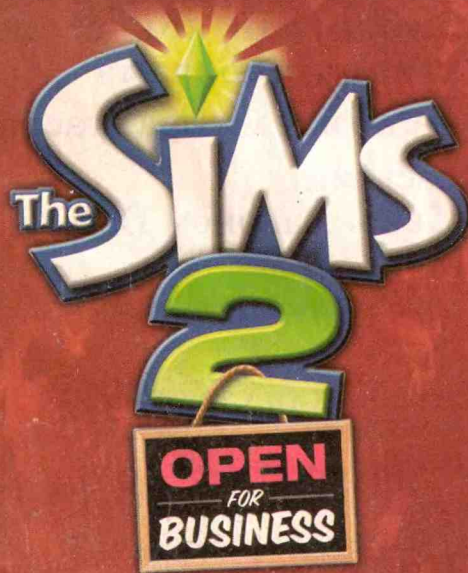


стр.24

Кибертворец
большого Киева



стр.12

стр.10

ЖЕСТЬ

стр.16

NEURO



13-16 квітня
2006 року



ВПЕРШЕ НА ТЕРИТОРІЇ ЕКС-СРСР
ЛІТЕРАТУРНА ПОДІЯ ЄВРОПЕЙСЬКОГО ЗНАЧЕННЯ
28-й Європейський Фантастичний Конвент
єврокон

ЗА ПІДТРИМКИ:
Української Асоціації видавців та книгорозповсюджувачів,
Руслани Лижичко

У програмі:

- Київський книжковий ярмарок
- Виставка фантастичного живопису
- Фантастичні кінопокази нон-стоп
- Незвичайна музична програма

Зустрічі з найбільш відомими письменниками-фантастами:

Гаррі Гаррісоном, Анджеем Сапковським,
Мариною та Сергієм Дяченками, Генрі Лайоном Олді,
Олегом Дівовим та багатьма іншими

Поглибиці на сайті www.eurocon.kiev.ua

м. Київ, вул. Фізкультури, 1, ст. м. «Республіканський стадіон»
Експоцентр «Спортивний»

ВХІД ВІЛЬНИЙ!

організатори:

ВД "Мію комп'ютер", журнал "Реальність фантастики", виставкова компанія "Месвін"

ПАРТНЕР **XEROX**

Офіційний
страхувальник



Генеральний
інформаційний
партнер



Інформаційні
партнери



Перший молодіжний партнер



ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецька
- ✓ угол Коцюбинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жилинская, 87/30

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.

Стоимость издания: 1 месяц — 8.88 грн, 3 месяца — 26.39 грн, 6 месяцев — 52.18 грн.

☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой:

www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

ВНИМАНИЕ!!!

НАШИ КОНКУРСЫ

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

Список статей

Снова весна! Стр 7

Yaroslavos

Maelstrom, стр. 8-9

Александр GLUKK

«Жесть», стр. 10-11

Pantera sls

The SiMs 2: Open for Business, стр. 12-14

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul

Urban Extreme, стр. 15

Алексей ТУР aka leprecon

Neuro, стр. 16-18

Вирджин КЕМПЕР

Гигабайт открывает сезон, стр. 19

Pantera sls

«Барби и Магический Пегас», стр. 20-21

Vassalog

The Rage, стр. 22-23

Кирилл ТАЛЕР

Кибертворец большого Киева, стр. 24-26

Leon KILLER

Jungle Strike, стр. 28-29

КОД

67

68

69

70

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.

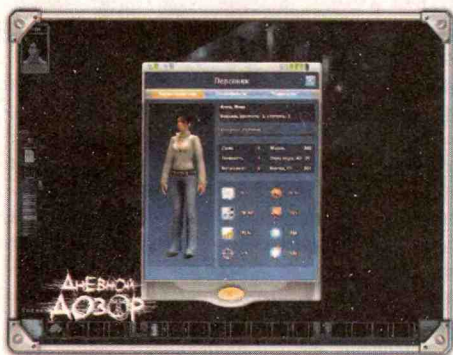
Шутки в сторону! «Дневной Дозор»

Как, наверное, уже догадалось большинство читателей, превью «Сумеречный Дозор Racing» было всего лишь завуалированным поздравлением с международным Днем Дурака.

Не было, нет и не будет, вероятно, у Nival подобного проекта — хотя кто знает...

А вот «Дневной Дозор» — это, как говорится, самая что ни на есть кристально чистая правда, и Nival к новоанонсированному проекту очень даже причем.

Приступаем к официозу: Компания Nival Interactive, студия Targem Studio (принадлежащая компании Nival) и издательство «Новый Диск» анонсируют совместный проект «Дневной Дозор».



На улицах современной Москвы, стирая границу между Светом и Тьмой, происходят невидимые, но страшные поединки — отголоски той войны, что ведут Великие Маги. «Дневной Дозор» — это новая история вечного противостояния, которая разворачивается как на привычных московских улочках, так и в других знаковых для Иных местах. В этой главе виртуальной



саги о Дозорах игрок выступит на стороне Темных сил от лица героини игры Анны.

Помните Анну, которая была напарницей Стаса в первой части игры? Вот она и выйдет во второй части на сцену в качестве примы. Да и в целом играть на этот раз придется за темных (сбудется мечта Glukk'а!).

«Экс-машинисты» из Targem обещают усложнить игру, т.е., вывести ее из казуальных подгузников во взрослый мир тактико-RPG. Прежде всего, появится возможность менять характеристики героев по своему усмотрению. Как ни странно, но данные изменения будут привязаны к... внешнему об-

лику: прическа, одежда и т.д.. Сделал, значит, Аньку красноглазой — получил бонус к магии разрушения...

Далее — выбор команды на миссию опять же по собственному усмотрению. Не всегда, но достаточно часто. Заклинания усложняются за счет командных комбо-спеллов, видимо, очень мощных. Усилится также и мощь главной героини (видимо, для сохранения баланса и враги, то бишь светлые, станут позадорнее). Действие выплеснется за пределы Москвы и накроет мощной тактической волной Вашингтон и Париж.

Релиз запланирован на III квартал 2006 года. На территории СНГ игру издает «Новый Диск».

Будем надеяться на лучшее.

IC и «Руссобит» ставят на вид

А пока «Новый Диск» анонсирует «Дневной Дозор» и заминает скандал с LRC, две других российских публишерских конторы потихоньку издают новые продукты.

IC.

Наконец-то отправлен в печать локализованный **The Movies** — долгожданная игра от **Lionhead**, повествующая о нелегком пути в киноиндустрии, начиная от захудалого романтика, отравленного «американской мечтой» и имеющего на хозяйстве захудалый сарай и пару киноплёнок, и заканчивая человеком, эту самую мечту воплотившим, — обладателем собственной «фабрики грез, слез и мыла», получающего многомиллионные прибыли.

Также в печати игра **«Истории пикирующего бомбардировщика»**, представляющая собой дополнение к «летной серии» **«Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения»**, **«Асы в Небе»** и **«Перл-Харбор»**, которая даст возможность полетать на самом известном советском пикирующем бомбардировщике **Пе-2** и тяжелом истребителе **Пе-3**.

Следующая «печать» — **«Спецназ. Штурмовая бригада 1212»**, экшен, повествующий о борьбе бойцов спецназа с террористами Юго-Восточной Азии.

И заканчивает список **GODS: Lands of Infinity**, локализованная под именем **«Боги: Дорога в бесконечность»**, RPG с пошаговыми боями. Не слишком ожидаемая — и, думается, выход ее в «эпоху» TES IV может и вовсе пройти незамеченным.

«Руссобит-М».

«Лучшие из лучших. Бильярд 2006».

Продолжение серии, которое позволит, как утверждают издатели, и полностью неумехе одолеть чемпиона мира, если как следует погрузиться в игру. Вкусности: 11 видов различных бильярдных игрищ, 2 режима игры — аркадный и симулятор, 27 столов, мультиплеер через «локалку» и Инет.

Остротелный гоночный симулятор **«Спецотряд «Кобра 11»**, созданный по мотивам популярного телесериала. Погони, схватки с бандитами и высокие скорости, которые, как известно, любит не только русский, но и сотрудник криминального отдела.

Не іде?! Не вистачає?! Замало?!

Тобі потрібна... МОДЕРНІЗАЦІЯ!

-Наша Р
спеціалізація! Прогаміт
457-5720 453-0258
вул. Виборзька 41
пн.-пт. 10-14/15-19, сб. 11-15
Більш ніж 5 років на ринку!

Принем шкурок от населения

После нашумевшего скандала с **Lada Racing Club**, когда покупатели вместо широко разрекламированной «гонки» нового поколения получили невразумительную аркаду с огромным количеством багов, «Новый Диск» «признал» несостоятельность игры следующей хелп-формулировкой:

Уважаемые покупатели игры www.ag.ru/games/lada_racing_club. Если вас не удовлетворяет качество купленной игры LRC и у вас нет желания дожидаться выхода патчей, исправляющих ошибки, мы готовы, независимо от того, где вы приобрели игру, поменять ее на любой другой продукт компании «Новый Диск». Для этого вам необходимо прийти с полным комплектом игры и кассовым чеком по адресу г. Москва, Фрунзенская наб., д. 30, стр. 2, 2-й этаж (ТЦ «Рамстор на Фрунзенской», магазин «ХумЗона») и обратиться к сотрудникам магазина. Схема проезда: www.nd.ru/contacts/ramstor/#address. Время работы: с 11 до 19 часов, ежедневно, без выходных.

Условия обмена:

1. Для обмена необходимо сдать кассовый чек и полный комплект игры, включая регистрационную карточку.

2. Одна игра LRC обменивается на один любой продукт в джевел-упаковке независимо от его цены, количества дисков или вида носителя. Со списком продуктов компании «Новый Диск», которые вы можете выбрать для обмена, можно ознакомиться здесь: www.nd.ru/prod.asp?razd=kat.

3. Срок обмена — до 30 апреля 2006 года. Обращаем ваше внимание, что в рамках данной акции мы не возвращаем деньги, не компенсируем разницу в цене, если она возникнет, и не требуем доплаты, если выбранный вами диск дороже, чем купленная LRC. Мы лишь осуществляем обмен одного продукта на другой.

Если признать, что Москва — это не 90% всей России, а всего лишь столица, можно грустно констатировать: большинство потребителей окажется не в состоянии обменять диск с опостылевшей «Ладой» и, вероятно, будет использовать его как подставку для чая.

Хотя, с другой стороны, прецедент создан — на моей памяти это первый случай, когда однозначно некачественный товар предлагают обменять. Правда, пока что данный обмен — «личная» инициатива «Нового Диска», пытающегося сохранить лицо перед возмущенной ответственностью. До американской же аудитории, имеющей возможность свободно сдать в магазин непонравившуюся игру, нам еще далеко.

Go West. 378-я серия

Шведы тем временем тихо мстят русским за Полтаву, сублимируясь в компьютерных играх. Студия **Massive Entertainment**, базирующаяся, как вы уже, наверное, догадались, в Швеции, пока еще неофициально, но вполне уверенно озвучила свой новый проект — **World in Conflict**.

Конфликт происходит в альтернативной реальности — СССР не развалился после августовского путча, а смог найти в себе силы вернуть былое величие (интересно, за счет чего, если на момент перестройки экономика Союза уже была неизлечимо больна), а вместе с величием, соответственно, и амбиции.

Следующим шагом буржуафобов стало широкомасштабное нападение на Соединенные Штаты Америки.

Основной упор в игре делается на мультиплеер: например, схватка 8 на 8, в которой каждый игрок выполняет строго определенную функцию. Где-то мы это уже видели, не в SC ли? Но CS-то не RTS! Поэтому можно смело сказать: таки да, уже интересно. Из RTS же в игру придет новомодная фишка — полностью разрушаемый ландшафт, который будет существенно влиять на тактику обеих сторон. Официальный анонс ожидается со дня на день, тогда же и станет известно время официального релиза, которое озвучит **Vivendi Universal Games**.

Одна голова — плохо!

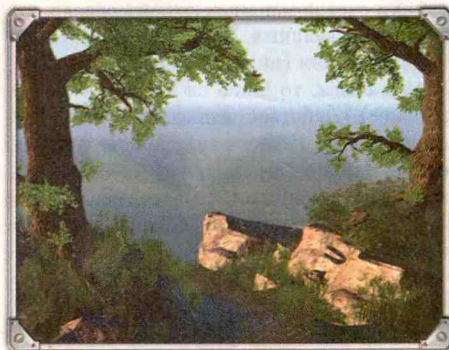
У кого четыре глаза, тот, согласно давней детской «кричалке-обижалке», похож на водолаза. Затрудняюсь сказать, на что похож тот, у кого четыре головы, но то, что он при этом ухитряется разрабатывать новые экшен-адвенчуры с элементами RPG от 3-го лица — это точно!



Вернее, она. Компания **4HEAD Studios**, анонсировавшая недавно проект **Beowulf**. Как ни странно, но повествовать сия игра будет именно о Беовульфе, прославленном герое скандинавских саг, сразившем злобного тролля Гренделя и не менее злобного дракона.

То, что пейзажи будут яркими (что еще не значит — качественными!), герои — запоминающимися, физика — реалистичной, а сюжет — захватывающим, это мы могли бы сказать и сами, еще до начала анонса. Редкий разработчик/издатель не поет такую песню!

А вот о чем мы предполагать не могли, так это об уникальной системе боя, базирующейся на средневековом фехтовании. Дальше — совсем интересно: в игре не будет заготовленных комбо и даже движений — игрок сам полностью контроли-



рует двигательный процесс персонажа. Возникает вопрос: как? Датчики, прикрепляемые к конечностям и считывающие сигналы «4 ГОЛОВЫ» вроде бы не анонсировали. Впрочем, если вспомнить *Quantic* и их систему движений в *Fahrenheit*, думаю, воплотить в жизнь можно практически все — была бы фантазия!

Об издателе пока известно столько же, сколько и о последующей загробной судьбе того самого дракона, замочившего Беовульфа. Релиз планируется на под новый 2007 год. Выход в люди — на платформах Xbox-360, PS-3 и PC.

Специально для яростных нелюбителей германо/скандинавских саг сообщают: Беовульф и Зигфрид — совершенно разные люди. И даже не братья. А общего у них — убитенные драконы да северная ярость — и только.

Пажитнов живее всех живых!

Великий и ужасный создатель «Тетриса» **Алексей Пажитнов**, ныне обитающий в США и сотрудничающий с **Microsoft** и **WildSnake Software**, выдал на-гора первую игру из «казуальной» линейки — **Dwice**.



Невооруженного взгляда достаточно, чтобы узреть в новорожденном еще один «тетрисоид», правда, с сюжетом: некая жутко голубая и ужасно беззащитная планета погибает, а на помощь ей приходите вы! Далее: спасение планеты состоит в том,

чтобы контролировать снежные лавины, которые будут опускаться на несчастные домики голубой планеты в виде фигурок «Тетриса». Конечно же, некоторое разнообразие за счет бонусов прилагается. И сюжет, опять же...

Кстати, уже сейчас игру можно купить «всего» за \$19.95.

Возмущены? Так сказано же было. — проект ка-зу-аль-ный!

Эпиграф к КРИ

Ак нам в редакцию пришло письмо следующего содержания:

Уважаемые друзья!

7–9 апреля 2006 года в Москве состоится **Четвертая международная Конференция разработчиков компьютерных игр (КРИ 2006)**, платиновым спонсором которой является корпорация **Intel**. В преддверии КРИ 2006 корпорация Intel организует пресс-конференцию, в рамках которой мы подробно расскажем о последних тенденциях в области аппаратного и программного обеспечения для индустрии игр, роли Intel в развитии данной индустрии и игрового сообщества, планах в данной области, продемонстрируем двухъядерную платформу Intel® на базе процессора с кодовым наименованием **Core**, созданного на основе новейшей микроархитектуры Intel® Core™ и способствующего повышению реалистичности игр и увеличению производительности игровых ПК.

Ожидается, что в мероприятии примут участие менеджеры Intel из Европы, отвечающие за взаимодействие с разработчиками компьютерных игр на разных уровнях.

Мероприятие будет состоять из двух коротких презентаций и демонстрации нескольких игр. На примере игры «Морской Охотник» будут наглядно показаны методы оптимизации при использовании разработок Intel.

После окончания официальной части журналисты смогут дополнительно посмотреть интересные им демонстрации, задать вопросы и насладиться фуршетом.

Пресс-конференция состоится в четверг, 6 апреля 2006 года, в зале «Цюрих» гостиницы «Свисс Отель» (Космодамианская набережная, 52, стр. 6 — рядом с Домом Музыки, ближайшая ст. м. «Павелецкая»). Начало мероприятия — в 11-00, регистрация журналистов — с 10-30.

Аккредитоваться на мероприятие можно по телефонам 721-4943/01 либо по электронной почте в адрес olgapak@akella.com.

На сей московско-мажорной ноте прощаюсь с вами. Меня и Jaguar'a ждет Москва — золотая голова, КРИ — игродельцы, коллеги из отдела маркетинга, алкоголь не пьющие не фига. Машу рукой с перрона, с собой уволю литр самогона, вышиванку-рубашку да кефира баклажку.

С вами был Кирилл Талер — и исчез в туманных далах. Вернусь из расейской столицы — будет чему удивиться, а пока что — пока!

Снова весна!

За окном апрель, и весна наконец-то вступила в свои права! Хотя далось ей это очень нелегко — многие из вас наверняка до сих пор вспоминают надоевшие и затянувшиеся морозы, сугробы по колено и хмурые зимние дни. Что принесет нам весна? Конечно же, пробуждение природы, тепло, первоцветы, грозы и... «Киевскую Фотоярмарку»! К чему это все? Сейчас поймете.

Как вы уже знаете, 18–21 мая в Международном выставочном центре (Киев, Броварской пр., 15, ст. м. Левобережная) гостеприимно распахнет двери Четвертая Международная «Киевская Фотоярмарка». Издательский дом «Мой компьютер» является постоянным партнером и участником этого главного события фоторынка Украины.

Те, кто пополнил армию читателей наших изданий недавно, воспримут написанное ниже как новость, тогда как наши читатели «со стажем», мы уверены, помнят фотоконкурс, проведенный в 2004 году. Финал его проходил на нашем стенде на «Киевской Фотоярмарке». Тогда конкурс вызвал большой интерес (если не сказать — ажиотаж) среди аудитории наших изданий. Не успели мы подвести итоги, как на нас обрушилась лавина писем с просьбами о проведении нового подобного мероприятия. Эта буря не утихает до сих пор. Так вот, спешим порадовать всех наших читателей — и новичков, и старожилов.

Издательский дом «Мой компьютер» и Представительство компании Samsung Electronics в Украине объявляют всеукраинский конкурс цифровой фотографии на тему «Времена года».

Условия конкурса

✓ К участию в конкурсе принимаются исключительно фотографии, сделанные цифровыми фотокамерами.

✓ Иногородние читатели свои работы присылают в электронном виде до 15 мая по адресу photo@mycomp.com.ua. Киевляне могут принести фотографии на носителе (CD-R/RW;

USB-Flash-накопитель) непосредственно на «Киевскую Фотоярмарку» и распечатать их прямо на стенде МК с помощью фотопри-
тера Samsung SPP-2040.

✓ Требования к снимкам: разрешение 1600×1200 пикселей или выше (достаточное для распечатки фотографии 10×15 см), формат файлов JPEG, размер файлов — до 1,5 Мб (при пересылке по электронной почте).

✓ Обязательно указывайте марку и модель фотоаппарата, которым сделан снимок.

