилось пиво. Великая игра должна была появиться на отечественных просторах и затмить собой жалкие западные поделки. И вот этот исторический момент наступил. «Ликвидатор 2», расталкивая всех радиоактивными руками, протиснулся на игровые прилавки и прочно занял свое место в разделе «Новинки». Любой любознательный геймер, перевернув пластиковую коробочку, мог лицезреть несколько скриншотов в море огня и надпись: «Что будет с планетой Земля, когда откроются врата в один из трех параллельных миров, и оттуда, сметая все на своем пути, хлынут полчища кровожадных тварей? Что бу-

дет с цивилизацией, когда она столкнется с мощью магического оружия незваных гостей — невообразимой и неуправляемой силой, способной лишь разрушать? Что будет с вами, когда вы отправитесь в безумное путешествие по неизведанным вселенным, рассчитывая только на прочность бронежилета и мощь вооружения? Ответить на эти вопросы — значит выжить. Других вариантов не существует». После прочтения данного послания возникает масса вопросов. Постараемся же на них ответить.

Питерская Дума

Концепция игры проста, как сложный интеграл в логарифме. В один прекрасный день на Землю из трех чужих миров через порталы поперли ужасные и отвратные монстры. Они били, обижали, кушали и убивали людей и животных. Человечество впало в массовый психоз — никто не знал, откуда пришли эти твари, и кто вообще построил магические телепорты, связавшие миры. Люди (из числа тех, что выжили после первой атаки) принялись искать виноватого. И только отряд особого специального ускоренно быстрого назначения «голубые, но очень крутые береты» не ударил лицом в грязь при наступлении смутных времен. Их суперсекретный контрольный центр, проморгавший наступление тварей, в мгновение ока сколотил суперкрутой и до зубов вооруженный отряд стальных профессионалов военного дела. Именно им предстояло пройти сквозь время и пространство, прибыть в каждый из миров и уничтожить разбросанные там контейнеры с субматерией. Кто их забыл, и что такое субматерия, до сих пор остается загадкой для всех очевидцев данного инцидента. Только ВЫ будете помнить об этом до конца своей жизни. Ведь именно ВАМ придется вжиться в роль закаленного в боях голубого берета и с помощью многочисленных видов вооружения остановить страшное вторжение. А это, скажу я вам, будет не так-то уж и сложно.

В попытке допрыгнуть до тени движка DOOM 3 питерские парни все свое умение и силу воли бросили на разработку графического оформления «Ликвидатора 2». Они напряженно вычерчивали каждый кирпичик в мире «Разрушенный Город», в поте лица трудились над реками лавы в «Адских Землях» и всеми правдами и неправдами старались не допустить угловатых монстров в мире «Болото». Они ночей не спали и дней не дневали, лишь бы система повреждений стала максимально точечной, а миры более интерактивными. И, к счастью для нас с вами, у них что-то получилось. Положа руку на Power, а голову на Reset, можно смело утверждать, что графика — это лучшее, что есть в этой



игре. Это ее большой, жирный и ЕДИНСТВЕННЫЙ плюс. Остальное — приятные удивления или ужасные минусы. Подробности о них — в студию.

Обо всем поподробнее

Как было сказано выше, вы — суперрульный спецназовец — прибываете в один из трех враждебных миров с благородной целью: уничтожить то, что мешает населению Земли спокойно наслаждаться благами цивилизации. Вооружены вы до самой макушки — пистолет и боевой топорик на поясе, помповик на левом плече, автомат на правом, гранатомет небрежно заброшен за спину, огнемет прицеплен к голове, а снайперская винтовка вставлена в зад... задний крепеж на правой ноге. Никакого дополнительного оборудования не предвидится, магических и ментальных способностей нет от природы. Ну что ж, двинулись выполнять свое предназначение, драгуны мои тяжелые, за нашей спиной Терра!

Первое, что бросается в глаза и стучит в ушах — ужасающе малое разнообразие монстров. Всего их насчитывается около десятка видов и подклассов на три мира сразу. Возникает легкое недоумение, сменяющееся истерической улыбкой. А почему, скажите мне, господа разработчики, скелеты-воины живут в лаве, болотной жиже и каменных руинах одновременно? У них что — расширенный ареал обитания? Или это универсальный монстр? Нет, совсем не так, лично я насчитал еще как минимум двух врагов людей, обитающих во всех трех «уникальных» мирах. Получается, что параллельность так сильно повлияла на естественные миграции духов воды, ментальных монстров и скелетов, что мне приходится отстреливать их везде, где только можно? Или, может, просто у разработчиков не хватило фантазии и желания нарисовать больше пяти монстров на мир? Прискорбно, но это так. Не качеством, но количеством противников решили взять нас бравые питерские игроделы. Нет, не думайте, что монстры прут на вас отовсюду, как в «Серьезном Сэме», ни в коем случае. Они просто постоянно регенерируются. Очистил одну комнату, закрыл дверь, вернулся — а там тебя уже ждут старые знакомые. И так почти везде. В результате патроны уходят так быстро, что сам «ПэйнКиллер» обзавидует. Хорошо, что хоть топорик не кончается ☺.

Но и на этот вопрос у студии Paralellax Art есть ответ простому геймеру. На локациях имеются тайные комнаты, битком набитые боеприпасами и броней. Только благодаря им и можно продержаться на плаву, отбиваясь от постоянно возвращающихся из небытия тварей. Ну просто ураганный геймплей, чесслово.

Однако все это цветочки, а волчки ягодки уже очень скоро пойдут. Вы думаете, что основная ваша задача — уничтожить контейнеры с субматерией? Нет, это не так. Вас коварно обманули! Основная задача — это ВЫБРАТЬСЯ из этого бесконечного лабиринта однообразных уровней локаций. Все они связаны обычными дверьми, открывающимися пинком ноги, и ключевыми дверьми, открыть которые можно только лишь с помощью рун различного цвета. Чтобы найти эти руны, нужно покрыться тремя слоями пота и полчасца побегать по уровням, по десять раз проходя одни и те же комнаты с одними и теми же монстрами. В процессе этого безумно увлекательного занятия вам и будут встречаться те самые «важные» контейнеры. Заметите их и уничтожьте — хорошо, не заметите и пробежите мимо — плохо, после прохождения мира придется возвращаться назад и взрывать то, что не взорвали. Ну, просто дикий драйв! К тому же, глюки, связанные с текстурами, присутствуют здесь в полной, я бы сказал, в самой худшей своей мере. В «Ликвидаторе 2» вы в текстурах не застреваете, вы в них проваливаетесь. Причем полностью и бесповоротно, без права на возвращение. Шаг, пауза, и вот вы уже летите в черноту пространства, глядя на стремительно отдаляющийся скелет уровня.

А поведение монстров, а их атаки — это же просто притча во языцех. Фактически все ваши противники — это стреляющие дистанционники, у которых прицел сбился при рождении. Вы можете прыгать, скакать, танцевать вокруг них — враги будут стрелять и промахиваться (на любом уровне сложности), остановитесь — получите молнию в лоб или ледяной шар в живот. А, с учетом их час-

той регенерации, иногда самым правильным путем является простая пробежка через комнату, не обращая внимания на населяющих ее тварей. Не очень эффектно, зато по вам никто не попадет. Даже монстры с продвинутым AI. Кстати, об AI. Расскажу один случай, рассмеивший меня до слез. В мире «Разрушенный Город» есть затопленные подвалы, по которым вам предстоит изрядно поплавать с топориком в руке, потому как вмонтированный в голову огнемет не действует. Естественно, под водой вас будут ожидать большие карасы с острыми зубами, с которыми вам НЕ нужно будет рубиться. Объясняю, почему. Эти серые бестии подплывают к вам и просто тыкаются носом в ваши ноги, руки и другие части тела. Очевидно, хотят, чтобы вы им корма для аквариумных рыбок насыпали. Иногда они могут вас кусать, но это несущественно. Я думаю, вы тоже злитесь, когда есть не дают. К тому же де-медж от их укусов чисто символический. Эх, вот и верь после этого питерцам. Ведь что обещали, что сулили...



Еще одна важная деталь — миры абсолютно разные по сложности прохождения. Самый легкий и короткий — это «Город», за ним идет «Болото», ну а лидирует в этом списке мир «Адские Земли». Наверное, это и имели в виду разработчики, говоря о трех абсолютно разных мирах ☺. Другого объяснения я не нахожу.

Завершающий этап

Так, подведем предварительный итог — что я уже рассказывал, а что забыл. Ах-да, как же я мог упустить такую истинно важную деталь, как звук? Звуковое сопровождение игры прекрасно вписывается в ее геймплей. Лично я сейчас не могу вспомнить ни одной мелодии, сопровождавшей меня по ходу прохождения. В памяти остались только стучащие костями скелеты да оханья получившего повреждения спецназовца. А ведь после выхода «Вивисектора» я было уверился, что не все так плохо в СНГ с шутерами...

По ходу дела вспоминается еще одна особенность игры — ее меню ☺. Его можно причислить к разряду приятных неожиданностей. Нестандартно выполненная (хотя вспоминаю «Хроники Риддика» и сомневаюсь в своих словах) красивая менюшка вызывает желание покопаться в ней подольше. Мда, как говорится, красивая обертка часто оказывается без конфеты. К сожалению.

Вывод

Несмотря на все потуги Paralellax Art создать игру с атмосферой, подобной «думовской», их затея с треском провалилась. «Ликвидатор 2» — это скучная гейма с неплохой графикой. Играть в нее не советую — уснете. Хотя, возможно, есть в мире поклонники бесконечных монстров и длинных коридоров. Тогда милости просим — вам сюда.

Алексей КУТЕПОВ aka Alex



Разработчик: SimBin Development Team

Жанр: автосим

Рекомендуемые системные требования: Windows 2000/XP, P 4-2.4 ГГц, 768 Мб ОЗУ, DVD-Rom, NVidia GeForce FX 5.200

Чувак, вот моя тачка

В последнее время на рынке автосимов наблюдается настоящий бум. Тяжело сказать, с чем это связано, но ясны две вещи. Во-первых, автосимы сейчас — дань моде; даже те разработчики, которые не специализируются на играх подобного жанра, стараются выпустить подобное детище ради престижа и, конечно же, неплохой кучки «зеленых президентов». Причина вторая, как мне кажется, это незаезженность жанра. (Степень заезженности автосима зависит от километража освоенных игроком трасс ☺. — Прим. лит. ред.) Несмотря на то, что принцип у всех автосимуляторов одинаковый, они все же не перестают нас удивлять. А с появлением в гонках сюжетных линий они вовсе стали затягивающими и интересными. На разнообразие автосимов любителям прокатиться с ветерком просто грех жаловаться. Мало того, что они обзавелись красивой графикой и более-менее реалистичной физикой, так еще и вы вольны выбрать те гонки, которые именно вам по душе. Хотите бешеные скорости, дорогой тюнинг, зверское рычание движка? Хотите нелегальные гонки по ночному мегаполису, сумасшедший драйв и целое стадо ментов «на хвосте» в придачу? Пожалуйста — сумасшедшая аркада *Need for Speed: Most Wanted*. Не то чтобы я не любил NFS, просто она действительно является красочной аркадой, которая, несмотря на все плюсы и яркий геймплей, в реальности далеко не предоставляет нам возможности насладиться жизнью настоящего гонщика. Лично я играю в NFS в конце рабочего дня для веселого снятия напряжения.

