

Мой Компьютер
Игровой

8

222

20

2006

Февраль

еженедельник

стр.22

HEROES V
of MIGHT and MAGIC



GENE TROOPERS
стр.13

Укрощение тьмы
Демон
Vector стр.10

HEART
OF
CHERNOBYL
стр.8

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

По поводу рекламы
на сайте обратиться
в РА «Ай Ти Реклам»
т. 455-4885



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



- ☐ **Софт** (867 статей)
- ☐ **Железо** (714 статей)
- ☒ **Интернет** (525 статей)
- ☐ **Программирование** (252 статей)
- ☐ **Имеющий уши** (109 статей)
- ☐ **Прочее**
- ☐ **Уголок читателя**

Статьи
(в онлайн в день выхода номера)

Новости
(каждый день)

Promo

О нас

(акции, скидки, розыгрыши)

(все, что вы знали и так)

Поиск

Поиск статей по названию и номеру εβδοделника

«Мой компьютер» в Интернете: www.mycomputer.ua



бережіться
підписки

**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индексе 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 предложениями:

www.poshta.kiev.ua, www.blitz-pss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrprensa.kiev.ua.

ВНИМАНИЕ!!! НАШИ КОНКУРСЫ

**Прими участие
в SMS-голосовании. Сделай
свою любимую игру Игрой года!
Подробные условия конкурса
смотри на обороте.**

**Международный фестиваль
компьютерных игр «Игроград»:
в 2006 году — в сентябре
в новом формате.
Подробности — в следующем
номере!**

Список статей

- Fallen Angel SID
- Alien Shooter 2, стр. 7
- Вирджин КЕМПЕР
- Heart of Eternity, стр. 8
- Марк ЯРОВОЙ aka Rolan
- Scarface: The World is Yours, стр. 9
- Алексей ТУР aka leprecon
- Daemon Vector, стр. 10-12
- Алексей ТУР aka leprecon
- Gene Troopers, стр. 13-15
- Николай НЕМКОВИЧ aka Consul
- Star Trek: Away Team, стр. 16-17
- Николай НЕМКОВИЧ aka Consul
- «Магия Войны», стр. 18-19
- Светлана БУРЧАК aka Veda
- Hollywood Tusoon, стр. 20-21
- Том/Doc/КЕРТИС, Вирджин Ягуарович КЕМПЕР
- Heroes of Might and Magic V, стр. 22-24
- Vassallog
- «Дети шпионов и Похититель снов», стр. 25
- Кирилл ТАЛЕР
- TimeZero, стр. 26-27
- TOM/DOC/КЕРТИС
- Записки Автоответчика, стр. 28-29

КОД

27

28

29

30

31

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.

Лучше поздно, чем никогда

Компания **Microsoft Game Studios** наконец-то объявила об официальном анонсе PC-версии 3D-шутера **Halo 2**, который вышел эксклюзивно для Xbox около года назад. Основным отличием PC-версии Halo 2 является то, что для запуска игры вам потребуется новая операцион-



ная система от Microsoft — Vista (ранее известная под именем Longhorn). Так что поклонники Мастера Чифа получат серьезный повод поблестеть перьями на «Висту».

PC-версия Halo 2 будет отличаться от своего «консольного» двойника наличием мультиплеерных карт на Multiplayer Map Pack и редактора уровней. Непосредственной разработкой игры занимается некая команда, название которой почему-то пока не названо, под чутким надзором создателя серии — **Bungie Studios**. Большинство журналистов считают, что разработкой PC-версии Halo 2 занимается новая команда, созданная под патронажем Microsoft Game Studios, ибо не так давно в ней было открыто несколько вакансий для высококлассных программистов, которым предлагалась «работа над крупнейшим франчайзом Microsoft Game Studios». Дата выхода игры пока что не сообщается. Следите за новостями.

«Руссобит» забивает

«10 февраля стало поворотной точкой в жизни поклонников жанра спортивный менеджмент — именно в этот день «Руссобит-М» запустил в продажу диск «Лучшие из лучших. Футбол 2006/7». Игра открывает потрясающие возможности, позволяющие управлять игроками и менять тактику в режи-



ме реального времени. Теперь вы сможете блеснуть своими стратегическими способнос-

тями до выхода команды на поле, а затем управлять действиями всех игроков в течение всего матча, не делая пауз и не используя хитроумные меню. Вас приятно порадует обилие команд, игроков и реально существующих стадионов, а возможность управлять любой мелочью, вплоть до размера заработной платы служащих и цен на билеты, позволит почувствовать себя настоящим управляющим футбольного клуба.

Вы устали от бесконечного продумывания тактики? Вам надоело коллекционировать игроков, подобно спичечным этикеткам? Бесконечные таблицы и цифры сняты с вас в страшных снах? Тогда эта игра для Вас!

Теперь Вы можете управлять игроками и изменять тактику в режиме реального времени, не отходя от кромки великолепного трехмерного поля!

Проявите себя как великий стратег до начала игры, а затем управляйте командой В ТЕЧЕНИЕ ВСЕГО МАТЧА, не делая пауз и не используя хитроумные меню!

«Футбол 2006» — так же просто, как командовать с тренерской скамьи!»

В игре вы найдете революционную систему управления игроками на поле в режиме реального времени; продвинутый 3D-дизайн, демонстрирующий захватывающие матчи, в течение которых вы управляете всеми аспектами игры; удивительный искусственный интеллект: игроки отталкиваются на множество параметров, определяющих их поведение на трехмерном игровом поле; более 40 опций и команд для ваших футболистов: варианты защиты, нападения, замена игроков, индивидуальные команды и т.д.; огромную базу данных: 2000 команд, 48 000 игроков; различные соревнования и международные лиги, включая Альянсы (Премьер-лига, Первая, Вторая и Третья лиги), США, Бразилию, Японию и прочая, прочая; более 20-ти реально существующих футбольных стадионов и многое, многое другое.

Владно-золотой Рим

Компания **Sega** сообщила об уходе в печать «золотого» издания популярной стратегии **Rome: Total War**, непосредственной разработкой которой занимается компания **Creative Assembly**. В состав **Gold Edition** войдет оригинальный **Rome: Total War** и аддон **Barbarian Invasion**. Игра должна появиться в продаже не позднее 15 февраля этого года.

Тем же, кто не слышал об этой замечательной игре, расскажем, что в **Rome: Total War** нам придется взять на себя управление огромной Римской империей. Причем, бороться нужно будет не только с внешними противниками, но и с недоброжелателями внутри страны. Чтобы навести порядок на землях империи, нам придется развивать экономику, налаживать дипломатические отношения и, конечно же, принимать участие в масштабных битвах.

Действие же аддона переносит нас во времена упадка Рима, когда некогда непобедимые легионы изнемогают и ханжут под напором варварских орд, непрерывно атакующих

ПрогамТех
МОДЕРНИЗАЦИЯ
ул. Выборгская, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

Купила/Продажа/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНИХ
Комп'ютерів, комплектуючих та периферії

северные и восточные границы империи. Вы сможете встать во главе племени гуннов, саксов или вандалов, каждое из которых обладает собственными сильными и слабыми сторонами, и сокрушить непобедимую некогда империю. Можно, конечно, остаться верным Риму и, собрав в кулак оставшихся силы, отбросить варваров от границ империи.



Ну и напоследок хочется напомнить, что серия **Total War** этим не заканчивается. В данный момент **Creative Assembly** вовсю трудится над **Medieval 2: Total War**, действие которой развернется в средние века на территории Европы, Северной Африки, Ближнего Востока и у берегов Нового Света.

«Оскары» для компьютерных игр

Н и для кого не секрет, что ждать чего-то хорошего со стороны непрофильных изданий и интернет-ресурсов нам, как правило, не приходится. Если в новостных лентах и проскакивают слова «компьютерные игры», то так и знай, что нас ожидает очередная рассказка в духе «игры несут зло, они сводят нас с ума». Все к этому уже давно привыкли. Но как известно, не существует правил без исключений. Вот и теперь сразу два популярных ресурса — **lenta.ru** (www.lenta.ru) и **korrespondent.net** (www.korrespondent.net) — опубликовали интересную информацию, которая хотя и повествует о компьютерных играх, но при этом вовсе не поливает их грязью. Даже наоборот.

«Академия Интерактивных искусств и разработок» в сотрудничестве с **Dick Clark Prods.** объявила о планах по созданию ежегодного телевизионного шоу, которое обещает стать аналогом «Оскара» в области разработок компьютерных игр.

Первая церемония награждения победителей в области разработок игр пройдет в первом квартале 2007 года. Ожидается, что награды будут присуждаться по множеству номинаций, начиная от «лучшего графичес-

кого исполнения" и заканчивая "ценностью для жанра". Создатели нового шоу считают, что **"Video game awards"** соберет у экранов значительную аудиторию.

"Мы пытаемся создать такую форму видеопрезентации игр, которая никогда прежде никем не использовалась. Описывать наши задумки сейчас равносильно попытке объяснить человеку в 1968 году, что такое музыкальный видеоклип. Наш подход к презентации игр сделают шоу интересным даже для тех, кто никогда не играл в видеоигры", — заявляет один из продюсеров грядущей церемонии.

Награды по итогам года в области создания видеопрограмм присуждаются многими компьютерными изданиями, однако никогда прежде не существовало масштабной церемонии награждения в формате телевизионного шоу.

«Шерман» атакует

Компания **Got Game Entertainment** и **Mersecom** сообщили о поступлении в продажу аркадного танкового экшен-симулятора **WWII Tank Commander**. В этой игре вам предстоит сражаться на фронтах второй мировой войны в составе четвертой бронетанковой дивизии генерала Паттона, для чего придется взять под свой контроль танк марки «шерман». Разработчики обещают нам бо-



лее тридцати разнообразных миссий, которые придется выполнять на десяти виртуальных полях сражений. Во время хождения игры нужно не только уничтожать живую силу и технику противника, но и спасать военнопленных, прикрывать караваны, эскортировать союзные войска и т.д., и т.п. Непосредственной разработкой игры занималась студия **Sylum Entertainment**, знакомая нашим геймерам по таким проектам, как **Humvee Assault**, **Police: Tactical Training**. В пресс-релизе сказано, что **WWII Tank Commander** является бюджетным проектом, а это значит, что особые графические и программные изыски от игры ждать не приходится. Что подешевеет, качество игры очень во многом зависит от вложенных в нее денег. Впрочем, бывают и исключения. Небезвестный **FarCry**, созданный компанией **CryTek**, тоже являлся бюджетным и тем не менее сумел подняться на высшие ступени чартов и рейтингов. Однако, судя по скриншотам, **WWII Tank Commander** вряд ли сумеет

поразить нас графическим исполнением, что, бесспорно, является огромным минусом для экшен-проекта.

IGDA-Ukraine: новый шаг сделан!

Постоянные читатели нашего издания уже знают, что мы внимательно следим за созданием украинского представительства **Международной Ассоциации Разработчиков Компьютерных Игр (IGDA)**. После первых двух собраний, которые были проведены, мягко говоря, не на самом высоком уровне, украинских девелоперов, скептически относящихся к этой затее, оказалось намного больше тех, кто поверил в Ассоциацию. И тем не менее упорная работа на форуме **IGDA** и активная агитация, которой занимались некоторые авторитетные разработчики, сделали свое дело. На третьем собрании **IGDA** людей оказалось немного, но все они были готовы приложить все усилия к тому, чтобы в нашей стране таки появились своя Ассоциация, которая объединила бы под своей эгидой всех людей, неравнодушных к судьбе украинского геймдева.

Собрание состоялось 11 февраля 2005 года в конференц-зале гостиницы «Украина». На нем был принят устав и избраны руководящие органы Ассоциации — президент, члены правления и наблюдательный совет.

Президентом ассоциации стал.

Юрий Лихота (Crazy House Games).

Членами правления ассоциации стали:

Дмитрий «Кертис» Лысенко (Rostok Games);

Евгений Бабич («Перша Студія»);

Максим Дебник (Crytek);

Олег Напрасный (Monte Cristo Games);

Тарас Король (Abducted Artists).

Членами наблюдательного совета ассоциации стали:

Александр Гончаров (AeroHills);

Андрей Поголотин (Nikitova Games);

Максим Бахматов (UkrGameExport).

На собрании были задекларированы основные цели организации и обсуждены первые шаги для их реализации. Среди основных целей — поддержка и развитие индустрии компьютерных игр в Украине путем:

✓ проведения образовательных мероприятий и разработки образовательной программы для начинающих разработчиков;

✓ проведения мероприятий по обмену опытом с привлечением ведущих специалистов индустрии;

✓ оказания консультационной поддержки для украинских разработчиков по актуальным вопросам;

✓ развития позитивного имиджа украинской гейм-индустрии среди общественности и в бизнес-кругах.

Ну, а тем, кто впервые слышит об **IGDA**, дадим небольшую историческую справку.

«Международная Ассоциация Разработчиков Игр» — некоммерческая организация, основной международной миссией которой является укрепление и развитие междуна-

родного сообщества разработчиков игр, а также проведение различной деятельности с целью его укрепления, улучшения условий работы разработчиков, расширения творческой свободы и повышения профессионального уровня.

Цели, которые ставит перед Ассоциацией в своей мировой деятельности:

✓ через организацию местных отделений, специальных групп по интересам и онлайн-форумов перейти к построению глобального сообщества разработчиков игр;

✓ представлять интересы и оказывать поддержку разработчикам игр;

✓ влиять на глобальные решения, которые могут сказаться на сообществе разработчиков игр всего мира, всячески поощрять инициативы и признание разработчиков игр;

✓ привлекать внимание к художественной форме и эмоциональному наполнению игр;

✓ поддерживать и направлять молодых разработчиков.

Сформулированные выше цели и стратегии выглядят солидно, но что на самом деле они означают для индустрии и разработчиков? Вот несколько примеров того, как практически реализуется миссия организации:

✓ **IGDA** организует **Game Developers Choice Awards** — независимое награждение лучших разработчиков и игр, которое происходит ежегодно на GDC и привлекает аудиторию насчитывающую более чем 2000 разработчиков;

✓ **IGDA** разработала программу, которая была предложена учебным заведениям, многие из которых приняли решение открыть факультет/программу для обучения разработке игр и стали использовать программу **IGDA** как базовую;

✓ каждый месяц десятки отделений **IGDA** во всем мире проводят собрания местных разработчиков игр с целью общения, обмена опытом и обучения;

✓ специальные группы (**SIG**) работают над формализацией процесса производства игр, а также ежемесячно выпускают официальные документы по конкретным темам, относящимся к игровой индустрии;

✓ во время **GDC'04** **IGDA** провела бизнес-саммит с более чем 150 лидерами игровой индустрии с целью обсуждения проблем индустрии игр и нужд разработчиков (оригинальный и лицензированный контент, честные контракты, роялти);

✓ ежегодно **IGDA** оплачивает 25 студенческих посещений **GDC**;

✓ web-сайт **IGDA** ежемесячно пополняется актуальными статьями и обсуждениями бизнес-процессов в индустрии, научными исследованиями и практическими советами для начинающих разработчиков.

Ну что ж, начало положено, теперь посмотрим, как проявит себя новоявленное правление, так сказать, в боевых условиях. Мы же со своей стороны обязуемся пристально следить за деятельностью Ассоциации и своевременно сообщать вам обо всех акциях и интересных новостях. Оставайтесь с нами!

Разработчик: Sigma Team
Издатель в России: «Руссобит-М»
Жанр: изометрический шутер
Системные требования:
✓ минимальные: 1.7 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
GeForce 2 32 Мб видео;
✓ рекомендуемые: 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
GeForce FX 5700 128 Мб видео, DirectX 9.0c
Дата выхода: 2006 год

Fallen Angel SID sima@vizit-net.com

ALIEN 2 SHOOTER

Темный коридор. Темный и тихий. Тишину нарушает только звук моих шагов. Нагрудный фонарик не справляется с окружившей меня тьмой, освещая лишь небольшой участок впереди меня.

Шорох? Может, мышь? Их здесь много. Еще шорох! Еще и еще! Теперь я отчетливо слышу сильный звук дыхания чего-то там, в темноте. Рука, сжимающая пистолет, напрягается. Еще шаг — и передо мной появились несколько пар узких красных глаз. Они смотрят на меня неотрывно, как будто оценивают. Одна пара глаз выдвинулась вперед. Я выстрелил.

Эхо от выстрела разнеслось по коридору, привлекая к себе внимание ГЕХ. ОНИ были где-то впереди, скрытые тьмой. Теперь ОНИ быстро приближаются!

Выстрел, еще один. Пистолет здесь не поможет — пора дать слово найденному мной только что автомату. Ну, теперь держитесь!

* * *

Статья по игре — это ведь сугубо авторское мнение об описанном проекте, верно? Тогда я не буду пытаться совместить рейтинг игры Alien Shooter с разных игровых ресурсов, а просто выскажу свое отношение. Мне игра понравилась. Поначалу. Темные коридоры и ощущение врага, а затем безудержный раж, когда монстры прут на тебя сплошным потоком, а ты их изнытолкаешь трофейным рукопашком. Но мнение мое переменилось, когда монстров стало слишком много. Нет, не в сложности дело, просто я на «Сэме» и «Крым-солнце» не воспитан, и потому такое вот кипище рагу из монстров размером с пару игровых экранов у меня резко отбило аппетит. Зачем так много-то? Ведь можно было и без этого! А все так здорово начиналось...

Когда мне в руки попала демка Alien Shooter 2, я не задумываясь сел в нее поиграть. Ведь интересно же, как там проект развивается! О том, что увидел, я вам и расскажу.

Игра встречает геймера выбором персонажа. Между прочим, это очень важный этап. Если в первой части выбор персонажа был устроен скорее ради эстетического удовольствия, то теперь от него зависит ваш стиль игры. Все дело в том, что разработчики ввели в игру популярный нынче RPG-элемент: у персонажа появились такие характеристики как сила, живучесть, подвижность, точность, интеллект, развитость специализации, а также уровень владения броней и различными видами вооруже-

ния. Я думаю, многим понятно, что персонажи специализируются на разных умениях; а значит, если вы хотите играть, к примеру, живым танком, то вам нет смысла выбирать персонажа, у которого преобладали бы подвижность и интеллект. Если с характеристиками в общих чертах все понятно, то про специализацию следует замолвить словечко. Игроку дают на выбор одну из нескольких способностей: вампиризм, регенерация, внимательность (помогает находить секретные комнаты), экономия денег etc, ощутимо повышающие шансы на выживание ☺. Ну а чтобы эта специализация хорошо работала, не следует забывать о ее развитии в процессе игры.