✓ Не забудьте дать имя своему творению.

✓ Обязательно указывайте ФИО и свои контактные данные (город, телефон, e-mail).

✓ Можно принести и готовые фотографии прямо к нам на стенд, однако не забудьте кроме марки и модели фотоаппарата указать модель фотопри-
тера, на котором про-
изводилась печать.

Распечатанные фотографии размещаются в специальной галерее на стенде ИД «Мой компьютер» и авторам не возвращаются.

21 мая в 12:00 жюри в составе представителей ИД «Мой компьютер» и компании Samsung Electronics подведет итоги и наградит победителей ценными призами. А побороться есть за что:

✓ Автор лучшей работы получит в подарок суперсовременный мобильный телефон Samsung D520 (рис. 1).

✓ Два вторых участника станут счастливыми обладателями производственных фотопри-
теров Samsung SPP-2040 (рис. 2).

✓ Наконец, трех бронзовых призеров ждут три фотопри-
тера Samsung SPP-2020 (рис. 3).

Кстати, подробнее о фотопри-
терах Samsung вы можете прочитать в статье Олега Федорова «Фотолаборатория на письменном столе», МК №5 (384) за 30.01.2006 г.

Следует отметить, что наш Издательский дом не случайно предложил стать партнером фотоконкурса именно компании Samsung Electronics. Проанализировав немалое количество читательской почты после публикации материалов о фотопри-
терах, мы приняли совместное решение предоставить вам уникальную возможность увидеть работу этих высокопроизводительных устройств в настоящих «полевых» условиях. Кроме того, высокий интерес к девайсам означает, что многие из вас не прочь стать их обладателями ☺, поэтому подбор призов также нельзя назвать случайным.

Что ж, держайте — и до встречи на «Фотоярмарке»!

Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Yaroslav

MAELSTROM

Разработчик: KDV Games/Codemasters
Издатель: Codemasters
Системные требования: не объявлены (выше, чем в «Периметре»)
Приблизительная дата выхода: третий квартал 2006 года

Начало

Тема сегодняшней статьи — RTS **Maelstrom**.

Итак, почему вы не должны переворачивать страницу? Вроде бы очередная RTS — ничего нового. Современная графика, реалистичная физика, революционный AI и прочие набившие оскомину словосочетания.

Дело в том, что компания-разработчик данной стратегии — KD VISION Games Development Company, или сокращенно — **KDV Games**.

Чтобы понять, зачем вас уверяют не переворачивать страницу, нужно совершить небольшой экскурс в прошлое, а именно в 2004 год. В октябре небезызвестная калининградская девелоперская контора «К-Д Лаб» официально объявляет о создании нового лейбла — **KDV Games**.

Несколько месяцев спустя появляется информация о подписании между этим самым **KDV Games** и **Codemasters** (которая, напомним, является мировым издателем «Периметра») соглашения о разработке новой игры. Названия и какие-либо подробности не разглашаются.

Более-менее очерчен был только жанр игры, ибо в официальном анонсе говорилось о том, что данный проект станет чем-то вроде испытательного полигона для нового движка **Vista Engine**, разработанного для RTS/RPG.

Ну что ж, перед нами, как вы уже наверняка догадались, этот самый проект.

* * *

Теперь — людям, которые еще не поняли, почему **Maelstrom** пропускать не стоит.

Так вот, эти люди либо не знакомы с играми «К-Д Лаб» вообще, либо являются яркими консерваторами, не приемлющими никаких отступлений от традиций геймдева.

Что ж, второй случай — личное дело этих самых людей. А вот первый случай — повод для расширения кругозора.

Три самые известные игры «К-Д» — оригинальный, ломающий стереотипы жанра RTS «Периметр», шокирующие самой идеей «СамоГонки» и, естественно, великие «Вангеры» — все они происходят в одной игровой Вселенной, именуемой **Психосферой**.

Полная история Психосферы заняла бы не один десяток страниц. А если кратко и **ОЧЕНЬ** примитивно, то в далеком будущем люди, не без помощи ученых-пророков — спиритов, — научились создавать проходы меж Мирами, так называемые Коридоры. Ну и, естественно, не решив внутренние проблемы, принялись колонизировать новые миры.

А что было дальше?

<http://www.kdlab.com/vangers/rus/vpre.html> — самое начало истории Психосферы, история Потерянной Цепи Миров, противостояния софти и крипсоидов, генетическое вмешательство и последующий цирк уродов — Суп Существ.

Венец всей этой вакханалии — появление Вангеров, идеальных наемников, которые были так необходимы Инфералам.

<http://games.1c.ru/perimeter/rus/universe.html> — опять же история Психосферы, история Исхода — экспедиции нескольких сотен тысяч людей по Психосфере в поисках Земли Обетованной, Фреймы.

История Психосферы вообще сверхинтересна — я практически не встречал более проработанных и сложных игровых миров.

Надеюсь, что незнающих я хотя бы чуть-чуть, но подвинул на Путь Просвещения, и хотя бы самую малость пошатнул позиции консерваторов.

А теперь пора возвращаться к **Maelstrom**, которая, к сожалению (а может, и к лучшему — кто его знает) происходит абсолютно в другом игровом мире.

* * *

Действие игры разворачивается в недалеком будущем. Планета опустошена и изуродована многочисленными войнами, экологическими катастрофами. Основным и самым редким ресурсом стала чистая вода. И прочая, прочая, прочая атрибутика постапокалипсиса...

Так вот, эта самая наша несчастная Земля-матушка оказалась под угрозой инопланетного вторжения. Но и на этом их злоключения не заканчиваются. Да, неприятности прямо-таки сыплются на головы нашим несчастным потомкам. Кроме внешней, Чужой угрозы, существует еще и внутренняя — земляне разделены на две враждующие фракции.

Итого имеем три абсолютно разные враждующие стороны, каждая со своими особенностями — преимуществами и недостатками.

Рассмотрим их подробнее.

✓ **The Ascension.**

Корпорация **Ascension Industries** (Корпорация «Восхождение»). Управляется Арланом Каном (Arlan Khan). В распоряжении этой расы находятся новейшие разработки в сфере инженерии и техники, в том числе трансформирующиеся боевые роботы и такие же трансформирующиеся здания.

Элита, верхушка социальной лестницы — люди, в чьих руках оказались самые последние военные новинки.

✓ **The Remnants.**

Спротивление, борющееся против угнетателей из Корпорации. Находится под командованием Джеймса Бьюкэнана (James Buchanan), бывшего генерала армии США. Основное их преимущество состоит в многочисленности и изощренной тактике. Партизанской тактике, то бишь.

Бомжи-партизаны, короче. Напоминают террористов из **C&C: Generals**.

✓ **The Aliens.**

Чужие. И без того истощенную Землю планируют использовать как источник ре-



сурсов и временное пристанище для их народа. Их конек — биотехнологии. Среди солдат армии Чужих можно встретить как громадных чудовищ, так и орды мелких, но от того не менее пакостных тварей.

Любители «Звездного ремесла» уже провели аналогии...

Как ни крути, а аналогии прямо-таки просятся. Но, не будем о грустном, ведь Starcraft и C&C — не такие плохие игры, в конце концов... Кроме того, KDV Games — это все-таки лейбл «К-Д», а они как никто умеют обыденное превращать в оригинальное. В общем — пессимизму предаваться не стоит.

Но вернемся к нашим расам.

Разработчики обещают, что стратегия игры за каждую расу будет уникальной.

К примеру, Ремнаты. Естественно, живя на свалке, вы бы вряд ли стали обладателями новейшей техники и вооружения. Поэтому Ремнаты используют старую, довоенную технику, откопанную на все той же мусорке, берут числом и партизанщиной. Улучшают технику повстанцы тоже по-своему — тогда как Корпорация в своих лабораториях проводит всевозможные исследования и комплектует свои войска новейшим оборудованием, Ремнаты находят на свалке дополнительную броню, пушки и вешают на свои тачки. В итоге техника повстанцев чем-то напоминает один известный фильм с Мэлом Гибсоном в главной роли.

Фишка с натурализмом Чужих хоть и пахивает зергами из незабвенного Starcraft, но все-таки вносит свою долю разнообразия в игровой баланс.

Ну, а поиграть трансформерами Корпорации «Восхождение» — тоже интересная идея.

* * *

Что настораживает — сюжетная завязочка какая-то простенькая. Постапокалипсис, инопланетине... Пусть и не в таком комплекте, но все это уже было неоднократно.

Интересно, что над сюжетом трудится западный партнер KDV — Codemasters, а конкретно — достаточно известный сценарист, работающий в жанре sci-fi — Джеймс Сваллоу (James Swallow). Фанатам он знаком по таким проектам, как *Star Trek: Voyager* и *Doctor Who*.

«Кураторство сюжета издателями связано с тем, что изначально он (сюжет) затачивается под широкую игровую общественность, немалой частью которой, безусловно, является российская публика, но основную массу все же составляют жители Европы и Америки, о вкусах которых Codemasters знают больше нас. Более того, мы по-прежнему активно участвуем в работе над сюжетом — словом и делом, просто общая ответственность легла на плечи Мастеров Кода», — заявили разработчики в одном из своих официальных интервью.

Сюжет позиционируется как закрученная, изобилующая всевозможными сюжетными поворотами научно-фантастическая драма.

Надеюсь, что смена ориентации (без пошлостей) в сюжетном плане не отвернет от игры интерес жителей СНГ.

* * *

Большинство разработчиков KDV Games — выходцы из «К-Д», имеющие опыт разработки такой замечательной RTS, как «Периметр». (Напомним: в этой игре вся стратегия базировалась на динамическом изменении географии окружающего мира.) Естественно, разработчики не преминули воспользоваться накопленным опытом. И, как результат, отличительной особенностью Maelstrom будет ландшафт.

Как отмечалось выше, за физику игры будет отвечать движок нового поколения собственного «кэдалабовского» производства — Vista Engine. Возможности сей технологии действительно поражают. К примеру, любой объект игры может быть разрушен — будь то высохший куст или небоскреб. Причем акт уничтожения будет сопровождаться взрывом, волной обломков и прочими эффектами, радующими слуховые и зрительные рецепторы игрока. Кроме того, по словам разработчиков,

им удалось добиться небывалой для жанра RTS детализации юнитов и поля боя. (Правда, о системных требованиях до сих пор умалчивается... Действительно — зачем раньше времени пугать покупателя?)

Ну и сотни традиционных графических фишек — плавная смена дня и ночи, воронки от взрывов и следы танковых гусениц на земле, реалистичное травяное покрытие и т.д., и т.п.

Еще одним стратегически важным аспектом игры является вода. Да, это не только драгоценный ресурс, необходимый всем трем фракциям в равной мере, но и важнейший фактор в бою. Вода будет замерзать, испаряться, выпадать осадками — в общем, следовать всем законам природы. А значит, имеется возможность услужливо провести канальчик от близлежащей речушки к базе соперника; испарить необходимый вражине источник воды; пустить вражескую пехоту по льду, а затем растопить ее прямо под супостатными кирзачами... и наделать еще много мелких и не очень мелких пакостей, связанных с аш-два-о.

* * *

Как уже было сказано, обязательным ресурсом для каждой из сторон станет вода. Водяные источники будут также давать столь необходимую армии электрическую энергию.

Девелоперы обещают несколько разных ресурсов для каждой из воюющих сторон, включая строительные.

Нейтральные здания — будут! Больше о них пока ничего не известно.

Не обошла Maelstrom еще одна черта западных RTS — герои, то бишь сильные юниты с уникальными способностями и характеристиками. Героев планируется четыре, все люди — немец, русская, японка и американец. Подробности пока не разглашаются, герои только в общих художественных чертах описаны в дневниках разработчиков на DTF.

И напоследок — насчет графы «жанр». Почему там написано «action/RTS»?

Это очередная плюшка от разработчиков, взятая, с некоторым переосмыслением, из «В тылу врага»: возможность вселиться в любого юнита и управлять им.

Возможность почувствовать себя в шкуре солдата и генералов отрезвляет, и геймплей разнообразит.

* * *

Ты вне любого банча. — сказал однажды Советник сотням игроков по всему миру.

— Я вне любого банча, — согласились только некоторые.

Остальные отключились, даже не попытавшись разобраться или провели несколько минут за пределами анклава, чтобы потом снести «Вангеров» с винта и благополучно о них забыть.

Но те, кто согласился, те уже не были игроками. Они уже стали Вангерами. Они были вне любого банча.

Конец

Пора подводить итоги.

Многообещающая RTS от выходцев из «К-Д Лаб». Реалистичная физика, красивая графика, отличный расовый баланс, уникальность каждой расы и прочие набившие оскомину пиар-словосочетания + возможность уничтожить любой объект на карте. И, конечно, вода — основная отличительная черта Maelstrom.

Кроме того, обещается отличный сюжет от известного фантаста, герои, гибкая система апгрейдов войск, экшен-составляющая, возможность выбора собственной уникальной стратегии — и еще куча всяких плюшек.

Я эту игру уже записал в свой личный список самых ожидаемых.
P.S. Разработчики еще не объявили официальные системные требования, но уже сейчас ясно, что они будут достаточно высоки. «Поддержка шейдеров обязательно. Минимум — версии 1.1, рекомендуется — версии 2.0.», — ответили разработчики на робкий вопрос владельцев MX, обрекая их на апгрейд.

Александр GLUKK

ЖЕСТЬ

Разработчик: Avalon Style Entertainment

Издатель: 1С

Жанр: пошаговый экшен

Системные требования:

✓ минимальные: 1,5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, видеокарта класса GeForce3 с 64 Мб, 3 Гб свободного места на жестком диске, DirectX 9.0c;

✓ рекомендуемые: 2,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта класса GeForceFX со 128 Мб

Вступление

Анонс игры «Жесть», разрабатываемой по одноименному кинофильму, был воспринят игровой общественностью с некоторым недоумением. На всех сайтах люди задавали один и тот же вопрос: зачем? Зачем делать игру по второсортному фильму? Одно дело — игра как часть рекламной компании какого-нибудь многомиллионного блокбастера типа «Кинг-Конга» или «Властелина Колец». Но при чем тут «Жесть»? Ведь этот фильм — проходная лента, целиком и полностью состоящая из цитат и заимствований из других фильмов. И если даже по хорошим картинам умудряются делать отстойные игры (ибо что такое игра по кинолицензии, мы уже хорошо знаем), то что можно сделать по этому чуду? Правильно. Ничего стоящего. Единственным «светлым пятном» была информация об использовании движка Silent Storm, однако «Ночной Дозор» от компании «Нивал» внятно показал, что при желании и на нем можно сделать редкостную муть. В общем, от этого проекта никто ничего путного не ждал. Я тоже не был исключением и, берясь за написание рецензии, заранее придумывал всякие ехидные фразочки о жадных до денег разработчиках. В качестве эксперимента на фильм решил не ходить, дабы оценивать игру как самостоятельный продукт, а не придаток к киноленте, а заодно и проверить, так сказать, рекламные качества игры. Захотелся ли после прохождения посетить кинотеатр, или слово «Жесть» начнет вызывать устойчивый рвотный рефлекс?

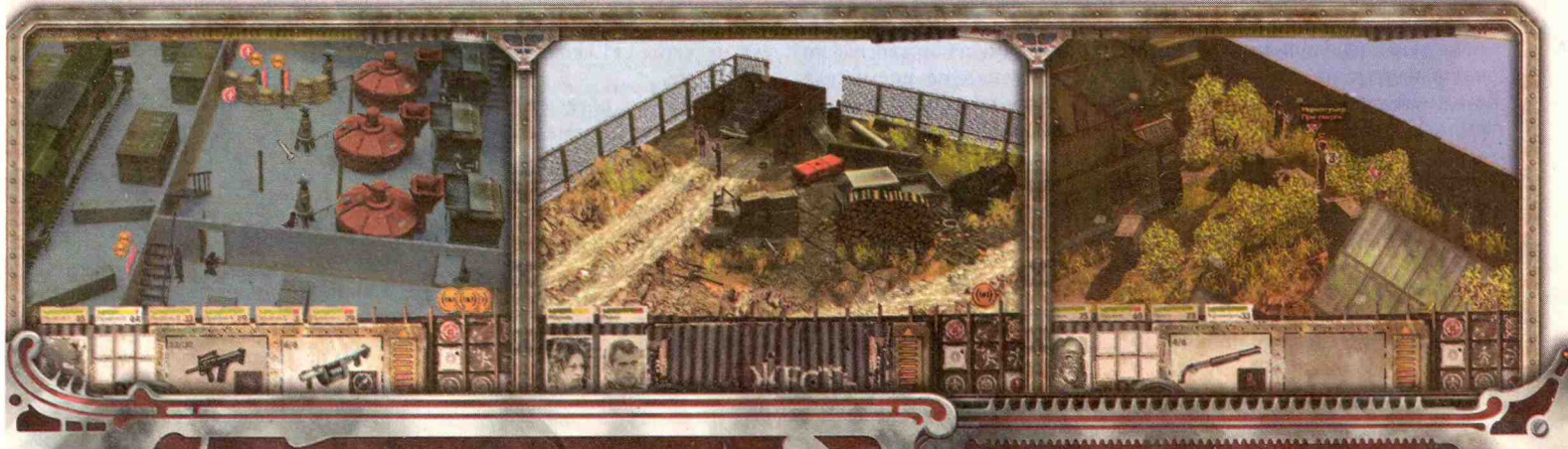
Первые шаги

Как и в большинстве игр по кинолицензии, сюжет «Жести» строго держится сюжетной линии фильма. Правда, разработчики позволили себе некоторую вольность и дали нам возможность посмотреть на некоторые моменты, которые в фильм не попали. Первым таким моментом становится эпизод побега Маньяка, одного из героев игры, из психиатрической лечебницы. Эта же миссия по совместительству является туториалом, позволяющим новичку освоиться с управлением. Если вы играли в игры, созданные на движке Silent Storm'a, то особых проблем у вас не возникнет. Следуя подсказкам заботливых разработчиков, Маньяк без труда убивает санитаров мощными ударами небьющейся бутылки, тихо пробирается ползком под самым носом вооруженных автоматами охранников и под конец, завладев топором, обретает желанную свободу. Описывать обучающую миссию не имело бы никакого смысла, если бы она не задавала общий тон всей игре. Именно после ее прохождения становится понятно, что разработчики очень четко придерживаются довольно расхожего в девелоперской среде правила: игрок всегда должен выигрывать. Наверно, именно забота о нас, криворуких и неумелых, заставила ребят из «Авалона» снабдить героя просто неподъемным количеством хит-поинтов (на первом

уровне *статы* Маньяка выглядят следующим образом: сила — 9, ловкость — 12, сообразительность — 15, здоровье — 153), дабы он случайно не погиб и не заставил нас нервничать. Также больно резанула глаза абсолютная линейность. Чтобы достигнуть цели, есть только один путь, а враги делятся на две категории: те, кого можно и нужно убивать, и те, от которых нужно прятаться. Забегая вперед, скажу, что очень скоро вторая группа исчезает, так что жить становится еще легче, хотя куда же дальше? Но самым страшным ударом было то, что разработчики практически отказались от ролевой составляющей. Помимо упомянутых выше *статов* есть несколько *скиллов* (стрельба, мордобой, медицина, метание и т.д.), которые качаются от использования. И все. Ни тебе классов, ни тебе дерева умений, которое мы так заботливо растили при прохождении «Операции Silent Storm» и «Часовых». Ничего. Вскоре вообще забываешь о том, что у персонажа есть таблица характеристик, и перестаешь в нее заглядывать, ибо единственное, за чем нужно следить, это количество здоровья и экшен-поинтов, а они и так видны на экране. В общем, начало более чем гнетущее. Торжество казуальности во всей своей красе. Наши герои — самые здоровые и мегаподвижные, то есть в игровой реальности практически непобедимые. Ну что ж, посмотрим, что будет дальше.