А иногда ведь так хочется поиграть в настоящий автосим, почувствовать волнение перед отмашкой флага, «прохватить» жизнь обычного гонщика с самого начала и стать самым великим из них! Наверное, такие чувства часто возникают не только у меня, и вот ребята из шведской компании **SimBin Development Team** решили создать игру, которая действительно соответствует всем требованиям виртуальных водителей и, конечно же, всем канонам жанра. Итак, с гордостью хочу представить вам игру **GT Legends**, которая намеревается произвести революцию в этом жанре. Честно говоря, прочитав обещания шведских ребят создать величайший симулятор всех времен и народов, я был настроен довольно скептически — сколько нам уже обещали, сколько раз обманывали, теперь мы верим только тому, что можем увидеть собственными глазами ☺.

Думаю, судя по названию, вы уже догадались, что нам придется совершить небольшое путешествие во времени и окунуться в мир 1960–70-х годов, когда автомобили были не просто машинами, а средством самовыражения, своеобразной реликвией и настоящим искусством.

Конечно, перед тем, как начать непосредственно игру, нам нужно определиться со своим средством передвижения. Честно говоря, попав в гараж, я был очень сильно удивлен, чуть дар речи не потерял... Дело в том, что перед моим взором открылись такие машины... о которых я, несмотря на всю любовь к автомобилям, ни разу даже не слышал, тем более не видел. Конечно, есть и знакомые модели, но все же выбор автомобилей более чем приятно удивил. Посудите сами: Nissan Skyline, Toyota Supra, Honda Integra, Mitsubishi Lancer Evolution VIII. Или вообще такие темные лошади, как Mini Cooper S, Mercedes 300, Ford Capri. Это, конечно, не полный список автомобилей, но даже он вызывает по меньшей мере уважение. Думаю, не только я не знаком с этими легендарными машинами — вот и будет хороший шанс познакомиться. В игре я насчитал порядка 90 (!) легендарных автомобилей, которые, как утверждают разработчики, полностью соответствуют реальным прототипам как внешне, так и внутренне. Тут придется поверить на слово разработчикам, ведь сомневаюсь, что вы имели удовольствие побывать за рулем, допустим, той же Mitsubishi Lancer Evolution VIII ☺.

Модели машин не вызывают ничего, кроме восторга. Все они выполнены с абсолютной точностью, вы даже можете глянуть на реальный прототип, изображенный на старой, пожелтевшей от времени фотографии. Попав непосредственно в машину, мы спокойно замечаем, что у каждой машины — своя начинка, начиная от правильного расположения руля и заканчивая панелью с приборами. Смотрится это все просто великолепно, за что большой респект разработчикам.

Так как перед нами не просто бюджетная подделка, а действительно игра, которая включает все лицензии как на автомобили, так и на трассы (ведь она создавалась по официальной лицензии FIA, что отвечает соревнованиям в классах GTC и TC), нас ожидает 25 настоящих трасс, выполненных с потрясающей скрупулезностью и точностью в деталях. Возможно, 25 трасс — это и немного, но когда начнешь играть, ты забудешь об этом, тебя будет интересовать лишь гонка! Поверьте, я знаю ☺.

Касательно трасс я бы не сказал, что они выглядят инновационно. Все, как обычно: деревья, трава, болельщики, фотографии... Старые песни о главном, короче. Но зато теперь погодные условия действительно влияют на машину должным образом — перед тем, как выехать на гонку, мы будем смотреть на погоду, ведь теперь неправильно выбранные шины на данную гонку могут привести к тому, что вы не проедете даже один круг, не говоря о борьбе за пьедестал.

Кроме того, что в игре присутствуют реальные погодные условия, еще в наличии день и ночь. Если о гонках, что проходят днем,



сказать почти нечего, то гонки ночью — это просто прекрасно. Я не зря использовал слово «прекрасно» — просто, когда играешь с видом в салоне, а тебя освещает светом дальних фар соперник, идущий позади, возникает чувство, что это не игра, а реальные гонки.

В общем, хочется сказать, что графика и детализация каждой машины до мелочи не то что порадовала, а я бы сказал, даже превысила все мои ожидания. Теперь мы готовы выехать на трассу.

До старта 7 минут

Перед тем, как начать гонку с компьютерными оппонентами, неплохо хотя бы просмотреть трассу, ведь соревнования проходят на таких скоростях, что, увидев прямо перед собой поворот, вы уже никак в него не впишетесь. Нужно заранее сбрасывать скорость и выбирать, по какому радиусу мы будем проходить тот или иной поворот. Если внимательно присмотреться к поведению водителей на трассе, то оно максимально идентично тому, как ведут себя настоящие водители во время гонок. Когда переключаетесь коробку передач, виртуальный гонщик тоже делает это. Быстро стартуете с места — водилу прижимает к сиденью, делаете крутой поворот налево — это же повторяется максимально точно, а именно — что есть силы выкручивает баранку влево. В общем, все создано настолько реалистично, что придаться не к чему. Ну, а что вы хотите? Ведь это самый лучший гоночный симулятор ☺ (☺☺☺ — Прим. ред.).

До старта 5 минут

Конечно, до того, как начать гонять, нам нужно определить — где, когда и за что. В игре присутствует 3 режима. Первый — это обычная гонка, где мы можем выбрать трассу, количество соперников, их уровень мастерства... в общем, вы поняли — полная свобода.

Второй режим — Чемпионат, тут все как обычно, нам нужно подняться с самого низа до самого верха.

Существует еще и практическая езда, тут вы сможете многому научиться и сформировать свой собственный стиль езды, что, между прочим, очень важно.

В игре даже присутствует сюжет, который являет собой целых три чемпионата, а именно — GTC'65, TC'65 и GTC-TC'76. Конечно, по мере прохождения нам становятся доступны все более и более мощные тачки.

До старта 3 минуты

Теперь пришло время поговорить об оппонентах. В игре доступно целых пять уровней сложности. Я советую начинать знакомство с игрой с самого легкого, простого. Даже если вы считаете себя настоящим королем гонок, вы можете столкнуться с тем, чего еще не видели; игра настолько реальна, что вам будет очень тяжело освоить ее с самого начала. Правда, есть в уровнях сложности одна уловка: чем меньше уровень вы поставите, тем меньше получите денег. AI на любом уровне сложности ведет себя очень грамотно, сбавляет скорость еще до поворота и лаконично вписывается в него. Все это выглядит настолько идеально, что начинает тошнить ☺. Дело в том, что оппонент практически никогда сам не сойдет с трассы, а ведь это уже лишнее — красивые уходы за пределы трассы только добавили бы игре динамики, не считая того, что в реальной жизни все водилы хоть когда-то ошибаются, а тут они просто выполняют свой план и практически никакой форс-мажор не может им помешать. Это ж нереалистично, ведь так?

Раз уж зашел вопрос о реалистичности, то стоит вспомнить о физике. Физическая модель в игре выглядит весьма неплохо, я бы даже сказал — вполне реалистично, но иногда и с ней бывают глюки. Машина просто отрывается от земли и летит себе — недалеко, правда, но все же машины пока не летают ☺. Отдельного внимания заслуживает система повреждений. Выполнена она довольно грамотно, повреждение машины напрямую зависит от силы нанесенного ей удара. Смотрятся различные вмятины и повреждения довольно реалистично. Правда, и у системы повреждений есть свой минус — она настолько приближена к реальности, что одно, даже небольшое столкновение на хорошей скорости запросто выкинет вас за пределы трассы, а ведь победа была уже в руках ☺.

Скажу честно, несколько раз я так психовал, что чуть не разобрал по частям клавиатуру. Конечно, это не выход, но ведь в голову лезет только одно: ну несправедливо это! Ведь все они были далеко позади, а тут немного скинул скорость и все — стадо баранов тут же телепортировалось тебе на хвост.

Предстартовый рев движка

Несомненно, неотъемлемой частью любого симулятора является звук. Музыка, с одной стороны, должна постоянно заводить игрока, чтоб не расслаблялся, а с другой — не напрягать. Ребята из SimBin Development Team, похоже, это отлично знают, у них получилось сделать со звуком именно то, что нужно — ни больше, ни меньше. Музыка в игре не вызывает нареканий — правда, и восторга тоже. Она такая, какая должна быть. А вот рев движков довольно неплох, каждая машина звучит по-своему. Правда, насколько точно звук в игре соответствует настоящему, я, честно говоря, не знаю, ведь у меня не было возможности протестировать реальные прототипы, а жаль ☺.

А руль-то где?

В этой жизни за все нужно платить. Поэтому, кроме того, что придется выложить капусточку за сам диск, так еще и руль понадобится. Я не буду утверждать, что без руля играть совсем нельзя — но, как минимум, нежелательно. Я просто по себе знаю, что на клавише, как бы хорошо вы не ездили, у вас не выйдет то, что с легкостью можно проделать на руле. Так что если хотите получить настоящее удовольствие от игры, а не нервот-



репку, сбегайте приобретите руль и мигом купите эту игру как тест, результаты вас действительно впечатлят.

Отмашка

Вот, в принципе, и все, что я хотел сказать... хотя нет! Я ничего не сказал о графике. Дело в том, что перед нами не новый движок, а доведенный до ума движок игры CTR: FIA GT Racing Game. Я бы не сказал, что он выдает какую-то супернавороченную картинку, хотя смотрится чертовски привлекательно. Самое главное — что он демонстрирует действительно потрясающую физику, а это в подобных играх более чем важно.

Финиш!!!

Игра получилась очень красивой как внешне, так и внутренне, у нее очень здоровое нутро (гм... Вскрытие показало ☺? — Прим. лит. ред.), благодаря чему играть более чем интересно. Я не могу сказать, что она затянет в свои сети всех любителей автосимов, но все же она однозначно займет нишу игр, максимально приближенных к реальности. И еще я уверен, что в дальнейшем на нее будут многие равняться.