Да, именно о развитии. Теперь не только имплантаты изменяют характеристики. Настреляв пару-тройку ватаг монстров или просто выполнив задание, мы получаем новый уровень и пять очков на развитие. Высокий уровень владения оружием позволит не только хорошо обращаться с ним в бою, но и использовать самые мощные его образцы; развитый интеллект же позволяет являться в свое тело самые передовые образцы имплантатов.

Даже по той одной миссии, что представлена в демке, можно смело сказать: игра развивается в нужном направлении. Графика стала на порядок лучше: куча мелких деталей, прорисовка, динамические тени, погодные эффекты — все это очень способствует погружению в атмосферу игры. Музыка, как и в первой части, отлично сочетается с боями, делая их более динамичными. Да и сами бои перестали иллюстрировать принцип «вот я, а вот монстры». Демка предлагает вам поучаствовать в эвакуации остатков персонала из бункера, где проводились очередные генетические эксперименты, по ходу операции игрок помогает небольшому отряду спецназа вывести некоего специалиста из комплекса. И знаете что — в команде, оказывается, очень увлекательно играть! А в полноценной версии нам предлагают даже на танке поездить (мечтательный смайл)...

Из разработчиков нам предлагают более 50 (!) стволов, причем у каждого есть свои характеристики и даже краткое описание.

Звук стрельбы каждого уникален — бывалый истребитель монстров вскоре начнет различать их на слух. Гаджетов будет около 20 штук, что тоже приятно.

Минусы, как ни печально, заметны уже сейчас. Не понравилась анимация персонажа — какая-то уж очень неестественная. Да и модели оружия в руках у нашего прототипа мы увидим немножко: к примеру, каким бы стволом мы не вооружились, видим мы перед собой все тот же M-19. Та же ситуация и с пистолетами, и с дробовиками. Обидно! (Скорее всего, это просто акустика демо-версии, которая будет восполнена в релизе. — Прим. ред.) Ну и, признаться, как-то не по себе становится от обещаний разработчиков — дескать, игра поддерживает до 10 000 монстров на каждой карте и 100 на экране. Что ж будет твориться на последних уровнях?

* * *

В общем, знаете ли, очень интересно следить за развитием подобного продукта. И если расширение арсенала оружия для сиквела дело обычное, то появление настолько проработанного элемента RPG (забыл: еще будут NPC и второстепенные квесты, выполнять которые необходимо) в мясном шутере — это как-то довольно неожиданно.

Напрашивается вывод... Правда, этот вывод мой, а вы себе делайте свои — не хочу никому ничего навязывать. Дерзайте ☺.



Артем АНДРЕЕВ aka MAGE



Разработчик: Volatile Games

Издатель: нет, лишь пока

Жанр: варварописная смесь action и tactic

Системные требования: не записаны, но, по-видимому, немалые

А уже не припомню тех времен, когда меня можно было застать спящим у монитора. Давно это было. Я бы даже сказал — очень давно. Да и тогда вышло всего несколько игр, которым я готов был посвящать десятки часов своего времени. Сейчас, конечно, все по-другому. И игры проходятся быстрее, и свободного времени с каждым днем все меньше и меньше. Но иногда в свет выходят действительно громкие проекты — и именно им я стараюсь уделить больше внимания...

С самого начала я хотел посвятить этой игре целых две полосы. Но потом порывлся в архивах и обнаружил, что превью уже было, а значит, ничего особо нового — того, чего нет в сети, я бы вам рассказать не смог. Тогда возникает вопрос — а чему, собственно, посвящен этот материал? А материал посвящен небольшому эксклюзиву, который попал в наши редакционные руки. Некоторое время назад нашему вниманию была представлена одна из демо-версий «Сердца вечности». Вы спросите, как она у нас оказалась? Это очень долгая история, с элементами предательства, дружбы, любви и обмана. Так что не буду тратить лишнее место и научу обзор.

Итак, для начала нам предлагают выбрать... хм... прическу. Играть мы можем исключительно мужским персонажем, ибо женский пока еще разработчики. Также нашему вниманию предлагается несколько вариантов физиономии. На этом генерация нашего алтера это заканчивается. Никакого распределения статистик и навыков. Все. Старта.

И вот мир «Сердца вечности» открыл перед нами свои двери. Первое, на что я обратил внимание, так это на музыку. Не знаю, почему, но она мне жутко понравилась. Вроде бы мелодия простенькая, однообразная, но все же чем-то она меня зацепила.

Как это часто бывает, игру мы начинаем с тренировки. Отцу героя очень не терпится посмотреть, чему же он смог научить сына. Делать нечего, мир потерпел, а мы пока бегаем в тренировочный двор.

Во время практики нам подробно расскажут, как правильно использовать разные виды вооружения. Здесь каждый сможет выбрать то, что ему по душе. Любители классики могут использовать меч и щит, фанаты орков смогут помахивать двуручником, ну а те, кто жаждет чего-то экстравагантного, могут взять клинок в обе руки или вообще наплевать на ближний бой и вооружиться луком. Для каждого стиля есть своя отдельная школа и отдельное древо навыков.

Ну, а тем, кто вообще не любит махать всяким металлоломом, представили парочку простых заклинаний разных школ. Здесь все стандартно: земля (больше смахивает на магию природы), вода, огонь, и воздух. В демо-версии мне были доступны заклинания только двух последних школ. Понятия «мана» в игре не существует. У вашего героя есть только stamina, которая тратится как на обычные, так и на магические атаки. Вот тут появляется замечательный нюанс в подборе снаряжения и магического арсенала. Вы можете купить себе супер-мега-меч, вы даже сможете взять его в руки, но вы ударите им при наличии низкой stamina вы сможете от силы два раза. И пока сила не восстановится, настигнет удар вы не сможете. Точно так же деа обстоит и с магией. Кастнули что-то ведающее — будьте добры на отдых.

Сам боевой процесс достаточно сложный, так как помимо использования спецнавыков в игре есть возможность подбирать комбы. Тут, опять же, на любителя: можно пользоваться спелами и не мучаться, можно повыкручивать пальцы и провести парочку красивых атак.

После всевозможных тренировок с живыми и неживыми противниками наш герой возвращается назад в дом. Но что это? Отец лежит раненый, в доме все перевернуто...

Вот тут мы и узнаем всю героическую правду. Оказывается, что отец нашего героя — в действительности ему не отец. На самом деле наш герой сын великого мага и, естественно, избранный. Но это еще только начало. Пока мы крошили в мелкую стружку деревянные чучела, на дом напали люди некоего барона. Они смертельно ранены... хм... отцами и забрали ценный артефакт, который в комплекте с другими способен открыть ворота. Что за ворота? Куда они ведут? Нам не говорят. Отчим умирает, а мы собираем шизу и идем бороться с несправедливостью, не забыв прихватить любимый отчимовский меч.

Поскольку демка небольшая, то и доступных квестов тоже не много, но те, что есть, достаточно интересные, несмотря на свою простоту. Что радует, так это наличие в игре неплохого юмора. Так, например, в одном из заданий нам будет поручено разобраться с нежитью на местном кладбище. Представьте, насколько я удивился, когда вместо призывов обнаружил на кладбище двух идиотов с простыми на головах. Двое искателей приключений просто искали клад на кладбище и корчили из себя духов, дабы люди не ходили по ночам на места захоронения своих родственников. Все это еще и разбавляется юморным диалогом. Супер.

Все-таки не зря потратили свое время Кертис с Глюком, придумывая квесты и диалоги. Назвать таверну «Пьяная лошадь» могли только они ☺.

В ближайшей деревне мы найдем старого учителя-эльфа, который был знаком с отцом нашего героя и который сможет рассказать нам много интересного. Теперь наша задача за малым — пробраться в замок и отомстить злобному барону за смерть родственника.

Графика в игре замечательная, несмотря на некоторые глюки демо-версии. Хорошие пейзажи, недурная анимация — что еще нужно простой геймерской душе? Конечно, составить полное мнение о графике у меня не выйдет, как я уже говорил, это все-таки демка, и недоработки там есть. Но разработчики, конечно же, обещают все оптимизировать и привести в нормальное состояние.

Вылет из игры №17, или Вывод

Сказать можно немного. Игру стоит ждать, а после выхода на рынок — еще и пройти, хотя бы один раз.

Единственное, что мне не понравилось, так это отсутствие диалоговой озвучки, даже самой простой. Заговорит ли жители мира «Сердца вечности» или нет, мне не известно. Разработчики пока что молчат.

Все-таки немые сцены немного портят впечатление об игре, но не настолько, чтобы не играть совсем.



Разработчик: Radical Games
Издатель: Vivendi Universal Games
Жанр: TPS
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: май 2006 года

Марк ЯРОВОЙ aka Rolan
SCARFACE
THE WORLD IS YOURS

Я всегда говорю правду. Даже когда вру.
Тони Монтана

В последнее время отношение к мафии очень сильно изменилось. Приём, в лучшую сторону. С развитием кинематографии и геймдевелопмента мафия перестала восприниматься как структура, нарушающая морально-этические нормы. Наоборот, теперь она считается чем-то героическим. Каждый режиссер пытается сделать главного злодея своего фильма харизматичной, обязательной личностью. Каждый разработчик создаст отрицательного героя со стальными плечами, кто про положительного и думать не хочется. Что же тогда получается? Дети, сидя за РС, забывают про всяких там Микки Маусов и Винни Пухов. Лучше быть Томми Версетти, потому что он действительно крут.

В 1983 году Брайан де Пальма снял фильм «Лицо со шрамом», повествующий о молодом кубинском парне (в главной роли Аль Пачино), который, будучи насильно перевезенным в США, начинает свой тернистый путь мелкой шестеркой, а заканчивает королем наркомафии в Штатах. (Ничего не напоминает?) Ныне так повелось, что за хорошим фильмом обязательно следует игра, а если он еще и «Оскар» успел прихватить, то целая линейка игр, обычно проваловых, а в лучшем случае — крепких середячков. Компании **Radical Games** выделяться среди всех остальных не стала и анонсировала очередной проект по фильму — **Scarface: The World Is Yours**.

Сюжет игры продолжает события фильма. После финальной перестрелки в своем имени Тони Монтана (наш амбициозный кубинец) чудным образом выживает и возвращается, как ни в чем не бывало, к своему бизнесу — перевоза наркотиков, устранение конкурентов, и т.д., и т.п. За то, как будут разворачиваться события во время игры, да и за весь сценарий будет отвечать не кто-нибудь, а сам Дэвид Маккен, известный нашим читателям по таким фильмам, как «Кокани» и «Американская история инкс». И посему в качестве этой составляющей не усомнятся даже скептики.

Чтобы добавить на мичный счет еще одну пройденную игру, придется преодолеть 140 (!) миссий Scarface, разбросанных по таким экзотическим местам, как Майами и Гавайи. Территория будет поделена на специальные сектора — сферы влияния мафиозных банд (ну, прямо Лос-Сантос из «Сан-Андреаса»), которые можно захватывать и в итоге строить на завоеванной территории собственные склады и заводы по изготовлению наркоты. Вся карта будет богата так называемыми «зачниками», которые только и ожидают, чтоб мы их обнаружим. Игровой мир обещают сделать живым и разнообразным, а это значит, что после прохождения сюжетной линии останутся горы невыполненных квестов, которые можно проиграть.

Кроме проблем с мафией, нам будет досажать недружелюбное око стражей закона, следящих за каждым шагом Тони. И от полиции не всегда получится отделиться внятной, так что бюлети-тели порядка могут стать настоящей проблемой, не то, что в GTA или Mafia.

Большинство уважающих себя экшенов могут похвастаться огромным выбором вооружения. Scarface не считает себя хуже остальных, так что широкий ассортимент «стволов» прилагается. Но у игры есть еще кой-какая изюминка! Во время боя Radical Games предусмотрела возможность отстреливать конечности, что особенно порадует любителей «стрелялок».

Теперь же стоит сказать о том, чего не нужно ждать от игры. Чего не будет, так это всеми любимого угона автомобилей. Филл О'Нил, человек, благодаря которому и ведется разработка проекта, заявил, что наш подопечный относится к высшему слою мафии и такие пустяки, как кражи или угон автомобиля, не для него. Может, оно и логично, но многие из поклонников всемирно любимого GTA просто не сядут за Scarface из-за такого нововведения. Но это не значит, что нам не дадут покататься на автомобилях 80-х. Некоторые миссии придется проезжать, проплавывая и пролезая на соответствующих видах транспорта (для тех, кто в танке — лодкам и вертолетам бьет).

Графику нельзя назвать ужасной, но до нынешних стандартов она все же не дотягивает. Скриншны очень спорные. С одной стороны, все вроде бы и красненько смотрится, а приглядеться — недоработки замечашь. На одном скрине видно, как некий кубинец дергает пистолет. О Боже, если бы у меня были такие квадратные руки, я бы из этого пистолета застрелился! Но графика очень яркая и красочная, в стиле Vice City. Особенно порадовала прорисовка главного героя — как будто из фильма вырезали. Все выполнено стильно и со вкусом — пальмочки там всякие, пляж на побережье и т.д. Может, это и не F.E.A.R., и даже не FarCry, но глаз радует. Кроме того, графика лучше, чем в GTA, а это уже хорошо. Главное — чтоб проект играбельным был.

Какая бы ни была графика, а вот звук в игре будет то, что надо. В Scarface мы услышим голоса актеров, исполняющих роли в самом фильме. Также озвучивать игру будет немало голливудских звезд. Обидно, но голос Альфредо Пачино мы не услышим. Начет этого в Сети появилось две версии. Первая гласит, что сам актер отказался от этой затеи. Вторая — что за 20 лет голос Пачино слишком изменился, и ему было бы просто смешно озвучивать Тони. Какая из этих версий вымысел, а какая правда — неизвестно, но лично мне вторая кажется более вероятной. Но факт остается фактом, а посему голос Тони для поклонников фильма станет самым большим сюрпризом. Возможно, даже самым неприятным.

Может, это и очередная обманка разработчиков, но я игру жду. Нет, не потому, что верю в то, что Radical Games удастся создать шедевр и переплюнуть Rockstar, да и не из-за того, что начал верить каждому слову создателей. Просто мне очень понравился фильм. А ждать этот проект вам или нет — решайте сами. Вот выйдя Scarface до появления на свет «Белкого Автогонщика» — точно было бы меташедевр, а так... а так лишь очередной блок, которому вряд ли удастся прыгнуть выше головы. (А может... Тфу, тфу, тфу...).

P.S. Игра появится в коллекции не только РС'шников, но и счастливых обладателей таких консолей, как Xbox, PS2 и Xbox360.



Алексей ТУР aka leprecon lepec@rambler.ru

Укрощение Демон Vector

А был ли путешественник?

Все началось после того, как великий путешественник Марко Поло прибыл из Китая в Италию. Диковинные вещи, тончайшие ткани, золотые монеты — это далеко не полный список того, что привез с собой Марко. Следующего же примеру, десятикратных мореходов устремлялись непростым морским путем в Поднебесную. Их мечты осуществлялись с помощью торговли с Китаем стала более чем успешной, и груженные чудесными товарами корабли с триумфом возвращались в родные порты. Однако не только шелк и сладости привезли с собой мореплаватели. Чумные крысы, прятаясь в трюмах, принесли в Европу «черную смерть». Люди начали умирать в страшных муках. Но не одна ужасающая болезнь пришла на многострадальную землю. Нечто более древнее и злое сошло с травов кораблей и проникло в тела и души европейцев и азиатцев. Некромонукулы. Гадкие создания вселялись в людей, и мертвые вставали и шли, а живые превращались в мерзких монстров. Печать Зла была сорвана людской жадностью, и армия Велл вступила в Старый Свет и Азию. Казалось, наступил Апокалипсис. Однако путь смерти и разрушения преградили двое. Асгард Рой — могучий воин, несущий на себе печать доблести и руну чести — огненным мечом рубил черных монстров, а Рая Фалскуол — наследница троно одного из крупнейших государств, искусная вонительница и чародейка — копьем войны низвергала восставших из мертвых обратно в пекло. Именно им двоим предстояло уничтожить демонический вектор, нацелившийся на их страну.

Асгард — великий воин

Еще, давненько я не рубил десятки монстров руническим мечом, не сжигал огненными шарами их логова, не втаптывал в землю их жалких детенышей. Я слишком задержался в монастыре Мудрецов, познавая основы мироздания и возможности человеческой души. Зло пришло в наш мир, и я не успел его помешать. Однако не все потеряно — мое сердце просит боя, а руки крепко сжимают рукоять огненного палаша. Армия Велл вступила на МОЮ землю, а значит, эта армия будет уничтожена. Последняя из рода Фалскуолов, принцесса Рая позвала меня на помощь, но я пришел бы и без этого зова. Я истосковался по настоящей сражению, когда кровь стучит в ушах, а враги насаждают со всех сторон. Отец Один дал мне силу, и горе тем, кто узнает на себе ее мощь.

В полуразрушенном городе царил паника. Немногочисленные отряды стражников еле сдерживали напор обезображенных черным колдовством людей. Подвалы и канализация были полностью заня-

ты этими тварями. Именно туда я и направился. Треснувшая деревянная дверь была сорвана с петель, из черного провала канализации несло зловонием. Знакомое ощущение предстоящей схватки пьянило мой рассудок. Я бежал в подвал и закружился в упорительном танце смерти, расшивывая зомби, размазывая по стенкам собак-мутантов, рубя в мелкую крошку восставших из мертвых солдат Велл. Мой меч, мой Танас пел, и враги умирали, едва заслышав его пение. Но вот подвал пуст, его стены залиты темной кровью творений некромантии, а пол сплошь усеян остатками их тел. В моих глазах стоял кровавый туман. Я был счастлив. Но вот жар от битвы спал, и я ощутил, что ранен в пяти местах. Да, Асгард, в пылу атаки ты совсем забыл про защиту. Но Один любит храбрых воинов, именно они пируют в Валгалле. Я сорвал с пояса пузырек с красной жидкостью и залпом осушил его. Зелье здоровья действовало безотказно — мои раны стремительно заживали. Готовьтесь, проклятые некромонукулы — очень скоро мой огненный меч выпьет ваши ничтожные жизни!