Постсоветская эстетика

Итак, Маньяк сбежал и скрылся в глубине заброшенного дачного поселка, с высоты птичьего полета напоминающего гигантскую микросхему. По его следам устремляются доблестный следователь Павел и вездесущая журналистка Марина. Они-то и составят костяк нашей группы. Здесь следует заметить, что между миссиями в игре вставлены довольно большие куски фильма, раскрывающие сюжетные перипетии и отношения между героями. Вставлены, надо признать, отлично. Именно так, как нужно, ни больше ни меньше, а если к этому еще добавить тот факт, что героев игры озвучивали актеры, игравшие их в фильме, то ситуация вырисовывается довольно-таки интересная. В нарисованных человечков начинаешь верить. За них начинаешь переживать. На них начинаешь злиться, когда они откровенно тупят или, к примеру, промахиваются, стреляя в противника практически в упор. Казалось бы ничего не изменилось: все то же огромное количество здоровья (Павел и Марина в этом деле не уступают Маньяку), все то же гигантское количество очков действия (особенно в этом плане разработчики позаботились о слабом поле: Марину, вооруженную ножом и 85 экшен-поинтами просто невозможно остановить), — а ощущение совсем другое. Когда в героев и их противников (очень колоритная компания сектантов, практикующих человеческие жертвоприношение, и совершенно отмороженных «талибов», глава которых очень ярко выступил в видеовставке) веришь, то начинаешь смотреть на события абсолютно дру-



гими глазами. Также сыграл свою роль перенос действия из коридоров клиники на открытое пространство, что дало некую возможность для маневра и даже намеки на некое подобие тактики.

Дальше — больше. Короткие, динамичные миссии сменяются не менее динамичными видеовставками. Причем все происходит настолько органично, что вскоре граница между ними начинает растворяться, и игру воспринимаешь уже как единое целое. Вот двое убийц привезли в багажнике труп невесты и сбросили его в темное озеро, а вот эти же двое негодяев выслеживают Марину среди покосившихся построек чьей-то заброшенной дачи. Вот Маньяк истерически кричит, пытаясь удержать Марину в доме, а вот он же, но уже под нашим руководством крушит топором голову очередному отморожку. В общем, полнейший эффект присутствия, которого не всегда удавалось достичь создателям многих крупнобюджетных проектов.

Как уже было сказано, действие разворачивается в заброшенном дачном поселке, коих немало в окрестностях любого крупного города бывшего Союза. Те, кто в детстве любил исследовать брошенные дома, сразу почувствуют легкую ностальгию. Снято замечательно, смоделировано не хуже. Выбитые стекла, покосившиеся крыши, заросшие бурьяном дворы, полуразвалившиеся сараи, ржавые трубы — все как в жизни. Чуть-чуть фантазии, и можно услышать, как завывает ветер в холодных печных трубах, как шелестит трава, предательски скрипит битое стекло под ногами. И при этом ни на секунду не отпускает чувство опасности. Это враждебный мир, населенный самыми страшными существами — людьми, давно потерявшими человеческий облик. Наркодельцы, бдительно охраняющие плантации конопли, «черные археологи» (так и не понял, что за раскопки они вели), «авторазборщики», колдующие над краденными машинами, «братки», а под конец даже компания террористов. Каждая из банд обладает собственным неповторимым колоритом. Даже не знаю, чем это вызвано — ведут они себя одинаково, только оружие разнится, а все-таки, разделившись с очередной компанией противников, невольно думаешь: «А кто же следующий?»

Дружественных NPC очень мало. На определенном этапе к нашей веселой троице — Маньяку, Марине и Павлу — присоединяется самый, как я понял, загадочный персонаж фильма: таинственная личность в длинном плаще и кожаной маске по прозвищу Терминатор. Похоже, что в фильме ему отведена немалая роль, в игре же он крайне невыразителен. Так, очередной ствол, мало чем отличающийся от других. Жаль, конечно, похоже, что образ должен быть довольно колоритным, но не вышло. Правда, впечатления он не портит, и на том спасибо. Зато старый фронтовик, прячущий у себя на участке целый арсенал тяжелого оружия, выше всяких похвал. Я даже пожалел, что этот боевой старикан не выразил желания вступить в команду.

Также интересен дневник Марины — по сути, обычный журнал, в который записывается «все, что имеет хоть каплю смысла». Но замечено, что к записям подошли ответственно. Помимо того, что в них рассказывают нам, что нужно сделать в данный момент (что не особо-то нужно, смысл ведь большинства заданий сводится к банальной зачистке территории), они просто-таки рисуют, если хотите, психологический портрет Марины, которая по мере прохождения миссий превращается из городской девочки в закоренелого убийцу, что ее пугает и восхищает одновременно. Как говорится, мелочь, а атмосферности прибавляет.

Заключение

Как вы уже могли понять, по мере прохождения игры мое отношение к продукту Avalon Style Entertainment изменилось на 180 градусов. Хотя это вовсе не значит, что я перестал замечать недостатки. Главный из них, на мой взгляд, то, что игра очень простая. Героев просто невозможно убить. И что помешало разработчикам ввести уровни сложности? Наверно, недостаток времени. Ведь как известно, сроки у разработок игр по кинолицензиям очень сжатые. Те же сроки, думается, заставили девелоперов отказаться от классов и до предела упростить (читай — выкинуть) ролевую систему, оставив тем самым игру права называться тактикой. Ну какая же это тактика? Знай беги себе и стреляй, пока патроны есть. Закончились? Не беда. Достаем нож и идем в рукопашную. С таким количеством экшен-поинтов это можно себе позволить. Нет, иногда приходится передвигаться ползком или стрелять с колена, но это скорее исключение, чем правило. Но атмосфера игры и «живые» персонажи заставляют мириться с этими недостатками. Плюс никто не запрещает са-

мому усложнить себе жизнь. К примеру, пройти миссию, пользуясь только одним видом оружия. Или зачистить локацию одним персонажем, пока остальные мирно курят где-нибудь в уголке. Да мало ли что можно придумать!

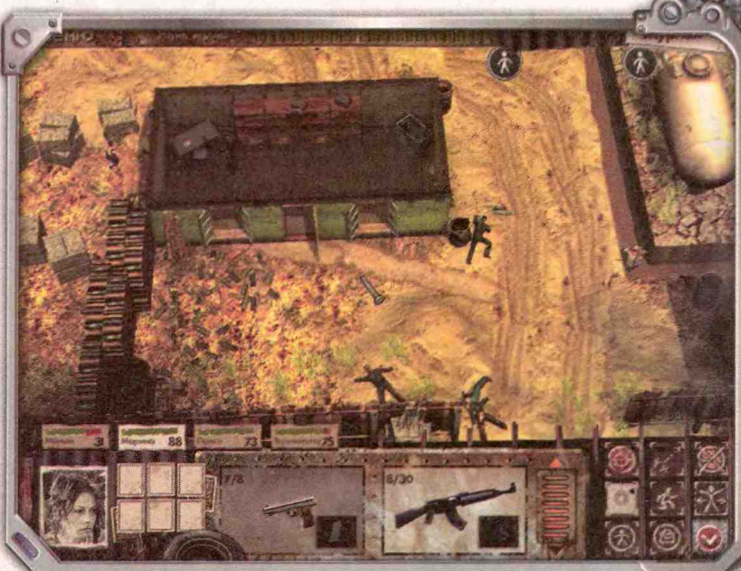
Вывод

Avalon Style Entertainment совершенно неожиданно преподнесла нам добротный, хотя, безусловно, вторичный и одноразовый продукт. Линейность прохождения не оставляет никаких надежд на то, что кому-нибудь захочется проходить «Жест» еще раз. А жаль. «Хардкорная» версия этой игры явно пришлось бы по душе фанатам Silent Storm'a. Заметно, что раз-



работчики решили не ходить по кривой дорожке, протоптанной создателями «Боя с тенью», а подошли к работе ответственно. Молодцы. На сегодняшний день «Жест» — однозначно, лучшая игра по кинолицензии, созданная на территории бывшего СНГ.

А вот насчет покупать или не покупать, думайте сами. От игры не стоит ждать уровня AAA-тайтлов, ей даже до уровня Silent Storm'a далеко. Все-таки бюджет и сжатые сроки диктуют свои законы. Но если такое слово как «атмосфера» для вас не пус-



той звук, если вы привыкли «вживаться» в игру, а не просто проходить миссии, то советую вам присмотреться к этой игрушке. По крайней мере «Ночной Дозор» она точно переплюнула.

А на фильм я таки схожу. Реклама сработала ☺.

Pantera sls kawai@bk.ru



Испокон веков человек испытывал слабость к обустройству собственного дома, возможности выбора, созданию различных вариантов себя, искал многомерный мир, где можно было бы воплотить все что хочешь. Только вот в мире реальном сделать это чаще всего не удастся: кому-то по финансовым причинам, а у кого-то просто-напросто одно желание перечит другому. И вот, в конце 20 века появился такой мир, и название ему — The Sims.

Игра получила свое развитие, и довольно бурное, особенно как для игры, в которой действие как таковое фактически отсутствует. И вот, спустя много лет и несколько респаунов-аддонов, перед нами появилась вторая часть, а следом за ней и ее реинкарнация — The Sims 2: Nightlife, The Sims 2: University. Осознавая их внешнюю и внутреннюю схожесть, Maxis готовит новый козырь, дабы «Симсы» не упали в пропасть, а фанаты не отвернулись от своих любимцев. Так появилась The Sims 2 open for business.

Палка, палка, огуречик — вот и вышел человечек

С чего начинается игра в «Симсов»? С постройки района и создания персонажа. О первом долго говорить незачем, он мало изменился со времен оригинальной второй части игры, а вот создание сима теперь происходит немного иначе. Вы, наверное, помните, что во второй части и ее аддонах мы можем варьировать сима по своему усмотрению, создавать то, что хотим? Тут то же самое, только добавилось еще пару характеристик плюс одежда.

✓ **Одежда (прически/лица).** Изменения не кардинальны. Я даже временами недоумевала: зачем добавлять ТАКИЕ текстуры? Ну кому может понадобится одевать своего персонажа в костюм водолаза? А рыцаря? Жанна д'Арк возвращается, товарищи, отныне у нее голова медведя-панды и она торгует соками ☺.

✓ **Характеристики.** Turn on/off. Это то, что ваш сим любит (предпочитает) и чего он боится. Я своим персонажам ставила (по умолчанию): бояться лишнего веса (девушкам) и быть накрашенным (парням). Получалось довольно смешно: девушки изображали диету, а я себя чувствовала уже не так глупо, отыгрывая, так сказать, реальную жизнь ☺.

Дальше мы традиционно выбираем симу домик или место под застройку, селим его, строим, обустраиваем мебелью, расставляем по дому предметы — как необходимые, так и просто прикольные. В этой части игры возможности строить несколько расширились, я

Разработчик: Maxis

Издатель: Electronic Arts

Жанры: add-on/strategy (God Sim/Manage/Busin./Real-time)/3D/artificial Life

Похожие игры: The Sims 2, The Sims 2: Nightlife, The Sims 2: University

Multiplayer: Отсутствует

бы даже сказала, сильно увеличились: мы можем создавать дома с подвалом и в несколько этажей, и даже не в 2–3, а в целых 5, да еще и гараж ко всему этому хозяйству можно пристроить, ну и машину в него купить, ессно. Огромное число обоев, покрытий для пола, окон, дверей и прочих стройматериалов не даст заскучать — не один час у вас уйдет на моделирование всевозможных домов. Впрочем, если вам неохота возиться, на ваш выбор предоставляется некоторое количество уже готовых и даже немного обставленных предметами построек. Помимо уже привычных по второй части игры или Университету «нормальных» предметов, найдете вы тут и нетривиальные архитектурные фишки — например, комнату кри-вых зеркал или восточные фонарики. Все это, в принципе, может пригодиться в будущем, особенно при открытии собственного дела — деньги можно брать даже за посещение вашими гостями туалета. Тут уж точно Остап Бендер отдыхает — потчуй их водичкой (из-под крана, достается нам она бесплатно) или продавай лимонад, да еще и бери по 10–20 симолеонов за посещение заветного места ☺. Однако стоит только завершить строительство, немного побаловаться вариациями ремонта, обустроить свою жизнь, найти понравившуюся работу, как жизнь вашего сима и управление им превращается в рутину, которую не пробьет ни рождение ребенка, ни свадьба соседей, ни повышение по службе. Меняются обстоятельства, но не меняется жизнь.

Теория новаторства

В адумывались ли вы, играя в предыдущие части, о том, как было бы хорошо работать тогда, когда ваш сим в порядке, и отдыхать, когда ему плохо? Хотелось ли вам, чтобы он не работал, а только обследовал город, делал покупки — пусть не всегда, но чаще, чем по выходным? Если да, то радуйтесь, ваша мечта свершилась: вы можете открыть свой бизнес и при удачном повороте дела нанять работников, а самому вам останется только вовремя открывать/закрывать заведение.

Для того чтобы начать свое дело (вы все еще имеете просто устроиться на работу, но можно ведь попробовать иначе), вам надо позвонить по телефону, чтобы «заказать» себе этот самый бизнес, затем купить табличку (среди дизайнерских заморочек, в папке «Бизнес») за 20 зелененьких симолеонов и придумать, что вы будете делать.

Практика новаторства



о его сима зовут Алессандро Девил. По внешности и привычкам он — обычный житель Игграда: немый, небритый, в очках, не любит заниматься спортом. А еще



он лентяй, поэтому работать мы точно не будем. А еще он очень любит компьютеры и технику (сказывается происхождение: город Игроград, выкинут из Департамента, спился). Поэтому после неудачной попытки открыть ресторан (сгорела кухня, тушили долго, чуть не убили соседей) мы с ним решили, что он будет торговать компьютерами.

Итак, под заведение отводим нижний этаж, расставляем стеллажи, кассу, товар. Вешаем табличку — предприятие открыто.

Только вот мало желающих что-то у нас купить. Заходить-то заходят — в дартс играют, как у себя дома, а покупать ничего не хотят...

Опять теория

Традиционно, когда Сим устраивается на работу, от него требуются определенные навыки. Логично, что и в собственном деле при найме сотрудников ключевое значение имеют их умения. Но если в случае с поваром ясно, что требуется навык кулинарии, то что необходимо работнику салона красоты? Здесь и проявляются особые параметры Сима — таланты. Они определяют, может ли Сим закупать и расставлять по полкам товары, составлять цветочные композиции или работать с кассовым аппаратом. Каждый талант связан с некоторым умением, но развивается отдельно от него в процессе работы. Возможно, у вас самого не получится общаться с клиентами или быстро работать на кассе, тогда вам придется нанять кого-то другого. В идеале, для начала работы потребуется 2–3 человека: кассир и 2 продавца-консультанта — один разговаривает с клиентами, другой выставляет новый товар на полки. Лучше всего подобрать людей так, чтоб они подходили под свою работу. Общительный человек вряд ли долго сможет хорошо работать только с товаром, его выделит на общение с клиентами.

К сожалению, ни шкалы, отражающей таланты, ни явного указания, какому умению что соответствует, нет. В общем, если вам повеселилось отыскать работника, который знает свое дело, втихомолку радуйтесь и держите его крепко.

Опять практика

Итак, исходя из теоретических решений, мы нанимаем девушку и парня симпатичной наружности. Девушка, кстати, идеально подошла к нашему бизнесу — мало того, что с клиентами договаривалась в считанные секунды, так еще и в технике разбиралась, обеды готовила, в торговый зал выносила. Что, кстати, немало привлекало новых гостей, а если им при этом еще и товар показать-похвалить — непременно его купят, да еще и отблагодарят! А вот ставить что-то типа бассейна или дартса — невыгодно. Клиенты распускаются, убегают и не хотят ничего покупать — им и так весело и интересно.

Еще чуток теории

Одним из лучших методов привлечения клиентов на ранних стадиях бизнеса было, есть и остается шумное открытие. Вряд ли вам удастся устроить презентацию или пресс-конференцию, но вот угощать клиентов хотя бы бутербродами — вполне неплохой маркетинговый шаг. Они расслабляются, настроение улучшается, и, само собой, клиентов проще уговорить что-то купить в вашем магазине. При этом едят они абсолютно все — от самой дешевой каши до пирожных — на настроение и покупательские способности это не влияет. Как говорится, дареному коню в зубы не смотрят ☺.

Помимо новых находок игрового процесса Open for Business вносит свою лепту в общее количество предметов в инвентаре. Отныне и без того огромный выбор предметов для строительства и обустройства жизни симов вырос еще на 125 предметов. Конечно, если вы ставите игрушку в режим *Найтлайф* или *Университет*, то получите гораздо большее разнообразие. Например, функция машины или гаража доступна только при установке на Ночную Жизнь. Хотя, помнится, я ставила поочередно все части, три дня установки — и вуаля, у меня наиболее полная версия игры. Еще одной приятной фишкой для любителей

многоэтажек станет *лифт*. Иначе покупатели просто-напросто могут не дойти до верхнего этажа вашего заведения. Правда, есть другой способ их туда завлечь, садистский — сделать там единственный в здании туалет, уж его-то симы находят всегда, видимо, по запаху ☺.

И еще чуток практики

Как я уже говорила, один из сотрудников — менеджер по продажам — оказался просто идеальным работником. А вот с кассиром не повезло. Сосед медленно нажимал на кнопки, провоцируя скопление огромных очередей и недовольство клиентов. Пришлось его заменить. Замена, кстати, была сделана по телефону: один бронзовый жетон — и дела магазинчика пошли сразу же на лад. Обслуживалось в несколько раз больше клиентов, да и приятное общение у кассы с поеданием пирогов очень даже сочеталось...

И напоследок — теория

Если дела идут на лад, а посетители довольны, ваше дело имеет добрую славу, и бизнес поднимается на новый уровень, что позволяет получить некоторые привилегии. Они включают в себя более низкие закупочные цены, поощрение активных сотрудников или бонус к взаимоотношениям. Деньги текут рекой в ваш карман, но по-прежнему нет ни минуты свободной и на удовольствия прос-



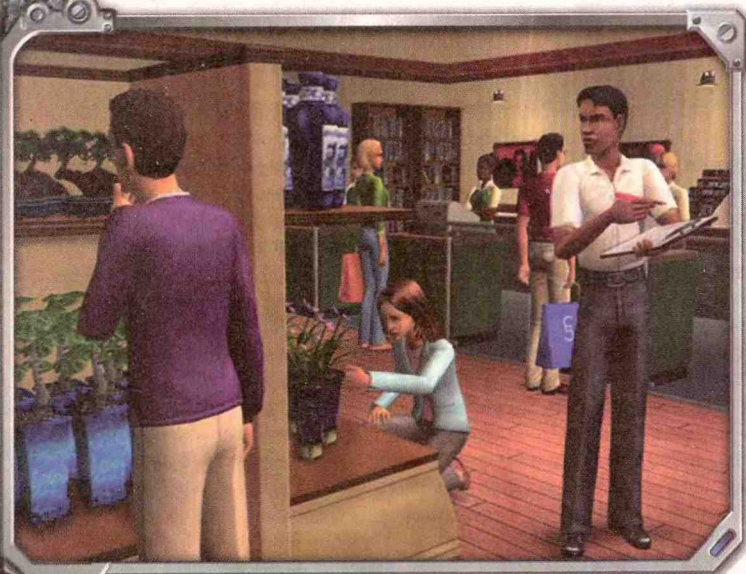
то не остается времени. Самое время нанять менеджера, который будет вести дело в ваше отсутствие. К его выбору следует подойти особенно тщательно, поскольку отныне ваш доход будет во многом зависеть от его умения вести дела. Если выбор вы остановили на верном человеке (возможно, он работал на вас раньше менеджером по продаже, или даже простым сборщиком... Присмотритесь, оцените талант и трудолюбие — и будете вознаграждены немалой прибылью), бизнес принесет доход фактически без вашего дальнейшего участия, причем доход куда больший, чем любая из прежних карьер. Красота! На что же тратить такие кругленькие суммы?