Гнат БУРМА

AGE of MYTHOLOGY The TITANS EXPANSION PACK

Разработчик: Ensemble Studios
Издатель в Украине: «Русский проект»
Жанр: RTS
Системные требования:
✓ минимальные: P 2-450, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб
ОЗУ, 1,5 Гб на жестком диске;
✓ рекомендуемые: P 3-733, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб видео

По словам продюсера Дэвида Риппи (David Rippey), мысль о создании игры, навеянной древней мифологией, явилась в творческие головы парней из **Ensemble Studios** неожиданно и спонтанно. Во время очередного утомительного собрания сотрудников компании все предложенные сценарные концепции были дружно усыпаны пинками конструктивной критики и ввергнуты в прах, из которого такой себе птицей Феникс и возникла **Age of Mythology**. Выборочно оципав с павших идей хваленую трехмерность, качественный ИИ, а также захватывающий мифический мир трех народностей — средневековых викингов, древних египтян и античных греков — разработчики к концу 2002 года создали малость рискованный, но бесспорно успешный продукт.

Верным зарукавным козырем послужила до блеска отшлифованная система, принадлежащая предыдущему детищу Ensemble Studios — *Age of Empires*. Игровые элементы, ей присущие, были бережно сохранены и практически в полном составе имплантированы Age of Mythology. Таким образом, своеобразную реинкарнацию пережили следующие составляющие: древообразная структура развития технологий, идентичная система сбора ресурсов, чудеса света, а также специфика завоеваний, приправленная зрелищными баталиями и стычками.

Определенная степень риска напрямую зависела от того, как геймер воспримет анахронизм, положенный в основу сюжета игры. Ведь под крышей одного сценария приютились мифологические воззрения трех народов, принадлежавших к различным историческим эпохам. К счастью, в Age of Mythology вы не найдете унылых и тривиальных реминисценций общеизвестных фактов истории, которыми спекулируют простаковатые игры, пытаясь замаскировать свой творческий кризис. Сценаристы Age of Mythology умело избегают соблазна создать что-то эталонное и разворачивают действие игры в своеобразном измерении мифологического сознания. Сознания, в котором мифическое неотрывно от реального, а легендарные чудовища и простые смертные рода Homo плечом к плечу сходятся в кровавой схватке, отстаивая алчные и тщеславные капризы своих богов.

Господствующая политеистическая религия Древней Эллады не раз подвергалась небезосновательной критике со стороны ее известных современников.

Так, Ксенофан (представитель Элейской школы философии) беспощадно относился к праздным суевериям своего вре-

мени, не находя снисхождения даже к великолепным эпическим поэмам Гомера. Авторитетнейшие источники, по которым можно судить о древнегреческих мифах, гомеровские «Илиада» и «Одиссея», первоначально созданные на основе древних легенд и сказаний, по мнению монотеиста Ксенофана, неприкрыто профанируют образ божества, недостижимого в своей благости, могуществе и разуме.

Платон, считавший Гомера наставником, воспитавшим Элладу, все же не утаивает подобный упрек и на страницах своего «Государства» устами Ксенофана говорит следующее: «Гомер и Гесиод приписывают богам такие действия и поступки, которые покрыли бы стыдом и неизгладимым позором всякого человека: нарушение обетов, кражу, взаимные обманы...»

* * *

Согласно сюжету Age of Mythology, протагонист Аркантос, атлантский герой и полководец, с группой верных друзей и соратников, помешал греческому богу Посейдону и циклопу Гаргаренсису освободить из заточения верховного титана Кроноса. Цена отважного поступка оказалась уж слишком непомерной — Атлантида, горячо любимая родина храбреца, была уничтожена.

Экспеншен (расширение) Age of Mythology: The Titans посвящено истории уцелевших жителей погибшего континента — ослабевших и увядающих остатков некогда великого народа страны Атлантис. Десять долгих лет прошло с тех пор, как холодные волны Атлантики сомкнулись над их плодородной и приветливой родиной. С тех пор маленькая община во главе с престарелым теократом Крисосом и возмужавшим Кастором, сыном Аркантоса, переживая немалые лишения и утраты, борется с суровыми условиями северных земель. Из года в год, из сезона в сезон, ютятся в маленьком лагере среди безжизненных скал и отражая атаки свирепых норманнов, собирая скудные урожаи и отвоевывая дичь у изголодавшихся волков, медленно движется потерянный народ навстречу своей бесславной и мучительной гибели. Но неумолимыми Мойрами уготована для него совсем иная участь...

Старые обиды, эти черные отголоски прошлого, подобно гноящимся рваным ранам, заживают медленно и болезненно, оставляя в памяти уродливые рубцы и огрубелые шрамы. Титаны, божества старшего поколения, дрогнув в борьбе с богами-олимпийцами, были сломлены и низвергнуты в вековую тьму мрачного Тартара. Несокрушимые медные врата и прочнейшие цепи могли удержать их громадные тела, но отнюдь не строптивые души, пылающие гневом и безудержным желанием мести.



* * *

Впервые об Атлантиде мы узнаем от Платона. Точное местоположение таинственного материка, 12 тысяч лет назад находившегося за Гибралтарским проливом и погибшего, погрузившись в морскую пучину в «один день и бедственную ночь», мудрец не указывает. Но авторитет афинского философа столь безупречен, что всем, кроме горстки отчаянных вольнодумцев, понятно — останки погибшей державы покоятся именно на дне Атлантики.

Ведь ни египтяне, ни искусные индейцы-ольмеки, ни религиозные майя никогда не имели судов, годных для трансатлантических путешествий. И вряд ли кто-то сможет опровергнуть самоочевидный факт поразительного сходства египетской и майянской культур. «Случайность», — презрительно хмыкнул скептики. Подобных случайностей не бывает. Скорее всего, существовал огромный континент, некогда соединявший Новый Свет со Старым; именно его жители основали колонии в Северной Африке и Центральной Америке, тем самым положив начало пышнейшим цивилизациям Древнего Мира.

* * *

Вполне очевидно, что пренебрежение манящими путями наименьшего сопротивления у разработчиков заложено на генетическом уровне. Вместо того, чтобы распылять свои усилия на небольшие и поверхностные дополнения к уже созданным народностям греков, викингов и египтян, они основательно потрудились над созданием четвертой мифологии, насыщенной и полной, носителями которой и стали уцелевшие жители Атлантиды. Божественными патронами атлантцев становятся грозные титаны — божества старшего поколения и непримиримые антагонисты богов-олимпийцев. Сценаристы провели кропотливые исследования в области древнегреческой теогонии — свода мифов о рождении и родословной богов, тем самым насытив игровой процесс яркими, оригинальными и незатасканными образами.

По аналогии с другими нациями, в пантеоне атлантцев три верховных божества — Уран, Гея и Кронос, а также девять подчиненных им божеств низшего порядка. Как и прежде, поклонение одному из верховных богов делает невозможным почитание оставшихся. Объект культа, избранный игроком, приносит заметные улучшения и полезные бонусы, формирует определенный профиль ваших подопечных. Так, развивая и расширяя свое поселение под эгидой Геи, игрок получит значительные привилегии в области экономики, в то время как опека воинственных Кроноса или Урана позволит овладеть эффективными военными технологиями. У атлантцев, как и у других наций, с богами и божествами связана определенная доля нелинейности: перед скачком в следующую эпоху игрок должен определить младшего бога-покровителя. А посему, развивая крохотное поселение из нескольких деревянных хижин до величественной и неприступной каменной цитадели, переходя из эпохи в эпоху и почитая тех или иных титанов и титанид, игрок сможет моделировать лик своей цивилизации по собственному усмотрению. Вместе с благосклонностью божественных патронов он также получит поддержку в виде заклинаний и мифических существ. В общей сложности в распоряжении у атлантцев имеется 12 спеллов, 15 человеческих и 10 мифических юнитов.

Если помните, кроме привычных провианта, древесины и золота, в основной игре присутствовал и некий четвертый, нематериальный, ресурс — *Благосклонность* (Favour). Он даровался богами и использовался для обучения мифических существ и изобретения божественных технологий. Каждая народность способствовала росту *Благосклонности* по своему: греки молились в храмах, египтяне возводили монументы, викинги лезли ради нее в самую гущу сражения. Атлантцам для этого достаточно владеть городскими центрами, которые, как известно, могут быть построены лишь на нейтральных поселениях.

Сам термин «титаны» относится не только к божественным покровителям атлантцев, но и к особым юнитам, которые игрок сможет тренировать и контролировать во время игры. Отныне, по достижении последней эпохи (мифической), каждая из народностей

сможет построить врата в Тартар и освободить одного из титанов. Это громадное, живучее (7000 х/п) и хорошо защищенное создание несет разрушение и гибель менее развитому врагу. Каждая народность имеет своего уникального титана и при хорошо развитой экономике геймер всегда сможет противопоставить своего титана вражескому. Своеобразным эксклюзивом в мире Age of Mythology стали так называемые атлантские *Граждане*, тренировать которых достаточно долго и дорого. Но, при их целесообразном использовании, все издержки окупают себя в считанные минуты. *Гражданин* — своеобразный юнит, который сочетает в себе функции обычного рабочего и мобильного хранилища ресурсов. Кроме того, усердие и проворность делают его в несколько раз эффективней своих коллег из других наций.

Нехватка, а точнее — отсутствие знаний об атлантцах дало разработчикам возможность пофантазировать над бытом этой народности без каких-либо ограничений. Неповторимый культурный колорит народа Атлантиды создается прежде всего благодаря массе удачных сценарных и дизайнерских находок. В их качественном исполнении сомневаться не приходится, ведь дизайном занималась та же команда, которая в 2000 году была удостоена награды Академии интерактивных наук и искусств (Academy of Interactive Arts and Sciences).



Трехмерный движок основной игры — действительно революционное нововведение по сравнению с предыдущими поделками компании Ensemble Studios — не претерпел никаких изменений. Здесь вы по-прежнему найдете реалистичский трехмерный ландшафт, сочное освещение в любое время суток, динамическую воду и лаву в потрясающих на вид прудиках и водопадах, завораживающие торнадо и землетрясения, камнепады и городские пожары, глубочайшую детализацию зданий и юнитов, а также возможность удобного масштабирования.

* * *

The Titans — дополнение необычное. Часто-густо и не всегда уместно используемая английская приставочка «expansion pack (set)» как нельзя лучше отображает его сущность, на что, по всей видимости, термин «add-on» никак не способен. Кто-то, а соизидательные парни из Ensemble Studios всегда ощущали этот филологический нюанс. Действительно, стоит ли ставить под один аршин поверхностные, если не косметические аддоны (преимущественно наделенные на отходничество), и полновесные, облаканные вниманием и кропотливым трудом разработчиков экстеншены, с большим количеством обстоятельных нововведений и усовершенствований?

Экстеншен Age of Mythology: The Titans — вещь, хорошая во всех отношениях. VOILA TOUT.