Рая — будущая королева

Мой мир рухнул в одно мгновение, словно его и не было. Однажды весенним утром не солнечные лучи, а крики боли и страха разбудили меня. Мой отец — великий король — был зарублен Палачом, наемным убийцей графа Нигеля. Однако граф не успел воспользоваться плодами своих подлых деяний: в страну пришла «Черная Смерть», а вместе с ней — древнее Зло. Кроме наших войск Нигелю пришлось бороться с армией Велл и страшной болезнью. Точнее, мы так думали.

Темный граф первым, после Марко Поло, посетил Китай и привез оттуда один странный амулет — шкатулку, украшенную змеями и демонами. Как оказалось, с ее помощью Нигель мог контролировать армию монстров, наводнившую Азию. Наши враги объединились против нас. Я призвала прославленного воина Асгарда Роя спасти готовую сорваться в пучину империи, и хвала всем святым — он откликнулся! Рой ударил там, где его не ждали — сточные трубы, подвалы, высохшие каналы. Армия Велл за один день потеряла столько бойцов, сколько наши отряды не уничтожили бы и за месяц. Асгард уверенно шел к цели, которую сам себе поставил: найти и уничтожить источник заражения — проклятого Лорда Нигеля. Моя же миссия заключалась в другом. Я поклялась убить того, кто лишил меня отцовского тепла — ужасного Палача. И, кланувшись кровью, я сделала это! Боевое копье — подарок мастера, обучавшего меня искусству боя, — настало твое время. Я не стану сидеть, сложа руки, пока мой народ гибнет от черной магии. Я одолею Зло!



Простой игровой обозреватель

Н у что ж, мои любители рубки на мечах и поклонники портов, пришло ваше время радоваться. **Demon Vector** от компании **ХРЕС** вступил в наш мир, чтобы покори́ть тех, кто еще не покорен «Тамплиерами», и завоевать тех, кто не имеет второй «Сонники», но очень любит ходить по компьютерным улицам и туло «мочить» всех, кого только можно, с помощью холодного и не очень оружия. Этого добра здесь будет навалом, уж вы мне поверьте. Сюжет игры, кратко и изложенный выше, в официальном переводе звучит так: «Средние века, Азия. Пока в Европе бушует Великая Чума, унося жизни сотен тысяч людей, на Востоке происходят поистине страшные события. Сорвана печать Зла, и несметные тучи монстров рвутся на Землю, не щадя ничего живого вокруг. Среди множества людей, стремящихся избежать смерти, находится смельчак, который не хочет смириться с участью родного народа. Взяв в руки оружие, он в одиночку отправляется избавлять мир от отродий зла. Великая миссия ждет храбрца, и пусть терепещет вся нечисть Тьмы!»

Прочитав все это, я ухмыльнулся и запустил игру. Очень, очень редко на диске пишется правдивая информация о том, что мы увидим в реальности. Ну, так и есть — говорили, что герой только один, а управлять можно двумя; завязка сюжета строится на Темной Силе, превращающей людей в монстров, а убить нужно проклятого Лорда, принявшего сей дар и управляющего ордами тварей в попытке захватить власть; плюс ко всему по ходу оказывается, что не только граф Нигель — средоточие опасности, есть еще врачи-экспериментаторы, создающие гибриды людей и монстров, которые убивают всех подряд... Короче, дело к ночи, и работенка нам предстоит совсем не та, что изложена на обратной стороне коробки: все гораздо сложнее и запутаннее. У нас есть два героя: Асгард Рой — скорее фэйтер, чем маг, и Рэя Фэлскуолл — скорее маг, чем фэйтер. Фактически они ничем не отличаются, кроме двух основных показателей: у Асгарда существенно больше жизненной энергии, а у Рэй чрезвычайно развита магическая. Так что, кем волевать — дело ваше, лично я прошел игру за обоих персов.

После выбора героя вам показывается карта пораженного черного заразой мира и несколько светящихся точек на ней — локация, куда вы можете попасть. После прохождения одного уровня вам открывается другой, и так дальше, по цепочке до самого финала, причем цепочек может быть несколько, что создает некоторую иллюзию нелинейного прохождения, — которую, впрочем, убивает одинаковость для всех концов.

За максимально быстрое и эффективное прохождение уровня вам начисляются бонусы, за которые в магазине торговли Сандры вы можете приобрести бутылочки здоровья, магии, очки жизни, а также вымучить некоторые особые комбо. Сохраняться можно только между уровнями (и на том спасибо ☺).

Асгард Рой — великий воин

Х а-ха, жалкие подобия созданий Тьмы, как вам теперь живется? Я уничтожил цвет ваших легионов: невидимых тварей, облобовавших леса, собак ада, поселившихся в шахтах и подземельях, и крылатых бестий, гнездившихся в башнях и покинутых замках. Кого теперь вы противопоставите мне?! Мой огненный меч хочет большего! Он хочет крови вашего лидера — проклятого Лорда, продавшего душу в обмен на власть. А я, Асгард Рой, хочу славы! Я хочу, чтобы меня называли победителем Черного Лорда, хочу, чтобы мое имя было вписано в историю, чтобы все прославляли его! Ваши огненные ловушки, забирающие жизнь, и ядовитые цветы, лишшающие силы удара, мне не страшны: у меня есть амулет, защищающий от чар, я взял его у вашей несравненной леди Гюксал — дочери графа Нигеля. Точнее, не взял, а сорвал с бездыханного тела, пронзенного моим мечом. Да, Гюксал, ты была сильна, ведь отец изготовил для тебя щем, удесятеряющий твои силы. Следы от твоего меча еще не зажили на моем плече, но твои раны не забудут никогда. Я убил тебя, и теперь армиями Веан в Азию больше никому руководить. Я не зря прошел сквозь подвалы и рвы, выходящий из от нечисти, не зря бегал по полуразрушенным башням, отдалывав их загадки — победа уже близка. Моя победа! Проклятый Лорд заперся в своем замке, разру-

шенном ураганами, которые он сам же и создал. Я пришел за ним, и он знает это. Его жалкие сагуи не в силах задержать мое победное шествие! Вот я уже перед дверями в личные покои графа, вот я смотрю в его глаза, в них уже не осталось ничего человеческого. Передо мной не человек, а отвратительный огромный монстр — смесь паука, краба и грифа, истинный демон Преисподней. Каждый его удар — смерть, но по мне не так



просто попасть. Не подведи меня, мой Танарис, в столь нужный час — рази врага прямо в сердце, прямо в душу!

Ага, Лорд пал, и магия его рухнула вместе с ненавистным замком — грязным обиталищем темной нечисти. Я, Асгард Рой, победил древнюю магию Веан!

Рэя Фэлскуолл — будущая королева

К ак оказалось, мы с Асгардом не одиноки в своей борьбе с армией Веан. В ассах нашей страны жила ведьма, о существовании которой я даже и не догадывалась. Как же все-таки мало я знаю свой народ. Поначалу я приняла ее за одно из порождений Тьмы и атаквала, не раздумывая. Ведьма приняла бой, но очень скоро стала отступать под удара-



ми моего копья. Отбросив ее к стене, я приготовилась нанести завершающий удар, но мне помешали. Твари Черного Зла выскочили из-за деревьев и бросились на нас. Я не успевала развернуться, чтобы достойно встретить их, но этого не потребовалось. Ведьма

покрывала какое-то заклинание, и монстров разорвало в клочья мощным потоком воздуха. «Я не враг тебе, принцесса, — произнесла козлуны. — Мы вместе боремся с гадкими отродьями Заа». После волшебница поведала мне о том, что врачи-чернокнижники, которых еще мой отец изгнал из страны, вернулись и в тайных подземных укрытиях, на месте городской церкви, на окраине города проводят жуткие эксперименты над людьми и монстрами Вели. Если я не помошу им, все усилия Асгарда могут пропасть зря — а место уничтоженных воинов Тьмы займут порождения сумасшедших людей. К тому же, сам Палач обитает где-то неподалеку: в бою с нашими отрядами он был ранен и залечивал свои раны у чернокнижников. Недолго думая, я устремила обратно в город.

Ступени городской церкви были залиты кровью — несомненно, монстры уже побывали тут. Осторожно ступая, я вошла внутрь. Внезапно в глубине здания ожил старый орган. Я вздрогнула от неожиданности и крепче сжала копье. Из темноты на меня надвигалось что-то. Какая мерзость! Да, эти люди ужаснее Вели. Какую отвратительную жуть они сотворили! Спрыгнув с потолка, повизгивая и припадая на несколько ног сразу, на меня надвигалось кошмарное создание, состоящее из тел нескольких мужчин и женщин, связанных воедино плотью монстра Вели, с



добавленными паучными лапами. Эта тварь крутилась на месте и хрипела. Вдруг стена церкви проломилась, и мощный черный монстр прыгнул на пол церкви. Творение чернокнижников замерло, а затем, свернувшись в клубок, ударило Черного посланца в бок. Монстр завизжал и переломился пополам, захлебываясь кровью. Я не стала ждать, пока тварь изготовится для нового удара, и атаковала сама — длинным прыжком, применив магический огненный удар, отшлифованный в бесконечных тренировках. Гадкая тварь чокнутых врачей не ждала этого — мое копье вспороло ее бок и отбросило в сторону. Но я не отставала — три быстрых удара, и вот уже тварь, отчаянно хрипя, развалилась на куски. Мое копье не знает пощады!

Покончив со зверем, я спустилась вниз. Выломав дверь, я вошла в логово чернокнижников, но там меня уже ждала. Палач, этот кровавый убийца моего отца, стоял у каменного ложа, лениво помахивая огромным топором. «Гы умрешь, как твоя жалкий отец, — эти слова ранили больше меча. — Я убью тебя и лягу спать — сегодня я устал».

Не бывать этому! Мой прыжок был быстрее молнии. Палач даже не успел понять, что произошло, а мое копье уже прошло его насквозь. Умри, проклятый убийца! Сдохни, злоначная тварь!

Простой игровой обозреватель

Как говорится, не фэйтингами едиными богат Daemon Vector. Есть в нем еще и неплохая графика, и достойный звук, и интересная, на мой взгляд, боевая система. Одним сло-

вом, плюсов в игре много, так же как и... минусов. Да, куда же без этих математических значков? В любой боей меча, как говорится, плавают немного лишних продуктов, портящих весь вкус. Но обо всем по порядку.

В первую очередь вспомним, что «Даэмон Вектор» — это порт, и порт не совсем удачный. Тут неплохо прорисованные монстры застревают в стенах и пытаются ударить вас сквозь тонкие двери. Здесь довольно хорошее звуковое сопровождение соседствует с тупым ИА противников, а боевая система не может раскрыться полностью из-за плохой творческой мысли разработчиков. А если еще вспомнить привередливость «Вектора» к драйверам вашей видео и саунд-карты, то вообще становится грустно за бесцельно проведенные часы в Интернете. Начнем с того, что игрушка просит у вас обязательно самые свежие драйвера для видео, которых у вас может не быть в принципе. Но вы — упорный человек, вы берете, ищете, качаете и, возможно, что-то находите. Что получается в результате? А в результате получается, что при сыскавшихся обстоятельствах вы можете играть в Daemon Vector как нормальный человек, а при неблагоприятных — в оконном режиме ©. Так что готовьтесь разгадывать и такой ребус фирмы-производителя, господи геймеры. Жить спокойно вам никто не даст.

Затем рассмотрим игровой процесс геймы. Да, ваши герои замечательно рубят монстров. Да, у них есть магия, есть неплохое комбо, есть даже дистанционное оружие — бомбы разного калибра, которые Асгард с Рэей лихо мечут в своих врагов. Но все это на поверку оказывается очень и очень сомнительными достоинствами. Ударов у вас всего три: обычная, сильная и специальная атака, плюс кнопка, отвечающая за защиту. Комбинациями этих клавиш вы и делаете ваши могучие серии ударов. Однако тут есть небольшое «но». Со старта вам дается всего два вида спецударов, остальные нужно закупать за нехилые деньги. И, скажу вам честно, именно их может как раз и не хватить. Ведь бутылочки-то к жизни порой нужнее будут, чем красивый прием. Хотя это кому как.

Что касается самих уровней, то они проработаны довольно неплохо, сила монстров возрастает постепенно от локации к локациям, так же, как и умения наших героев. Однако есть в «Векторе» одна местность, пройти которую будет очень сложно, а при ином раскладе сил — фактически невозможно. Это Пещера Смерти — прибежище тварей чернокнижников и недобитых монстров Вели. Лично я начинал сражаться в ней раз семь, а прошел на восьмой, и то не убив всех монстров. Крепкий уровень, что ни говори, хорошо, что хоть не основной, а второстепенный ©.

Ах, да, чуть не забыл — не мудствуя лукаво, разработчики наделали ваших героев и их врагов всего двумя видами магических ударов — огненным и ядовитым. Думаю, про огонь ничего объяснять не надо, а вот действие яда стоит описать подробнее. Он не забирает жизненные силы, нет, он просто не дает наносить удар. Пока вы находитесь под действием отвратительного вещества, ни один прием вам не удастся и довольно продолжительное время вы будете бегать от врагов в виде живого флага. Если, конечно, под рукой нет противоядия. Хорошо, что тот же принцип распространяется и на ваших оппонентов — а у них противоядия точно нет.

Королевский вызов

Армия Вели уничтожена, чернокнижники разгромлены, Заа остановлено. Моя страна поднялась из пепла, и я, Рэя из рода Фаскуола, стала ее королевой. Мы победили «черную смерть», выжили все гнезда некрономускулов и начали отстраивать разрушенные дома. Нам предстоит много работы. Что касается Асгарда, то этот великий воин не захотел оставаться с нами. Непокорный дух гнал Роя на поиски новых приключений. Битва с Вели только лишь распахнула его. Ему было мало славы победителя проклятого Лорда. Перед отъездом мы с Асгардом поклялись в вечной верности и дали обещание помогать друг другу в любой беде. Ведь мир жесток, я знаю это не понаслышке.

Вызов

В игрушку стоит поиграть хотя бы для того, чтобы расслабиться. Она этому способствует.

Разработчик: Cauldron
Издатель: Playlogic
Жанр: шутер
Системные требования: P 4-1.8, 256 Мб ОЗУ,
64 Мб видео

Алексей ТУР aka leprecon leprecon@tambler.ru

GENE TROOPERS

Собираемся в путь

Вентиляция Талера пахло ландышами и горелой феррокритовой броней. На всех решетках было развешено сварочное оборудование и магические артефакты. Сам Воркутинский Менестрель сидел в своем кабинете за покосившимся столом, заваляном пробирками и инструкциями к безопасным бритвам, и задумчиво стучал шариковой ручкой Кеннеди по древнему египетскому папирусу. Мохноруду предстояло решить непростую задачу — заслать в мир **Gene Troopers** четверку первопроходцев, оставив их по первому слову Кертиса. Так как эксперимент с Land of the Dead прошел успешно, всех ДЗВРовцев предполагалось вселить в тела героев игры и в случае успешного завершения миссии потребовать у них полный, ну или хотя бы частично неповрежденный отчет. Именно это и беспокоило Талера. Агентов, равно как и героев, было четверо, что существенно осложнило процесс наблюдения за ними. А ведь даже самому маленькому гоблину известно, что если дать ДЗВРовцу разгуляться, то от любого, даже самого глупого мира даже пикселей не останется.

Еще раз переосмыслив всю суть бытия, Мохноруд принял волевое решение на прямое хирургическое вмешательство. Быстрыми росчерками шариковой ручки Талер создал и тут же утвердил специгентурную резолюцию — агентов для данной миссии подобрать методом слепого набора, выдать им в качестве подспорья голограмму Ранда, фотографию Маньика и пластиковую копию скальпеля Кертиса, а затем незамедлительно отправить в мир «Совершенных Убийц». Контроль за выполнением задания Мохноруд оставил за собой, в прямом смысле этого слова: немного поразмыслив, он решил трахнуть старину и телепортироваться вместе с избранными.

А как же Конан?

Вх, как говорится, не DOOMами едиными богато шутерное игровое пространство. Многие геймделовские дрифттеры наполняют его своими разноплановыми и низкокачественными стрелками, среди которых иногда встречается что-то стоящее внимания и мышкочапания. Герой моего обзора — **Gene Troopers**, относится как раз к этим айсбергам. Детские чешской компании **Cauldron**, создавшей «Конан» и **Shager**, было тщательно пропнарено и обговорено задолго до своего выхода. Разработчики из цивилизованной Европы распылила новость, анонсируя свой проект, а «Аксел» подхватила их клич, локализовав «Генетических воинов» на просторах СНГ и окрестив их «Совершенными Убийцами». Само собой, такой мощной трехдисковой игре со сладкоречивыми надписями на коробочке не улизнуть было от моих глаз и ушей. Решив воочию

насладиться всеми генетическими радостями чешских игроделов, я схватил **Gene Troopers** с прилавка и, прибежав домой в холодном поту и горячей ушной пене, принялся его инсталлировать. Установка и запуск игры прошли успешно, и я, одев наушники и зарядив шотган, погулял в мир **GS** и Бриджера Иохансона, надеясь найти там ответ на роковой вопрос: а стоит ли оно того? Как оказалось впоследствии, очень даже стоит.

Часть первая. Что есть GS

Спецгент Кирилл Талер.

Записки первооткрывателя, страница первая.

Дата: засекречена.

Время: не помню, значит засекречено.

Место: Лаборатория GS на Гриниче.