Несказанно, радует и тот факт, что полученные привилегии и умение вести бизнес можно передать своим преемникам вместе с предприятием. И точно так же в любой момент можно отобрать все это обратно и снова стать трудоголиком.

Теоретический вывод

Если опустить проблемы с обучением/привыканием к новым функциям, то сама идея Open for Business выглядит свежо и оригинально, что не может не радовать, так как от недостатка именно этих двух компонентов страдали все предыдущие

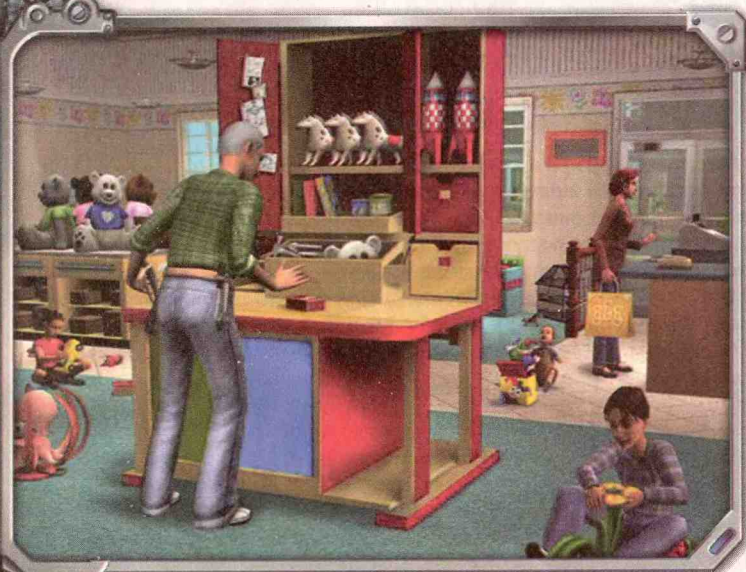
дополнения. Наконец, спустя долгое время был сделан очередной шаг по направлению к чему-то принципиально новому и отличному от ежедневной рутины, которой занимался каждый симовод. И равно как когда-то симы получили право на выходные и отгулы, на этот раз под контроль игрока перешел пос-



ледний оплот, ранее подвластный только ведомству искусственного интеллекта, — создание собственного бизнеса, прием работников на работу и власть над финансами фирмы. Фактически, можно сказать, что теперь во власти игрока находятся практически все аспекты игры, и в мире симов человек по ту сторону монитора — и бог, и царь, и босс в одном лице.

Практический вывод

Как бы приземленно и глупо это не звучало, но все же: «Симсы» были и останутся игрой, которая интересна лишь до тех пор, пока не привыкнешь. После — каким медом не мажь — рутина, рутина, рутина. Да, эта рутина стала трехмерной, у нее появились видеотрейлеры, появились



моделирование себя, есть возможность создать мир, идентичный нашему, но тем горше пилуля под оболочкой — этот мир такой же, как наш. С пятью рабочими днями в неделю, с необходимостью родить потомство, дабы не вымерла фамилия, с необходимостью есть, ходить в туалет, пить, мыться и общаться. С желания-

ми и возможностями. С бельем, которое ты никогда не купишь, потому что тебе уже не 30 и даже не 40, с мужьями, которые смотрят на соседских жен, и с женами, которые засматриваются на подтянутых молодых мужчин. Мир, идеально похож на наш до такой степени, что, задумываясь над вопросом, когда ты последний раз ел, ты можешь ненароком попутать себя со своим персонажем. Просто потому что вы похожи. Все это нагоняет определенную скуку и в то же время заставляет играть, жить дальше и наслаждаться, грустить, читать книги и самосовершенствоваться — хотя бы затем, чтобы закончить эту игру и стать кем-то другим.

С той стороны экрана

Настал тот момент, когда всерьез задумываешься над тем, что есть реальность, а что — мир компьютерной игры. Настал момент, когда ты соотносишь себя не только с собой реальным, но и с тем человечком, который живет виртуальной жизнью, который за долгие года работы под вашим с Maxis обоюдным присмотром научился сам ходить в туалет, когда ему хочется, а не ждать указания; который знает, чего он хочет от жизни, у которого есть свой характер и своя история. Все это — практически реальный мир. Maxis удалось создать что-то, что наиболее приблизилось в миру реальному, осталось еще совсем чуть-чуть и... игра, наверно, станет шедевром. Останется вопрос лишь в том, нужен ли будет кому-то подобный шедевр или нет. В данный момент перед нами игра, в которой мир домашний и рабочий сделан идеально, максимально реалистично, максимально приближенно к нашему миру (со скидкой на специфически западные реалии). Но кое-чего еще не хватает. Того, что было реализовано в задумке «Симсов»: отпуска. Но только в задумке, в идее. Потому что на практике этого сделано не было. Идеальный досуг. Сеть магазинов, клубов, казино, таких, чтоб напоминали Реальность. Китайский район, японский ресторанчик, многообразие не только обоев и стульев, но и витрин. Возможность создать ателье индпошива одежды на заказ. И еще немного — убийства в темных переуках, таксисты-камакэдзэ ☺... И тогда! — тогда игра станет заменой реальности, в нее будет время от времени нырять трудоголик-зануда, чтобы отдохнуть в кафе, в которое его не пригласили, или старушка, которой очень хочется побывать на улице красных фонарей и увидеть молодого и симпатичного возлюбленного из прошлого, или девочка, которой очень хочется поскорее вырасти и пойти на работу... Нет, все-таки стоило бы разработчикам «Синглов», «Семи Грехов» и «Симсов» поучиться друг у друга — игра получилась бы просто невероятная, сногшибательная, с сюжетом, со смыслом, сексом, убийствами, ревностью и любовью.

Послесловие

Хочу сказать еще парочку слов. В итоге работы над магазином Алессандро женился на той самой девушке-менеджере, она стала его правой рукой и вместе они вывели маленький магазинчик в ранг супермаркета электроники, который стал одним из самых крупных центров в Сим-сити, где можно не только скупиться, но и побаловаться вкусными вещами и хорошо отдохнуть. А еще у нас есть ресторанчик быстрого обслуживания и детская комната ☺.

Наикратчайший вывод

Но сути, перед нами уже не «Симсы» в привычной своей ипостаси, это что-то новое, более близкое к экономической стратегии — при этом, хочу заметить, не самой простой, а многослойной, увлекательной стратегии. Итак, если вы хотите увидеть что-то новое, если вам интересно заниматься экономикой, изучать минимальные законы потребительского рынка — покупайте игру и стройте свою империю. Если же вам по душе простая налаженная жизнь рядового сима — играйте по привычной схеме, ну разве что заходите иногда к соседям — у них может оказаться довольно неплохой магазин с невысокими ценами.

P.S. За пять минут до отправки статьи было замечено, что продукты в холодильнике имеют тенденцию не только заканчиваться, но и прокисать!

Разработчик: Metro3D
Издатель: PC cd-rom
Жанр: street racing
Системные требования: P 3-500 МГц, 512 Мб
ОЗУ, 32 Мб видео, свободного места на жестком диске 0.5 Гб

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul
never_dark@mail.ru

URBAN
EXTREME

Приветствую, камрады! Сегодня мы будем оценивать свеженькие гонки от разработчиков из **Metro3D**. Итак, вскрываем красивенькую коробочку с многообещающими письмами на обложке и бежим устанавливать. Установили? Нет! И что стряслось? Ага, нам предлагают еще и демо-версию грузовых гонок в нагрузку. Ни в коем случае не портируйте ее на свой винт. Почему? Я уже опробовал и скажу вам: а#\$@ жуткая!

Ладно, заканчиваем вступление и приступаем к геймплее. И что мы видим? Создатели игры решили изобрести колесо в 314-й раз? Простите, ошибся — в 315-й. Вместо вступления нас приветствует новая система автосейвов, гордо рапортующая, что мы можем сохраняться в 64-х различных слотах и папках, главное — не перепутать их. Они ведь все без подписи ☺. Пропускаем и смотрим настройки управления — умолчания стандартны и неизменяемы (??). Ничего настроить под себя мы не можем. Огорчаемся, выпиваем глоточек настойки «Столетний геймер» и продолжаем изучать нашего подопытного.

Далее по плану идут режимы гонки. Их всего два: *кампания* и *обучение*. Ну, еще *мультиплеер*, но о нем писать особо нечего. Достаточно просто сказать, что он присутствует. В обучении нам предлагают опробовать все доступные машины на гоночных треках и установить лучшее время. Впоследствии мы сможем гоняться за своим призрачным двойником! И это действительно весело — когда на трассе только ваш болид и... еще один ваш болид, установивший лучшее время. Он всегда будет маячить впереди вас на недостижимом расстоянии. Одним словом, нет предела совершенству. Тренируйтесь и бейте свои прошлые рекорды, а мы переходим к следующему разделу нашего рапорта.

Кампания неприятно «порадовала», причем всем. Трасс всего четыре, соперников на дороге только пять, а машин на выбор — восемь. Тихий шок... И мысли. Вернее, только одна — за что ж вы меня, господа девелоперы, так наказываете? Как тут не пропустить еще один стаканчик «Столетнего геймера» ☺! Трассы отличаются поразительным однообразием и скучностью, граничащей с серостью. Они настолько похожи, что иногда путаешься, по какой из них сейчас едешь. Унылые пейзажи индустриального города сменяют друг друга на протяжении всей одиночной игры. Иногда создается впечатление, что это одна гигантская трасса, которую нарезали на четыре неравные части.

Следующий удар наносит AI моего «кремневого друга». Он невероятно, непроходимо туп. Кажется, что железными жеребцами моих оппонентов командует четырехлетний ребенок, спрятавшийся где-то рядом со второй клавиатурой. Стиль вождения компьютера

иначе как «пьяный мастер» не назовешь. Болид врага может запросто потерять управление и вилять по трассе или вообще стать поперек нее. Наверное, разработчики хотели «очеловечить» свое детище, но в очередной раз подтвердили старую истину о том, куда ведут благие намерения.

На фоне всего вышеизложенного приятный сюрприз преподносит наш автопарк. Хотя выбор небогат, но каждая машина уникальна. Жаль только, что их нельзя тюнинговать и украсить по своему вкусу. В остальном они просто превосходны. Нам предстоит ездить на тяжеловесных «джипах» и легких гоночных «субару», а еще на такси и вообще на трудноописуемых бронированных дорожных монстрах. Характеристики наших тачек представлены *скоростью*, *управляемостью* и *силой*. Скорость фактически отвечает и за ускорение, и за максимальную скорость одновременно. Управляемость отражает уровень чувствительности машин к нашим командам. А от силы зависит, сможете ли вы вытолкнуть противника на обочину.

Такой выбор и предопределяет две основные стратегии на гонку. Первая заключается в том, чтобы выбрать мощный «хаммер» и устроить на трассе локальный carnageddon. А вторая позволит вам просто быть вне досягаемости врагов за счет быстроты. Выбирайте на свой вкус и наслаждайтесь победами. Я лично предпочел проходить в стиле «Формулы-1» — аккуратно, чисто и невероятно быстро.

После нескольких первых мест у меня возник весьма нехороший вопрос: а зачем? Мотивации играть дальше не было! Единственное задание — открыть еще четыре уникальных болида — я выполнил еще за первый час игры, накопив достаточно денег. А больше делать мне было нечего. Я попытался найти в игре нечто ценное, придающее ей новый вкус, но не нашел.

Даже самое отличное авто не давало мне ощущения единства со своим ревущим мотором, и виной тому, я полагаю, было даже не аркадное управление. И графика, и музыка — вроде бы, весьма сносные по нынешним меркам — все равно вызывали лишь чувство отторжения, стремясь вытолкнуть меня в реальность. И адреналин, который горел во мне на первых гонках, когда я понял, что любое столкновение смертельно, уже угас. Простая аккуратная езда и призовые деньги, получаемые за первые три итоговые места, — это было уже невыносимо скучно.

И я понял, что просто не сумел вовремя остановиться, нажать «эскейп» и запомнить только то хорошее, что успел найти в этих гонках. И что я слишком много ожидал от **Urban Extreme**, думая сравнивать его с эталонами жанра. На самом деле — это отличная игра, которая доставит вам массу удовольствия. Правда, лишь на один вечер...



Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

NEURO

Разработчик: Revolt Games
Издатель в СНГ: «Руссобит-М»
Жанр: shooter
Системные требования: Р 4-1.5 ГГц, 512 Мб
ОЗУ, 128 Мб видео

Департамент Защиты Виртуальной Реальности гудел, как развороченный медведь улей, — доктор Кертис вызывал агентов на внеочередной, совсем не виртуальный и уж точно не гостеприимный прием. Сбор был полный, из подпространства выдерживали даже любителей хентая и «Пэкмена», не обращая внимания на их протесты и крики об отпуске. Дополнительно накалял обстановку тот факт, что всем защитникам виртуальности запрещалось брать с собой на сборы тяжелое вооружение, свитки с заклинаниями, а также пиво и «Лонгер» (последнее шло вразрез с неписанным уставом ДЗВР, постоянно цитирующимся в письменных источниках, в том числе таким авторитетом как Талер). Еще в холле посетителей встречало плотное облако витающих в воздухе слухов о грядущей повальной мобилизации на решающую битву с «Глянцевым позорищем» — ленивые охранники даже и не думали разгонять его файерболом. Но вот на балконе девятого этажа появился Кертис со скальпелем за поясом и бутылкой темного пива в правой руке. За его авторитетной спиной стояли Глюк и Талер. Гул голосов мгновенно стих, все агенты, кадеты и просто прохожие впились глазами во всеильную «тройку». Внушительно зевнув, Кертис задумчиво посмотрел на собравшихся и одним молниеносным движением осушил бутылку пива до дна. Подождя, пока пиво радужной волной разольется по всему телу, доктор-психопат махнул рукой и, кряхтя от удовольствия, покинул балкон. Глюк и Талер последовали за ним. Не успели рядовые и не очень защитники виртуальности слотнуть слону, как на балконе второго этажа появился Ягуар Вирджинович Кемпер собственной персоной с длинным пергаментом в руке. Приосанившись, он принялся читать нараспев.

— Братя по «Фоллауту» и сестры по «Думу», кадеты по призванию и агенты по рождению! Сейчас я обращаюсь ко всем вам. Произошло нечто, потрясшее основы нашего как-бы-бытия до самых истоков. В Департамент пришло анонимное письмо, подписанное всеми до единого авторами, возмутительного содержания. В нем нам предъявляются прямые обвинения в воровстве, вымогательстве, разбое с грабежом и сопротивлении властям. Нам ставится в вину полное и бесповоротное расхищение имущества в мире Neuro, созданного не буду говорить кем. После предварительного расследования и рассмотрения всех косвенных улик руководством Департамента было решено провести полное дознание с пристрастием по всем правилам, допросив каждого сотрудника, так или иначе относящегося к виртуальной реальности. Засим спешу откланяться, прием начнется с девяти утра по лондонскому времени, то есть сейчас. Всем желающим избежать встречи с трезвым доктором Кертисом и пьяным Глюком убедительно просим — не ломайте мебель в давке у кабинета Талера».

Завершив читать, Ягуар галантно поклонился, свернул пергамент в трубку и, посмеиваясь, вышел. В зале стало удивительно тихо.

Нейтральное

Нейро» — это сюжетный научно-фантастический шутер от первого лица.

События игры разворачиваются в преддверии секретного научного эксперимента с участием военизированного клана Тройден. В 369 году космической эры Тройдены были вынуждены покинуть родную планету Клото. Преследуемые многочисленными врагами, они начали поиски нового пристанища для своего клана... Все эти события легли в основу сюжетной линии боевого космического симулятора **Homeplanet** и аддона к нему под названием «Игра с огнем».

История «Нейро» начинается в 366-м году к.э., примерно за три года до изгнания Тройденов с Клото и непосредственно в преддверии научного эксперимента с участием бойцов-псиоников Земной Конфедерации. Главные герои игры — два псионика на службе влиятельного Бюро Стратегических исследований: молодой импульсивный Джеймс Гравесен и его напарник Крейг Ричардс. Бойцов отправляют с ознакомительным визитом на Клото, но опытный Крейг видит в этом лишь способ отстранить их от расследования по делу крупного трансгалактического террориста Рамона. Напарники решают вернуться и взять преступника с полицием.

Место действия игры — планета нейтральных Клото и планета Земной Конфедерации Сорго.

Примерно так звучит официальное описание игры, подготовленное самими разработчиками. Они долго готовили пиар своего проекта, долго покупали технологии, с помощью которых иные таланты нашей эпохи некогда пытались родить великого Дюка Ньюкема Форера, и очень, очень долго думали, что со всем этим делать. Хотели они, конечно, как лучше, а получилось как всегда, то есть по-славянски — абы как. И вот это «абы» многогранные «Бунтующие игры» решили впихнуть на наши винчестеры, мельтеша перед нашими чувствительными носами плакатом с надписью «Мир Homeplanet — тут!» и нагружая наши мозолистые руки свежими дровами к видеокарте. Само собой, что мы, как истинные геймеры, были очарованы таким навязчивым сервисом и добросовестно, с аппетитом съели все, что предлагалось. Вот только после уже от добавки наотрез отказались.

Премьер первый — проверка первых

Штак, камрад, гм, Geralt[NBF], что вы можете сказать в свое оправдание? — Мохноры Талер в черных инквизиторских очках внушал трепет и уважение. — Как вы относитесь к миру Нейро и когда были там последний раз?

— Ээээээ, нуууууу, яааааа... — сидя на узком стуле без спинки, специально отведенном Талером для задушевных бесед, камрад Geralt[NBF] чувствовал себя очень неуверенно и неудобно. — К миру



Нейро я никак не отношусь, потому что я в нем никогда не был. Мои помыслы чисты, а ноги быстры... Мир Средиземья — вот мой удел.

— Так, значит, говорить откровенно вы не хотите, мой многоуважаемый камрад, — Талер тяжело вздохнул и развел руками. — Тогда прежде чем мы перейдем к более информативной части нашей беседы, хочу ознакомить вас с некоторыми нюансами данного дела. При разработке мира Нейро бесследно исчезли ключевые составляющие графического движка, txt. хэлпник «Как правильно оптимизировать игру» и что-то из арсенала технологий Meqon, что в результате привело к стремительному откату еще не вышедшей игры. Естественно, что винить разработчиков как Neuro, так и Duke Nukem Forever мы не вправе, поэтому все подозрение падает на вас. Вы, с вашей аватарой зомби, давно казались мне весьма подозрительным субъектом. Хотите что-нибудь сказать в свое оправдание?