Pantera sls kawai@bk.ru

白黒水戸黄門漫遊記
白黒水戸黄門漫遊記

Разработчик: ZYX

Издатель: Macho Studio

Жанр: эротическое приключение (18+)

Системные требования: Windows XP (рус.),
Р 3-500 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео,
750 Мб свободного места на жестком диске

Статья для журналиста — как дождь для неба: стоит написать одну строчку, и за ней подтянутся остальные, стоит появиться одной капле с неба, и начинается дождь. Ну а в засушливое время ничего не остается кроме как ждать. Ждать той самой капли, которая подвинет тебя на словесно-буквенный дождь. Так было и на сей раз — три дня я собиралась сесть за клавиатуру и начать статью, и все никак не ложилась строчка на строчку, в голову приходили приколы с ДЗВР, вышибание дверей — но ни словечка, ни буковки об игре. И вот, ранним утром в ДЗВР невыспавшийся Кемпер, покосившись на очередную секретаршу в кресле-каталке, взял трубку и произнес «алло». Он еще не знал, какое задание нашла себе кадет Пантера. Она тоже толком не знала. Все, что было ей сообщено о новом проекте — он связан с аниме и хентаем. Не буду долго останавливаться на том, что это такое, многие уже слышаны, а те, кто читает МИК, и подавно. Так вот, Кемпер что-то написал в свою странную черную книжку и разрешил писать отчет. Мне оставалось только собрать необходимое снаряжение и отправиться на задание.

Отчет. Часть первая. Основная

Есть игры, которые привлекают геймеров своей графикой, есть и такие, в которых вроде бы графики и нет, но есть геймплей (что это такое, мне никто еще толком не объяснил, да и я сама, пожалуй, не смогу — но есть же что-то, и вот это что-то, я бы даже сказала Что-то с большой буквы, определенно привлекает многих из нас). Есть игры, которые ждешь, а есть такие, которые попадают к тебе в руки случайно — друг принес или на раскладке увидел. Но это все — об играх хороших, ну или тех, которые заявляют о себе как о хороших, ибо так на них написано. Приносишь такую коробочку домой, трепетно и бережно достаешь диск, установишь, а потом... потом долго не можешь понять: за что они тебя так?

Ощущения, которые я испытала, едва запустив «Одержимых страстью», были сродни удивлению ребенка, которому в фантике от конфетки подсунули очередную порцию лапши.

Многим известно, а кому нет, напомним: японские квесты — в большинстве своем мультики, в которых вы имеете право выбирать, что делает персонаж дальше — такая себе книжка с картинками, меняющимися от фразы к фразе. Назвать сие действо мультиком я не могу, мешает статичность картинки. А как книжка — мечта многих детей и подростков. Это еще в «Большом» обсуждалось и обмусоливалось неоднократно. Геймплей поддерживается в основном за счет интересного сюжета и роликов — красивых, ярких, повествующих о том, что с вами стало дальше. Кому интересно, а кому не очень. Я отношусь к первой категории, потому, наверное, и прошла «Одержимых» полностью, несмотря на все их минусы и недочеты.

Вступительного ролика нет, понять, кто ты и откуда, можно, лишь прочитав описание игры на боксе от диска — непривычно, как для японских квестов. Само собой разумеется, что игры с востока к нам попадают не самые новые, но тем не менее как минимум непривычно играть, не понимая ничего. Все, что вы увидите в начале игры — «тьма, тьма, тьма», которая окружает вас со всех сторон до того момента, пока вы не увидите сон. И это не вступление, это уже сама игра, ее процесс. Итак, первый и наиболее крупный, на мой взгляд,

минус игры — отсутствие роликов. Кроме финального, который в общем-то это звание никак не оправдывает — игра кажется обреченной ножницами со всех сторон — нет начала, нет конца, нет толком сюжета, нет даже простых переходов между локациями или «уровнями» игры. Ничего подобного нет, будто игру создавали как сайт — ты листаешь картинки и читаешь подписи к ним — иногда интересные, а иногда до тошноты противные.

И таково ее отличие от многих подобных по жанру и виду игр, в которые доводилось играть мне на своей нелегкой стезе кадета.

Сон в лютую ночь

Как я уже говорила, игра начинается с того, что нас окружает тьма, после чего мы видим сон. По сути, смысловой нагрузкой этот сон не обременен, он только лишний раз напоминает, что детям до 18 (а кое-где до 21) смотреть не рекомендуется. Дальше мы встаем, общаемся, идем в школу, косимся на коробочку с описанием, ждем динамичного сюжета и хоть каких-то пояснений, получаем приглашение в гости, узнаем, что живем в одиночестве, идем на занятия, потом домой. Снова косимся на коробочку, перечитываем описание, наблюдаем [censored] картинки.

Не буду перечислять все немногочисленные перемещения героя, ибо между ними — только то, о чем писать не стану — нас дети читают 😊. Хотя в общем-то оно и не затруднительно — локаций всего четыре, и то, что происходит на них... Ну, тем, кто любит смотреть на графику (убрали слюни, я не о прелестях женских, а именно о графике картинки!), она не понравится. Ракурсы, само собой, сделаны умело, однако же те, у кого опыт просмотра порно или эротики менее N лет, вряд ли особо впечатлятся. Смело признаюсь, что некоторые сцены в сумме с титрами вызывали либо гомерический хохот, либо рвотный рефлекс — ни тебе эстетского удовольствия, ни всяких там смешных моментов — все предельно ясно и предельно жестко, местами даже жестоко.

Сам же сюжет представлен крайне скучно, и в отличие от многих своих собратьев, «Одержимые страстью» просты, бессмысленны, в них нет не то что традиционных в Японии философских или псевдофилософских мыслей, но даже связной истории. Обычно —



live with Takami, who's gone completely insane

A) Do it
B) Don't do it

look at Ryoko. She's watching TV

и тут как пример вспомню «Фею» и «Рыцаря любви» — история обволакивает сцены [censored] так, что они не режут ни глаза, ни психику, ни нервы. В игре, о которой мы говорим сейчас — сюжет всего лишь повод для сцен, но не наоборот.

Белый Бим...

Перед нами — единственная игра, автоматически предлагающая сохраниться перед каждым выбором. Каждый, кто хоть одной ногой попадал в болото второсортных «dating sims», прекрасно знает, насколько необходима эта функция. Сложно сказать, почему она еще не стала стандартом в жанре — казалось бы, давно пора, но только разработчики — не мы с вами, а потому придется ждать. Надеюсь, недолго...

Решив не задумываться над тем, как разнообразить сюжет и местность, ребята-разработчики упростили все до минимализма: нам больше не придется гадать, что больше нравится девушкам — кафе, кино или прогулки под луной, на сей раз все гораздо серьезней и проще, на протяжении всего игрового процесса перед нами будет стоять один-единственный вопрос: иметь все-таки или не иметь?

По сути, Бим тут и не причем, просто когда уже почти прошла игру, вспомнила, как в детстве плакала, если мучили животное, как не могла до конца досмотреть фильм и убегала в свою комнату. И тут вдруг стало так противно на душе от мысли, что если такие игры существуют, то кто-то в них играет, тем более, что игру эту мне рекомендовали как «забавную и интересную в плане опыта». Слабо мне верить, что если кто-то повторяет такое с реальной девушкой, она согласится провести в вашем обществе лишнюю минуту. Остается лишь только маленькая и по-детски наивная мысль о том, что «Одержимые» — как раз и существуют для того, чтобы поглотить агрессию...

Исподние мысли

Есть такие игры, которые стыдно проходить, если в комнате сидит ребенок. Или родитель. И тут нет ничего зазорного — все вполне нормально, на то они и отношения в семье, чтоб хентайные части прятать. Но вот если игрушку стыдно показать другу или знакомому (тем более — со схожими интересами), то это означает только одно: игра не стоит денег. Тех, которые за нее заплачены и которые в нее вложены. В такие игры не стоит даже браться играть. И именно о такой игре я сейчас пишу статью. Это игра не просто второсортная, со значком «от 18 лет», нет. Тут скорее другое — она создавалась с той мыслью, чтобы люди с извращенной фантазией выходили на улицы со спокойной душой, зная, что теперь-то уж их страсти утолены. Такова уж философия загадочного Востока, что они не скрывают грязных сторон души, а наоборот — выставляют на показ, дают утолить жажду наименее опасным для окружения путем — через фильмы, игры, компьютер. Стоит ли осуждать за это? Решать не нам, а тем, кто делает игрушку.

К чему весь этот разговор? Да просто хотелось подвести читателей к мысли, что эта игра для тех, чья психика крепка настолько, что может выдержать мощный удар, устояв и не потеряв что-то.

Не знаю, может, тем, у кого все мысли направлены в определенные стороны [censored], такие игры и нужны, и даже нравиться будут, но они явно не по мне. Не могу я весело кликать по клавишам, и при этом без зазрения совести насиловать ни в чем не повинную девушку. Одно дело, если она дает согласие, если она сама хочет, и совсем другое — насилие. Тем более, что те способы, которые предлагают нам разработчики игры, чересчур жестоки, как для нормального человека (разве что он постоянный читатель Удафа), особенно учитывая тот факт, что отказаться от издательства над девушками можно только методом удаления игры с компьютера ☹. Ну нельзя тут спасти их и себя, демоны насилия и боли торжествуют. Отсюда и самые простые варианты концовки игры: или все живут долго и счастливо и умирают в один день (не скажу какой), либо просто — долго и счастливо в компании белых халатов и санитаров. Потому что демоническая натура таких размеров и аппетитов по зубам далеко не всем владельцам не только слабого пола, но и крепкой крыши.

* * *

Что же касается остальных характеристик игры, то говорить о них долго и много не приходится. Музыка — как по стандарту для такого жанра, меняется в зависимости от поведения персонажа, но в каждой мелодии три аккорда, да и самих мелодий в игре не так уж и много — спокойная, агрессивная и никакая. Вот и все, что можно говорить о музыкальном сопровождении. Его просто никто не потрудился создать. Равно как и нормальную озвучку. Понимаю, что официальные наши издатели просто не хо-



There're a lot of seats, but she can't sit down; I ordered her not to.

тели еще и с этим маяться, но вот как игра оказалась без своего оригинального звука — мне совсем непонятно. Пусть бы себе лопотали на непонятном тарабарско-японском — хоть эффект присутствия был бы на месте, где ему и положено быть.

Ладно, кроме того, что игра не соответствует моим личным нормам морали, минусов у нее мало. Даже текст получился насыщенным, ярким, местами даже эмоциональным. Так что особо критиковать не буду. Чтоб там не говорили, мол, на сюжет всегда любитель нужен был, а тут тем более. Тем не менее, эту иг-



Yosuke
"You look nice, President Sasaki."

ру вполне можно назвать достойным представителем жанра хентайных квестов, пусть даже и с некоторыми отступлениями от морально-этических норм. Шутки вы тут — в отличие от Феи — не найдете, да и веселого, захватывающего сюжета — тоже. Зато тем, кто поспорил со своей девушкой, или тем, кому не хватает женского внимания, будет чем заняться одинокими вечерами.