Высадка прошла успешно. Если, конечно, это можно назвать высадкой. Используя телепортационный модификатор бронеустройства движения, разработанного мной лично, агенты ДЗВР были внедрены в тела главных персонажей мира «Совершенных Убийц», а моя аватарка без ущерба для окружающей среды спроектирована рядом с ними. Пришло время осмотреться на местности. Первым зашевелился Лепреккон, открывающий роль центрального героя — Иохансона Бриджера, за ним пришли в себя Мортре с Шаманом, представляющие мудрого насекомоида Ала и грузного киборга Триттера соответственно, и только после этого открыла глаза Пантера САС, слившаяся с энергетической вимпиршей Кейшей. Все в удивлении топтались на месте, шевелили конечностями и вели себя неестественно. Пришлось порядком в сумятицу их рядов. Как главный идеолог ДЗВР, я знал все события наперед, поэтому, порывшись в кармане, достал то, с чем никогда не расставался, — сценарий предстоящего задания. Кашилянув для важности, я раскрыл сценарий и зачитал вслух пару строк. Агенты перестали бегать по стенам и недоумоно воззрились на меня. Их реакция была предсказуема: очень немногие мыслящие существа могли лицезреть меня, с гладко выбритым подбородком, в роскошном выходном костюме и с изящной черной палкой в руках, инкрустированной золотом. Да, как говорится, у каждой медали есть обратная сторона.

— Ну что, господа хорошие, вы все знаете, зачем мы здесь, — я придал голосу солидности. — И тем не менее, позволю себе немного освежить вашу память.

— Мохноруд Талер, это ты, что ли? — с ног до головы покрытый татуировками Лепреккон удивленно протер глаза. — А что ты тут делаешь?



— Мохирька?... — я недоуменно прищурился. — Ах да, конечно, в обычном мире меня зовут Мохирья Талер Серый. А здесь я Падколюдий Талер Белый — не путай это, мой татуированный друг. — Ха, у Лепрекона на баб тату! — громыхнула Шаман-Триггер, помахивая тяжелым пулеметом, вмонтированным в его плечо. — Он, наверное, фанат Татушек!

— Так, я что-то не понял, — я открыл сценарий и пролистал с десяток страниц. — Киборг Триггер появляется только лишь после пятого уровня, а ты уже тут. Непорядок это, граждане, непорядок. Всем персонажам нужно занять в игре соответствующее место. Так что иди в космопорт, там тебя наш — вернее, твой корабль дождется.

Обижено хмыкнув, Шаман вышел из зала, громыхая стальными подошвами, а я вернулся к сценарию.

— Значится так. Лепрекон, он же Иоханссон Бриджер. Ты лезешь в модуль сна и засыпаешь, в то время как Ал и Кейша проникают на базу ГС для того чтобы взорвать силовые ворота.

— Простите, многоуважаемый Белый, — Пантера САС поправила стальные солнцезащитные очки зажатой в руке пистолетом. — А как расшифровывается «ГС»?



— Хм, интересный вопрос, — я посмотрел в оглавление. —

ГС — это генетический солдат. А генетический солдат — это, в свою очередь, основа армии будущего. Еще вопросы есть, калет?

— Нет, — Пантера обижено надула губы. — А я думала, что ГС — это Господа Сейлормун.

— А кто такая Госпожа Сейлормун? — Ал-Морте удивленно смотрел на мир огромными фасетчатыми глазами: — Какой-то мощный алкогольный напиток?

— Сам ты, дитя пришествия неоптимизированное, — Пантера обомлела от такого оскорбления своего кумира. — Ты вообще сам понял, что сказал?

— Не хотелось прерывать ваш высокointелектуальный диалог, — я спрятав сценарий и заложив руки за спину, — но охранная система базы ГС зафиксировала вторжение чужеродных форм жизни, и сейчас сюда направляется вооруженный до зубов отряд призывцев. Я думаю, что у них вы найдете ответы на все свои вопросы.

Чешский взгляд на галактическую независимость

Итак, что же предлагают нам парни-разработчики и девушки-продюсеры в данном игровом мире? Как обычно, спасти мир от всепоглощающей беды? Нет. Уберечь Вселенную от галактического кризиса? Тоже нет. Разнести в куски тысячу зомби, чтобы заставить разработчиков хотеть один раз в жизни создать нормальный движок? К сожалению, нет. Мы просто должны спасти собственную, а точнее, бриджеровскую дочку из лап проклятого Кор-

нелия Плуто — президента Альянса и создателя армии генетических солдат. Ведь это именно он спланировал атаку на лайнер «Земля», именно он приказал захватить Морин и Иохансона Бриджера, чтобы превратить их в влиятельных ГС втайне от цивилизованной общественной мысли. В ходе выполнения этой героической миссии нам придется уничтожить сотни противников, взорвать десятки лабораторий и освободить нескольких вождей пришельцев. А может, и... не придется, ведь компания Cauldron припасла игровой общественности небольшой сюрприз в виде *нелинейного прохождения* «Генетических воинов». Лично я насчитал четыре разных окончания игры, зависящих от поступков главного персонажа. И это очень, очень приятно. Немного портит картину тот факт, что вся нелинейность будет наблюдаться только лишь в финальной части игры, а до этого все ваши действия будут проходить по строго прямолинейному сценарию (побочные квесты не в счет). Однако и за это спасибо разработчикам — далеко не в каждой игре геймеру дается шанс ощутить себя ужасным негодяем и благородным героем одновременно.

Но не сюжетом единым богата Gene Poopers. У нас есть еще неплохая графика, достойный звук и нескудная структура уровней, что по идее должно подразумевать хороший геймплей. К сожалению, данное утверждение верно далеко не всегда, но о грустном после — сейчас время хороших вестей.

Графика

Не мудствуя лукаво, чешские ребята решили не перенапрягать себя глянцевыми монстрами и интерактивными строениями. Количество полигонов их тоже не особо волновало, поэтому то что получилось тянет на «хорошо», но ни в коем случае не на «отлично». Лично мне понравилась только лишь прорисовка монстров и замечательные спецэффекты, паус подобие точечного передвижения (иногда солдатам удается отстрелить руку или ногу, что ведет к их скорой смерти, или наоборот ☹). Особенно впечатляли вооруженные легкими пулеметами металлические андрюиды, в которых очень сложно попасть, и огромные ГС с электропушками, от которых так и вьет силой и мощью.

А вот со строениями и окружающей местностью не сложилось. Текстуры иногда становятся полупрозрачными, налицо угловатость крупных и мелких объектов, прорисовка космических кораблей и союзников, мягко говоря, не впечатляет.

Звук

Неплохо, совсем не плохо. Каждая футуристическая пушка стреляет по-своему, и автомат никак не спутаешь с тяжелым пулеметом, а огнемет с фризером. Кроме того, очень приятно озвучены противники — мутанты и ящеролюды постоянно орут что-то пронзительными голосами, не забывая при этом ругаться на своем языке, а могучие ГС внушают уважение одними своими грубыми голосами. Однако и здесь есть свои изъяны. Очень невразумительно проработаны звуки движения и полетов. У меня сложилось впечатление, что их вообще нет ☹.

Что касается самих уровней, то они не дадут соскучиться даже любителю открытых пространств «Серьезного Самца». Джунгли, лаборатория, космическая станция, водная планета, канализация, подземные коммуникации — все это чередуется с бешеной скоростью, не давая игроку прийти в себя и прочитать записки в бортовом журнале. Что-то, а к этому компоненту игры у меня претензий нет.

Часть вторая. Что есть паразиты

Спецагент Кирилл Талер
Записки первооткрывателя, страница тридцатая.
Дата: а вам это нужно?
Время: смотри выше.
Место: Водная планета.

Задание пришло к своей логической середине. Бриджер, Триггер и Ал с Кейшей, отбиваясь от сил ГС всеми видами вооружений, отступали вглубь ледяных пещер Водной планеты. Я с интересом наблюдал за их продвижением. В ходе отступления отряд временно лишился двух пистолетов — Лепрекон то ли случайно, то ли специально саданул у Пантеру САС из «фризера»,

Игра получилась своеобразной и слегка непонятной — с одной стороны, хорошая сюжетная линия и возможность вдоволь пострелять из широченного арсенала оружия по широченному ассортименту противников плюс несколько вариантов концовки, а с другой — глущая графика и слабый нарек на AI противников. Так что играть или нет — решайте сами, а лично мне игра понравилась 😊

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul never_dark@mail.ru

STAR TREK
AWAY TEAM

Разработчики: Activision, Reflexive & Paramount Entertainment

Жанр: командный тактический шутер
Минимальные системные требования: P 2
2666 МГц, 64 Мб ОЗУ, 4 Мб видео, 500 Мб
свободного места на винте

Галактические вести:

«Во вселенной **Star Trek** начался очередной период дипломатических надувательств, совмещенный с разнообразными военными разбирательствами. Идите подробностей в наших последующих специальных репортажах со спецкором Бывалым».

Introduction

Шаткое перемирие, воцарившееся в Галактике после войны Dominion, может в любой момент закончиться. Для Федерации наступают беспокойные времена, так как война пошатнула сами основы государства. Но пока дипломаты ведут переговоры, давая участникам конфликта время зализать раны, на поле боя выходят элитные войска, призванные совершать диверсионные операции в тылу врага. Подорвать боеспособность врагов, обмануть их и направить друг против друга — вот основная задача специальных войск федералов.

Совершенно секретно

Капитан Рефелман, правительство Федерации поручило вам создать тайное подразделение для улаживания проблем, с которыми не смогли справиться дипломаты. Вы должны отобрать лучших специалистов во всех областях. В вашем распоряжении вся база данных федеральных войск. Как вы понимаете, в случае провала мы будем отрицать свою причастность к действиям вашей группировки. Удачи! Она вам скоро понадобится.

Сюжетные поркнотки
(записи капитана)

Запись №5. Не имея возможности действовать силой, придется брать хитростью. Командование поручило оказать помощь союзникам из зоны Клингон. При входе в зону был обнаружен крейсер клингоновцев, атакованный военными птицами вооруженных сил Ромулана. Используя голограмму, мы обманули их и оказали помощь коллегам. Но какого сита они атаковали? У нас ведь перемирие!

Запись №6. Ученые сообщили, что силы Ромулана искали новый биологический вирус, обнаруженный на планете неподалеку. Сейчас он исследуется на ближайшей лаборатории, куда его доставил корабль Федерации «Лейт дэ Галф». Надо проверить эту информацию.

Запись №9. Ничего не понимаю. Весь офицерский состав «Лейт дэ Галфа» сошел с ума. Вируса на борту не обнаружено, а исследовательская станция уничтожена. Есть информация, что враги раз-

рабатывают новое оружие, которое может обеспечить им преимущество в ходе предстоящей военной кампании. Надо уничтожить угрозу еще в зародыше.

Запись №27. Сколько всего произошло за это время! Предательства друзей, помощь врагов, множество загадок, ответы на которые еще предстоит найти, двойная игра, раскрытие шпионов, спасение планет, неприятности в личной жизни среди членов команды — и это, судя по всему, только начало. Я теряю контроль над ситуацией.

Запись №45. Галактика находится на грани всеуничтожающей войны. Уже непонятно, кто кому служит, где свои, а где чужие. Мы оказались втянуты в паутину гигантского замысла разрушения, и пути назад нет. Возможно, на Земле нас считают предателями. Но сейчас уже неважно, на чей стороне мы выступаем и сколько слов смысла в наших шифровках. Надо любой ценой остановить конфликт. И если нам могут помочь те же ромулчане, которых мы вчера отстреливали во имя Федерации, то мы попросим помощи у них.

Запись №63 (запись повреждена). Неужели все наши старания привели лишь к... Я представлял все по-другому, хотя сколько раз я уже менял свое мнение в течение этой кампании... Это был красивый ход. Надо будет сообщить в... Однако, как все продумали... У Нового Альянса есть планы в... зоне карантина (запись обрывается).

Хроника Экспертов

Сетевая игра от одиночной отличается лишь тем, что по лану вы можете проходить те же самые миссии вдвоем, поэтому сетевой мы внимания уделять не будем. В кампании мы получаем в свое распоряжение корабль с командой под названием USS: Вторжение. Она состоит из нескольких десятков высококвалифицированных специалистов в самых разных областях. Двух одинаковых профессионалов нет. Следовательно, гибель любого члена экипажа приводит к полному провалу. Самое трудное — это грамотно выбрать подходящих специалистов и экипировать их надлежащим образом. Судите сами: среди уникальных способностей есть работа со взрывчаткой, обезвреживание систем безопасности, незаметность, производство эликсиров, телепортация, маскировка, снайперство, создание иллюзий, статис-системы и множество других. Я бы привел полный список, но он займет как минимум еще полстраницы. Такое разнообразие экспертов приводит в восторг. Вот где есть место, чтобы разгуляться тактическому гению! Но легкой победы над врагом нам не дадут. Количество агентов на миссию обычно ограничено четырьмя, хотя есть и исключения.

Каждое бы, все равно победит будет одержана легко. Взять, например, пару штурмовиков, снайпера и спеца по тяжелой артиллерии —



и пошел отыгрывать терминатора. Но каждая миссия предлагает свои уникальные задания, с которыми может справиться только один-единственный профи. Поэтому частенько бывает, что уровни проходятся с минимумом военных. Преимущество отдается инженерам, ученым, медикам, офицерам. Разнообразие квестов и отягченный сюжет держат в напряжении до самого финала. В мире Star Trek нельзя действовать по схеме «пришел — побил — победил». Большинство заданий относительно миролюбивые — спасти ученых, освободить пленных, эвакуировать беженцев, украсть информацию, обмануть врагов, заглушить реактор, провести детективное расследование ☺ и пр.

Огромное количество разнообразного эквипмента облегчает задачу, но в то же время заставляет серьезно подумать перед тем, как окончательно выбрать снаряжение для миссии. Фазеры, штурмовые, снайперские и фазерные винтовки, гранаты разных видов, мины, пластиковая взрывчатка, мозгоконтроллеры и трикодеры — и это еще не полный список! Я уж скромно умолчу о «небольшом» выборе дополнительного снаряжения!

Кстати, отличительной чертой этой игры является уникальная возможность пройти всю кампанию практически без единого выстрела! Для этого предусмотрены разные модификации оглушающе-парализующего оружия и нейрофазерные прерыватели (mind control — если по-народному). Но и это еще не все! Множество голограммных технологий и виртуальных образов вместе с маскировкой под врага собьют ваших противников с толку и многократно усилят неразбериху!

Признаюсь честно, игру я проходил несколько раз. Первый — в традиционном стиле «сначала стреляем — потом разбираемся». Так проходить намного легче и быстрее. Но второй вариант — тихо украсть артефакт под носом у сотни охранников и уйти незамеченным — приносит несравнимо больше удовольствия. Одним словом, игра подойдет для гурманов самых разных жанров.

Замеры атмосферного давления

Уровень показаний в норме. Эффект привыкания отсутствует. Состояние синхронизации с мозгом геймера около 70% (не рекорд, но в пределах нормы). Давление на психику — минимальное. Суммарные показатели всех компонентов (геймплей + графика + музыка + сюжет) — две трети от критических.

Общие демонывыводы таковы: отнеси атмосферу игры к классу приятно-легких, подклассу играбельно-рекомендуемых.

Рапорт Бызалоого

Относительно обнаруженного объекта — докладываю, по мнению экспертов графический уровень исполнения неоднозначен. С одной стороны без вооружения специальной аппаратурой можно увидеть моральную устарелость картинки на мониторе. Но в то же время психометры фиксируют высокий уровень морального удовлетворения, получаемый от изображения в процессе погружения в игровую процесс. Возможно, это новый вирус, маскирующийся под игровую атмосферу. Для продолжения исследований прошу выделить дополнительные ресурсы — например, выплатить гонорар за прошлый год.

Рапорт Бызалоого. Часть 2

Мзыка отлично гармонирует с геймплеем. Она динамична и вдохновляющая, по звучанию напоминает озвучку «Хрома». Никаких претензий в ходе прослушивания не обнаружено. Интегральная оценка по шкале Кертиса-Глюка равна 63,5 пункта из 100 возможных.

Звук вызывает множество нареканий. Относительно однообразен. Совсем не помогает в ходе прохождения. Подходящий шипит: дубовый (в стандартном значении — непроходимо тул). Дополнительные комментарии, на мой взгляд, излишни. Также уведомляю вышестоящее руководство о сворачивании исследований ввиду элементарной нехватки денег. Конец связи.

Неуправляемое управление

Узначительно все приходится настраивать под себя. Базовый вариант раскладки клавиатуры вообще не лезет ни в какие ворота. При нем пришлось бы играть, поставив руки

крест-накрест ☹. Последующее изменение настроек несет много сюрпризов. Так, например, мышь по умолчанию стоит инверсионная — то бишь, для левшей. Далее обрадуя всех тем, что сгенерировать традиционные шутерско-стратегические настройки (оружие расположено на цифрах, прочие команды — A,S,W,D и тому подобное) не получится. Эти кнопки по



умолчанию стоят на управлении камерой, а также мелочами, практически не используемыми по ходу игры. Но поменять их нельзя. Так что подключаем воображение, создаем нечто совсем невозможное и, главное, теперь пытаемся запомнить новый кейпад.

Выводы

Несмотря на многочисленные недостатки, игра заслуживает внимания. Оригинальность и разнообразие заданий, внимание к подбору игрового персонажа, интересный сюжет, легкий и приятный геймплей не оставят вас равнодушными. Думаю, ценители жанра с удовольствием посетят ей не один холодный зимний вечер, отогреваясь в



жарких перестрелках с ромулянами. А когда враги будут повержены, диск с игрой заслуженно отправится в архив к достоянью игр. И, возможно, еще не раз о нем будут вспоминать, когда ностальгия возьмет свое.

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul never_dark@mail.ru

Магия Войны

Знамена Тьмы

Нет более мучительного наказания, чем не быть наказанным.
Акутава Рюноске

Небо над горами было ясным, и звезды сверкали, как алмазы на черном бархате. Стояла зимняя ночь, полная холодной ужасающей красоты. Здесь не было красок и не было признаков жизни. Безжизненный мир со своими выжженными равнинами и мрачными провалами черных обгорелых башен. И мы — два полубога, сотворившие это.

Некогда наш родной мир был прекрасен — мед глубинных источников и золотистый свет женской красоты были его светилми. Менастрели воспевали золотой век, а все живые существа наслаждались покоем. А потом родился мы — новое поколение магов. Мы жаждали власти и бессмертия, хрупкие границы предвечного манили нас, и мы не смогли устоять... Борьба за власть длилась бесконечно долго — обиды копились, поколения вырастали, движимые единым девизом «мсть и честь», а мы все не могли насытиться, упиваясь хаосом. И однажды, ослепленные амбициями, мы перешли границы дозволенного, призвав силы, с которыми не смогли совладать. И мир пал. Навсегда.