— Отвечаю на все по порядку... — Geralt[NBF] закрыл глаза и, набрав полную грудь воздуха, выпалил скороговоркой. — Я ждал игру. ЖДАЛ... Заочно был влюблен. Выслали мне ее, дрожащими руками взорвал упаковку, инсталнул... и увидел лажу. Полную. Графика красива, да. ИИ — дебил, причем клинический. Проходится элементарно, интересность на нуле. Ффтопку. Спасти игру может только мультиплеер. Да и то — фортификации явно проигрывают. Большинство абилок и спеллов — полный юзлесс... Усе.

— Мда, значит, сотрудничать с нами вы тоже не хотите, — Талер скрестил руки на груди и откинулся на спинку своего мохнорыльского кресла. — Мне совсем не интересно, что вы думаете по поводу Battle of the Middle Earth's 2, но я полностью уверен в том, что вас заинтересует следующий факт...

Талер приложил палец к губам и тихо прошептал:

— Прислушайтесь.

Geralt[NBF] послушно напряг свои слуховые рецепторы. Сначала все было тихо, только кипели эликсиры в колбах на лабораторном столе Мохнорыла. А затем Вселенная оживила. Справа за стеной кадет услышал громовой рев и сильные удары чем-то тяжелым о стену и пол, а слева — протяжный визг и тихий вкрадчивый голос: «Не переживайте — второй раз уже не так больно, как первый». По спину Geralt'a[NBF] пробежал холодок.

— Надеюсь, намек понятен, — Талер удовлетворенно потер ладони. — В кабинете справа с кадетами беседует Глюк, а слева задушевный разговор с агентами проводит Кертис. Со мной вы говорить не хотите, может, отправить вас к кому-то из них?

— Не надо! — нервы Geralt'a[NBF] сдали окончательно. — Не знаю я ничего, ни про какие хэлпники! И про графический движок тоже ничего не знаю! Если разработчики Нейро создали полную лажу, то причем тут я! Какое отношение я имею к их корявой прорисовке! — в этот момент силы оставили кадету и он повалился на пол, лишившись чувств.

— Значит, так и запишем: во всем сознался, — Талер достал из-за уха золотой Паркер, а из ящичка стола листок белой бумаги. — Или, может, подождать, пока придет в себя, и сказать, что это была первоапрельская шутка?

Неразборчивое

Антистресс и нейровитан — вот то, что вам понадобится после первого же запуска глючного продукта великой студии Revolt Games. Три диска + дикий пиар = разведенный на деньги поначалу добрый, а под конец дико злой геймер. Да, братцы, такова политика компании — не навешаешь лапши, не получишь барыши. А страдают пусть другие, в данном случае мы — простые обыватели игрового мира. Вы хотите страдать? Так страдайте!! Страдайте!! Балтимор и твари с болтами в голове, с цепями из спины, и я — Торк, с помповиком наперевес у стены! Я — ТОРК!!! Я заставляю вас страдать! Упс, что-то занесло меня слегка не туда ☺. После посаферингу-сейчас разговор не о том.

Компания «Бунтующие игры» любит мир Homeplanet, очень любит, можно сказать, просто обожает. А еще она очень любит клан Тройден, и поэтому сует его куда только можно, в надежде на приведение в порядок постоянно ускользающей сюжетной линии. Но вот чего Револьт Геймсы точно не любят, так это людей, играющих в компьютерные игры. А особенно в шутера. А особенно в футуристические. А особенно в футуристические шутера собственного производства. И именно поэ-

тому лучшие, я бы даже сказал, элитные бунтующие разрабы-ударники дико кодят однотипные уровни, убогие спецэффекты, дурноватых противников и фирменные «проходные» текстуры, свято веря в то, что полчаса игры в подобный ужас отобьют у начинающего геймера всякое желание шпильить в стрелялки. И это хорошо — ведь тогда он не свихнется, не возьмет папин водяной пистолетик, не зарядит его «фантой» и не пойдет на улицу отрабатывать девиз «Вместе веселее». Сплошная экономия, елы-палы.

Однако, к счастью или к сожалению, не все такие послушные. Есть еще и некоторый процент настоящих игроков, ценителей жанра, которых не купишь яркой коробочкой и слюнявыми пиарными обещаниями — с момента создания первого «Дума» они уже привыкли к подобного рода «реалистичным немецким формам», «зубодробительным экшенам времен каменного века» и знают цену этим словам. Их не переделаешь зыбучими текстурами и глюками сейвов. Они презрительно ухмыляются безобразному AI электронных врагов и союзников и дерзко смеются в квадратное лицо «современной» графики. Подсчет плюсов и минусов игры — их хобби, а прохождение гейм полностью — призвание. И таких стальных профессионалов своего дела не сломит очередная потоковая игра с лоботомительным геймплеем от Revolt Games. И



в этом их сила. Хотите стать такими, как они? Читайте — и делайте свои выводы раньше, чем я представлю вам свои.

Прием второй — укрощение норова

Ну а вы, агент Лепреконе, — Талер уже не мог сидеть на одном месте и размеренно ходил из угла в угол, поглядывая на испытуемого из-под стекол темных инквизиторских очков: — Что ВЫ думаете по поводу личности главного героя «Нейро» и его глупых истеричных фраз? Не кажется ли ВАМ, что в самый последний момент звукооператор и автор диалогов были похищены, а вместо них всю работу проводили два выпускника детского сада усиленного режима?

— Хм, это как сказать, — агент Лепреконе попытался сделать умное лицо и даже наморщил лоб в раздумье. — Истина где-то рядом, но я еще не понял, где.

— Занятно, занятно, — Талер остановился и пристально посмотрел на Лепреконе сверху вниз: — А что, если я предположу, что это именно вы совершили данное похищение! И мало того, приведу свидетельские показания не в вашу пользу!

— Ничего ж себе, сплошные респауны какие-то пошли, — Лепреконе попытался изобразить на лице удивление. Не вышло. — А зачем мне это нужно? Я что, враг своему здоровью?

— Нет, ты враг всему анимированному существу! — Pantera SLS неожиданно возникла в кабинете Талера (вышла из-за шторы, за которой все время пряталась) и, потрясая диском с TES 4: Oblivion, обрушила на Лепреконе водопад упреков. — Ты не соглашаешься с тем, что «Механоиды 2» — это всего лишь драйвовые гонки с оружием! Даже для

тех, кто в танке! А если так, то это именно ты стоишь за глупыми текстами брифингов и позорным звуком Neuro. А ведь если бы не ты, не твои интриги и заговоры, Revolt Games смогли бы создать настоящие, качественные, неповторимые соревнования по спортивной ходьбе с оружием!

— Прости, Талер, это и есть твой свидетель? — Лепреконе было уже по-настоящему шокирован. — А на какой вопрос мне отвечать первым?



— Сейчас, одну минуту, я скажу, на какой, — Талер был удивлен не меньше Лепреконе. — Пантерочка, дорогая, скажи пожалуйста, а зачем тебе «Обливион»? Что ты собираешься с ним делать?

— Обозревать! — Pantera SLS гордо вскинула голову: — Я же все-таки агент Венди, и у меня есть салун и способности, в отличие от подозреваемого, — Pantera кивнула на Лепреконе. — Я всегда готова обозревать ЛЮБУЮ игру.

— Э, хм, гм, — на секунду замялся Талер. — Пантерочка, милая, сходи, будь добра, за пивом, мне нужно с тобой поговорить о чем-то важном, касательно, гм, «Обливиона». А что касается вас... — Мохнорыл повернулся к Лепрекону, — Вы



временно свободны, но смотрите, подозрений с вас никто не снимает — так мастерски испоганить сюжет мог только опытный, эммм, диверсант. Можете идти. И вы, Пантера, тоже. Очень скоро мы увидимся с вами снова.

Наградив Пантеру выразительным взглядом и подождав, пока дверь закроется, Талер достал золотой Паркер, частично исписанный лист бумаги и быстро отписал: «Провокация не удалась. Агент не сознался. Пиво будет вовремя».

Нервное

Сказать, что геймплей «Нейро» поверг меня в состояние тяжелой истерики — это значит тихо промолчать. Начнем с того, что игра имеет свойство дико тормозить на компьютерах с очень нехилыми параметрами, по крайней мере моя машина, достойно встретившая «Дум» и не очень растерявшаяся перед второй «Халвой», во время игры в Нейро скрипела тормозами вовсю. Что и говорить — оптимизация игры на высшем уровне, впрочем, как и все остальное. Несколько облегчает жизнь смена любых драйверов видеокарты теми, что находятся на диске с «Нейро», однако полностью ситуацию это не спасает — при большом скоплении противников и максимальных настройках графики забываешь, что у тебя гигабайт оперативки и нехилая видяха, любуясь красочным слайд-шоу.

Также, чтобы скрасить пребывание на скучных и тесных локациях, вам противостоят исключительно безмозглые враги с одуренно развитой точностью стрельбы, линейно зависящей от выставленного уровня сложности. На «легком» не играл, не знаю, на «среднем» солдаты врага косят под новобранцев штрафного батальона и не могут попасть в вас с двух метров, зато на «сложном» гасят так, что мама не горюй, особенно хорошо это у них получается с автоматами — две-три очереди, и можно начинать уровень сначала. Если, конечно, нет сейфов. Хотя, признаться честно, лучше бы их в этой игре и не было.

Не знаю, кто отвечал за скрипты, модели, коды, графику, технику, тактику, бакалею и галантерею, носки арт-директора и зубную щетку аниматора, но сделать то, что сотворила Revolt Games, под силу очень немногим пациентам доктора Моро. Представьте себе такую ситуацию: передвигаетесь вы себе по уровню, врагов мочите, и тут вдруг приходит вам в голову абсолютно идиотская мысль — нужно сохраниться, «на всякий случай». Нажимаете вы кнопку «сейв», возвращаетесь обратно в электронный мир, забегаете за поворот, открываете дверь... и получаете гранату под ноги и залп из помповика в лоб. Досадная ситуация, которая, к счастью, поправима, ведь у вас есть сейв. Load — и мы снова в бою. Пробежка, автоматическая винтовка в боевом положении, пальцы дрожат на мышке, поворот, шаг к дверям — полная остановка. Двери не открываются. Да, дорогие мои земляне, если вы засейвитесь в игре, а в радиусе полкилометра будет дверь, то не переживайте — она больше никогда не откроется, хоть харакири перед ней себе сделай. Ну не нравятся господам «Револютам» сохранения, не нравятся. Хотят они, чтобы вы уровнишки сами проходили, за один раз, они ведь и так не очень сложные. Тем более, что автозагрузки тоже нет — вас подгружают на место последнего сейва ☺.

Ах да, чуть не забыл — вы же боец-псионик, а значит, должны владеть пси-способностями и знать псиный, ой, извините, пси-язык. И в этой игре у вас будет такая возможность! Целых пять пси-приемов: рентгеновское зрение Хищника, ментальный удар Дарта Вейдера, поджигающая способность Керри, лечение Палладина и берсерк Героев Меча и Магии — вот ваш сверхбогатый арсенал спасителя будущего. Скажу честно: даже в Gene Warior спецприемов было больше.

Прием! Прием!

Сидя поздно вечером в своей вентиляционной трубе, Талер писал новое анонимное письмо на имя доктора Кертиса. Допрос защитников виртуальной реальности ни к чему не привел — никто не признался в умышленном вреде миру Neuro, так что разработчики могли нести свой позор спокойно. Зато Воркутинскому Менестрелю было хорошо и привольно — в кои-то веки на его апрельскую шутку купились ВСЕ.

Вывод

При виде игры на трех дисках смеяться и просить скидку 99% на ее покупку. В случае отказа со стороны продавца — презрительно хмыкать и уйти, прошептав напоследок: «Вам же хуже будет». Ну а если вдруг судьба столкнет вас с DVD-версией данного шедевра, делайте страшное лицо и бегите прочь не разбирая дороги — только бы пси-удар вас не достал.



Вирджин КЕМПЕР

Гигабайт открывает сезон!

Стрельба, дым, звуки взрывов и гул моторов.

— Команда альфа, доложите обстановку!!!! Команда альфа, повторяю, доложите обстановку!!!!

— Ком...да...ал...а...связи... си...ция крит...критическа!!! Враг наступает... н...зна...продер...мся...до... расвета. Повтор... ю...сит...ааааа!!!!

— Альфа, ответте!!! Что у вас там?!!! Альфа!!! Альфа прием!!! Аль...

* * *

Мобильный, как всегда, пропищал дважды. Разлепить глаза было выше моих сил, не говоря уже о том, чтобы сползти с кровати.

Немыслимым усилием воли я заставил себя дотянуться до телефона.

— Доброе утро, Кемпер, — весело зазвучало из динамика.

— Утро добрым не бывает, особенно если оно начинается раньше двенадцати.

— Ты сейчас где?

— Где-то в Ираке, пытаюсь командовать операцией «Буря в стакане»... ой, то есть «Буря в пустыне».

— То есть? — голос звучал еще более удивленным.

— Да сплю я, сплю... с вами говорит автоответчик, оставьте свое сообщение... э... после звукового сигнала...

— Что значит «спишь»?!!! Ты где должен быть сейчас?

— И где я должен быть?

— Ты что, не слышал о своей командировке на первый чемпионат от GIGABYTE?!!

— Слышал, а я что, туда должен ехать?

— Так. Даю пятнадцать минут на сборы и три на то чтобы доехать. А то будешь лишен зарплаты по собственному желанию.

На этом разговоре был окончен, а мне пришлось собирать оставшиеся от сползания с кровати силы и ехать в указанное место.

Connect

Приехав в знаменитый C-Club, я почему-то решил, что попал немного не туда. Немного людей, никаких представителей в дорогих костюмах и с дорогой техникой, никакого официоза, просто игроки и несколько зрителей.

В душе я обрадовался, ибо официальность того же WCG меня на второй день уже утомляла. Тут же все гораздо проще и оригинальнее.

Побродив немного и осмотревшись, я все-таки решил отыскать организаторов этого замечательного мероприятия. Бродить среди бесчисленных рядов компьютеров и выспрашивать

у администраторов, кто тут главный, не хотелось, поэтому я нашел одинокую жертву для расспросов. Выбор был невелик: либо парень за стойкой бара, либо симпатичная девушка возле сетки с буклетами.

Решение не заставило себя долго ждать. В зеркало посмотрелся, волосы уложены, вид, конечно, не как у денди, но вроде ничего.

«Девушка, а что вы делаете сегодня вечером?» Нет, неудачное начало разговора — выгляжу все же не лучшим образом, так что романтику придется заменить деловым интересом.

Connect 2

Как всегда, мне повезло с первого раза. Елена (так звали девушку) оказалась московским представителем GIGABYTE. Плюс я сразу же был представлен *Виталию Головачу* — региональному менеджеру **Gigabyte Technology** в Украине. Наконец-то я смог прочесть и порасспросить подробнее о **GIGA-GAMES 2006**.

Чемпионат проводится по трем дисциплинам: *Counter Strike 1.6*, *War Craft* и, как ни странно, *Quake 4*. Что самое интересное, что по четвертой «Кваке» отборочных туров не было вообще, ни в Киеве, ни в Москве. Виталий объяснил это тем, что пока слишком мало фанатов этой игрушки, да и машины большинства клубов слабоваты для подобного проекта. Те, кто все-таки хотели принять участие в этой дисциплине, должны были ехать в Москву и сражаться там уже сразу на победителя.

Состязания по другим двум играм проходили достаточно стандартно. Несколько отборочных туров, потом сражение победителей и, наконец, финалисты.

Спокойно наблюдать за игрой получилось недолго — к полудню людей подвалило немерено. В основном, конечно, кемперстрейкеры. Команд собралось столько, что окон-

чание чемпионата решили перенести на второй день. С *War Craft* ом немного попроще. Игроков было тоже достаточно много, но места все же хватило, и к концу второго дня итоги были подведены. Встречайте наших призеров и завидуйте их счастью!

WarCraft3: TFT

1 место: **3wD.FiX.C-club** — квота на финал в Москве + полностью оплачиваемый проезд.

2 место: **es4x.FoX** — квота на финал в Москве + дополнительные призы.

3 место: **C20.Ghost** — поощрительные призы от организаторов и спонсоров соревнований.

Counter-Strike

1 место: **eXplosive.eMobile** — квота на финал в Москве + полностью оплачиваемый проезд.

2 место: **pro100.Bigline** — квота на финал в Москве + дополнительные призы.

3 место: **Avalanche** — поощрительные призы от организаторов и спонсоров соревнований.

Download

Какой чемпионат обходится без викторин? Правильно, плохой. Пожаловаться на GIGA-GAMES 2006 в этом плане просто невозможно. И игроки, и просто зрители выходили с охапками призов. Пусть это были не телевизоры и микроволновки, а обычные кепки, футболки, игры, журналы и пр. Но все же обильных не было.

Виталий и Елена отлично вели всевозможные конкурсы, вгоняя в ступор не успевших еще остыть после боя игроков. Особенно было приятно наблюдать замешательство и тишину в толпе, когда на вопрос: «У кого самая красивая девушка?» — один парень честно сказал: «Моя самая красивая» ☺.

Даже я покричал чего-то из толпы, не столько ради приза, сколько ради интереса.

Disconnect. Unzip

Сказать можно одно. Чемпионат удался. Очень радует, что GIGA-GAMES 2006 сделала чемпионат в первую очередь для геймерского братства, а не для рекламы или публики. Конечно, это только первая попытка, где-то угловатая, где-то чуть подкошенная, но все же достаточно стойкая. Ну а нам ничего не остается кроме как ждать полгода, накапливать силы, оттачивать мастерство и предвкушать победу на новом чемпионате от Gigabyte Technology.



Pantera sls kawai@bk.ru



Barbie
и
МАГИЧЕСКИЙ
ПЕГАС

Разработчик:

Издатель:

Жанр: детская аркада/приключение

Системные требования: P 3-1000 МГц, 256 Мб
ОЗУ, 64 Мб видео

Помнится, я многократно писала в своих статьях о том, что сейчас очень мало выходит хороших сказочных игр — таких, чтоб девочкам нравились маленьким, и к сказкам и книжкам приучали, и чему-то хорошему учили. Конечно, сражаться с нечистью — дело приятное, но старых добрых сказок оно не заменит, да и многим маленьким леди, несмотря на рост феминизма в мире, все еще нравится играть в куклы. И Барби для них примерно такая же героиня сказок и мечтаний, как в свое время для нас были Золушка, Красавица (та, которая «и Чудовище»), Белоснежка... И вот, посетовав на нелегкую долю девочек, поговорив со знакомыми о том, что играть деткам не во что, я вдруг наткнулась на целую серию игр, которые все еще блещут сказочностью и добротой. Вместо принцессы, в которую мало кто верит, главную роль в них исполняет Барби, но основной смысл от этого не меняется.

* * *

Так, перед нами серия игр про Барби. В оригинальной (не пиратской; в пиратской игр намного больше, но качество — сами понимаете, какое) серии всего 7 частей, каждая из которых подарит ребенку (все-таки в большей мере девочкам, нежели юным мужчинам) от 5 часов полноценной игры. От — потому что я не могу сказать, сколько времени у ребенка уйдет на то, чтобы освоить различные умения. Давайте для начала я вкратце расскажу вам, что представляет собой каждая игра.