Сергей ЦЕРУЛЬКЕВИЧ aka Скорпион

SYNDICATE

Разработчик: Bullfrog Product (1993 год)
Жанр: стратегия
Системные требования: 486-й процессор, 8 Мб ОЗУ, 4 Мб видео
 Весит 12 метров. Искать на старых сборниках или в Интернете

Вступление

2096 год. Позади — десятилетия успешного развития мощных многонациональных синдикатов. Мир разбит на части, отданные во власть этих самых синдикатов.

Вы являетесь сотрудником небольшого европейского синдиката. В вашу задачу входит расширение его сфер влияния.

Благодаря изобретению специального чипа, позволяющего управлять киборгами, вам придется руководить их действиями, они будут выполнять то, что вы им прикажете. Если смогут.

Дела не военные

Не знаю как для вас, а для меня «Синдикат» стал первой игрой в списке тех, что выдерживают испытание временем. Таких шедевров выпущено не так уж и много. Star Craft, Heroes 3, сериал Tomb Raider, «Цивилизация»... Всех их роднит одно: в них хочется играть, закрыв глаза на допотопную графику. А ведь казалось бы, вокруг столько интересных проектов, солидных, модных, атмосферных. Но народ режется в «Стар Крафт» или в «Герои» третьей очистки. Просто эти игры стали чем-то большим. Скажем так, эпохой.

Одной из таких игр-эпох для меня стал «Синдикат». Созданный кампанией Bullfrog, он и поныне выдается чем-то особенным, необычным, что пытались повторить, клонировать, воссоздать, но так и не смогли. Игр, подобных «Синдикату», не существует.

Начало

В самом начале игры вам предоставляется карта мира, разбитая на 50 разноцветных регионов. Кликнув на любой регион, вы узнаете: его название, количество населения, степень налогообложения, каково отношение к вам среди местного населения (если данный регион находится под вашим контролем).

Итак, выбираем регион, который вы желаете присоединить к вашему синдикату (предупреждаю, выбирать можно только те регионы, которые находятся по соседству с подконтрольными вам). Получаем экран с описанием миссии, Вам сообщает тип будущей миссии и вообще все что нужно от вас руководству на данный момент. В принципе, все миссии можно разделить на четыре подтипа:

✓ **убеждение.** С помощью специального устройства, так называемого *персуалотрона*, вам предстоит «убедить» вашу цель следовать за вами до точки эвакуации;

✓ **захват образца оружия.** Здесь вам придется найти и украсть некие секретные образцы оружия, разработанные в синдикатах ваших противников (мой самый любимый тип миссий — позволяет разжиться новой навороченной пушкой);

✓ **уничтожение субъекта.** Здесь все просто: уничтожить цель;

✓ **зачистка местности.** Один из самых сложных типов миссий. Необходимо уничтожить всех киборгов враждебных синдикатов.

Из секретной радиопередачи АЗВР

Наш армейский информатор сообщил, что военные близки к завершению мощного исследовательского проекта.

RLX-240 представляет собой портативную экспериментальную ракетную установку, которую разрабатывают в научном центре посреди пустыни. Уже создан опытный образец. Естественно, наше руководство желает поддержать его в руках.

Общий план базы — длинная аллея, в конце которой расположено основное здание. Его охраняют несколько элитных подразделений, в арсенале которых имеется тяжелое оружие. Мы полагаем, что и внутри самого здания имеются охранные посты с тяжелым вооружением. Если эти данные верны, то у защитников превосходная позиция, позволяющая им уничтожать всех, кто будет двигаться по аллее.

По нашим данным, образец хранится на крыше здания.

Ввиду мощного сопротивления ваш отряд должен состоять из агентов, вооруженных тяжелым оружием. Ожидайте атак со всех направлений, поэтому прижимайтесь к одной стороне аллеи. Быть может, следует отправить одного агента обходным путем. О внутренней планировке здания нет никаких данных. Придется действовать по обстановке.

Во что одеваются киборги?

Как показывает многолетний опыт, киборги прежде всего одеваются в разного рода имплантанты. Именно подбором имплантантов, оружия, а также изучением новых технологий вам и предстоит заняться, выбрав регион боевых действий.

Для начала надо определить, кого из имеющихся у синдиката киборгов взять в отряд. Замечу, что отряд может состоять максимум из четырех агентов. Принципиально никакой разницы (кроме пола), между киборгами мною обнаружено не было.

Также можно будет провести модификацию органов (MODS). При выборе модификаций (или имплантантов, это кому как больше нравится) вашему взору предстанет список всех искусственных органов, доступных для модернизации киборгов. Они весьма дорого стоят. Вы начнете с органов первой версии (или V1), но наука не стоит на месте — вскоре вам будут доступны органы второй и третьей версии (V2 и V3 соответственно). С ростом версии повышается качество выполняемой функции:

✓ **ноги** отвечают за быстрое передвижение агента;

✓ **руки** позволяют переносить тяжести. Чем лучше у вашего агента модифицированы руки, тем меньше будет нагрузка на ноги;



✓ *грудь* — по сути дела, обычный (ну, может, не совсем обычный) бронежилет;

✓ *мозги* позволяют экономить гормон интеллекта (вот уж никогда не думал!);

✓ *сердце* экономит гормон адреналина;

✓ *глаза* отвечают за точность вашей стрельбы.

С имплантатами разобрались, теперь перейдем к оружию. Вначале вам будут доступны только пистолеты и дробовики. Но по мере изучения новых проектов добавятся новые стволы.

Список новых проектов в основном комплектуется типами оружия (heavy-тяжелое, miscellaneous-прочие). Если по ходу миссии вам удастся разжиться оружием, которое еще не изобрели, оно будет передано в исследовательскую лабораторию для изучения. Только после завершения работ по данному типу оружия вы сможете оснащать им киборгов.

Внять на скорость исследования вы сможете напрямую — деньгами. При максимальном финансировании исследование будет проведено за один день, при минимальном — за десять дней.

Играй, гормон

Гормонам отведена важная роль в этой игре. Во время выполнения миссии их действие отображается под фигуркой каждого киборга в виде трех полосок:

✓ *адреналин* — отвечает за ускорение передвижения агента;

✓ *зоркость* — увеличивает меткость киборга и, соответственно, экономит боеприпасы;

✓ *интеллект* — позволяет киборгу открывать огонь самостоятельно. Если выставить эту полосу на максимум, вы сможете просто указывать вашим агентам направление движения, а стрелять по враждебным целям они будут сами (это очень пригодится в последней миссии).

Из секретной радиопередачи

Известный государственный деятель готовится выехать из страны. По данным разведки, он располагает важнейшей информацией о нашей деятельности. Эти сведения не должны стать известны общественности. По дороге из офиса в гелипорт его будет сопровождать вооруженная охрана.

Отряду надлежит перехватить его и уничтожить, прежде чем он доберется до гелипорта.

Весь путь следования конвоя находится под контролем полиции, которые хорошо вооружены и готовы предотвратить покушение, сам конвой будет состоять из двух машин с охраной и полицейского автомобиля, в котором будет находиться цель.

При выполнении этой миссии у одного агента будет столько же шансов, как и у полного отряда. Нужно пробраться в гелипорт и уничтожить полицейскую машину с помощью тяжелого оружия. Другой вариант: завладеть автомашиной и следовать за конвоем. Когда цель выйдет из машины и направится к гелипорту, терминировать ее.

Процесс

Наконец, вы выбрали миссию, снарядили агентов, прочитали брифинг и приступаете непосредственно к игре. По ходу отмечаем вполне симпатичную, даже на сегодняшний день, графику.

Неплохо прорисованы модели зданий, машин, поездов. И даже люди, на которых было потрачено всего пару полигонов, на фоне города будущего смотрятся очень естественно. А вот озвучки никакой нет, так что смело можете включать свой плейлист.

Управление поначалу будет вызывать раздражение, но ко всему ведь можно привыкнуть. Самый большой минус в управлении — это отсутствие той самой рамочки, с помощью которой в реалтаймовых стратегиях мы можем выделить группу юнитов. Правда, это не значит, что у нас нет возможности управлять всеми киборгами одновременно. В игре такая возможность есть. Но как по мне, реализована она крайне плохо.

Теперь поговорим об *интеллекте* противников. Он вызывает, мягко говоря, неоднозначное отношение. Такое чувство, что его делали разные люди. Враги могут не реагировать на выстрелы, раздающиеся рядом, в то же время в некоторых миссиях они могут безошибочно определить ваше местоположение и рвануть на вас всей толпой. С другой стороны, в некоторых миссиях ИИ просто поражает. Так, например, на Аляс-

ке одной из ваших задач будет ликвидация вражеского генерала. Как только вы поднимете шум, генерал с телохранителями побежит к автомашине, стремясь покинуть опасную зону. Остальные противники будут огнем из всех имеющихся у них стволов отсекают ваших агентов от автомашины генерала, а его телохранители вступят в бой только тогда, когда вы окажетесь в непосредственной близости к вашей цели. Или, например, в Монголии, где вам придется похищать видного ученого. После того как вы до него доберетесь и обработаете с помощью персудотрона, вам надо будет доставить его в точку эвакуации. Если вы все сделаете, тихо (сделать все тихо будет очень тяжело, но возможно), у вас будет шанс так же тихо уйти. Если нет, то противник вышлет за вами погоню, а в точке эвакуации вас будет ждать засада.

Как видите, с интеллектом вопрос неоднозначный. Кто его знает, может, оно так и задумывалось изначально. В любом случае игру это не портит. Миссии интересно проходить по несколько раз, разным количеством агентов, разными способами.

Перейдем к оружию. Его немного. Но поиграв, вы поймете, что больше и не надо. Все стволы прекрасно сбалансированы, каждый по-своему примечателен. Не забывайте, что ваш киборг может таскать с собой не более восьми предметов в рюкзаке. Чтобы ак-



тивировать предмет (это относится ко всем предметам, кроме сканера), нужно кликнуть на нем.

Если вы убили противника, то рядом с ним, как правило, остается оружие, и тогда курсор, наведенный на мертвое тело, принимает форму магнита (но помните, что при этом у вас в рюкзаке должно быть пустое место!).

А вот теперь — бесспорный минус. Всего лишь один. Во время миссий вы не сможете перезаряжать оружие, так что если кончатся патроны, придется пользоваться трофеями. Правда, стволы можно перезарядить за деньги, оставшиеся после окончания миссии, когда вы снаряжаете ваших киборгов для очередного задания. Но это слабое утешение — как правило, у вашего противника вооружение на порядок хуже, чем у вас (за исключением некоторых миссий), а чтобы выжить в момент выполнения задания, приходится пользоваться трофеями. Учитывая же, что рюкзаки агентов не бездонны, а миссии подчас заканчиваются неожиданно, вы можете вернуться на базу с оружием вашего противника, так и не успев подобрать свои стволы, которые вы бросили где-то на уровне. Это единственный минус, но он не портит общего впечатления от игры.