Но не грянул гром, и не раскололось небо. Боги не вышли покарать нас. Мы остались наедине с содеянным нами. Воин и маг. Альтан и Консул. И мир, уничтоженный нами ради призрачной победы над собратьями. Никто не корил нас, но глазницы мертвых помнили нас.

Мы сами осудили себя. С тех пор мы — хранители обреченных миров. Довольно глумное наказание, ведь возродить родной мир нам не по силам даже сейчас. Но лучшего тогда, обезумев от горя, мы придумать не смогли.

* * *

Минула тысяча лет с тех пор, как в мире Денмор бушевала пламя Хаоса. Тогда границы межреальности разошлись и многие расы провалились в закрытый мир. Битвы за пределы мира гремели множество лет, но силы рас были равны. Теперь войны прошлого канули в вечность, и на землях, хранимых кристаллом (местный генератор магии. — Прим. Консула) родилась магия. Золотой век процветания и изобилия настал. Правители гномов, эльфов и людей договорились о новом переделе мира. Лишь вечные бунтари орки и гоблины продолжали протестовать, но вскоре закаленная в боях имперская пехота людей умиротворила и их.

Разработчики: Targem Games & Buka Entertainment

Издатель: MultiTrade

Жанр: RPG&RTS

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1000 МГц, 256 Мб ОЗУ,

32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-1800 МГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Самой могущественной организацией нового мира стала Гильдия Магов. Они были советниками и спасателями для слабых и проводниками для сильных. Покой и уверенность в завтрашнем дне дали они.

Но цепь событий, несущих потрясения всему миру, уже начала разворачиваться и, кажется, никто уже не в силах ее остановить. На севере молодой маг, жаждущий власти, начал свое восхождение к трону Черного владыки. Ферин еще не знает, что станет с ним, но посох смерти в его руках многое скажет в будущем. Судьба его переплетается с судьбой орочного мага За-рагона, мечтающего вернуть орочьей расе былое величие. Он призывает себе на помощь силы хаоса, но они отказываются повиноваться ему. В мир приходят демоны. Свет спит их, а мир — они ненавидят его. Лишь мертвая плоть подвластна им. Единая цель, которой они подчиняют свои действия — всеобщее разрушение и жажда вернуться в свой мир, где правит Тьма.

Орки и гоблины поднимают восстание, стремясь уйти от орда нечисти на юг, где границы перекрыты людьми. Начинается последняя битва зеленокожих за свободу, за право на жизнь, за будущее. Ведь сзади — лишь смерть. А на востоке эльфы начинают Исход. Стремясь покинуть Денмор, они хотят захватить кристалл, чтобы прорвать границу миров. Это погубит мир, но дарует спасение древней расе воителей и мудрецов. Гильдия магов раскалывается. Империя стремится сохранить мир и... напарывается на острые клинки отборных эльфийских частей.

Страшные события захлестывают мир, а знаки грядущих бедствий все множатся... Сумеет ли кто-то остановить это безумие?!

* * *

Пора, брат, — зычный голос Консула оторвал меня от раздумий. — В мире Денмора назревает кризис. Без нашего вмешательства не обойтись.

— Кризис, говоришь! Скорее уж, Денмор катится в бездну по стопам нашего мира! Еще один безумец захочет власти. Его вовремя не остановили, а теперь расхлебывать последствия придется целому миру.

— Они сами виноваты, Альтан. Сражаясь с врагами, которых им указали отцы и деды, живя по заветам древних, разве они могли достичь благоденствия? Мы спасем мир сегодня, а завтра найдется еще один «обиженный» — и все, начинай сначала. Надо менять миростроительство в целом. Превентивными мерами тут не обойтись.

— Пора, брат, — напомнил я. — Мир ждет нас. Я собрал...



— Почему?! — не слушая меня, говорил Консул. — Почему? Что, черт возьми, так притягательно в убийстве себе подобных, что за всю историю существования миров никто не придумал более разумного способа решения своих проблем?!

Ярость и гнев, смешиваясь с болью, захлестывали моего брата. Я понимал его. Неподъемное бремя, которое мы вазалили на себя, душило и подминало под себя...

* * *

Тощая фигура в черном плаще, обвешанном пронызывающим ледяным ветром, стояла перед тронами владык.

— Докладывай, — бросил разведчику-призраку маг с потухшим взглядом. Усталость читалась в его лице.

— Да, владыка, — почтительно склонившись, начал шпион. — Магия в мире Деннора развита слабо. Любой из их сильнейших мастеров заклинаний едва дотянет до ваших подмастерий. Основные магические артефакты — гигантские кристаллы. Именно они дают силу магам закрытого мира. Исторически сложились, что *школа магии* — четыре. Они используют стандартные элементы и построения, но результат, искажаемый кристаллами, немного отличается от ожидаемого. *Красная школа магии* — это Хаос и сила огня. В их арсенале множество разрушительных заклинаний. Ее приверженцами являются шаманы орков. *Зеленая школа магии* — это целительные силы Природы. Сама жизнь наполняет служителей земли силами. Они мастера исцеления и воскрешения. *Синяя школа магии* — это мощь стихий ветра и воды, объединенных воедино. Ее предпочитает магия людской расы. Они равно владеют всеми заклинаниями, не отдавая предпочтения разрушению или созиданию. Их магия универсальна, но, используя широкий спектр разных заклинаний, они не могут оттачивать их все до совершенства и теряют в качестве. *Темная школа магии* — это удел демонов и некромантов, а также черных магов, о которых уже много веков никто не слышал. Эта школа наиболее могущественна, но даже лучшие осторогаются пользоваться ей, опасаясь последствий и не в силах противостоят зову Тьмы.

Гильдия магов объединяет лучших из лучших колдунов этого мира. Сами по себе маги слабы и не могут противостоят врагам. Поэтому они объединяются в союзы или нанимают армии для защиты своих бранных тел. Они изучают *силу магии*, чтобы повысить свои профессиональные навыки. *Знания* помогают магам разоблачить в любой ситуации и принять правильное решение, не боясь ошибок. *Навыки* маг совершенствуют их боевое искусство и делают их непревзойденными стратегами и тактиками. А *дипломатия* помогает договариваться с наемными войсками и правителями городов.

Именно *маги* являются главными в любом войске. Разум всегда торжествует над грубой силой в умелых руках мастеров энергий, которым помогают *ноды*, — места, насыщенные эфиром и...

— Довольно, — прервал докладчика второй владык, давно уже нетерпеливо расхаживавший по паркету и разминавший со своим гигантским мечом. Лишь взгляд мага смог бы различить отдельные движения, выпады и переходы в этой молниеносной круговерти движений. Меня интересует *армия* этого мира. Что она из себя представляет?

Все расы, кроме гоблинов, имеют своих магов. Войска альфов и людей укомплектованы стандартными боевыми единицами — лучники, арбалетчики, пикинеры, мечники, конница, шпионы и прочие. Гномы имеют наиболее малочисленные войска. Поэтому они предпочитают не вступать в конфликты с другими жителями Деннора. Орки берут грубой силой и не признают доспехов. Но и у них имеются сильные шаманы. Гоблины издревле пытались постичь тайны магии, но их народ не пустил к сокровищам знания. Поэтому они избрали иной путь развития. Их воины слабы физически, но они изобрели множество *маши* смерти — танкетки (!!!), артиллерию (!!!), механические караваны... В их армии существуют элитные войска смертников-камикадзе. Они погибнут, но заберут с собой любого врага, насколько бы сильным он не был. Лишь драконы, парящие в небесах, не знают страха перед ними.

Берегите свои войска и заботьтесь о них. Вовремя купленные новые ише амазные доспехи и мечи Армагеддона спасут вас в самых

трудных обстоятельствах. С каждой победой ваши воины становятся опытные, сильнее и преданные вам. А верное войска, готовое идти за вами хоть в Ад, — это уже половина победы.

Войска нанимаются на службу во всех дружественных городах. Бургомистры никогда не склонят головы перед вами, но с ними можно торговаться. Пара услуг — и город становится вам другом. По-заботьтесь о его благополучии — очистите торговые тракты и защитите караваны от разбойников, и город расцветет. Помогите местным жителям в строительстве укреплений — и город сможет производить более сильные войска. Чем больше услуг вы оказали городу, тем выгоднее вам вести с ним дела — торговать, закупать оружие и боеприпасы, тренировать свои войска. Чем сильнее развит город, тем выгоднее это вам. Побольше золота, камня и еды, парочка ненужных вам артефактов в подарок — и, глядишь, вы уже и в столице живете. А это дает несравнимые преимущества.

— Кажется, мы узнали достаточно, брат. Пора приниматься за дело, — говорил маг, поднимая посох, наверху которого светилось ослепительной силой.

— Да будет так, — вторил ему воин.

Вряд ли кто-нибудь ждал бы появления на пути этой парочки, несущей сквозь время и пространство к заветной цели...

* * *

Маги Гладни не сумели предотвратить войну. Темные времена настали для простых жителей Деннора. Памята смерти пожирало сухую листву жизней, разгоров все ярче и ярче. Тень рока зависла над миром, готовым ринуться в пропасть. И иномирные шакалы уже были готовы накинуться на раздираемый войной мир, когда...

* * *

Два одиноких странника стояли на поляне, наслаждаясь минутой затишья и покоя. Если что-то и было важно для них сейчас, так эта возможность пожить собой, ощутить простые человеческие радости, порадоваться жизни. Яркое солнце непривычно слепило глаза, но они не отворачивались, подставив свои измученные лица его лучам, — лица, впервые за много лет тронутые искренней улыбкой.

Шум шагов отвлел их, прервав покой. Боевые незамысловатые песни гоблинов и орков, идущих скорым маршем, казались музыкой после вечности, проведенной в пустыне смерти. Хруст веток под ногами, шум шагов, приглушенный снегом, — и странники устремились в путь. Мир снова терял свои краски, смазанные бесконечной гонкой. Перерыв кончился. Быстрые шаги перешли в бег. Стремясь уйти от погони, братья спешили раствориться в зиннем лесу...

* * *

Демон Ши и шаман Берилус были повержены. Хранительница альфов отступала, Империя согласилась на перемирие с кланами орков. Дологжданный покой? Перемирие, несущее облегчение потрясенному миру? Нет, просто передышка. Главная битва еще впереди. Пока все празднует перемирие, новоявленный Властелин Тьмы собирает свои армалды в Черной Крепости для последнего удара, который сметет саму жизнь с этого континента...

* * *

Вдалеке слышались отзвуки гоблинских фейерверков. Там царила атмосфера праздника. Но у стен Черной Крепости все не было тишины. Кольцо мертвых монстров сжималось, окружая двоих безумцев, дерзавших нарушить покой Темного Властелина. Они были ранены, у них не было сил, магия переставала повиноваться им...

— Консул, как думаешь, можно ли испытать смерть сотен тысяч невинных жертв нашего мира своей смертью во имя спасения этого мира? — спросил я брата.

— Сейчас узнаем, — ответил мне брат.

Меч и посох зависли ввысь, салютая своим врагам, и ринулись в бой...

Светлана БУРЧАК aka Veda

HOLLYWOOD
TYCOON

Вместо вступления

С давних времен человек стремился к совершенству своего разума в прямом смысле этого слова. Он создавал доспехи, строил замки, конструировал самолеты и запуск ракеты. Его серое вещество и физическая оболочка находились в постоянном напряжении. В попытке разгрузить свои рецепторы и просто отвлечься люди по ходу дела сочиняли песни, танцевали, ели всякие вкусности, слушали музыку и смотрели фильмы, не забывая при этом делать деньги на всех перечисленных мною вещах. Особо прибыльным бизнесом в современном деловом мире стал кинематограф, и именно о нем я хочу с вами поговорить.

Скажите мне честно и откровенно — после просмотра очередного голливудского шедевра или бессмертного творения «Человек с бульвара Капутинов» не томилась ли ваша душа, не метался ли ваш рассудок от бездействия? Не появлялось ли у вас желание создать что-то свое, прекрасное и кровавое, на историческую тему, непременно с Хичкоком и Расселом Кроу в главной роли? Думаю, что появлялось, и неоднократно. По крайней мере, у парней из **Contendo** так точно. Не зря же они создали **Hollywood Tycoon**, симулятор киностудии, предоставив нам без особых помех совершить то, о чем так давно просило сердце. — снять свой собственный кинофильм. А раз так, то давайте познакомимся с игрой поближе.

Немного общего представления, или
Сразу о плохом

Вы можете считать себя гениальным человеком, эталон «N+1», придумывая остро сюжетную линию, подбирая лучших актеров и композиторов, складывая ямбы в хорен, а Кинг-Конгов в Цып-ляток Цыпа, — но не ждите головокружительной свободы творчества. На с самого начала ставит в достаточно узкие рамки.

Нам предоставляется возможность снимать фильм одного из изначально заданных жанров: блокбастер, вестерн, эпический, исторический или приключенческий. С последними двумя вроде все понятно, в эпический жанр попадают всевозможные мифы, легенды и сказки, а вестерн, по логике вещей, связан с ковбоями и Диким Западом. Но это только по логике. На самом деле, при выборе «вестерна» нам почему-то предлагают снять космическую баталию ☹. А если учесть, что в категорию «блокбастер» попадает все то, что не попало во все остальные жанры, становится очень грустно за креативную мысль разработчиков.

А где же, позволяете узнать, хроникально-документальные, научно-популярные и мультипликационные ленты? Их съел блокбастер с зубами акулы из «Челюстей»? Наверное да, потому что в данной

Разработчик: Contendo media Ltd
Издатель: Castragon
Жанр: симулятор киностудии
Системные требования: P 2-450, 128 Mб
ОЗУ, 32 Mб видео

гейме все упрощено до предела (ну блин, как в Америке, елы-палы). К примеру, если ты снимаешь фильм на историческую тему, он никак не может быть одновременно еще и приключенческим (наверное, Гаррисон Форд запросил слишком большой гонорар, а Стивен Спилберг отказался снимать «Александр 2»). Хорошо, что хоть какие-то уклоны и повороты сюжетной линии еще допускаются.

Вы можете снять фильм с уклоном в сторону боевика, комедии, драмы, романтики, детства, ужасов или фантастики. Главное — не сильно наклоняться во все стороны, чтобы не упасть. То есть выставлять в каждом вашем новом фильме все значения по максимуму не стоит, соблюдайте меру — и, возможно, смысл вашего фильма дойдет до зрителей и экспертов (ага, я как представлю себе 300 спартанцев, под пальцем марсианским солнцем обороняющих плазматанами Фермопылы от Чужих, становится мучительно грустно за бесцельно просмотренные фильмы. — Прим. Лепрекона).

Но все это так — цветочки, затравка для настоящего ценителя тайпунгов и таланта Маклакова Калкина. Ягодки и джедан пойдут в бой только сейчас. Внешне игра выглядит непривлекательно, мало того — она выглядит странно. Как Фрэдди Крюгер после бензиновой ванны. Хорошо хоть не было написано, что это детально прорисованная графика ☹.

Весь ваш съемочный процесс будет проходить на небольшой площадке, застроенной десятком странных зданий, о значении названий которых вы будете только догадываться. А как вы хотели — пару раз кликнув мышкой, и уже Ридли Скотт? Нет, здесь нужно будет проявлять недюжинную смекалку — описание странных разработчики забыли добавить в игру, так что «Золотой Глобус» в номинации «Самый быстрый фильм года» вам не светит.

К сожалению, вдобавок ко всему прочему сильно искажены имена актеров, актрис (которых здесь почему-то принято называть художниками и художницами соответственно), сценаристов, режиссеров, композиторов и т.д. Так что любое совпадение с реальностью — это чистая случайность. Например, попробуйте узнать, кто скрывается под именами Софи Лоррен, Сара Козер, Спайк Морроу, Джозеф Биссон, Акира Кава, Бад Фишер. Я нескольких опознаю, но вам не скажу. Потому как это тайна съемочного процесса.

Пара действующих лиц, которых вы увидите (среди них будет и ваша персона), выглядят опят-таки плохо. Но если учесть, что большинство людей в Штатах питаются гамбургерами, имеют дурной вкус и не любят за собой ухаживать, — то это нормально. Вашему взору предстанут либо тошнотые чужаки с хвостиками, либо тощие барышни в розовых колготках в сеточку. Есть также один не определившийся тип (его зовут Арнель Фонт), который единственный не хо-



дит пешком, а разрезает в автомобильчике. Если его останавливать почаще, он может сказать вам пару ласковых, а может оказаться ценным и притом абсолютно бесплатным источником информации.

Фотографии актерского состава, к сожалению, нет (есть только фотоки подожиданий надежды молодых актеров ☹), как нет и изображений остального персонала. Хотя на каки-нибудь кадры из фильмов тоже надеяться не стоит. Все, чем внешне отличаются актеры, так это картинкой жанра. Блокбастер — изображение многотажного города, вестерн — глубокий космос; зигический — сфинкс, исторический — море и греческие постройки. Пожалуй, это единственные привлекательные картинки во всей игре, да и то маленькие. Есть, правда, еще графические обозначения всяких спецэффектов, но они удовольствия явно не принесут, и описывать их уж точно не стоит.

Звук в «Голливудском Тайкуне» соответствует всему прочему. Он, как говорится, не радует ни глаз, ни ухо, и, к сожалению, никак не отключается, кроме физического воздействия на колонки.

Музыка здесь нет вообще. Есть некий звуковой фон из приглушенной разговорной речи, пока вы находитесь на улице, и парочки специфических звуков, когда вы находитесь внутри определенного здания. Например, в кинотеатре — аплодисменты, у продюсера — звуки пьющей воды, у сценариста — покашливания (видимо, нам указывают на то, что в процессе игры они нередко заболевают), в банке — звуки кассового аппарата, в здании спецэффектов — стрельба, крики и звон чего-то разбивающегося.

Из этого можно сделать вывод, что как на графике, так и на музыке очень сильно экономили. И для чего же? В хорошем варианте — для улучшения игрового процесса. В обычном варианте — для себя.

Эта игра — обычный вариант. Обычный, ужасный, глючный вариант.

Тяжелый игровой процесс

Вся игра разделяется на шесть зон без названия. Та из них, которая в данный момент вам нужна для снятия фильма, в любом случае — зона действия.