«Приключения Русалочки». В этой игре Барби внезапно превращается в русалочку и оказывается в подводном царстве. У нее даже есть друг — морской конек Саммик. Однажды, когда все в морском царстве готовились к большому празднику, неожиданно пропал свет от волшебной раковины. Вам предстоит помочь Русалочке проследовать светящейся дорожкой, чтобы найти радужных дельфинов и вернуть раковине свет до начала праздника. Кроме того, вам необходимо раздать друзьям приглашения на праздник, украсить город, сыграть на музыкальных инструментах и даже сочинить песню во время долгого путешествия. Вас ждут три экзотических подводных мира, а также 7 увлекательных мини-игр...

«Приключения на пляже». Как же Барби проводит свои летние каникулы? Что нового вы сможете тут узнать и чему научиться? Вам предстоит кататься на водных лыжах, прыгая с трамплинов, и объезжая водные буйки, заниматься подводной фотографией и изучением подводного мира, строить песочные замки, принять участие в конкурсе танцев и многое другое... Чтобы воспоминаниями о летнем отпуске можно было поделиться с друзьями, не забывайте пользоваться фотоаппаратом и пополнять фотоальбом!

«Секретный агент». Теперь знаменитая Барби и вы вместе с ней становитесь шпионом-суперагентом, и вас ждут потрясающие приключения. Например, нужно найти похищенную коллекцию одежды известного дизайнера или пропавшее невесте куда оборудование. К услугам Барби различные шпионские штучки типа розовых очков, при помощи которых можно обнаружить написанный на стене код для замка, или собачки для отвлечения охраны, а еще планер, фотоаппарат...

«Магический Пегас». Злой колдун Венлок заколдовал всех родственников принцессы Анники: родителей превратил в камень, а сестру — в крылатую лошадь, Пегаса. А все из-за того, что принцесса отказалась выйти за него замуж. Чтобы разрушить чары волшебника, принцессе нужно найти могущественный артефакт «Жезл Света», части которого тщательно спрятаны в разных местах. Юная принцесса, в роли которой «снялась» Барби, отважно отправляется на поиски, сопровождаемая своей сестрой в лошадином облике и маленьким Шивером.

Horse Adventures. Эта игра позволит вам вместе с Барби поучаствовать в лошадиных бегах. Главная цель — найти пропавшую лошадку Лаки до начала соревнований, а затем выиграть спортивное состязание, должным образом натренировав своего четвероногого друга и достойно выступив с ним на специальной арене. В начале вам предстоит выбрать себе скакуна и изменить его внешность по своему вкусу. По ходу игры вам придется изучать разнообразные трюки, повышать высоту прыжка и даже кормить лошадь морковкой и сахаром.

«Королева льда». На этот раз Барби с вашей помощью станет звездой фигурного катания. Игроки смогут сами подбирать костюмы, музыку и технику катания на льду для постановки выступления Барби-фигуристки. Барби сможет пройти путь от начинающей фигуристки до чемпионки мира и выступить в феерическом шоу на льду, о котором она давно мечтала!

My Scene. Помогите подругам Барби — Челси и Мадисон — провести выходные и организовать одно из 12 мероприятий, например, выставку, ночь чудес и т.п. Вы сможете перемещаться по 4 районам города в поисках объектов, необходимых для организации этих мероприятий. Зайдите, например, в магазин крутых нарядов, самой модной косметики и драгоценностей. Но вам придется проявить смекалку и потрудиться, чтобы заработать больше денег и выполнить задуманное!

Старая красная сказка

Чтобы не утруждать читателей рассказом о каждой игре в отдельности, расскажу подробно только об одной из них. Сразу замечу, что все остальные по качеству исполнения, графике, увлекательности и прочим игровым аспектам не уступают «Пегасу», они примерно равнозначны.



Итак, перед нами красивая сказка. Я не оговорила, я имела в виду именно то, что сказала — игра (она же — сказка) на удивление красива и приятна в отношении интерфейса. К сожалению, выйти в меню привычным способом не получится, зато можно будет сделать это с помощью указателей на экране, который довольно неплохо вписывается в общий антураж.

Первое впечатление от игры — она удивительно красива. Графика такого качества встречается далеко не в каждой игрушке. Каждый персонаж, а их в игре великое множество, каждая локация, каждый полет, каждое движение тщательно прорисованы. Никаких распадающихся на пиксели задников, никаких дерганных движений. При всем этом требования к компьютеру довольно невелики, тем более, что играть можно и на более слабых (но не на много) машинах. Чуть портят впечатление малоподвижные лица персонажей и несовпадение мимики с речью. Множество достаточно легких и «событийных» аркадных уровней в меру разбавлены скриптовыми сценами.

Графически игра сделана в стиле диснеевских мультфильмов. Конечно, сегодня такой графикой мало кого можно удивить, но тем не менее, именно она обычно нравится детям — красочная, в меру яркая и пестрая, с довольно неплохими текстурами (ну, разве что вы, как и я, будете играть на мониторе 21 дюйм ☺) и красиво отрисованными персонажами. Все эти плюсы медленно перетекают в уже упомянутое управление и интерфейс, большей своей частью расположенные на экране. Все управление осуществляется клавишами со стрелочками и пробелом, а также мышкой — это касается клавиш и предметов, расположенных на экране.

Добрая сказка

Пегас» действительно добрая игрушка, рассчитанная на детей без склонностей к использованию оружия. Если у вас произойдет ЧП или вы попадете в неприятности, у вас всегда есть рядом друзья, которые помогут, достаточно всего лишь подуть в рожок, подаренный вам доброй неизвестной тетенькой. Тетенька даст вам наставления в начале игры, после чего исчезнет, так и не назвав своего имени, оставив вас в гордом одиночестве (не считая белого плюшевого существа неизвестной породы и вида, а также вашей сестры-Пегаса) наслаждаться тренировкой перед дальней дорогой.

Как уже было кратко рассказано ранее, во всех неприятностях виноват колдун, который хотел жениться на вашей сестре. Родители вам об этом ничего не сообщили, но вот пришел и ваш черед замуж выходить, только колдуну не везет — вы тоже отказались жить с ним под одной крышей. Зная, что превращать вас во что-то негуманно — кто ж тогда спасать-то будет? — он решил выкрасть родителей. И реализовал замысел. Собственно, с этого и начинается наша история: мы отправляемся в далекое путешествие, спасать маму с папой Барби-Аники.

Путешествие реализовано по лучшим канонам сказок: вам встретятся как добрые, так и не очень доброжелательные герои, иногда вам придется решать несложные загадки, на которые не потребуются много словески или умений — провести предмет мимо полка, не задев их, или собрать головоломку, или же — найти одинаковые картинки или предметы. Игра действительно рассчитана на детей, на простую детскую логику и усидчивость, на то, что ни один ребенок не станет утруждать себя лишним сложностями, даже если он играет в настоящую сказку, ведь его мама с папой не похищены и могут помочь ☺.

Маленький обман

Есть во всей этой бочке с медом малюсенькая ложка дегтя. И то спорная: для кого-то это минус, для кого-то — наоборот, огромный плюс. Вся серия называется «Барби», тем не менее, героинь зовут по-разному, да и их облик очень меняется. В принципе, производители кукол тоже довольно быстро видоизменяют свой продукт, но, тем не менее, здесь это немного непривычно, неожиданно. А если присмотреться внимательно пусть даже не к играм, а к их описаниям, в большей их части находишь сходство со старыми сказками и рассказами — Русалочка, закол-

дованная в Пегаса сестра... все это мы уже когда-то читали, все это было выпущено в бумажном варианте, пусть и немного в иной интерпретации. Не скажу, что нас обманули, подсунили некачественный продукт — нет, просто под известным то-



варной маркой, которая прельщает детей, выпустили нечто совершенно иное. И шаг в определенной мере оправдан — привлекает внимание известная кукольная красавица, а увлекает именно игра-сказка.

О музыке и спецэффектах можно сказать только то же самое, что и о графике, — они выше всяких похвал. Вы окунетесь в атмосферу сказки, полетаете на Пегасе, покатаетесь на коньках, пообщаетесь с животными и путешественниками, побываете там, где можно только мечтать оказаться, — на заколдованном озере, в темном лесу или сказочном городе.

Что ж, перед нами добротная и качественно сделанная игра. Несколько выше среднего уровня по своей технической сто-



роне, она глубока, как омут, по уровню играбельности. Игра завлекает так, что не замечаешь, сколько времени прошло, следишь за историей с широко открытыми глазами и внимательно слушаешь подсказки — а вдруг что-то интересное упустить случайно, обидно потом будет возвращаться обратно.

Краткий вывод: играть, покупать, особенно если вы ребенок и вам никак не больше 10 лет.

Vassallog

THE RAGE

Разработчик: Fluidgames staff

Жанр: аркада/action

Системные требования: 400 МГц, 64 Мб
ОЗУ, 4 Мб видео

Когда я впервые пришел в здание ДЗВР, я ничуть не удивился, что могу преспокойно, без напряжения, выбить дверь. Но потом мой гуманный разум задумался — а чего она, собственно, не хочет держаться и все время слетает с петель?

Ведь раньше, когда я еще только мечтал стать кадетом, ходили легенды о непробиваемости дверей в кабинет Ранда. Для того, чтобы выбить дверь, требовались большие силы могучей стопы орка Глюка. А теперь эта дверь выбивается даже подростком.

Я решил поэкспериментировать на двери в кабинет Ягуара. Авось он не обидится...

Сначала я изучил поверхностную и внутреннюю материю (оказалось, что в ней, как и в моих STEEL'ах, присутствует железная вкладка), затем с помощью рентгена (у дедушки взял) просканировал дверь на предмет магии. Оной не обнаружилось, зато в железной вкладке отыскался крохотный чип. При повторном рентгене были замечены нервные импульсы, исходящие от чипа по всей железяке. Ух ты!

После штудирования горы учебников по медицине, магии и психологии, я понял: чип — это центр ИИ двери. Немного поразмыслив, я попытался изобрести способ общения с дверью — хотел провести психиатрическую беседу, т.к. дверь находилась на грани эмоционального расстройства и не имела собственного достоинства.

Долго копошился... паял, что-то вкручивал, искал проводки и магические посохи. Наконец прибор был готов — выглядел он как кисточка для рисования, только с другого конца я приделал металлический скальпель (тоже у дедушки взял, а не у Кертиса). Подошел я к двери, присоединил скальпель к единственной наружной части металлической вставки и начал наблюдать. Волоски кисточки удлинились, взяли лежащий рядом карандаш и стали писать на полу: «Я дверь магическая, мне для хорошего крепления нужна магия...»

Я начал думать, как всунуть магию в дверь. И зелья варить стал, и заклинания произносить — бесполезно. Решил пойти на поляну и поискать трав для придуманного мной лекарского зелья. Делал его месяц, а то и больше — знаете, как быстро в Игрограде время течет!

Сделал. Взял шприц (не поверите — дедушкин!), набрал в него пару кубов непонятно пахнущего зелья, взял кисточку и присоединил к двери. Дверь написала: «Ну?» Когда шприц опустел, дверь написала: «Протестируй». Я со всей силы долбанул по двери. Она даже не дрогнула. Тогда я повернул ручку — дверь аккуратно открылась.

— О, привет! — сказал неожиданно подошедший Ягуар — Для тебя есть задание

И вручил мне папку.

Я вошел в Раж

В третьем классе я с друзьями ходил в компьютерный клуб. Я уже был суперразвитым — игра в «Казак» и Red Alert представлялась мне очень даже увлекательной. А вот те одноклассники, с которыми я туда ходил, отчего-то очень не любили компьютер и предпочитали первую «Соню». Я их уговаривал, проклинал и шантажировал, дабы они не побоялись сесть за греющий мою душу комп и посоревноваться со мной в тактике. Но одноклассники были непреклонны — то ли они не умели мышью управлять, то ли просто «Соня» им больше нравилась — и играли на приставке, наслаждаясь чем-то непонятным для меня. А их любимой игрой, если мне не изменяет память, была Fighting Force — хотя, может, я и ошибся. Не помню точно названия, помню только саму игру.

И вот недавно в мои корявые слабенькие пальцы попала **The Rage**. Оказалось, что она очень похожа на ту любимую игру моих одноклассников — та же камера, вертящаяся во все стороны, те же комбы и суперудары, та же возможность играть вдвоем (втроем, вчетвером) на одном компьютере и с одной клавиатуры (на «Соне», конечно, были четыре джойстика, но суть та же), те же четыре персонажа (с разными именами, но смысл тот же — самый сильный, самая ловкая, боксер, каратист) и те же тупые противники с десяти миллиметровой полоской жизни.

В пути по Штатпу

Какой сюжет может быть в дубовой американской аркаде с главным законом «убей всех, а потом проходи дальше»? Паршивый, само собой, — да и в реальной жизни смысл бить всех и вся очень редко обоснован...

Ну... Пять веселых друзей (Сара, Брюс, Макс, Лиза и Алфред) решили пойти на дискотеку. Танцевали они долго, и самая нежная — Сара — решила попить водички/водочки. Бармен попался крайне пакостный: он с лукавой улыбкой налил девушке вина. Она выпила, да и отравилась. Дискотека сорвана, друзья волнуются, доктора ставят диагноз — беда, в общем.

И что... Неизлечимая болезнь с загадочным (для меня) названием deer soma, от которой, как свидетельствуют разработчики, можно излечиться единственным в мире противоядием. Это противоядие находится у вселенского Зла, воплощения Антихриста и просто генерального бандита мира — у мр. Драга, который, ессно, не желает его отдавать за просто так, а норовит с помощью главных героев избавиться от надоедливых подчиненных ☺.

И вот, наша сердобольная компания отправляется исполнять волю генерального Босса, то есть истреблять бедных бандитов.



А бандитов четверо. Четыре стихии — Огонь, Вода, Земля, Воздух, т.е. Кикбоксер, Каратист, Суперсилач, Ловкая (Брюс, Макс, Алфред, Лиза). Мда... Очень оригинально.

Ну... Начинаем с двери больницы, где лежит Сара. К нам подходят четыре противника, которые через пять секунд валяются у наших ног. Бьем ногой, рукой, ногой, прыжок, ногой, противник упал, суперудар, остальные вместе с первым боссом попадали, удар, босс замахивается, отскок назад, удар в спину стоящим сзади ботом, жизнь заканчивается, бьем телефонную кабинку, съедаем курицу, которая выпала из кабинки, делаем простейшую комбу, босс поставил блок, бьем Бооса по ногам, босс умер — ура!

В течение данной интересной битвы примерно десять моих ударов ушло в пустоту, восемь простых противников были убиты боссом, половина моих жизней закончилась вследствие тупости компьютерных напарников, четверть закончилась из-за неудобной камеры, одна восьмая из-за неудобной бауки и автомата и только одна шестнадцатая — от ударов противников (включая босса). На очередной уровень мой герой (я играл за Макса) вышел совсем истощенный и умер от одного снаряда, пущенного вторым боссом с вертолета.

Но было интересно! В следующий раз я проходил без напарников, не использовал дальнобойные орудия и собирал все бонусы. Таким образом я доходил до уровня «Стройплощадка» (четвертый по счету), но потом умирал от мускулистых рук злых строителей. После десятого раза я поубавил свой пыл и переклочился на легкий уровень сложности. Стройплощадка прошлась, но забрала у меня почти все сэкономленные за прошлые уровни жизни. Следующий уровень стал еще тяжелее, ибо оказался... последним. Но зато на этом уровне были все пять боссов и сам великий Мистер Драг! Это двухметровое существо со шприцами в теле, он бросается гранатами, имеет две жизни, ну и прочие страсти-мордасти. Чудо, а не Босс.

Знаю, знаю, такое уже было в прошлых играх, и при этом смотрелось поинтереснее. Да, иногда скучновато — нет эффектных комбо, все красивые удары улетают в пустоту и т.д. Но вот что-то задерживает возле компа, что-то держит...

Кто-то из вас надеялся на хороший АР? Наивные...

Хотя... Если присмотреться, то какие-то зачатки разума у противников есть: террористы умеют отскакивать от наших ударов и ловко палить по нам из своих автоматов, а панки сноровисто дерутся ногами и активно бьют нас ногами, когда мы лежим на земле.

Очень странно ведут себя бандиты, когда они в состоянии спокойствия. Они... танцуют. Представьте себе картину: ночь, тишина, и перед дверью своего дома танцует абсолютно трезвый и сытый террорист. После этого я часа два нервно подергивался...

А вот о бонусах я вам еще не рассказывал. Они выглядят так: сундуки с богатством, пачки с купюрами, слитки золота, драгоценные камни, курицы, кола, гамбургеры и бутылки с вином. Съестное добавляет жизни, а ценное дает очки. Все довольно просто.

В Fighting Force было так же. Там бьешь по телефонной будке — деньги сыплются, по автомату с колой — дают, естественно, колу. Но тут нет автомата с колой или с какими-то другими продуктами. Знаете, по чему надо бить, чтобы появилась еда? По мусорным ящикам! Тяжела работа супергероя: чтобы выжить, надо божьим подрабатывать! Какой-то скрытый юмор тут есть.

Увы, дискотеку придется отменить

Графика не лучшая: модели угловаты, деревья — откровенные спрайты, текстуры размыты, а любая дверь — просто черный прямоугольник на желтой стене. Анимация наравне с графикой — такое ощущение, что у противников сколиоз десятой степени и хромота на правую ногу и две руки.

Продолжал бы ругать графику, если бы не два слабеньких оправдания:

1) Она, графика, скорее всего разработана была еще в прошлом веке (точную дату не знаю, но если она пошла на моем 3-м Пне с 8 Мб видеокарты, то разрабатывалась она году в 1999-м).

2) Текстуры можно менять! Берем Paint, заходим в папку с текстурами и творим! Я сделал панку бледное лицо, одел в черный плащ, срезал ирокез и засунул в карман пиратский флаг. Красота! А террористам поменял прикид — теперь они русские и украинцы (это

не из неуважения к данным нациям, просто поглядел на нас глазами американцев, которые разрабатывали игру).

Управление, конечно, с порта. Надеяться на удобство было бы слишком наивно. Камера оттуда же.

А звук! Джж! Эээ! Ай! Пуф-пуф! Дзень! Бух! Произнесите это вслух — и озвучка игры готова!

Музыка представлена электрической гитарой. Мне не понравилось. Но это ИМХО, а оно — тонкая штука.

Салат из крабовых палочек

Небольшой клон Fighting Force, портированный на компьютер. Если где-нибудь найдете, поиграйте — скоротаете пару вечеров, расслабитесь.

Лекари в роду

Счет сделан, лежит в моих слабеньких пальцах. А я иду в кабинет Ягуара, на ходу поглядывая по сторонам коридора. В коридоре шумно — кадеты выбивают дверь, агенты их ловят, секретарши пугаются, вода капает — жизнь течет своим чередом...

Вот он, заветный кабинетик. Перед дверью стоит какой-то упрямый кадет, бьет ботинком по несчастной... Разозленный несколькими безуспешными попытками, он выматывает миниатюрный файербол и запускает им в дверь.

Дверь реагирует.

Кадет лежит без признаков сознания возле приоткрывшейся двери. Любитель...

Из-за двери выглядывает Ягуар.

Хорошо сработано — зачастую резко открытая дверь бывает эффективнее и смертоноснее хитромудрых заклинаний.

* * *

[Дорогой редактор! Я решил сделать статью интерактивной и зависящей от вашего мнения. Ну так вот, выберите из этих трех концовок ту, которая вам больше всего подходит, и вставьте ее в печать.]

[Дорогой автор! Как вы правильно догадались, в редакции есть Большая Круглая Печать. Мы попытались вставить в нее три концовки вашей статьи по очереди, чтобы проверить, какая лучше войдет. К сожалению, ни одна не влезла. Поэтому все три остаются как в тексте, так и на вашей совести.]