Заключение

Что можно сказать в заключение? Да в общем-то ничего. Все уже было сказано выше. Остается только сделать вывод. Поиграйте в этот шедевр или хотя бы просто взгляните на него.

Посмотрите, как надо делать игры. Я уверен, что щупальца «Синдиката» многих из вас надолго затянут.

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

О бедном спецвыпуске замолвите слово

Вводная

Вот и закончились праздники, вот и закончился отпуск, и опять начались тяжелые рабочие будни. Даже отдохнуть толком не сумел, ибо, впервые за много лет, пришлось сидеть в Киеве.

Ладно, может, еще навестаю ☺. В любом случае, поздравляю всех с прошедшими праздниками, надеюсь, вы их хорошо отметили? Мы тоже неплохо, хоть и в редакции. В рабочей, так сказать, обстановке.

Так вот, за время отпуска ко мне пришло много писем. Естественно, поскольку я отдыхал, то ответить на многие просто не успел. И, увы, поместить их все в «Автоответчик» тоже не смогу. Тем более, что, как вы поняли, «Автоответчик» нынче тематический. Будем обсуждать наступление часа «Ч» и дня «Н», точнее — появление спецвыпуска. Да, если вы вдруг его пропустили — бегом в магазин, покупать.

Собственно, на этом заканчиваю с вводной и приступаю к работе.

То, что написано пером, не съезишь

Скажу честно, идея спецвыпуска посетила нас давненько, вот только повода не было. А тут — Новый год, праздники, отпуск, номера нужно наперед сдавать. Вот мы и решили, чем ломать головы над тем, какими играми заполнить два номера, сделаем один из них специальным и посвятим его любимому жанру — RPG. Сказано — сделано. Сколько сил у нас с Glukk'ом ушло на работу, лучше не спрашивайте. Много. Получилось, конечно, не совсем то, что мы планировали, но... Впрочем, я еще успею об этом написать. А пока приступим. Итак, первым к микрофону приглашается камрад Key Altos:

Привет, Кертис! Поздравляю тебя и весь МИК с прошедшими праздниками и первым тематическим выпуском!

Спасибо.

Прочитал ваш спецвыпуск и сразу решил написать Вам свое ИМХО.

В первую очередь хочется отметить героизм всех камрадов, принимавших участие в создании спецвыпуска, и особенно — Кертиса и Glukk'a: вместо того, чтобы приходить в себя после выпитой на Новый год кока-колы, они рассуждали, анализировали, рылись в Сети, искали материал, результатом чего и стал спецвыпуск. Респект!

На самом деле этот номер мы готовили ДО нового года. Сдан он был еще в прошлом году, точнее, в конце декабря. Поэтому ПОСЛЕ праздников мы отдыхали.

Сразу скажу, что он мне ОЧЕНЬ понравился! По-моему, он удался на 99,99% (где 0,01% — далее). Итак, сначала все, что мне понравилось:

✓ ТАКОЙ спецвыпуск мог сделать ТОЛЬКО МИК. Дело в том, что вы, в своей традиции, сделали его душевно и очень оригинально! Полностью согласен, что обзоры в тематическом выпуске излишни. Из всех спецвыпусков, которые я читал, ваш — самый оригинальный и самый информативный! Действительно, интересно было узнать, во что играли в 80-х годах, с чего все начиналось... Очень четко была прослежена динамика развития как всего жанра, так и отдельных издателей и разработчиков.

Спасибо. Мы к этому и стремились, хотя, увы, из-за ограниченного объема ряд интересных материалов не поместился. Не рассчитали мы немного. Ничего, учтем ошибку и постараемся ее не повторять. Просто это ведь наш первый опыт.

✓ Отмечу качество самих материалов: информации подано много, но изложена она очень живо и интересно, потому читался этот номер очень легко. особенно это касается «Взлетах» и падений RPG»: 9 полос пролетели быстрее, чем иногда читается низкопробный 2-х полосный обзор. И только потом, когда я рылся во «Взлетах...» в поисках ответов на вопросы конкурса ☺, то заметил, насколько немаленькая это была статья.

Насчет девяти полос — открою маленькую тайну. Как известно, полоса у нас — это 4500—5000 знаков. А во «Взлетах» ровно... 53 000 знаков. Как видите, там больше девяти полос ☺.

✓ Ну, а статья «Игры с самого начала» — это просто краеугольный камень геймерской философии. Некоторые ее отрывки кадеты должны зубрить на память и потом декламировать ☺. Я бы сказал, в ней мало того, что закладываются философские основы жанра РПГ, так еще изображается близкая каждому хардкорному РПГшнику модель мира через отыгрыш людьми разных ролей. Вам бы с Глюком труды писать, философию поднимать ☺.

Мы подумываем над этим ☺.

✓ Хотел поздравить всех камрадов, равнодушных к МИКу, с ПЕРВЫМ НАСТОЯЩИМ ПОСТЕРОМ! Действительно, в этом номере мы наконец-то нашли ТО, что не стыдно повесить на стену, как я сразу и сделал ☺.

Спасибо нашему художнику — Федечке. Он постарался.

✓ И еще одно. Когда я открываю первую страницу МИКа, то всегда ищу в содержании имена Tom/Doc/Kertis, Glukk, Taler, Virgin. И если их нахожу, то сразу понимаю, что этот выпуск хорош. Когда я открыл спецвыпуск и увидел, КТО авторы статей, сразу пропали сомнения в качестве ☺.

Спасибо. Может, зарегистрировать себя и подписывать статьи Кертис™ ☺? Но мы действительно старались, и работа над номером заняла очень много времени.

Теперь тот 0,01%. Единственное, что чуть-чуть омрачило... ИМХО, кроме истории, надо было еще написать, что нас ждет в 2006-м. Хотя бы, какие РПГ потенциальные шедевры, чего стоит ждать. Эдакое суммарное превью по РПГ...

Хотели, честно. Причем не только о году 2006-м, но и вообще эдакий «Взгляд в Будущее». Чего, с нашей точки зрения, стоит ждать от жанра в дальнейшем. Не поместилось. Как и статья о том, КТО и ЧТО стал причиной нынешнего кризиса жанра. А ведь уже даже писать начали :-).

И, в завершение, 2 совета:

✓ Кроме спецвыпуска мне еще и понравилась ваша рубрика Underground. А, учитывая ваши философские наклонности, предлагаю писать в этой рубрике не только обзоры несуществующих аддонов, но еще и любые околоигровые рассуждения... Желательно, прикольные и смешные... ☺

Мы подумаем. Честно.

✓ Делайте спецвыпуски — это у вас классно получается!!!!!! Ну, если отдел распространения не скажет, что номер не продан, то продолжение обязательно последует.

Так, следующий на очереди у нас камрад GavriKos:

Приветствую любимый журнал! С наступившими вас и с наступающими. Желаю вам оставаться такими, какие вы и есть. Вам хватит :-). Ведь вы ЛУЧШИЕ!

Ну... Мы стараемся ☺.

Хотелось бы высказаться по поводу тематического номера. ЭТО СИЛА!

Правильно! Так и надо! Номер просто ОБАДЕННЫЙ! Не знаю, не сравнивал с другими журналами, но понравился.

Спасибо. Но мы никогда не равняемся на других, мы делаем так, как считаем правильным и нужным, а не как остальные. По сути, это не просто спецвыпуск, это авторский выпуск. Как авторское кино ☺.

А еще понравилось наличие новых конкурсов. Особенно СМС-голосования (главное — цена; по сравнению с другими — просто СУПЕР). Еще порадовал календарь. Но хотелось бы вот что сказать. Насколько я понял, на номинацию «лучшая РПГ года» выдвигаются Fable и KotOR 2. Так вот, спешу выразить свое мнение. KotOR рулит! Однозначно! Просто «Фабл» не адаптирован под компы. Такие мелкие локализации с минимумом действий прос-

то достали. Да, задумка была хорошая, а вот исполнение... Последствия консольности проекта. Или, например, невозможность засеиваться во время квеста. Точнее, невозможность продолжить квест после загрузки. Из-за этого вся РПГ-составляющая лемтит НАФИГ, простите.

KotOR тоже не идеал, но по сравнению с остальными играми года минувшего — хит. Надеюсь, мое мнение чего-то стоит.

Дык, мы, как фанаты «Звездных войн», полностью поддерживаем. При всех недостатках, KotOR 2 — это сила.

А теперь о наболевшем. О зарплате :-). Новый год прошел, а ее даже на горизонте не видно :-). Единственный минус вашего издания. Надеюсь, он скоро будет исправлен. Удачи!

Мы работаем в этом направлении. Могу сказать, выплаты уже начались. Нам тоже очень не нравится данная ситуация, поверь.

Так, кто там дальше? А, камрад Тiх. Прощу:

Привет, Кертис!

В связи со знаменательным событием (провел инет) решил предоставить на суд общественности свой взгляд на некоторые события, происходящие в Игрограде и в мире в целом.

Это полезно.

Первое, что хотелось бы сказать и с чем поздравить весь коллектив МИКА, так это то, чего все так долго ждали — выход спец. выпуска. Если быть честным, я сначала огорчился — ведь RPG не мой жанр, я больше склонен к FPS, racing, fool sim, quest и strategy. Но, прочитав спец. выпуск, я получил много чего познавательного и интересного для себя. Видно было, что вы действительно проделали большую работу и потратили колоссальное количество времени. В общем, хочу сказать огромное спасибо — ведь номер вышел очень интересным и классным. Эх, вот если бы еще диск!

Спасибо, мы старались. А насчет диска... Нам бы убедить начальство в том, что следующий спецвыпуск нужно двойным сделать ☺. Не по нумерации двойным, а по количеству полос. Потом насчет других нововведений подумаем.

Теперь хотелось бы перейти к другой теме — ЕЗ. Несколько недель назад на страницах МИКА пробежало предложение одного из камрадов (извиняюсь, ник забыл) подсобрать денег для любимого журнала, чтобы отправить экспедицию на ЕЗ. Неплохо было бы акцию устроить — кто больше даст, тот получит годовую подписку на МИК. И не надо говорить, мол, вымогательство и т.д., и т.п. Поверь, можно сделать так, что еще выгода для издательства будет без всяких эксцессов.

Нет, не надо, мы еще не в том положении, чтобы собирать пожертвования. Но за заботу — действительно, спасибо большое.

Ну, все сказано, теперь мне ничего не остается, кроме как пожелать МИКу процветать и... денег. Много.

Согласен на все сто. Деньги — они никому не помешают ☺.

Приветствую, доктор КЕРТИС (запомнил, однако; раньше и я считал, что «Кертис» через «Е», а не через «Е» читается ☺). С прошедшими праздниками. Надеюсь, хорошо отдохнул.