Ну, естественно, чтобы было что смотреть, не мешало бы сначала создать фильм. Выбираете название студии, потом название фильма, после этого один из пяти жанров, добавляете немного изюминок фильму за счет уклонов, о которых мы говорили выше (боевик, ужасы, мелодрама и т.д.), выставляете качество фильма, время его съемки и максимальный бюджет (лучше неограниченный, а то если вы его превысите — съемка остановится, и добавить денег уже будет невозможно). Если вы еще не поняли, то разясню: почти все затраты снимаются раз в неделю или за один ход, что в принципе одно и то же.

Итак, первая зона в целом посвящена делопроизводству.

Бизнес — здесь по названию студии дается возможность узнать финансовые обороты, доходы, призы, цены на билеты определенного фильма, а также финансы в прокате.

История — студийные новости: как студия появилась, какие актеры задействованы, какие есть свободные сценарии.

На второй зоне у нас сидят сценаристы, режиссеры и продюсеры — выбирай любого, но учти: не всякие известные режиссеры хотят работать со всякими неизвестными сценаристами. Вот, например, несколько слов, которыми вас могут одарить: «Мне очень жаль, но за этот фильм я не возьмусь. Конкуренты сделали мне предложение, о котором я сейчас думаю. На следующей неделе я отвечу им» или «Мне очень жаль, но за этот фильм я не возьмусь». Этот сценарий нужно переписать заново. Он мне не нравится». Кроме того, ваш сценарист в самое неподходящее время (например, перед сдачей фильма в студию) может заболеть малярией, и вам срочно придется нанимать нового. И тогда вы, уже с места продюсера, шаг за шагом будете редактировать и контролировать весь съемочный процесс.

Третья зона, пожалуй, самая интересная — если может быть вообще что-то интересное в этой игре. Здесь можно (и нужно!) нанять дополнительную камеру, эпизодических и основных актеров, зайти в костюмерную, примерную и до-производство.

Количество эпизодических ролей и статистов меняется в зависимости от жанра фильма: на исторический и эпические жанры ста-

тистов нужно немало, и это нужно учитывать в момент выбора бюджета фильма (чем больше, тем лучше, естественно).

Вариантов оформления костюмов у вас три — кардинальная переделка, черно-белые и цветные; для гримировки у вас тоже есть несколько вариантов на выбор. И все это, естественно, влияет на стоимость фильма понедельно.

Самое приятное здесь — это подбор художественного состава, главного актера и главной актрисы. Заметьте, как бы вы ни старались сделать свой фильм ультратрансерным и современным, начиная в него кучу боевиков и детских неожиданностей в мыльной опере, подобрать актеров под все это — нереально. Лишь некоторые актеры могут одновременно сниматься в разнонаправленных фильмах, да и те стоят миллионы. Большинство же способны либо стрелять, либо тра... (ой, простите), поэтому вам придется многим жертвовать или же очень тщательно подбирать актерскую пару, чтобы перекрывать недостающие характеристики. При этом они еще и очень капризны в выборе партнера, в особенности женщины (считают, например, что какой-то актер очень нервный, и все подряд отказываются с ним работать, причем касается это, как всегда, самого лучшего варианта). К тому же, со всеми актерами нуж-



но потогриваться, предлагая им порой сумму, раза в три превышающую начальную ставку, да еще плюс процент от продаж.

На четвертой зоне происходит съемочный процесс, на который вы почти не имеете влияния. Максимум, если у вас кто-то отравится гримом, вы можете остановить съемку, но как продолжить ее — вопрос остается открытым.

В пятой зоне происходит монтаж фильма, озвучивание (где по подходящим характеристикам можно подписать нужного композитора), переадресация, постпроизводство; находится студия записи и отдел спец- и компьютерных эффектов. Вот, к примеру, спецэффекты: зав-зав стоит 4\$, по калусте молотком — 47, с помощью синтезатора — 152, звуковая установка — 475 неживых баксов.

Ну что ж, теперь, когда вы все закончили, посмотрите и оцените свой фильм критическим взглядом продюсера, а может быть, и других критиков, вердикт которых всегда одинаков: «Сие нам непонятно», и входите в заключительную, шестую зону этой многострадальной игры. В ней вы можете позволить себе организовать рекламную кампанию на последние доллары, заключить контракт на видео, DVD, книжки, игрушки, кинотеатры — как на внутреннем рынке США, так и на международном. И приготовиться получить... убытки. Другого здесь не дано.

Логичный вывод

Ну что ж, наши друзья разработчики снова решили что-то замутить. На этот раз тайкуна на тему: «Как снять свою кино и вдобавок сделать это дело интересным и прибыльным» ☹. Ишь какие, всего одновременно хотят. Не сложилось...

Том/Док/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua
Вирджин Ягуарович КЕМПЕР

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

Deep

Наверное, нет человека, который не слышал о знаменитых Heroes of Might and Magic, — без сомнения, одном из величайших творений игрового искусства. Когда его создатели, фирма New World Computing, приказали долго жить, без сомнения, больше всего слез было пролито именно по этому сериалу. Но как известно, золотым летучим головам так просто не открывают, поэтому никто не удивился известию, что Ubisoft Entertainment выкупила права на «Героев». Впрочем, когда выяснилось, что разработка игры поручена Nival Interactive, особо удивленных среди людей интересующихся тоже не нашлось. Единственный вопрос, который не давал нам покой: смогут ли создатели «Демигургов» сделать именно «Героев».

И вот не так давно началось открытое бета-тестирование пятых «Героев», в котором, естественно, мы не могли не принять участия. Вот игра скачана, ключ активирован, и мы отправляемся в свое первое путешествие по миру «Героев». Выбор режимов и карт невелик — имеются две карты для обычного мультиплеера (на двоих и на четверых игроков) и дуэль. Начнем, пожалуй, с новенького — с дуэли.

Duel Mode

Редоставленный в бете режим дуэли не отличается особой замороченностью. Собственно говоря, это простой бой с уже прокачанными героями и с уже определенным количеством войск. Выбор, правда, пока не слишком велик, но для первого знакомства вполне хватит. Нам с Кертисом пришлось выбирать из четырех героев — *Knigh* (Heaven), *Demon Lord* (Inferno), *Wizard* (Academy) и *Warlock* (Dungeon). Изменить количество и наименование войск нам не дали, поэтому пришлось играть с тем балансом, который прописали сами разработчики. Вначале нам он показался каким-то неправильным. С горя решено было включить автобитву и посмотреть, как будет вести себя компьютер. После просмотра был появился впечатление, что у нас просто неправильные руки, а точнее, место, из которого они растут. И только после нескольких сражений мы пришли к общему мнению, что дисбаланс все-таки имеет место. Самой сильной расой в дуэли оказались демоны (Inferno), ибо победить их в бою практически невозможно, разве что случайно. Количество боевых и призываемых заклятий в их арсенале превосходит все мыслимые и немыслимые пределы. Зато главный принцип дуэли при игре остальными расами очень прост: кто

Разработчик: Nival Interactive
Издатель: Ubisoft Entertainment
Системные требования для беты:
✓ минимум: 2000/XP, P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓ рекомендуемые: 2000/XP, P 4-3.0 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб видео
Дата выхода: второй квартал 2006 года

первый завалил вражеский седьмой уровень, тот и выиграл ©. А как приключно с нашим знанием английского бросаться заклинаниями! Посмотрел в описание, увидел надпись «damage 500», и давай кастовать не думая. Результаты порой получаются очень впечатляющие, особенно когда умирают обе армии — вражеская и своя. В общем, порадовались по полной программе.

Дуэль — это как раз то, с чего нужно начинать игру.

Посмотрите на монстров, изучите их возможности, попробуйте поэкспериментировать с тактикой ведения боя, разберитесь с заклинаниями, а потом уже можете смело искать себе противника для полноценного сценария.

Впрочем, думается, и при игре по Интернету этот режим может оказаться достаточно интересным, во всяком случае у него есть главное достоинство — он быстрый ©.

Мультиплеер

Можете спорить сколько угодно, но особенно интересно играть в «Героев» по мультиплееру. Живые противники всегда лучше компьютерных, это бесспорно. Как уже было сказано, в бете нам предложили сыграть на двух картах — одна на двоих игроков, вторая на четверых. Сразу хочу предупредить: играть против компьютеров бессмысленно — стратегический интеллект отключен, и компьютерные болваны будут отсиживаться в замке, пока вы не нагрянете к ним в гости.

В мультиплеере представлены шесть рас, к перечисленным добавились еще *Necropolis* (некроманты) и *Preserve* (эльфы). Естественно, в игре мы попробовали все шесть, исходя из своих расовых предпочтений.

Кстати говоря, в бете играть можно только по Интернету, но насколько нам известно, народные умельцы уже смогли включить хот-сит и игру по локалке (естественно, без стратегического интеллекта) — в связи с этим возможны различные спекуляции вплоть до попыток продавать диски с игрой. Не ведитесь, бета защищена старфродом, и для ее запуска нам потребуется ввести уникальный ключ, причем раздача ключей уже завершилась.

Первые впечатления

Те, кто заставлял нас за игрой, как правило произносили стандартную фразу: «Баян! Это же «Демигурги»!» Да, согласны, внешнее сходство есть (хотя «Герои» значительно





красивей). Это касается как общей эстетики карты наряду с дизайном интерфейса, так и различных мелочей — например, телодвижения юнитов, участвующих в бою, очень напоминают победные пляски персонажей из «Демигургов». Впрочем, поток ассоциаций прекращается сразу после того как, полюбовавшись пейзажами, мы заходим в свой замок, дабы произвести необходимые постройки и закупки...

Мысль номер один: красота!

Мысль номер два: ну кто так строит!

Мысль номер три: а попробуем-ка в этом разобраться!

Мысль номер четыре: а где здание, которое я только что построил?

Мысль номер пять: а черт с ней, с постройкой, потом найду. Вот примерно такими фразами мы обменивались, обустроив свои города. Особенно досталось Кертису с его Некрополисом, где все постройки похожи друг на друга. Это еще хорошо, что все стандартные действия в городе — покупка войск, наем героев, изучение заклинаний и т.д. — вынесены в такую себе «панель быстрого доступа». В противном случае нам бы пришлось вертеть камерой вокруг города в два раза дольше, дабы найти нужное строение. Ну а в общем, конечно, картинка выглядит очень живописно. Все-таки 3D есть 3D. Город действи-

тельно живой, настоящий. Где-то в окнах мигает свет, из трубы идет дым, на воде зыбь — все это выглядит очень эффектно.

Проблемы с навигацией касаются не только замка. Ориентироваться на карте вроде бы и не сложно, но с непривычки то и дело попадаешь впросак. Бывало, что мы просто не замечали нейтрального монстра только потому, что камера была повернута как-нибудь не так. Скачешь себе спокойно, ничего не трогаешь, а тут — бац! — оказывается, что вдоль дороги мертвые с косами выстроились, просто их не было видно за каким-то объектом. Как правило, в таких случаях мы нарывались на достаточно сильных врагов и в итоге заканчивали либо потерей половины армии, либо полным уничтожением героя. Впрочем, самый неприятный сюрприз поджидал нас в пещерах — вот где сам Следиопт ружье сломает! Нет, пещеры красивые, спору нет. Но как неудобно там ориентироваться!

Впрочем, недостатки с глобальной картой, думаем, к релизу пофиксят, да и недостатками они кажутся разве что первые пару часов игры, потом привыкаешь и начинаешь испытывать даже некоторое удовольствие. Зато с бедламами, творящимися в замке, примириться сложнее. Представьте себе: хотим мы построить, положим, третий этаж Магической Башни. Щелкаем на кнопку строительства, видим еще две, одна из которых открывает список, вторая собственно запускает объект. Если выбираем список, видим план наподобие

ХІ виставка інформаційних технологій

22-25 березня 2006 року

інфоком⁺

В рамках форуму спеціалізовані виставки:

Комп'ютери та софт
Зв'язок та комунікації
Безпека
Офіс
Банк

Генеральний медіа партнер



Офіційний інформаційний спонсор

Бізнес інформаційний



RIM 2000
WWW.RIM2000.COM

м. Дніпропетровськ, ПС «Метеор»

e-mail: cominfo@cominfo.dp.ua

Організатор: Бізнес-центр "КОМІНФО"
тел.: (056) 370-14-14, (0562) 32-47-48

www.cominfo.ua



уже знакомого по прошлым частям, где отмечено, что уже построено, что построить можно, а чего построить не удастся — в общем, все в порядке. Но! Не дай вам Бог ошибиться и случайно нажать кнопку «Строить» (Build) — купите вы самую первую из доступных построек. Зачем это? Для скорости? Или чтобы запутать невнимательных игроков? Непонятно.

Что же касается извечных проклятых вопросов: что, как, и после чего строить, — здесь вам тоже придется дол-



го разбираться. Назвать интерфейс построек удобным мы не можем, уж больно он путанный. Но может быть, так даже интересней.

Схема игры особых изменений не претерпела — развиваем замок, отвоёвываем шахты, готовимся к решающей битве, прокачиваем своих героев. Учтите, игра с опытным противником ошибок не прощает. Забили на экономику? Кинули все деньги на постройку юнитов? Получите бурный рост в начале и отставание к середине игры, когда вам будет просто катастрофически не хватать денег. Неправильно прокачали героя? Не удивляйтесь, что более слабая армия противника разорвет вас на части. Плохо расставляли юнитов перед битвой? Готовьтесь к тому, что



ваш крутой юнит, занимающий четыре клетки и не умеющий летать, так и простит полбитвы на одном месте, ибо камни не дадут ему атаковать. Тонкостей в игре масса, и именно они делают ее интересной.

Стратегия и тактика

Если вспомнить все части игры, то можно констатировать, что попытки «Герои» ближе всего к третьим. Впрочем, в этом нет ничего удивительного, ибо именно третья часть большинства игроков считают наиболее удачной и интересной. Хотя сказать, что тактика боя полностью переключалась из третьей части, тоже нельзя. Сам концепт героя здесь отжужжал из смеси третьей и четвертой части. Отдельной боевой единицей он не является и ходит без армии не может. Но во время сражения он получает статус такого себе неполноценного бойца, который может либо скаксовать заклинивание, либо просто нанести удар. Герою соответствует определенный вид атаки. Некоторые стреляют из луков или посохов, некоторые просто лупят с разбегу по голове тем, что у них в руках. Также у героя нет преимуществ первого удара, как это было в третьей части. То есть, скаксовать заклинивание ваш лидер не сможет до тех пор, пока не подойдет его очередь.

Большинство монстров в игре были позаимствованы из предыдущих частей, а если точнее, то из Heroes 3. Как и раньше, на каждую расу připадает семь видов войск. Однако это отнюдь не значит, что и тактика ведения боя осталась прежняя. Кстате о тактике: теперь перед каждым боем, вне зависимости от класса героя, вы сможете расставить войска так, как вам нравится. Кроме того, вы также вправе выбирать, какие ваши войска будут участвовать в бою, а какие нет. Жалко вам терять лучников во время штурма замка? Пожалуйста, убираете их в начале тактической фазы с поля боя — и в сражении они уже участия принимать не будут.

Сам процесс боя был изменен за счет увеличения разницы в уровнях юнитов. Например, полсотни грифов сносят с одного удара пачку скелетов числом в двести штук (опять-таки, если герой прокачен неправильно, результат может быть иным). Но самое важное изменение, пожалуй, касается очередности нанесения ударов. В Heroes 5 появилась такая фишка, как *initiative bar*. Сначала, вроде бы все кажется как обычно, только на подвижной панели показаны иконки юнитов и последовательность их ударов. Но! Эта последовательность может меняться, и как результат, юнит, потерявший инициативу, доберется до долгожданного окошка атаки... пропустив нескольких стоявших за ним в очереди врагов с более высокой инициативой! Поверьте, это круто. Помните, в третьих «Героях» цикл ходов вычислялся довольно быстро, и опытный игрок, как и в преферансе, вполне мог предсказать исход битвы после нескольких раундов. Теперь игра стала более сложной, непредсказуемой и интересной.

Save Heroes

Вскоре после старта беты появился сайт, на котором собирались подписи «во спасение героев». Организаторы данного сайта, поиграв в бету, вполне здраво рассудили, что к весне «Нивала» не успеет исправить баланс и внести в игру необходимые изменения, и обратились к издателям с просьбой не губить сериал очередной провальной частью. По поводу «провальности» сказать мы ничего не можем, но дисбаланс в бете ужасающий. Собственно, ранний релиз перечеркнул бы, с нашей точки зрения, все хвалебные превью-хиты профильных изданий, доказав, что графика в пошаровой стратегии — далеко не главное. К счастью, Ubisoft вовсе не собирается добивать серию, так что у разработчиков появилось время на то, чего «Героям» не хватало — на полировку. Мы ведь не хотим получить игру, в которой всем управляет одна-две суперрасы на фоне серой массовки? Мы хотим, чтобы играть было интересно за всех, а уберкласс, и уберпрокачка долгое время оставались тайной (а после раскрытия тайны лечились, как обычно, патчами ☺).

Вывод

Так, дамы и господа. Как вы уже могли, наверное, понять, несмотря на все наше старческое ворчанье-брюзжание, «Герои» нам все же понравились, по крайней мере бета версия нас вполне устроила. Прислушаемся ли разработчики к мнению игроков? Что получится в итоге? Мы, конечно же, не знаем, можем лишь гадать. Но то, что мы увидели в бете, вполне способно развеять основные сомнения и внушить надежду на возрождение серии.

В любом случае — красиво и интересно, даже сейчас. Ждем релиза.

Разработчик: Miramax Films

Издатель: Brighter Child

Жанр: детская игра

Vassallog

ДЕТИ ШПИОНОВ
И ПОХИТИТЕЛЬ СНОВ

Пришел я в корпус ДЗВР. Сухю в коридоре! Странно... Так тихо! Ну, по обычаю зашел я к Кемперу, поздоровался, поприветствовал, что, как, куда. Оказалось, что ни Талера, ни Глюка и Керписа нет. Вдвойне странно... Нет, Керпис и Глюк — это одно дело, они по утру дома сидят. Но где Талер??? Кемпер не знает... И тут из вентиляции вылетает папка «Дети шпионов» и «Похититель снов»... Задания Талер обычно выдает в такой форме — хорошо, хоть отскокить успел.