1. «После этого меня заставили убрать магию с двери Ягуара и попросили, чтобы я не уменьшал численность кадетского корпуса своими тупыми идеями. Ну, пришлось снять — и то слава Богу, что хотя бы наказание не назначили. Ой...

— Кадет Вассаллог, вам поручается быть лекарем ДЗВР, что значит: на вас возлагается обязанность следить за психическим состоянием кадетов и контролировать их магическую гигиену. Приступать к действиям! — сообщил мне охранный робот голосом Кертиса.

«Может, не надо, а?» — подумал я...

2. «Во время моего рассказа толпа начала рассасываться — ничего особенного на самом деле не произошло. Я понял, что продолжать рассказ бессмысленно, я решил извиниться перед Ягуаром.

— Ты еще извиняешься?! Это я тебя благодарить должен — наконец-то не придется ничего ловить. Не хочешь поработать у нас лекарем?

— Ну... Не против.

— Тогда подпиши эти бумажки и работай! — Ягуар вынул из кармана пару чистых листов и ручку. Я своим корявым почерком с радостью подписал.

3. «Когда агенты поняли, что это их шанс избавиться от постоянного грохота выламываемых дверей, они потребовали сварить еще зелья и укрепить другие двери тоже. Хотя бы в санузел... Жаль, на всех зелья не хватило, пришлось разбавить водой. От этого пару недель дверь будет держаться на петлях кое-как, зато ее не пробьет даже взрыв ярости Сиды (кто не знает — наш ДЗВРовский демон).

А меня назначили на престижную должность лекаря. Кто не знает, это тот же доктор, только лечит он магические и психические болезни. Иногда».

Кирилл ТАЛЕР

Кибертворец большого Киева

Странный человек.

Одни обвиняют его в разбазаривании таланта, другие в графоманстве, третьи недоумевают, почему он до сих пор не прописался в элите русскоязычной фантастики, наравне с тамошними монстрами и зубрами.

Когда я совершенно случайно прочитал его новеллу, то смог охарактеризовать ее двумя словами: «идеальный киберпанк».

Он живет в Киеве, занимается творчеством (не только фантастикой), и что немаловажно, сотрудничает с GSC в качестве сценариста.

Его рассказы крайне разноплановы — от «профильного» киберпанка до эльфоводобной фэнтези и детективов, но практически каждый из них ставит перед читателем неразрешимый вопрос: и герои, словно захлебываясь в этой неразрешимости, гибнут, не успев почувствовать под ногами берег финала.

Буду откровенен, мне давно хотелось взять интервью у этого человека, но формат нашего издания все-таки игровой. Но когда над пропастью между моим давним желанием и форматом игрового журнала протянулись стальные канаты энергопровода, уводящие в страну GSC, и человек, прежде реализовывавший себя только в качестве писателя, перешел в разряд разработчиков, путей к отступлению не осталось... Как будто бы я хотел отступить!

Перед началом интервью мы договорились, что будем общаться исключительно на «ты», что позволит беседе течь непринужденно, а словам вылетать именно такими воробьями, которых впоследствии не захочется ловить.

Думаю, будет правильно, если он представится сам...

Киберпиграф

КТ: ...Не так ли?

И.Новак: Представляюсь. Илья Новак, писатель-фантаст, на счету три книги и много рассказов. Пока что. Сейчас вот выходит книга «Герои Уничтоженных Империй» в издательстве «ЭКМО», плюс в издательстве «Азбука» вскоре готовится к выходу серия романов...

КТ: Ну, а пока Ваше портфолио будет наполняться...

И.Новак: Мы же договорились на «ты»...

КТ: Точно! На «ты»! Пока твое портфолио будет наполняться, я успею взять интервью.

И.Новак: Да, времени будет предостаточно (улыбается).

КТ (контр-улыбка): В таком случае предупреждаю Вас. Вы можете сохранять молчание, все, о чем Вы промолчите, будет использовано против Вас. Право пообщаться с адвокатом... В общем, Вы попали! То есть, ты попал!

И.Новак: Принимается!

КТ: Поехали!

Коленчатый вал прошлого

КТ: Что за дисгармоничная тварь с раннего детства постелилась в Илье Новаке? Та, что позже толкнула его к писательству?

И.Новак: Никакой такой твари припомнить не могу, потому что с раннего детства и начал писать. Как говорил Шендерович, писал как писал. Первый роман, написанный под впечатлением от Майн Рида, появился в 8 лет. Собсна, с тех пор с большой регулярностью и занимаюсь этим — пишу! А что толкнуло — не могу сказать... Слишком много компонентов совпало.

КТ: Первое опубликованное произведение...

И.Новак: В 19—20 лет — первый опубликованный роман. А вот публикация первого рассказа случилась только в 2000 году — расска-

зы я поздновато начал писать — в издательстве Порог... (заметив сальный блеск в глазах КТ) Не «Порок», а «Порог»!

КТ: Я вот и думаю, слышалось ли?.. (Пауза.)

(Улыбки и контр-улыбки.)

КТ: Любый писатель, поэт, художник, музыкант, работающий в стиле, подобном Вашему, плотном, болезненном, насыщенном багрово-ядовитыми красками, должен быть несчастен в реальной жизни. Иначе ХОРОШИМ он не станет...

(Пауза.)

КТ: Это даже не вопрос, это утверждение...

И.Новак: Периоды, конечно, различные были в жизни. Но я бы не сказал, что жизнь автора так сильно зависит от его творчества. Например, последние два года у меня жизнь не такая мрачная, а вот новые романы далеко не веселые.

КТ: Жизненный опыт?

И.Новак: В общем-то да. Мои первые романы были намного веселее, чем сейчас. Становлюсь мизантропом с возрастом, что ли.

КТ: Путь от первой публикации — и до посвящения в профессиональные писатели, насколько тернистым он был? Насколько близок он в этом путях Ваших героев?

И.Новак: Насколько я могу оценивать собственный путь, он был средней сложности... Есть авторы, которые начинают публиковаться, и успешно, в юном возрасте. И напротив — некоторые дебютируют, уже имея за плечами багаж лет и седины. А я как-то вписался между двумя этими группами. Вероятно, следовало начать с рассказов, а я-то с самого начала писал повести! Но мой путь наверняка легче, чем у моих героев (смеется).

КТ: Свершилось. Ты — профи. Отсюда два вопроса. Первый: можно ли профессией писателя заработать себе на жизнь? Второй... Давай пока остановимся на первом.

И.Новак: Давай. Я живу, нигде больше не работая, и мне хватает, при том что книг вышло всего три, а не по три в год, как у некоторых плодовитых писателей. Но параллельно я опять же пишу сценарии к компьютерной игре **Heroes of Annihilation Empires**, то есть зарабатываю не одними книгами. А с профессией «чистого» фантаста, конечно, прожить можно — правда, не с той ступени, с которой я начинал. Но разбогатеть — не получится, если ты, конечно, не Лукьяненко, Перумов или Бушков.

Вот авторам детективов можно не только прожить, но и заработать — у них тиражи на порядок больше.

Но, повторюсь, ПРОЖИТЬ с одной профессией фантаста можно. А так, чтобы ЗАРАБАТЫВАТЬ большие деньги — это нужно серьезным бизнесом заниматься.

КТ: И каков распорядок рабочего дня фантаста? В постельке, наверное, до двенадцати лежишь, сибаритствуешь?

И.Новак: Во-первых, начать нужно с того, что сейчас я периодически бегаю в GSC, это сбивает, конечно, с сибаритствования (улыбается)... А если опустить мои рейды в GSC, то распорядок таков: утро, встаю, пью кофе, сажусь за комп, просматриваю письма, начинаю работать. Это обязательная программа. Дальше начинается вольная — иногда от забора до обеда. А иногда и после обеда не могу оторваться, процесс-то захватывает...

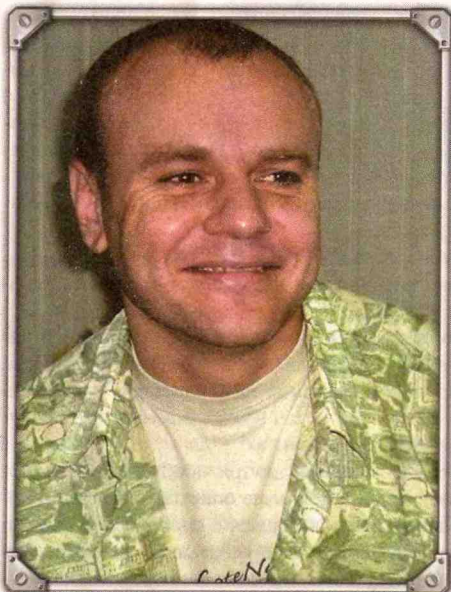
На порядок лучше, чем на стройке или же барменом — мои прошлые работы. Хотя морально устаешь очень сильно, как после докторской диссертации.

Но главное — очень хорошо, что не приходится вставать в семь часов утра. Хотя часто просыпаюсь, по привычке.

Смотрю в окно.

За окном снег, мороз или слякоть.

Люди идут — невыспавшиеся, хмурые...



Илья Новак до того как связался со сценарием компьютерной игры...



...и после этого...



...но деньги за сценарий ему заплатили сполна!

Наркотик виртуального миротворчества

Возвращаюсь к постели, ложусь зубами к стенке — и баиньки. И непосредственного начальства над головой нет, тоже большой плюс.

КТ: Две твоих основных поисковых величины в произведениях — киберпанк и внутренний мир человека. Это лейтмотивом звучит во всех произведениях, будь то фэнтези или научная фантастика. Почему данные пути для поиска стали профильными?

И.Новак: Трудно сказать теоретически... Вставляют меня эти темы! Я, например, мало интересуюсь политикой, все больше измененными состояниями сознания, внутренним миром человека и т.п.

КТ: Возвращаясь к предыдущим профессиям: много ли их было?

И.Новак: Да немало... Учился я на филологическом. Отучился, а дальше куда? Учить детей?! Я бы убил этих детей на второй день учебы! Вот и работал — прессовщиком на кирпичном заводе, продавцом книг, как уже говорил раньше — барменом. Даже не могу припомнить все профессии... Были работы, которые вспоминать не хочется. Да и не буду...

Вот еще — работал завскладом, а потом там же снабженцем. Оттуда и «уволился» в фантасты.

Да, кстати, и безработным был какое-то время.

КТ: Вот если бы МИК был откровенно желтой прессой, я бы уже смаковал будущий заголовок интервью. «Илья Новак хотел убить детей!»

И.Новак (улыбается)...

КТ: А насчет работ, о которых не хочется вспомнить — я вот в свое время работал наборщиком карточек женского гинекологического отделения, а бывали «работы» и покруче... Так что очень тебя понимаю. Поэтому допытываться до секретов не буду...

(Легкий антракт, КТ пьет «Десант ДМБ», И. Новак пьет безалкогольное, кажется «Оболонь»...)

КТ: А когда твоя жизнь была омрачена появлением в ней компьютерных игр?

И.Новак: Когда играть начал, что ли?

КТ: Ага!

И.Новак: Заядлым геймером я никогда не был, но в DOOM I, II — рубился. А мой покойный отец, помню, познакомил меня с такой игрой «Посадка на луну».

КТ: Это такая старая игра, 80-х годов, от наших разработчиков, состоящая то ли из текста, то ли из печатных символов?

И.Новак: Именно она, еще в школе играл! А потом, как появился компьютер, и в того самого легендарного «Принца Персии» играл, и в DOOM опять же... Но не фанател от игр.

Скорее, через игру занимался теоретикой и исследовал эту новую индустрию, которая еще и направление в искусстве, ко всему остальному. Интересное и куда более молодое, нежели кинематограф, а тем более литература.

Когда-то, помню, самостоятельно запрограммировал на стареньком калькуляторе «Посадку на Луну». Но дальше с программированием не сложилось, так как склонности к точным наукам у меня никогда не было.

Вообще, как потенциального потребителя и производителя в одном лице, мне интересны три отрасли: книги, компьютерные игры, кино.

КТ: Как состоялось знакомство с GSC?

И.Новак: Михаил Литвинюк, хозяин издательства, знакомый с «игрушечниками» — это я так разработчиков называю — свел меня с главным дизайнером Дмитрием Зениным. Дмитрий на тот момент как раз интересовался человеком, который мог бы сработать сюжет для HoAE. Михаил сосватал меня. Далее — из GSC пришло письмо с предложением, а так как я очень интересовался на тот момент компьютерными играми, то предложение принял без лишних раздумий.

КТ: Модельки есть, мир есть — сюжета нет. Пришлось вдыхать в мертвый механический мир целую ноосферу. Насколько сложен этот процесс?

И.Новак: Крайне сложен, особенно поначалу. Когда ты работаешь над книгой, то мир создаешь сам, придумываешь отправные точки, с которых все начинается, «рисуешь» внешность и характер персонажей, затем полируешь, доводишь... И на всех этапах творчества ты сам себе и царь, и бог. А там (в GSC) сразу начались ограничения...

Я много разных вариантов сюжета предлагал — не подходило. Долго встречались, спорили, ругались, но потом я уловил «волну» разработчиков, начал притираться, и вскоре мы нашли компромисс.

Что немаловажно, в GSC деньги не только обещают заплатить, но еще и платят, что на сегодняшний день бывает не всегда.

Хотя основным фактором сотрудничества для меня все-таки явился интерес к компьютерным играм.

КТ: Насколько болезненно состоявшемуся писателю работать в коллективе и быть там далеко не главным?..

И.Новак: Ха! Состоявшимся я на тот момент не был. (На лице появляется улыбка)... Книжки тиражом в 4 тыс. и 7 тыс. — не есть «состоявшийся»! (Улыбается во всю ширь, до подозрительного.) Нет, внутри я, конечно, был... Казалось, что мне говорят глупости, а я вынужден был все это выслушивать.

КТ (с пропорционально широкой контр-улыбкой): Било по самолюбию?

И.Новак: Не по самолюбию, и даже не по амбициям, а прежде всего — по психическому состоянию! Вот, например, ты считаешь, что лучше всех знаешь, как должен развиваться сюжет. Но Григорович знает то же самое! Сталкиваются различные мировоззрения — и начинается...

кТ: Атмосфера «Героев Уничтоженных Империй», как можешь ее охарактеризовать?

И.Новак: Скажу не игровыми терминами, а по собственному ощущению. Так вот, по-моему, это боевик.

кТ: По жанру-то оно RTS/RPG...

И.Новак: Это если по жанру, а по атмосфере — боевик. Если излагать игру как историю, то она получится очень напряженной. Но антураж там не депрессивный: я бы охарактеризовал так — мрачная, но светлая.

кТ: Каких вещей, по-твоему, не должно было быть в НоАЕ?

И.Новак: Скажу только за себя: старался убирать ссюоканье и слащавость. Чтобы эльфы, например, не становились в позу и не начинали говорить высокопарные, пафосные фразы. Оно, конечно, еще будет редактироваться, но хихикающих эльфиек там не будет точно!

кТ: А по-моему, хихикающие эльфийки — это очень даже хорошо!

И.Новак: Ну... хихикающие — это еще может быть. Слащавых не будет.

кТ: Есть ли еще желание сотрудничать с игровой индустрией, и если есть, то с какими жанрами, с какими правами, и что Вы хотели бы донести через виртуальный мир, какие мысли, переживания, мечты?

И.Новак: Желание есть. То есть, не рвусь — но желание есть! На каких правах? Желательно на больших, чем в GSC — хотелось, чтобы игра делалась по моей придумке. Даже два сценария уже есть: для шутера и для женской игры (квест, видимо — прим. кТ). Но в первую очередь интересуют постапокалиптические игры.

кТ: Ваш прогноз на ближайшее будущее нашей планеты в целом и человечества в частности?.. Тфу ты... Твой прогноз, в смысле. Дурацкая корпоративная этика, все время скачу с «ты» на «Вы» и обратно...

И.Новак (улыбается): Во-первых, предполагаемой смерти литературы не будет, как не дождался и смерти театра. Но уменьшение тиражей грядет. Отток есть уже сейчас, и ослабевающий интерес к книгам объясняется именно увеличением рынка компьютерных игр. Приходит, например, молодой человек после работы или учебы домой, и если он планирует вечером остаться дома, то основным вариантом проведения досуга у него может быть или книга, или компьютерная игра. А в игре интерактивность гораздо выше, и возможность влиять на события есть, в отличие от книг.

В целом, книги займут свою нишу, но влияние их к 2050 году заметно уменьшится.

Если не взорвемся в каком-нибудь ядерном конфликте, то работы станет гораздо меньше, и большую часть времени довольно крупная прослойка человечества будет проводить в каком-нибудь «синтете». Думаю, люди, лежащие в соляном растворе и проводящие около 70% свободного времени в онлайн-играх. Тем более, что удовлетворенными людьми, пребывающими в грехах вне реальности, легче управлять. И политики это хорошо понимают.

Озноб пылицы настоящего

кТ: Что такое — быть творцом? Насколько тяжело? Затрат каких сил требует создание собственных миров?

И.Новак: Опять же, очень общий вопрос. Сложно ответить...

кТ: Конкретизирую. Есть уникальные личности, которые могут и писать глубокие произведения, будь то стихи, проза или живопись, и менять женщин, как перчатки, и при этом постоянно пребывать в приподнятом настроении. У них столько энергии, что хватает на все: на творчество, на социальное общение, на секс, в конце концов!

А есть другая, более многочисленная категория — это т.н. депрессивные творцы. Все свои жизненные силы и энергию они сублимируют в творчество. И даже собственные депрессии нагнетают сознательно. Но на «жизнь за окном» у них сил не остается. К какому типу ты себя относишь?

И.Новак: Ммммм...

кТ: Хорошо, буду максимально конкретен: у тебя есть дом на берегу моря, жена, двое детей, большая лохматая собака. Сможешь писать так же интенсивно в спокойном и любящем окружении и...

И.Новак (перебивая): Если у меня будет жена, двое детей и собака, то жить будем в разных домиках! По отдельности!

А то, о чем ты говорил — типы экстраверта и интроверта. Понимаешь?

кТ: Как заядлый интроверт — понимаю.

И.Новак: Так вот, я тоже интроверт, но не депрессивный. Просто не люблю шумные компании, большие тусовки и т.д.! В принципе, я и общение не особо люблю — нет, могу, конечно в компаниях и смеяться, и анекдоты рассказывать — но в целом предпочитаю избегать подобного... вероятно, все та же мизантропия. На Конах меня часто спрашивают: почему ты такой грустный? А я не грустный, я сосредоточенный.

Но сосредоточенность не на депрессии, а на своем внутреннем мире, на своей волне!

Не хочу думать про себя как про «депрессивного слона». Не хочу, поэтому утверждаю: можно пребывать в нормальном состоянии и писать интересно.

В доказательство своих слов: последние два года моя жизнь «устаканилась» и стала достаточно стабильной и совсем даже не мрачной. Тем не менее, к концу апреля в московском издательстве Форум выйдет киберпанковый роман **Демосфера**. Так вот, по-моему, роман получился самым жестким из всего, что я написал!

кТ: Возможно, когда ты находишься внутри проблемы, то не можешь ее объективно оценить, а когда пытаешься описать, в основном получается саможаление. А когда расправляешься с проблемой и оглядываешься на нее из настоящего, видишь всю ее целиком — тогда жалости к себе нет, и описание получается максимально объективным?

И.Новак: Да-да... В принципе, да. Верно... (присматривается к кТ) А чего ты так долго пишешь? Я же одной строкой ответил! (улыбается)

кТ: А я не все вопросы заготовил до. Некоторые еще и во время придумываю, вот и записываю. Чтобы не забыть...