Бывало и лучше :-).

Долгие отступления нам ни к чему, правда? Следовательно, можно начинать сразу...

Итак про новогодний спецвыпуск «ВСЕ о РПГ» — одно слово: РУЛЬ!!!!!!! ☺, даже нет, два слова: Полный РУЛЕЗЗЗ!!! Вот, почти чувства выразил. Да, так вот, номер хорош, слов нет, все четко, ясно, материал подобран хорошо, умно написано, в общем, я в вас не сомневался ☺, чест слово!

А мы, признаться, сомневались. И боялись, что выпуск людям не понравится. Первый блин ведь, что ни говори.

Не знаю, как кому, а мне такая идея очень понравилась, это отличный шаг вперед (теперь только диск и качество бумаги осталось до полного идеала ☺), достойный ответ толстым гляцевым журналам, в очередной раз доказывающий, что лучшие, надежней и интересней МИКа журнала НЕТ! Но!

В этом номере мной были замечены некоторые орфографические Ачипятки и АишПки, но ладно, к этому я уже привык, тем более, что с таким количеством материала это не страшно...

Тут у нас, пока мы работали, неприятность произошла. Один из верстальщиков заболел корью, и при этом неделю ходил на работу,

утверждая, что у него грипп. Работали в эпидемиологически опасной обстановке ☺. И номер верстался в спешке — из двух верстальщиков остался один (зато наш, МИКовский), а ему четыре номера сверстать нужно было, в общем, Ачипятки не удивительны.

Далее уже серьезней, связано с содержанием самих статей. Я понимаю, что вы писали об играх, исключительно ролевых, основываясь на своем опыте, и выбирали самые важные проекты, которые так или иначе были связаны с упадком или подъемом этого жанра. Но я заметил, что вы также всегда упоминали о последних играх разработчиков, после которых компании закрывались от недостатка финансов или еще чего-нибудь — так почему же вы упустили игру, которая была, так сказать, последней соломинкой, за которую хваталась легендарная Black Isle Studios? ИМХО — этот момент вы упустили зря, ведь не все могут понять, почему, куда и что. Между тем Lion Heart — это РПГ, даже почти классическая, с неплохим, хоть и слабоватым сюжетом... в общем, ладно, просто немного неприятно, что не было упомянута игра, после которой Black Isle не стало...

Ну, с Black Isle все не так просто, ее ведь не стало в результате кончины «Интерплея». Тут виной не игра, а неудачная маркетинговая политика компании-издателя. Плюс, у нас была большая статья о Black Isle. Впрочем, упомянуть стоило, но... место, место! Мы ведь не только об этом не написали.

Ну и последнее про новогодний номер — почему вы написали про Уоррена Спектора? Ничего не имею против (даже было приятно узнать про него побольше — чем он прославился и другой полезной инфы), но все-таки, почему вы не написали про того же Фергюса Урххарта, директора компании, которые делала однозначные шедевры. О том же Джоне Ромеро, а лучше о нашем каком-нибудь известном человеке, о Сергее Орловском, все-таки «Ну-вал» сделала большой вклад в развитие наших РПГ.

Планировалось несколько статей на эту тему. Еще хотелось рассказать о Ричарде Гэрриоте, да и не только о нем. Но места не хватало, в результате в номер вошли те материалы, которые были готовы на сто процентов. НО. Неужели вы думаете, что мы забросим те статьи, которые не были закончены? И не думайте! Не зря мы тратили столько времени на поиски материалов, так что, надеюсь, в ближайшее время, вы сможете прочесть о многом, не появившем в спецвыпуске, в обычных номерах.

Хотя, все-таки, вам виднее, но хочется знать, почему именно о Спекторе?

Ну, мы с него начали ☺.

Так, кто там дальше? О, камрад Ник/Не/Придумал:

Долго хотел написать тебе письмо, но не решался, а после того, как в мои руки попал журнал с надписью «Спецвыпуск. Все о РПГ», меня прорвало на написание. Какая мысль мне лезет в голову? А вот такая: ХОЧУ ЕЩЕ!!!! Спасибо. Обещал сюрприз, мы его получили.

Надеемся, будет.

Только возникло пару вопросов. Итак:

1. А почему вы писали только про сингловые РПГ и не затронули ММОРПГ?

Это очень большой пласт, с нашей точки зрения, достойный отдельного спецвыпуска. Или мы не правы?

2. В статье «Взлеты и падения РПГ» вы написали очень мало про игру Fable, зато нормально про Star Wars: KotOR 2. Объясните, почему? Ведь (лично мое мнение) «Звездные войны» рассчитаны больше на любителей дяди Лукаса, к которым я (да и не только я) не отношусь. А Fable — игра, рассчитанная на более широкую публику.

Тут все просто — мы относимся к любителям Дядюшки Лукаса, и KotOR 2 нам понравился больше. Да и история с его выходом весьма показательна, очень видна на этом примере политика издателей — не важно качество, важно быстро. Совсем как в начале девяностых :-).

На этом все, буду закрутяться. Да, если ваше письмо не попадет в этот «Автоответчик» — не расстраивайтесь. Возможно, оно попадет в следующий. Очень много писем накопилось.

Удачи!

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Intel Celeron D J 1.8GHz/3GHz	967	186	4
Cel D326/256/40/58/Lan	1284	247	3
Cel D326/256/40/58/Lan	298	5	
Cel D326/256/40/58/Lan	342	5	
P4 530/915/512/GF6200C-128/20Gb	420	5	
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Intel P4 4.2GHz/3.8GHz	1336	257	4
P4 3.0/256/60/58/Lan	1656	357	3
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Самые высокие цены на комплектующие AMD	827	159	4
Любые комплектующие на Sempron 2,4GHz/3.1GHz	1030	198	4
Sem2 5/256/40/VA/58/Lan	1222	235	3
Sempron 2600/1000/256/VA/28/120Gb	1659	319	4
AMD ATHLON 64 2800/3700GHz	2075	399	4
Sempron 2800/1000/512/VA/28/160Gb	2387	459	4
Sempron 3100/1000/512/VA/25/250Gb	3323	639	4
Мобильные компьютеры			
Ноутбуки всех производителей	1118	215	4
HP, DELL, Acer, ASUS, LG, SAMSUNG	1243	239	4
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2600/478/775	78	15	3
Celeron 700-3066GHz/P4 2.4GHz/3.6G	203	39	4
AMD Sempron 2.2-3.1GHz/XP 2000 64bit	218	42	4
Sempr 2500/256/333/Tray/5754 64bit	395	76	2
AMD Sempron™ 2500-3100 (754) BOX	400	77	3
Celeron 3411 2.93/5775 Box EM164T	556	107	2
P IV 506 2.67/1M/533 MHz BOX S775	655	126	2
Pentium 4 3.2/478/775	660	127	3
AMD Athlon 64 3.0-3.4/754/939 BOX	666	128	3
P IV 511 2.8/1M/800 MHz Tray S775	718	138	2
P IV 521 2.8/1M/800 MHz Tray S775	910	175	2
Athlon 64 3000/Tray/512/2000 S939	972	187	2
Athlon 64 3200/Tray/512/2000 S939	983	189	2
P IV 630 3.0/2M/800 MHz BOX S775	1040	200	2
P IV 640 3.0/2M/800 MHz BOX S775	1227	236	2
P IV 620 2.8/2M/800 MHz BOX S775	1347	259	2
P IV 650 3.4/2M/800 MHz BOX S775	1524	293	2
Celeron D 2.1/256/533/5478Box, opt	68	5	
Celeron D 2.2/256/533/5478Box, opt	74	5	
Celeron D 2.3/256/533/5478Box, opt	79	5	
Celeron D 2.8/256/533/5478Box, opt	92	5	
Pentium 4 2.66GHz/1M/533/5775 box	125	5	
Pentium 4 3.0GHz/2M/800/5775 box	191	5	
Модули памяти			
32-256MB SDRAM Hynix, Spectec, Mic	31	6	3
DDR, DDR2, DDR3 PC264, 333, 400, 533	36	7	4
128-1024 DDR Kingston, Samsung, Hynix	104	20	3
DDR2 256MB Hynix PC4200 533MHz	130	25	2
DDR2 256MB Samsung PC4200 533MHz	140	27	2
DDR RAM 512 MB PC3200	244	47	2
DDR RAM 512 MB PC3200 takeMS	260	50	2
DDR RAM 512 MB PC3200 Samsung	286	55	2
DDR2 1024MB PC4200 Hynix 533MHz	463	89	2
DDR RAM 1024 MB PC3200	530	102	2
DDR 256MB PC-3200 JeraRAM, opt	22	5	
DDR 512MB PC-3200 JeraRAM, opt	41	5	
DDR2-533 512MB PC2-4200 Infineon, opt	41	5	
DDR2-667 1GB PC2-5300 Transcend, opt	92	5	
USB FLASH накопители			
Flash USB 128-2048MB Kingston, opt	83	16	3
USB 2.56/512/1M/MP2/микроф. Canyon	260	50	3
128MB MMC mobile, opt	13	5	
256MB USB2.0 Flash-Shk Transcend	22	5	
512MB USB2.0 Flash-Shk Transcend	37	5	
512MB Memory Stick Transcend, opt	46	5	
1GB MMCplus Transcend, opt	64	5	
1GB SD Flash Card 80x, opt	65	5	
1GB CF card Transcend 80x, opt	68	5	
256MB USB2.0 T-Sonic 610 Flash MP3	77	5	
1GB USB2.0 T-Sonic 620 Flash MP3, opt	109	5	
512MB USB2.0 T-Sonic PHOTO Transcend	153	5	
Материнские платы			
ALBATRON ASRock Elitegroup, DFI, opt	109	21	4
ASUS, ABIT, MSI, GIGABYTE, Intel, opt	120	23	4
ECS 848P-A, i848P/ICH5, FSB 800	224	43	2
Airoad/5754 KB Upgrade-NF3 nForce3	260	50	2
Airoad/5754 KB Upgrade-NF3 nForce3	260	50	2
ECS 880MO-M2 v1.0 Socket 754 VIA	260	50	2
ECS nForce3A 5754+Sound+LAN	260	50	2
Airoad P465PE i865PE S4lan ATX	296	57	2
Airoad P465PE i865PE S4lan ATX	296	57	2
Airoad 5754 KBNFAG-SATA2 nForce4	312	60	2