Как только у меня появился компьютер, мне подарили диск с фильмом «Дети шпионов». Фильм я просмотрел, перематывая десятки раз. Не знаю, что в нем меня привлекало, да вот только как началась премьера второй части, я сразу за свои кровные (которые я получил за сдачу бутылки и макулатуры) купил билет и бегом побежал в кинотеатр.

Так вот, фильм понравился не только мне, но и большинству населения нашей многоотраслевой планеты. То есть, фильм стал брэндом.

Странно, но игры Spy Kids на серьезном движке (как Гарри Поттер) на ПК не было. Это удивляет, потому что первая часть фильма была... ну... интересной, да. И только сейчас, по прошествии пары лет, я увидел игру с чудным названием «Дети шпионов», которая повествует о любимых мною героях одноименного фильма.

Сюжет... А что о нем говорить? Есть неуловимый главный злодей (ака главная злодейка «Чита»), который генерирует всевозможные дьявольские козни. Злободневная кознь — у людей забрали сон, поэтому они не могут спать (как ни странно), вследствие чего — и работать. Конечно, эта ситуация не распространяется на детей (небось, это тоже часть дьявольского плана, так как Чита в конце подчеркивает — я забрала у всех взрослых сон. Неужели она до сих не поняла, что уже существуют Дети Шпионов, из-за которых все ее планы с треском и промахом проваливаются?), поэтому Дети Шпи-

онов активно побеждают Читу, при этом оставаясь в полном сознании. А краутотальным камнем и толчком к приключению оказалось дьявольское изобретение Читы «похититель снов» (вот видите, станет женщина умной, и миру будет капле ☺). А взрослых, менее умных людей снятся только кошмары. Банально?

Игровой процесс... Список мини-игр. Алгоритм: привычка мини-игры — мини-игра — привычка мини-игры — мини-игра и т.д. Стая пингвинов — мини-игра — надо открыть багажник снегохода — мини-игра и т.д.

Единственное новшество оказалось в мини-играх. Их количество 12. Пять из них самые обычные — компьютерные. Они, как ни странно, оказались оригинальными и интересными, но вместе с этим — простыми. Скажем, по сюжету Карман и Джуни не могут проехать на снегоходе дальше из-за стаи пингвинов. Открывается мини-игра — спереди рисованный снегоход (вид сверху ☺), перед ним — куча пингвинов, не дающая пройти на другую сторону. Мы со снегохода бросаем на лустыне клетку рыбу — пингвины с ближайших клеток бегут к этой рыбе — самые маленькие пингвины прибегают первыми и там остаются. Если нет маленьких, то прибегают и остаются большие. Таким образом мы очистили себе дорогу и спокойно проехали.

А сейчас я вам опишу новшество. Остальные же мини-игры... Бумажные ребусы, которые находятся в брошюре. Ее я нашел в коробке. Оригинальное решение! Когда надо найти код, нам говорят: «Откройте книгу на странице N и решите ребус (кроссворд). Решив, вы будете знать код». Эти ребусы простые, но интересные. Оценка — девять из десяти, короче.

Как только я увидел коробку, я сперва заметил название. Сразу в душе поселилась надежда в то, что я опять погружусь в атмосферу любимого фильма. И сразу выехала — когда я увидел рисунки Карман и Джуни. Это не они. Карман не выше Джуни ни на килобайт,

ни на пиксель (хотя разница в их возрасте — четыре года). Джуни выглядит не воинственным забиякой, а аккуратно причесанным ироничным скептиком. Голоса их не похожи на голоса — не то что актеров, но вообще детей! Они озвучены одним (!!!) человеком. Варос-льм.

Нет, не скажу, что графика плохая. Она самая простая и подходящая в этом случае — рисованная. События показываются в виде комиксов — картинка с ее описанием (в звуке). Анимация этой картинки схожа с худшей анимацией в формате gif — лишь два кадра ☺.

**НИХО — это скромное
мимикс, а у меня —
нескромное!**

Судя по возрастной категории, к которой разработчики относят эту игру (7–10 лет), в нее мало кто будет играть. Мне в этом возрасте не нравились такой сюжет, надоела рисованная графика, и вообще — я хотел бегать, прыгать и стрелять, а не решать ребусы.

Ради атмосферы фильма в это играть не надо, ибо ее тут нет. Игра до ужаса короткая, проходит за три часа даже семилетней девочкой, только что увидевшей компьютер.

Ради чего это покупать? Ради ребусов и мини-игр? Ну... Да, это немного интересней ребусного журнала, скажем, «Умейка». Но незначительно, поэтому тратить на это даже шесть пиратских гривен не стоит — лучше три «Умейки», а не пару часов. Да.

Кстати, я понял истину детских игр. Любая детская игра занимает на диске не больше 20 Мб. Но их продуют сериями — а всю серию можно уместить на одном диске. Спешим бабло...

Спасибо

В аподавший P.S. — Лере, Сове, Панхану, Стасу и в целом всей 95-й школе! 95-я школа — ты есть (хотя лучше, чтоб тебя не было ☺)!



Кирилл ТАЛЕР

TIME ZERO

Разработчик/издатель: TimeZero
Жанр: тактик/MMORPG/business
Системные требования: Интернет, IE от 6.0,
Macromedia Flash Player версии 7.0.19 и вы-
ше, возможность скачать клиент, разрешение
экрана не менее 1024×768

Продолжение, начало см.: №7 (221)

У статей, которые растекаются по двум и более номерам журнала, есть небольшие, но очень болезненные недостатки. Некоторые геймеры, например, не успевают купить журнал с «первой серией» и вынуждены довольствоваться продолжением, которое изобилует специфическими фразами, употребляемыми только в данной игре, да и вообще рассчитано на того, кто уже в курсе дела.

Само собой, «новичку» становится скучно, ибо в курс дела он не введен. Потому...

Краткое содержание предыдущей серии

Забывость мою в «большом онлайн» надолго я привязывался к всего к пяти различным играм: БК, «Смутным Временам», Destiny Sphere, TimeZero, Ogame. Надолго — это играть около года или более, статить хай-левелом, императором галактики, в худшем случае — авторитетом на форуме. Для среднестатистического пользователя такой расклад, возможно, — перебор. Но игровая направленность профессии + любовь к онлайн-играм, знаете ли, обходятся.

Так вот, с учетом этих пяти + превеликого множества других, начиная от «Арены» и заканчивая «Лигой Героев», могу сказать: TimeZero не просто хорошая, но лучшая во многих отношениях. Нестандартный подход к построению игрового мира, тщательно проработанный баланс, сильнейшая экономическая система, замечательная тактическая составляющая, гибкость системы апдейтов, частые обновления, направленные на постоянное поддержание интереса к игре (но при этом не разрушающие баланс, как это часто бывает в других проектах) и многое другое. Не буду сыпать модными ИМХО, ибо опять же профессия обязывает, чтобы мое мнение было не столько скромным, сколько аргументированным, — но я считаю, что «Почка Отсчета» на данный момент — лучший игровой проект отечественного Рунета, несмотря на то, что сим гордым титулом формально владеет «Бойцовский Клуб».

Вот, собственно, становление этого проекта, а также графическим особенностям игры и была посвящена первая часть. А также зацепился маленький кусочек нобства.

Идем дальше.

Арена изнутри и снаружи

Снаружи Арена красивая — само собой, имеется в виду не онлайн-игра, а сооружение, в котором проходят тренировочные бои. Эдакая киберпанковая поmess древнеримской арены и современного футбольного стадиона. Именно на ней и происходит овладение первичными навыками боя.

Уровень 1. Базовый урон за бой — 40. Лevel — 800 очков. За проигрыш — в зависимости от того, сколько ты выбил из противника. Оружие — столовые ножи, самодельные пистолеты, простые камни. Собственно, обучение первичной тактике. Возможен кровавый бой (с серьезной травмой). Переход на следующий уровень — 800. В медкабинете медсестра Дашка мгновенно (!) восстанавливает жизнь — все для того, чтобы первую и вторую высоту молодой боец одолея в кратчайшие сроки! Три вида боев: обычный, кровавый и за деньги + вкусный десерт: при достижении 600 хр Дашка выдает квест: поймать ручного геккона (это ящерка такая). При выполнении выдается редкий нож, весьма полезный вплоть до 3 уровня, который, как известно, является itemом погоне для любого игрока.

Уровень 2. Базовый урон на бой — 80. Лevel — 4000 очков. Новые виды боев, новое оружие, новая одежка, более ретиво охраняющая хозяина в стычках на Арене, плюс еще один квест при достижении 2500 очков.

Главное. В инфо персонажа становятся видны навыки:

- ✓ холодное оружие (ножи);
 - ✓ легкое оружие (пистолеты, пистолеты полуавтоматического типа);
 - ✓ среднее оружие (винтовки, автоматы);
 - ✓ тяжелое оружие (от ракетниц до пулеметов);
 - ✓ энергетическое оружие (пока только лазерное);
 - ✓ метательное (от ножей и гранат до защитных энергобарьеров);
 - ✓ медицина (излечение с помощью аптечек, величина и продолжительность эффекта от стимуляторов);
 - ✓ минирование (мины, ловушки);
 - ✓ электроника (все, что связано с электроникой, собственно).
- Максимальное умение равно 100. Тот минимум в изменении навыка, который виден невооруженному административным глазами, равняется одной единице. Кроме непосредственной пользы, навыки еще и влияют на возможность активироваться. Например, снайперские винтовки можно взять в руки, имея минимум 20 единиц умения в среднем оружии.

Интересненько, но пока вроде бы ничего нового. Все это уже где-то да было.

Начнем с малого, хотя бы с той же Арены: на ней появились такие виды боя/спорта, как *дезатпч*: монстры со всех сторон, куча бонусов aka Crimsonland в режиме survival и лазербол, командная игра.

Пока я тут расписался, рубеж в 4000 очков преодолел, и в системном окошке появляется: «Поздравляем с получением уровня 3».

От себя добавлю: ага, поздравляю — вы попали!



Школа жизни

Третий уровень — это как выпуск из школы. И заодно выпуск из стандарта онлайн-игр, в которых персонаж помещен в тепличные условия: получал ап — заработал деньги, получил левел — заработал много денег. Да, чисто рыцарское времяпрепровождение: рыцари, они своих полей не пахали и мечи не ковали — видимо, поэтому времени для благородства и подвигов у них хватало.

В TimeZero ты не получишь ни одной, так сказать, халявной копейки. Попрошайничество в счет не идет. И за левелы и алпы ничего, кроме поздравления от администрации, не будет. Все нужно зарабатывать собственным трудом.

Кстати, если еще на Арене ты заметишь бойцов 1–2 уровня, экипированных гораздо лучше, чем ты, не удивляйся. Мультиводство в TimeZero не то чтобы процветало — оно разрешено официально! Единственное, что нельзя, это играть с одного компьютера двумя персонажами одновременно. Программно нельзя.

Итак, мы делаем первый шаг — и выходим на живописные, но смертельно опасные равнины TimeZero...

За купол!

Не удивляйся, если, сделав первый же шаг за пределы купола, ты вдруг увидишь себя на поле боя. Это так называемые заслоны из монстров. Чем меньше уровень, тем больше шанс, что тебя «зацепит» один из заслонов...

Пришла, видимо, пора поговорить о тех, кто тебя сейчас будет убивать с особым цинизмом.

Монстры! Пока что об основных.

Самый распространенный и массовый вид монстров — крысы-мутанты. Очень милые зверушки, немного подросшие вследствие ядерного конфликта и решившие, что люди теперь входят в их район. Именно они и будут твоими основными врагами на младших уровнях.

Там же (на ранних уровнях) вы познакомитесь с бичом всех лоу-лвелев — мерками лужидыми совершенно неразумной протоплазмы. *Ведьмы ступен!* Никакое ударное оружие на него не действует, только ожогово-энергетическое. Передвигаются они, в отличие от млекопитающих, медленно и нутажно.

Третий распространенный монстр, самый человекоподобный из всех — четырехрукая, двуногая, дикая пародия на homo sapiens. *Стуч!* Редкая разновидность монстров, которые атакуют на расстоянии. Во многих парламентах оружие стучей назвали бы плюрализмом, потому что эти зюзикины дети в придачу к стандартным ударам руками еще и плюются, причем с серьезным уномом.

Из более-менее распространенных тварюк могу выделить эжиков — летунов, мутировавших из стрекоз и девочек-аниме в нечто чудное и злобное; холодное оружие на эжиков не действует, только лишь пуги способны привести бойца к осознанию знаковой фразы: «Летает! И будет летать! Но любить — никогда!»

Дело в том, что явкии, добываясь до бойца, с большой вероятностью могут начать откладываться в него... яйда. Привет, биологическое заражение! Придетесь потом, в прямом смысле этого слова, рожать явкинов. Правда, только в бою...

Арахиды. Относительно новые, но совершенно гадкокапастные паучары! В начале боя они спят в коконах, зато выплываясь, имеют просто-таки сумасшедшую скорость, а потом... имеют бойца. Атакуют они также на расстоянии, но не уномом, а парализмом. И когда персонаж уже практически обезбеден, добивают его лапками, жвалами и прочими атрибутами паучей жизни.

Итак, ты убит...

Пусть меня научат!

И очулся в Портале. В месте, которое надолго станет твоим домом.

Порталы — это то средство передвижения из ушедшей эпохи, которое позволяет мгновенно перемещаться в пространстве. И любой погибший персонаж, независимо от клановой принадлежности и величины уровня, приходит в себя в ближайшем Портале.

Так вот, юный пионер постыдного мира, бой биваю двух категорий/стилей/разновидностей. Бой на открытой локации и бой в шахте. Они очень разнятся по тактике ведения схватки, будь она с монстрами или с собратями по ветке развития (в смысле, с «хомо постнуклеарам»).)

И — внимание! — главное: только в процессе боя можно найти ресурсы — первичную, так сказать, экономическую единицу любого мира (деньги придумаю позже, чесслово!).

Как добывать ресурсы, с профессией или без оной? Конечно же, с профессией! Два базовых «добытчика», два, так сказать, столпа экономического процветания — это:

— **Старатель** (шахтер, копатель — сленг TZ) — наиболее массовая, востребованная и... безащитная профессия в «Точке Отсчета». Но если у тебя нет могущественных покровителей в игре, начинать придется именно с нее. Почему массовая? Да потому что овладеть самостоятельно другой профессией (в одиночку) на 3–6 уровне фактически нереально. Во-вторых, старатели — одна из самых выгодных проф в последнее время. Любители RPG и нелюбители маленьких рюкзачков а-ля «фанатка Мумий-Троля» поймут, о чем я: вместимость рюкзака шахтера увеличена на 30%. А еще (и в-третьих) шахтер, находясь в шахте, может воспользоваться уникальной командой — *//battle* (в строке чата). Если в шахте на тебя не нападают монстры-ресурсоносники, ты сам можешь на них напасть с помощью подобной команды.

А безащитность — давайте поговорим об этом в следующей серии...

— **Сталкер** (сталк, ходок — сленг TZ) — проф для более старших уровней. Та же команда *//battle* исполняется стаками на открытых локациях. Любители RPG и нелюбители рюкзаков а-ля «медвежонок на зубнойной спинке» меня не поймут, но рюкзаки сталка урезан на 50%, зато ресурсы, встречающиеся на открытых локациях, очень легковесны, а передвижение «по воздуху» быстрее. Почему так сложно на младших уровнях стать обладателем профессии с таким романтичным названием «сталкер»? На открытых локациях нападающие монстры зачастую гораздо сильнее, нежели в шахтах, да и больше их, гораздо больше, чем в отдельной штольне. И единственное средство против орд монстров — дальнобойное оружие, вроде среднего снайперского или тяжелого. Но такие плюшны, особенно те, что не «для пуги», а «для победы», доступны уровням эдак с седьмого.

И две другие распространенные профессии:

— **Нашник** (найм — тот же сленг). Самая боевая профессия. Если, описывая предыдущие профы, я молчал о бонусах на владение оружием, то данная специальность просто умалит, чтобы о ней рассказал именно в свете бонусов. А они велики, надо сказать: +25 единиц среднее оружие и +25 тяжелое против +25 на среднем у стака и по четвертку на легкое и холодное у старателя. Но именно среднее и тяжелое решают исход сражения «человек против человека» — PvR, если по-научному.

Места в статье, увы, не хватает трагический. Поэтому максимум, который я могу сюда затолкать прикамдом, — это **корсар**. О, да, как и во многих играх с непрерывным сталкиванием лбами Света и Тьмы, здесь разрешено Зло!

Чем занимается корсар? Грабит старателей, сталкеров, зачастую насмешков и прочих специалистов, профессии, которых я не успел обозреть. Более того, корсары обладают уникальной возможностью обходить монстров, так как основная их добыча — это люди. Увы, все те печальные слова, которые приходится из долов корсаров, я не могу тут напечатать, тем более что в мире TZ есть гораздо более отталкивающие человеческие формации, нежели корсары.

Середина конца — конец середины

Всередина, даже окончание таки не сможет полностью пролить свет, ясность и очередей радиоактивный отход на весь многогранный мир TZ. Посему же, что поместится, будет в следующем выпуске, а остальное запланирую на спецвыпуск. Надеюсь, вы уже поняли, о каком жанре в нем будет идти речь? (Далее следует хитромордый смайл.)

P.S. а далее следует окончание! Промежуточное, в смысле...

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ВСЯКАЯ ВСЯЧИНА

ИГРА В ЯЩИК

Две недели, прошедшие с нашей последней встречи, оказались жутко насыщенными всевозможными событиями, как приятными, так и не очень. Начнем с приятного. Как и планировалось, я, Ягуар aka Кемпер, Sonechko и Наталичек съездили в Закарпатье с целью покататься на лыжах и сноубордах. Вышло весьма весело, но вдаваться в подробности я не стану — кому интересно, просто читайте иллюстрированный отчет в моем ЖЖ: <http://www.mikportal.org/forum/journal.php?user=3&comm=14703>. Пусть на лыжах ездить я толком так и не научился, но понравилось. Следующей зимой обязательно поедуем снова, причем, скорее всего, на Новый Год. Куда? В Красно. Там и цены меньше, чем в Славском, и народу не так много, и вообще понравилось.

Кроме этого я 30 января побывал на ICTV в передаче «Линия конфликта». Обсудили на тему вреда компьютерных игр. Увы, показал себя не с самой лучшей стороны, программу хорошо срежиссировали, и спорить было весьма сложно. А уж когда ее порежут и смонтируют, вообще не знаю, что выйдет. Ответ — <http://www.mikportal.org/forum/journal.php?user=3&comm=14711>. Кстати, эфир будет в конце февраля или в начале марта, так что следите за новостями в моем ЖЖ, обязательно скажу, когда меня смотреть.

Только вернулся из поездки, а меня опять озадачили: пойти на УТ-1, в ток-шоу «Пять из семи». Ну, пошел. В этот раз — прямой эфир, никакого монтажа, голова не была забита поездкой и уходящим поездом, в общем, выступил на четверочку. Правда, чувствовал себя не очень, ибо во вторник ухитрился заболеть. Болеа серьезно и со вкусом, но в субботу пришлось устроить перерыв, дабы пойти на третье собрание Киевского филиала Международной Ассоциации Разработчиков Компьютерных Игр (IGDA). Если вы имете или хотите иметь отношение к разработке игр, велком на официальный сайт Ассоциации — <http://www.igda-ukraine.org/kyiv/index.php>. Пошел, как выяснилось, не зря. Вместе с Glukh'om и Тахером мы помогли избрать президентом Ассоциации Юрия Ломуха aka Рэсеч (Crazy House Games), ну а меня избрали в правление.

Все подробности об этом, и многом другом — как обычно, в моем ЖЖ.

В общем, две недели пролетели в делах, заботах и болезнях. Вот только сегодня добрался до работы — выздоровел не до конца, но номер сдавать нужно. Ага, стахановец, честное слово.

Ну ладно, хватит о себе, любимом, пора и работой заняться. Сейчас, только таблеточку приму, и вперед...

АПРЕКА

У так, кто первым появился мне под руку? Ага, камрад Mad Shizik! Ну, репал!

До сих пор не решился тебе написать (даже не знаю, почему), хотя читаю МИК конкретно с 24-25 номера за майхотый 2001 год —). Сразу скажу, что у меня не спит... хм, цель «засветиться» на страничке любимого журнала (хотя нет, спит — УМОЛЯЮ, НАПЕЧАТАЙ МОЕ ПИСЬМО!!!) — просто хочу, чтобы ты хотя б прочел все, что я тут накалякал —).

Ну, раз не стоит цель — значит, публиковать и не будем ☺. И читать не станем!

Все то время, что я читаю МИК, я наблюдаю все его (читай, ваши) перемены, делал для себя определенные выводы и могу сказать главное — все, что вы делаете, идет журналу только на пользу! Конечно, всегда найдутся недовольные, но ведь всем не угодишь...

Это да. Всем угодить тяжело. Да и не нужно, если честно.

Кстати, одной из причин, заставившей меня черкнуть тебе письмо, Doc, стал «Автоответчик» в №6, а конкретно — пись-

ма камрада shef-rastrell'a (1) и анонима (2) (дал же Бог фамилию —). Выражаю свое ИМХО:

1. Цитата: «...Да, это хорошо, когда в статье есть лирические отступления и юмор... Но в 45-й раз читать про вышибание дверей кабинета очередным неожиданным предметом вроде секретарши — это уже задалбало!...»

Что-то не припомню, чтоб в последних номерах где-то велась речь про вышибание этих самых дверей (или я ошибаюсь?). ИМХО, лирика рулит!!! Талер форев —)!!!

Хе-хе, это, кстати, отличный пример того, как штампы из статьи перекочевывают в письма. Да, было время, когда редкая статья кадета обходилась без вышибания двери и кражи резиновой секретарши ☺, зато теперь редкое письмо обходится без упоминания о данном феномене. И кто, скажите, повторяется?

Насчет этой программы передач... Я чуть со стула не упал (нет, правда!). Какая нафиг программа ТЕЛЕпередач?? При чем тут ящик? Это вам же, «Московский комсомолец», блин, какой-нибудь??? (Хотя аббревиатуры сложные =).

Да, с программой это пять, но и она бы не понравилась — нашлись бы люди, обвиняющие нас в том, что в программе... нет их любимых фильмов ☺.

2. Про переход на «рвану мову»: как по мне, так это отвергает часть читателей... Пусть автор сам решает на каком языке писать статьи (лишь бы понято было —)

Полностью поддерживаю. Главное, чтобы комсомолник сидел. Мне до сих пор не понятно, почему многие недовольны качеством печати. Люди!!! Вы видели первые номера МИК'а?? Вот где ужас —)!!!

Насчет оценок игр в статьях — это есть во всех игровых журналах, а у МИК'а нет, и этим он УНИКАЛЕН!!! Нефиг равняться на остальных — пусть остальные равняются на МИК!!!

Ну, уникальня мы не этим, а... (додумать и вставить подходящее слово самим).

Теперь про спецаппетит: один-единственный минус — объема чертотфики МАЛО!!!

А так, вроде, все путем =).

Будем стараться исправлять.

И еще: поминиш. Дос, ты конкурс проводил на лит. перлы авторов МИК'а? Приколно было — мож повторить? А то я уже порядком замечал такие строчки, что хоть стой, хоть падай =).

Не, я еще после прошлого в себя не пришел ☺.

И еще: Glukh, халвачик, почему так редко пишешь =)???))

Переборчивый он очень...

P.S. Кстати, я заметил, что в последнее время ты уже не закрываешь цензурой названия других журналов =)...

Это не фишка, это реальный прокол. Пару раз ухитрился в папку ложить черновой вариант статьи ☺.

Следно, следующую идет камрад Enzo Matrix (em-elf@mail.ru).

Здравствуй, Кертис ван... В общем, здравствуй. Том! (Доком называть не буду — с недавних пор у меня только один доктор — doctor-lusy.livejournal.com.)

Ну, каждому свое. У Лукьяненко мне нравятся книги (старые, в основном) и очень не нравится его любовь разглагольствовать о внутренних делах Украины. Впрочем, это общая болезнь множества россиян.

Интернет ко мне так и не пришел, хотя хотят, хотят... Поэтому сижу дома в кресле-качалке и пишу письмо. Вот так просто: качаюсь и пишу, а как только закончу — понесу в клуб, отправлять.

Да, тяжело тебе...

Не писал я тебе с тех самых пор, как выискал 125 штат и получил диск «Тамплиеров» из ящика твоего стола. С тех пор много воды утекло — MP3-плеер, выигранный по подписке, я потерял; светящуюся фенечку на кулер проща — поломал, а «Тамплиеров» — прошел и подарил (не помню, кому).

Ну, главное, что ты все это получишь, а то некоторые не верят, говорят — зажимаем мы призы ☺.

В общем, как видишь — жизнь у меня не ахти. Но сейчас не об этом, а о МИКе, поэтому от лирической части перехожу к информативной.

Первое, о чем, а точнее, о ком я буду немного говорить, это агенты ДЗВР в лице Димы, Васи, Леша и Вадима (секретная информация, только для внутреннего пользования). Тут хотелось бы вспомнить классика... Хотелось бы вспомнить, да не вспомню. В общем... Друзья мои! Как хорошо, что вы так близки к простому народу: вон спешу по вент. системам вроде у себя «Арию» послушиваешь, все коллективно мы уже упоминающий Ливис читаешь (по крайней мере, «Ливию крез», «Дозоры» и «Лабиринт Отражений»), так точно. Кстати, как «Черновик», если читали?).

«Черновик» читал, ИМХО, черновик и есть ☺.

В общем, чувствую себя не таким и далеким от специалистов, особенно побывав в Департаменте, что по ул. Качалова, 6. Чувствовал бы еще ближе, да вот незадача — отправил я к вам в редакцию пару статей, да не напечатали. Но это еще полбеды — как сильно я ни просил, мне не написали, что в них не так.

Да, бывает. За почту у нас Ягур отвечает — пиши ему на games@mycomp.com.ua, шпроем, если это давно было, то выяснять не у кого. Меньше-то ушел...

И даже «Вашей статье редки тропы и нет ни единого оксюморона» (твои, между прочим, слова) мне бы хватило, чтобы знать, в каком направлении развиваться. Но, увы... Где справедливость? В следующий раз лично тебе буду писать! (Страшно?) ОФФТОП! А если я пытался писать в «Реальность фантастики»... На info@rfe.com.ua. Ни ответа, ни привета. Не будь тебе сложно, скажи, куда надо писать начинающему фантасту (отговариваться не надо: редакция РФ с МИКом в одном здании и примерно в 150 км от меня ☺).

Так на этот мейл и нужно. А чего не отвечаешь? У них там столько материалов, что еще год читать будешь ☺.

Второй темой, по которой хотелось бы поговорить, это МИК и околоМИКовые проблемы. Тут у меня все по полочкам:

1. Работайте, как считаете нужным. У вас все получается, как нельзя лучше. Хотите делать журнал без диска — делайте. Ведь МИК, ИМХО, лучший ЖУРНАЛ по КИ (ну, лень мне писать «компьютерные игры», что поддается?).

Так и работайте. Но ищем пути изменения...

2. Статьи и их качество. Читая МИК с конца 2001. И все время — от корки до корки. Как по мне, так качество на уровне. МИК просто меняется, но не становится хуже. Лучшие статьи, естественно, принадлежат агентам, но и среди кадров не мало хороших писцов.

ЛИРИКА/ИМХО: Я считаю, что все-таки ранние деревья были выше — иначе, почему почти все мои друзья сейчас играют в «Крымзон», «Элму» или «ВарКрафт3»? (Знаешь про такие шедевры?) И дело не в том, что вы узнали гейм-индустрию изнутри, а в том, что она (сужу, не видел ее ее истинного лица) сама изменилась за последнее время. Такой себе апокалипсис. Упадок же. Но ничего, вскоре придет мессия и возродит ее из пепла. Наверное...

Или мы сами изменились.

3. Спецвыпуск. Ну, что я могу сказать? Просто... нет, не так. ПРОСТО ОТЛИЧНО. Вы с Глюком молодцы, памятки вам надо при жизни поставить. Не забывайте только.

Не, забываешь не будем. Будем новый делать ☺.

2+3. Тема, касающаяся двух предыдущих. Ты (да и Глюк, собственно) стали меньше писать. Обещали про «Остров сокровищ» написать, да про «Восточный фронт», а сделали спецвыпуск... Впрочем, когда понимаешь, сколько вам за него заплатили (или заплатят), это становится на свои места...

Дело не в деньгах, дело в объеме. Очень много времени на него ушло, куда там еще играть во что-то?

НЕ В ТЕМУ: Помнится мне, ты в свое время кичился Лайв/Джорналом? Так вот, у меня он тоже есть: em-ell.livejournal.com.

Кстати, не собираешься с порталовского переходить на сервер LiveJournal, прокачать уровень, так сказать? И еще: моемо же можно в журнале напечатать (если, конечно, письмо попадет на МИКовские странички) — помнишь, поднималась такая тема в «Автоответчике»?

Переходить не планирую, мне и на Портале хорошо, хотя если он будет и дальше так работать, как сейчас, то задумаюсь...

4. Этот «субъект» ты слегка запрянул в прошлом «Автоответчике». Игроград в сентябре? УРА!!! Ждите, я приеду ☺. А чем это обусловлено, не скажешь?

Просто весной и так много мероприятий, а осенью ничего нет. Да и разработчикм многим осенью удобней.

На этой непонятной ноте вынужден закончить свое письмо и поставить маленький столбик: «У автора письма кончилась фантазия».

БУДЬТЕ!

Будьмо!

Ну вот, а тут и очередное письмо от упомянутого камрада Анонима подоспело:

Здорово, Кертис, это снова я, Аноним, хочу дать пару советов.

Советы — это хорошо. Я, рожденный в Стране Советов, их люблю.

Вы должны создать хотя бы ощущение того, что вам на МИК не наплевать, и вы из кожи вон лезете, чтобы его постоянно улучшать и совершенствовать.

Может быть, я ошибаюсь, но созданием ощущения работы занимается обычно правительство. Сдвигон нет, а ощущение есть. У нас другой путь: работать, а не изображать бурную деятельность. Это сложнее, но эффективнее.

Я уверен, что перед отправкой в печать остаются лишние странички, почему бы не увеличить объем до 36 стр., ввести карты продаж, создать список отчетных проектов (как в «Игромании», но наш игропром уже достаточно повзрослел, чтобы солидно выглядеть отдельно), ввести рубрику «МИК рекомендует», награду «МИК's choice» или хотя бы «выбор редакции», можете ввести рубрику «забавные моменты из игр», ведь у вас нет подписей к скриншотам, а встречаются очень даже редкие и забавные.

Что я хочу сказать, лишних страниц у нас не остается. Это точно. Иначе бы вы видели пустые листы с надписью — ЗДЕСЬ МОГЛА БЫТЬ ВАША СТАТЬЯ! А увеличит объем до 36-ти страниц невозможно физически. Минимальное увеличение — в полтора раза, а это уже перебор, тут точно придется всяким бесполезным страницам занимать.

САМЕРЛАУ ведь и увеличивает свой объем, и этим дает перспективу читателю верить в «светлое будущее».

(Поскольку название журнала указано в качестве положительного примера, убирать его не стану ☺).

Мы считаем, что при еженедельном выходе наш объем оптималь.

Вы часто говорите — не сравнивайте нас с другими изданиями, но часто нельзя от конкурентов спрятаться, у вас одна аудитория и вы должны убедить, что вы лучшие.

Мы вообще не считаем, что существует лучшее издание. У каждого своя ниша, своя целевая аудитория, именно для нее и нужно работать.

Ваш журнал должен использовать опыт других, ведь редакция «Игромании» помещена на совершенствовании журнала и, как следствие, тираж, с которым вы горько сравнивать.

У нас другая страна, другой рынок, другие реалии, и мы не глянем. Как это ни странно. Поэтому мы идем своим путем, зато никому не завидуем и не испытываем комплекса неполноценности перед братьями старшими и братьями нашими меньшими ☺.

Вот, собственно, на этой ноте и я хочу закончить очередную «Автоответчик». И не забывайте — емейл указан сверху ☺.

[illegible][illegible][illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№08 (222). 20.02.2006.

Тираж: 12 300. Цена договорная.

Рег. свидетельство серия KB № 4052

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.

Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@k-info.ru

info@mycomp.com.ua

© «Мой компьютер», 1998-2006

Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6

Издатель: Михаил Литвинов.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информационного отдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Дмитрий Лысенко.
Секретарь ДЗР: Алексей Смирнов.

Спец. вентиляционных систем: Валерий Никольский

Художественный редактор: Федор Сергеев.

Литературные редакторы: Анна Китаева,

Данил Перцов.

Корректор: Полина Акулова.

Верстка: Дмитрий Василенко.

Художник: Андрей Шмаркатюк.

Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк

Реклама: Олег Федоров,
Владимир Мухоморов, Константин...

Валентина Маркеловна Кривченко.

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

Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можжев.

Отдел полиграфий: Игорь Ильченко.

Сбыт: Елена Семенова, Оксана Кивотка.

Экспедирование: Михал Ковальчук.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
800-775-7345 (44) 464-7331

Фотовывод: ООО «IV-ПРИНТ», тел.: (044) 464-7321
 Адрес: Киев, ул. М. Коцюбинского, 10-а, 2-й этаж, к. 10
 E-mail: ivprint@ukr.net www.ivprint.com.ua

Печать: друкарня ГМ "Мандарин"
 ТОВ "Видавничий дім "Букрек" / Надруковано зб.

ІзОВ. Видавнича група «Експрес», (Львівська обл.,
Яворівський р-н, с. Рівне, Рівненська вол. (Стеблони 5))

тел. (0322) 97-4768

323. № 1717

[illegible]

.....

Уважаемые подписчики!

Благодарим всех за ваш выбор-2006!

80 систем 2.0
PS-108
PS-234
PS-231

10 – DVD-проигрывателей:

HD – 1070
HD – 1071
HD – 1221
HD – 1225
HD – 1226

Поддерживает форматы записи:
MP3+4/DVX/DVD-Video/HDCP/
DVD-Audio/DVDR/DVSR/CD/CD-R/
W/MP3/Kodak/Picture
CD/MRQD/MP3
Обеспечивает программное обеспечение.
Оригинальный дизайн, тонкий корпус,
подсветка CD-дека



40 наушников
с микрофоном
и регулятором
громкости
GD-750 MV



Спонсор компании SVEN

SVEN®
www.sven.ua



**МОИ
КОМПЬЮТЕР**

Не забудьте!
Вас ждет большой розыгрыш призов,
который состоится на
Четвертом
Международном
Фестивале
Компьютерных Игр –
Игрограде.



48 систем 2.1
SW-220
SW-257
GZ-201



6 систем 5.1
HT-600
HT-610
HT-750



Гарантия качества продукции Kinyo

Kinyo =

Качество снаружи +

Качество внутри +

Качество звука



KINYO

Чтобы принять в нем участие, необходимо
прислать копию подписной квитанции по адресу:
03126, а/я 570/8
с пометкой на конверте «выбор-2006».
К розыгрышу допускаются только
бумажные копии квитанций с подпиской
на полгода и более.
Электронные письма в розыгрыше не участвуют.
Последний срок приема квитанций
28 февраля 2006 г. по почтовому штемпелю.

Потужність, що тобі потрібна. Технологія, варта довіри



artline X²

Зроби крок
до вдосконалення роботи своїх співробітників.

Зупини свій вибір на ПК artline® X²,
що втілює потенціал двоядерного процесору

Intel® Pentium® D

599
3175 грн*

Intel® Pentium® D 820
512mb DDR2 ram (dual)
Int. Intel GMA950 128mb
80gb SATA II 7200 HDD
8 channel HD Audio
DVD/CD-RW Combo drive
Gigabit LAN, FireWire
microATX 300w case

Продукцію сертифіковано у системі УкрСЕПРО. Виробництво відповідає вимогам ISO9000

* Акційна ціна. Кількість продукції, що приймає участь в акції обмежена.

Монітор зображено для наочності. До вказаної ціни входить виключно вартість системного блоку.

TechnoPark www.technopark.ua

(044) 594 15 15



Intel, Pentium, логотип Intel Inside є товарними знаками або зареєстрованими торговими знаками Intel Corp. в США та інших країнах.