Наименование	грн.	у.е.	код
Жесткие диски IDE			
40-80GB Seagate WD Samsung	234	45	3
Samsung 80 GB 7200rpm	265	51	2
40-40GB Samsung Master, Seagate	265	51	4
Seagate 40 GB 7200rpm	270	52	2
Seagate 80 GB 7200rpm	317	61	2
Samsung 80 GB 7200rpm	317	61	2
80-250GB Seagate, WD, Samsung	333	64	3
120-250GB 7200 Seagate, WD, Samsung	411	79	3
Samsung 120 GB 7200rpm BMB	421	81	2
Seagate 160 GB 7200rpm BMB cache	442	85	2
Seagate 120 GB 7200rpm BMB SATAII	473	91	2
WD 200 GB 7200rpm BMB cache	504	97	2
Seagate 160 GB 7200rpm BMB SATA	504	97	2
WD 200 GB 7200rpm BMB SATA	567	109	2
WD 250 GB 7200rpm BMB	588	113	2
Seagate 250 GB 7200rpm BMB SATA	624	120	2
40 GB Seagate 7200 rpm Barracuda	52	5	
80 GB Seagate 7200 rpm opt	60	5	
Сменные диски			
40-56x Sony Samsung, Asus, LG, opt	62	12	4
CD-R 52x Sony, Asus	83	16	3
DVD 16/40 ASUS, LG, BenQ, opt	114	22	3
TEAC, MITSUMI, NEC, SONY, JITEON, opt	120	23	4
CD-RW Asus, Sony, LG, opt	130	25	3
CD-RW Asus, NEC, Sony, opt	156	30	3
DVD-R, RW Asus, LG, BenQ, Nec, Sony, opt	239	46	3
DVD-R, RW NEC, NEC-3550A	265	51	2
TECHNOLITE, TEAC, MITSUMI, opt	416	80	4
ASUS CD-RW52X/32X AS Qualitrad Retail	24	5	
ASUS CD-R516A-COMBO Retail, opt	31	5	
ASUS DRW-1608R5 Retail	53	5	
ASUS DRW-C604 external slim, opt	132	5	
Multimedia			
16-32x Yamaha, Creative C-Media, opt	31	6	4
CREATIVE C-Media, opt	42	8	3
KW-TV883RF-TV/FM-стерео, 1Gb Nicon	198	38	3
LiveMedia 305 307 opt	281	54	3
Видеокарты			
4-128MB/ASi ATi/Asu GeForce	42	8	4
GeForce II/III/IV opt 32-256DDR	151	29	4
128MB HIS Radeon 9250 Retail	239	46	2
128MB HIS GeForce FX5500 128bit TV DVI	265	51	2
Nvidia PCI Exp. Asu 6200 6400, opt	281	54	3
128MB Sapphire Radeon 9350	312	60	2
ATI PCI Exp. Asu. Sapphire 3500-3700	359	69	3
128 MB Sapphire Radeon X550	369	71	2
128 MB ASUS PCI-E EA4550/7D	374	72	2
128MB GeForce PCI-E Radeon X550	400	77	2
128 MB Gigabyte Radeon X600Pro	411	79	2
128 MB HIS Radeon 9700SE PCI-E	468	90	2
128 MB InnVISION GeForce FX6200	494	94	2
128MB Sapphire Radeon 9600 XT	530	102	2
128 MB ASUS Nc2000GE/7D AGP8x	546	105	2
128 MB ASUS PCI-E EA4700-XTD	567	109	2
256 MB Gigabyte PCI-E Radeon X700	572	110	2
128 MB Sapphire Radeon R3700	582	112	2
256 MB Gigabyte PCI-E GeForce 6600	586	113	2
256 MB ASUS PCI-E EA4700SE/7D	634	122	2
128 MB GeForce PCI-E X700Pro	681	131	2
256 MB ASUS N6600/7D FX6600	702	135	2
128 MB GeForce PCI-E 6600GT	780	150	2
256 MB HIS Radeon X700Pro, DDR3	785	151	2
128 MB Gigabyte PCI-E 6600GT	806	155	2
256 MB PowerColor PCI-E X800GT	869	171	2

Наименование	грн.	у.е.	код
128 MB ASUS PCI-E EA4550/7D	972	187	2
256 MB Sapphire X800GT 256MB	1035	199	2
EA4550 XT/2DHFV 256MB, opt	400	5	
Мониторы			
14-22 SONY SAMSUNG LG	104	20	4
17" Samsung 796 MB	749	144	2
17" Samsung 797 MB	770	146	2
17" LG Flatron 780P	780	150	2
19" Samsung 957MB	1116	215	2
LCD19" LG 1530B	1134	218	4
LCD19" LG 1717S-SN	1201	231	4
17" TFT SAMSUNG 710N	1201	231	4
17" TFT Samsung Acer Prestigio, Benq	1258	242	3
LCD17" PHILIPS 1705AF5	1274	245	4
17" TFT SAMSUNG 745N	1274	245	4
17" Samsung 170N TFT ASK Silver	1326	255	2
17" TFT SAMSUNG 730BF	1430	275	4
17" Samsung 740N TFT Black Pivot	1456	280	2
19" TFT SAMSUNG 913N	1513	291	4
17" Samsung 730BF TFT 4 мс	1534	295	2
17" Samsung 730BF TFT Silver 4 мс	1534	295	2
LCD19" LG 1950S-SN	1550	298	4
19" Samsung 913V TFT Silver	1560	300	2
LCD19" PHILIPS 1905AF5	1596	307	4
17" TFT SAMSUNG 760BF	1607	309	4
19" Samsung 913N TFT	1638	315	2
Все виды TFT мониторы, 15"-24" opt	1664	320	4
17" Samsung 760BF TFT Silver 4 мс	1690	325	2
19" TFT Acer, Samsung, Sony	1690	325	3
19" TFT SAMSUNG 930BF	1898	365	4
17" TFT SAMSUNG 770P	2070	398	4
17" Samsung 770P TFT	2184	420	2
19" Samsung 960BF TFT Silver 4 мс	2210	425	2
17" Samsung 730MP TFT	2340	450	2
19" TFT SAMSUNG 970P	2751	529	4
Модули и сетевое оборудование			
GV-C, Zyxel, Mator, Ascom, opt	47	9	4
D-LINK int. ext. адаптеры, opt	52	10	3
ASOTEL K3D, R21+ Vector/GVC, opt	187	36	3
ZyXEL OMNI MINI/NEO/LIND адаптеры, opt	276	53	3
IDC 5614EXL/VR, ACH V.90 opt	463	89	3
Корпуса			
HP 250-450W Power Master Swex, opt	57	11	3
ATI Coderon, Inlight, JME T300W, opt	125	24	3
Прочие комплектующие			
ASUS WiFi-G PCI card w/ Antenna, opt	25	5	
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струнные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK, opt	162	35	4
Лазерные принтеры			
CANON, HP, EPSON, Samsung, opt	499	96	4
Xerox, HP, Canon, opt	562	108	3
Сканеры			
BenQ Scan, Canon, HP	291	56	3
Блок питания бесперебойного питания (UPS)			
Powercom 400-400VA, opt	182	35	3
Super Power V152SP, 625P, 800P	203	39	3
APC BK 525ES BK 500, opt	255	49	3
УСЛУГИ			
Ремонт/модернизация ПК	5	1	4
Web-дизайн			3
Ремонт: настройка, диагностика ПК			3
Модули и сервис			
Модернизация и покупка б/у комплектующих	58	5	3
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Home (min 22 00-08 00, сб-вс)	0.25	1	
Бизнес (min 08 00-22 00)	0.48	1	
Выделенная линия до 1 Гб	104	20	3
64Kb	116	1	
512Kb	1008	1	
Доступ в Интернет по фиксированной абонентской, в месяц			
Ночной Unlimited (02 00-06 00)		3	1
Интернет пакет "НОЧНОЙ" (23-09)	21	4	3
карточка 30мгновенной (18-09+сб)	52	10	3
Дневной Unlimited (20 00-08 00)	11	1	
Internet Unlimited	22	1	

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262, 4647185)	
2	Евротрейд (044-2167483, 2165917)	2
3	Инкосфот (044-2464389, 2345335)	
4	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	
5	Технопарк (044-2463490)	

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»

№04 (218), 23.01.2006.

Тираж: 12 300. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия KB № 4052.

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307

Учредитель: ООО «К-Инфо»

info@mycomp.com.ua

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

© «Мой компьютер», 1998-2006.

Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»

г. Киев, ул. Качалова, 6

Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3375

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

Издатель: Михаил Литвинков.

Главный редактор: Татьяна Кохановская.

Начальник информ. отдела: Василий Попов.

Начальник отдела X: Дмитрий Лысенко

Секретарь ДЗВР: Алексей Сургуев.

Спец. вентиляционных систем: Валерий Народицкий

Художественный редактор: Федор Сергеев.

Литературные редакторы: Анна Китаева.

Данил Пердов.

Уяви майбутнє своєї компанії.
Та втілюй мрії у життя.



Увага! Спеціальна ціна
до 15.12.2005
675 у.о.*



До 15.12.2005
379 у.о.*

Інвестуй у ПК **artline™h**, що презентують
процесор Intel® Pentium® 4 з технологією HT

Професійний ПК **artline™h 600**

- Pentium 4 630J 3,0GHz w/HT technology
- i915P/ICH6R
- Архітектура PCI Express
- NVIDIA GF6200TC w/256MB ефект пам'яті
- 1GB Dual Channel DDR400
- 2xSATA 80GB HDD, RAID 0, 1
- CD-RW/DVD-ROM COMBO Drive
- 8ch High Definition Audio
- Marvell PCIe Gigabit LAN

Набір програмного забезпечення для запису
дисків, роботи з медіаконтентом, антивірус



Функціональний ПК **artline™h 500**

- Pentium® 4 506 2,66GHz w/HT technology
- i865G/ICH5
- Intel Extreme 2 video on-board + AGP8x
- 512MB Dual Channel DDR400
- 40GB HDD
- DVD-ROM
- 6ch. Audio
- 10/100Mbit LAN

Компактний вишуканий корпус

*без урахування вартості ОС, розрахунок у грн по комерційному курсу долара США

TechnoPark

03035 Київ
вул. Солом'янська 1, 9-й пов
artline@technopark.ua
Спеціальні умови для оптових замовників

www.technopark.ua
(044) 594-15-25



THE SUFFERING

Кровні узи

Бійся демона
усередині себе

Звільнившись з п'язки, ти не позбавишся від своїх кошмарів.
У відомому місті назве Халк - Балтімор з'являються кривокі мутанти
чи дати коли сарому безумств ці - оберемки і обачиво.

Друга частина відомого хіта SUFFERING



MIDWAY

НОВИЙ
ДИСК
www.nd.ru

©Midway Home Entertainment Inc. розробка. Ексклюзивний представник на території України - компанія «Одісея» з питань оптових продажів і співпраці звертатися по тел.: (050) 336-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua. Виняткові права на видання і розповсюдження програми на території Росії, країн СНД і Балті належать ЗАТ «Новий Диск» 103030 Москва, вул. Довгоруковська, буд. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (багатоканальний), e-mail: sale@nd.ru З питань технічної підтримки звертатися за тел.: (048) 735-16-65, e-mail: help@odyssey.od.ua