И.Новак: Понял!

(маленькая пауза, кТ пьет «Десант ДМБ», И.Новак пьет безалкогольное, но теперь уже «Рогань»)

кТ: С каким алкогольным напитком можешь себя сравнить? (И.Новак бросил пить пять лет назад — прим. кТ)

И.Новак: С водкой, конечно!

кТ: Странно... А мне почему-то представился эль... Густой такой, почти черный, но градусность около 40%.

И.Новак: Ага, примерно что-то такое. Даже не коктейль — смесь!

кТ: На данный момент вы известны, но до так называемой высшей лиги фантастов достаточно далеко. При этом по стилю и содержанию, ИМХО, вы этой высшей лиги достойны. Не боитесь так и остаться непризнанным гением?

И.Новак: И не рвусь! Это может кокетливо прозвучать, но так оно и есть, ей-богу! Я вот все время пытаюсь вести замкнутый образ жизни, но не получается — меня постоянно куда-то зовут. Только появляется новая идея — вызывает. Кто-то. Приходится бросать идеи и ехать туда... Да и сам иногда бросаюсь в совершенно новые для меня отрасли — киносценарий вот написал.

кТ: То есть, ты уверен, что популярность и высшая лига сама тебя найдет?

И.Новак: Скорее, нет. НЕ думаю, что так будет.

кТ: Странно все это. Мне кажется, что ты уже давно достоин места в этой высшей лиге. А по поводу одного рассказа, короткого, до сих пор осталось ощущение, что ты его «украл» у меня.

И.Новак: «Ритм»

кТ: Да, кажется, так назывался. В общем, не буду удивлен, если, несмотря на твое нежелание, высшая лига фантастов таки откроет перед тобой свои двери, обитые золотом и шкурами критиков.

И.Новак: Спасибо! (искренне улыбается, в контр-улыбках отпадает надобность)

кТ: Готовишь что-нибудь новенькое на Еврокон-2006?

И.Новак: На «Евроконе-2006» будет стоять лоток GSC, а на нем — моя книга **Некромагия**. Но от докладов я отказался.

кТ: На «Евроконе-2004», тебя признали лучшим дебютантом Европы. Ура?

И.Новак: Особого «ура» нет. «Ура» есть только с той точки зрения, что теперь легче общаться с издательствами. А на творческий процесс это не повлияло никак.

кТ: С кем из известных фантастов мог бы себя сравнить?

И.Новак: Стивенсон, но я не уверен. По крайней мере...

кТ: А с Суэнвиком?

И.Новак: Ох, Суэвник так испортился в последнее время! После замечательных «Дочери железного Дракона» и «Вакуумных Цветов» у него начало выходить нечто совсем невразумительное... Не читал его последнюю книгу?

кТ: Не читал

И.Новак: И не надо!

кТ: А написать детскую сказку слабо?

И.Новак: Писал! Собственно, первая книжка — детский роман. Получила российскую национальную премию *Заветная Мечта*. Сам роман называется «**Зубастик**». Отправил на конкурс и не особо надеялся, что выиграю. Но случилось!

Хочется же все время что-то новое пробовать, расцвечивать, так сказать, занудный процесс писания.

кТ: Какую музыку любишь?

И.Новак: Не особый любитель. Сказать, что совсем не люблю, это было бы странно, но большого места в моей жизни она не занимает. Музыкальные же вкусы медленно перекочевали от «Аквариума» к классическому блюзу. А про новые стили ничего не знаю. Некоторые творцы, в частности, фантасты, предпочитают работать в наушниках под какую-то мелодию. А меня это жутко раздражает и сбивает с мысли. Вот...

кТ: Что будешь делать, если фантасты и писатели вообще вдруг окажутся полностью невостребованной профессией?

И.Новак: Меня всегда интересовало кино. Предпочел бы писать сценарии, и даже снимать авторское кино, но не авторское Тарковского, а Гая Ричи, например. Правда, снимать — это очень сложно. Ведь, чтобы написать книгу, достаточно ручки и листа бумаги. А чтобы снять кино или создать, опять же, компьютерную игру, необходим целый штат сотрудников, плюс большие затраты и т.д.

Но если писатели-фантасты или писатели вообще станут никому не нужны — однозначно, плюну на все и уйду снимать фильмы!

кТ: Ага, у нас вот в игровой редакции фантастов очень не любят...

И.Новак: А уж как я этих самых фантастов не люблю, ты себе просишь не представляешь!

(Смеются оба, одинаково громко.)

кТ: Делаю тебе предложение... спокойно! — делаю тебе предложение попробовать себя в качестве автора МИКа. Мы тебе — игру, ты нам — отчет!

И.Новак: Так я же не умею, да и со спецификой написания статей не знаком. Да и не смогу я технически все описать правильно. Я скорее на эмоциях работаю...

кТ: Научим. Это не так сложно, как кажется. К тому же у нас в МИКе как раз две школы спорят: «информативная» и «литературная» — станешь, значит, на мою сторону, литературщицкую... Каким играм предпочтение отдаешь?

И.Новак: Шутеры или RPG. Но я не обещаю, что смогу...

кТ: А мы не обещаем, в свою очередь, RPG, их сейчас крайне мало. Но шутер пришлем!

И.Новак: Договорились! Только вот...

кТ: Что?

И.Новак: У тебя последний вопрос — наверное, пожелания читателям?

кТ: Каюсь, заштампован! Банален!

И.Новак: Ну... не надо его... у меня обычно на такие вопросы искренне не получается отвечать, а неискренне — зачем?

(кТ думает.)

кТ: Хорошо. Тогда джокер: тот вопрос, ответ на который ты, может быть, готовил, но я тебе его не задал. Теперь — ответ на него!

И.Новак: Ой... (Задумывается.) Ой!.. Давай лучше «пожелания»...

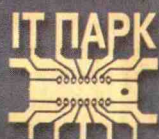
кТ: ИТАКИ ПОЖЕЛАНИЯ МИКовцам ОТ ИЛЫИ НОВАКА!

И.Новак: Что-то не придумывается... Я же говорил...

кТ: Но концовка интервью должна быть ударной. Как и в рассказах...

И.Новак: Да... (Думают оба.) Придумал!.. (мини-пауза) Уважаемые читатели журнала МИК, никогда не читайте фантастику!!! (Обращается к кТ.) Нормально? Не слишком жестко?

кТ: По-моему — супер!



бережіться
піратських копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

Leon Killer

JUNGLE
STRIKE

Разработчик: Gremlin Interactive

Издатель: Electronic Arts

Жанр: аркада

Системные требования: Р 100, 8 Мб ОЗУ,
VGA-видеокарта

Дата выхода: 1995

World In My Eyes

Над спящим городом Игроградом медленно поднималось солнце. Странным был тот город, но у него была своя душа. Душа есть у многих городов, но только здесь я чувствовал себя дома. Это мой город.

После Реставрации ДЗВР Кертис с Глюком, посоветовавшись, учредили рассветы и закаты. Редкие в этот час граждане шли по улицам и улыбались. Все были довольны: кто-то радовался каникулам, а кто-то — близкому отпуску. Говорят, Кертис построил машину времени, решил тряхнуть старинной и отправиться на Марс во время отпуска. Хотя я не верю слухам. Во всяком случае, надо было выйти из темноты, и после долгих лет слежки и похищения отчетов я все-таки решился. Я пойду к ним и стану работать. Но не как в «Семи днях внедрения», нет. Все проще.

Я взял свою обычную личину Леона Киллера и отправился в Департамент. Даже не верилось, что я вижу их всех по-настоящему. Приветливая секретарша на входе, видимо, еще не встреченная Дос'ом. Несколько новеньких кадетов, ждущих своей участи. Shaman и Morte, сдавшие последние плановые задания, оживленно о чем-то беседовали. Агентов не было видно, наверняка все в курилке. Все как обычно. Но только на первый взгляд. По старой привычке, скрывшись в тених, стараясь не появляться на свету, я последовал к двери с нарисованной на ней красной лопатой.

Но, оказывается, как только я вошел в здание, у дежурного шефа ДЗВР загорелась маленькая красная лампочка, предвещавшая приход незнакомца выше 20-го уровня. Сначала у него, а потом и у всех здравомыслящих агентов. Дежурный шеф ДЗВР скрывался под мудреной голограммой Rand'a (которая иногда оживала сама по себе, — в ней поселился злобный неупокоенный дух

вечного шефа Департамента). Я про красные лампочки не знал и спокойно крался дальше. Мельком взглянув на знакомую дубовую дверь с табличкой «RAND», я прошел в кабинет Маньяка. Он перебирал отчеты о различных мирах, рядом стояла банка с рассолом и верная совковая лопата. Я представился, мы обменялись рукопожатием, и начали деловое собутыливание.

После трех литров талеровского кефира (новая разработка Мохнорыла, которого в последнее время МИКовцы начали активно ставить в угол ☺. Рекомендую. Напиток для настоящих квестовиков!), Маньяку сильно захотелось кого-то <censored> лопатой (желание это, можно сказать, и вовсе не пропадало. Говорил я ему — отключи нейтрализующий эффект, лучше вставило бы ☺), а мне так же сильно захотелось искать шестеренки и разгадывать загадки. Загадка об отчетах была первой. Все новые стоящие игры (а на несостоящие и смотреть незачем — зрение испортите) были разобраны агентурой, оставались бездонные недра Музея...

StrangeLove

Игра *Jungle Strike*, разработанная компанией **Gremlin Interactive** в далеком 1995 году, не была первым детищем компании-разработчика. *Desert Strike* — первая часть, выпущенная в 1994-м, — стала хитом как на РС, так и на Seg'e. А для меня она оказалась первой игрой на компьютере (Sega не в счет). Чуть позже появились *Doom*, серия *Wizardry*, *Wasteland*, наконец, *Fallout*, ставший культом моей жизни. Но свою первую игру я не забуду никогда, она подобна первой любви. Это начало новой жизни.

A Question Of Lust

Начнем, как подобает, с сюжета. После спасения мира от ядерной угрозы и от Madman'a первой части, наш

безымянный герой — пилот вертолета — уходит на пенсию. Но не тут-то было. Тени стущаются, и на арену выходят целых три главных злодея мирового масштаба. Madman «намбер ту» по имени Kilbaba, сын первого негодяя, в союзе с неким Drug Lord'ом и дезертировавшим русским генералом (как всегда). Уж не знаю, какую он там бабу убил ☺, но компанию он себе подобрал ту еще. Ну и, конечно, наш герой снова выходит на тропу войны. Сюжет к тому времени еще не был затерт до дыр, так что это классика жанра аркады. Миру опять грозит ядерная катастрофа. Сюжет нам выдается маленькими частями посредством коротких статичных (но от этого не менее красивых) видеороликов и брифингов.

В игре 9 миссий, по 8 заданий в каждой — что, ИМХО, совсем не мало, но и не слишком много. Каждая миссия происходит на своей локации: от америкосского Вашингтона (хоть в одной игре нам дали возможность разбомбить Белый дом ☺) и африканских пустынь до тропических джунглей и снегов Сибири. Задания очень разнообразны и оригинальны. За всю игру практически невозможно найти двух одинаковых. Основной технической единицей у нас будет буржуйский вертолет Comanche, наиболее сбалансированный агрегат. Есть несколько видов контейнеров, которые мы можем забрать в свои загребушие ручонки в процессе игры. Это топливо, боеприпасы и броня. Топливо существует для того, чтобы о нем не думать, а остальное имеет свойство заканчиваться. Контейнеры раскиданы и спрятаны по всей карте, поэтому их поиск не составит труда. Еще есть ядерные боеголовки, уран и военнопленные. Они выступают в качестве цели миссий. Кстати, за каждого высаженного в определенном месте (например, госпиталь) пленника нам дают по 150 пунктов брони. Также нам дадут прокатиться на «ховеркрафте» (то бишь, судне на воздушной подуш-



ке), боевом мотоцикле и «Стелсе» F-117. Две первые машины, кроме внешнего вида, ничем не различаются и умеют ставить мины для стратегических целей. Но вот полет на самолете — это да... Ту миссию, в которой мы его похищаем, можно уверенно назвать лучшей. 1200 пунктов брони, бесконечные патроны, топливо и возможность менять высоту превращают вас в адскую машину смерти.

Barrel Of A Gun

Но давайте я расскажу об игровом процессе. Перед миссией вы выбираете себе второго пилота (по мере прохождения их появляется на выбор все больше и больше). От них зависит точность и скорострельность ваших пушек. Вы появляетесь с 1000 пунктами брони и тремя жизнями. У вас есть портативная карта (вызывается кнопкой **F1**) с подробным описанием всех заданий (**F2**) и отметками целей. Она в то же время является радаром с пометками некоторых противников и всех известных вам контейнеров. Сам же игровой процесс не отличался бы от обычной аркады, если бы не одно «но». Игра очень хардкорна. И эта хардкорность цепляет и заставляет пройти игру от начала и до конца. Порой приходится выдумывать такие тактические ухищрения, что сам себе удивляешься. И, что немаловажно, игра дает возможность усталою геймеру отдохнуть от рабочего дня и от более серьезных игр.

О чем я еще не рассказал, так это о противниках и оружии. Оружие весьма универсально: пулемет и два вида ракет, малые системы Hydra и тяжелейшие Hellfires. У мотоцикла и судна вместо «Хеллфайров» мины, а у F-117 — бомбы.

«Бестиарий» разнообразен. Тут тебе и воздушные враги, и плавающие, и наземно-стационарные. Они представлены различными вертолетами, танками, самоходками, машинами, пехотой и патрульными катерами. Есть боссы — упомянутые Kilbaba, Lord и т.д. Но вот чего я не знал, это того, что танк «Абрамс М1» стреляет по воздуху (!) из обычной башни (!!) так быстро, что невозможно увернуться ☺. Хотя это же аркада. Наш вертолет умеет стрейфиться, но я почти не использовал эту возможность из-за ее ненужности. А в целом управление выполнено на высшем уровне, к тому же в меню его можно поменять. В игре нет сейвов, но после каждой выполненной миссии вам дается пароль для перехода на следующую.

Surrender

После двух часов слежки, плавно переходящей в захват одного из главных наркобаронов, допрос, а потом пытку соевыми огурцами и водкой, мы узнали, где находится логово Madman'a. Америкашка сдался после двух литров. Всегда знал, что они слабаки. Мы — это я, Leon K., новоявленный пилот вертолета, и Wild Bill, паренек, круто кидающий лассо, а по совместительству — мой второй пилот. Он был самым прожженным стрелком здесь — после меня, конечно. Kilbaba находился в своем подземном бункере, а Drug Lord удил рыбу неподалеку. Символично вставив ему в рот пачку «Беломорканала» вместо кляпа, Билли отправил его в ближайший белый дом ближайшей катапульты. Тем временем Madman уселся в свой новенький «Апач» и начал давать деру. Даже выкуривать не пришлось. Радар Pip Boy 2000 (и как он здесь оказался?) давал отличное изображение, и вскоре мы догнали злодея.

Вертолетный бой длился недолго, но мне он показался вечностью. Бой рефлексов. Очереди пулеметов, хлопки «Гидр», взрывы «Хеллфайров» — все сливалось в холодную симфонию смерти. Но первым очаровался ею мой враг... Гулкий вой двигателя вывел меня из оцепенения. Оказалось, что нам тоже здорово досталось. Катапульта у нас осталась одна. Другого выхода не было и, кивнув Wild Bill'у, я вызвал аварийный портал, разбежался и прыгнул... Последней отчаянной мыслью, промелькнувшей в глубине моего сознания, была мысль: если я попаду в кабинет... Знакомый спектр промелькнул перед глазами... И я больно ударился головой об пол, отработанным на рефлексном уровне движением откатился в сторону... стукнулся о чьи-то огромные зеленые ноги и потерял сознание. Слишком много событий за один день.

A Question Of Time

Вы, наверное, заметили что я ни слова не сказал о графике, звуке и музыке. Музыки попросту нет, да и не нужна она здесь. Свой плейлист никто не отменял. Но все остальное... Нет, графика и звук есть ☺, и они вовсе не такие страшные, как вы подумали. Отличная для 1995 года графика непринужденно в этом плане геймера (мы же с вами такие, правда?) не испугает и сейчас. Она выглядит вполне достойно и поражает детализацией. Но главное, что все прорисовано с любовью, и радует глаз старого геймера, соскучившегося по приключениям минувших лет. Звук прост: выстрелы, взрывы, полет ракет и озвучка роликов. В общем, неплохо.



К слову сказать, игру можно найти с помощью поисковиков или на диске-сборнике «200 игр».

Вывод

Играть всем без исключения — и старой гвардии (чтоб вспомнить былые Игры), и новому поколению (чтоб помнить и чтить отцов-прародителей). И, конечно же, поколению подрастающему (растить его на таких Играх!). И просто для души, ибо эта Игра — одна из тех немногих, которые делались именно для души.

Enjoy the Silence

Я очнулся через пять минут, вдохнув резкий запах нашатырного спирта. Я оказался в обширном помещении, набитом мишенями и стендами с оружием, и безошибочно узнал в нем тренировочный зал. Чего тут только не было: от пращ +2 и дискет с троянами до двуручных мечей Хаоса и снайперских винтовок «Ремингтон 700». Но помещение так сильно преобразовалось, вмещающая почти весь Департамент, что мне стало не по себе. Я сидел внутри огромной разноцветной пентаграммы с затертой надписью «Аварийный Портал. Использовать на свой страх и риск перед Rand'ом». Вокруг толпились агенты и кадеты. Присутствовал даже сам Шеф. Я заметил, что все они наскоро вооружены. Ухмыляющийся BondD стоял рядом с Кертисом, сжимавшим в одной руке двуручный скальпель, а в другой бутылку с нашатырем и Glukk'ом с топором наперевес. После долгого допроса мне все-таки удалось добиться, чтобы позвали заспанного Maniac'a, и он подтвердил мою личность. Но это уже совсем другая история...

Автор выражает огромную благодарность Maniac'у (которого я замучил вопросами) за помощь в написании статьи, Black Isle за Fallout и группе Depeche Mode за ее музыку, названия песен которой использованы в заголовках.

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Intel CELERON D J 1,8GHz-3GHz or	967	184	5
Cel12,13/256/40/58/Lan	988	190	2
Cel12,53/512/80GB/ATI 128/CDRW+DVD	2292	445	3
Cel12,93/512/80GB/ATI 128/CDRW+DVD	2395	465	3
Cel12,53/512/80GB/ATI 128/CDRW+DVD	2910	565	3
Cel D320/865GV/256/30GB/CD52x/KB-M	3320	398	6
Cel D320/8190/512/313/80GB/4DVD+V-B-M	3422	6	
PA 530V/15P/512/GF4200CT/128/120GB	420	6	
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
P4 2.4/256/40/58/Lan	1365	263	2
Intel P4 2.4GHz-3.8GHz or	1334	257	5
P4 2.8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17	2570	499	3
P4 2.8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17	3188	619	3
P4 2.75 3.2/1P/512/120/GF 6600	3245	630	3
P4 2.75 3.0/512/80/ATI 128/CDRW+	3554	690	3
P4 2.75 3.0/512/160/ATI 128/CDRW+	3657	710	3
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Самые низкие цены на компьютеры AMD or	837	159	5
Любимый компьютер Semp 2.4GHz-3.1GHz	1030	198	5
Semp 2.4/256/40/YA/58/Lan	1050	202	5
Semp 2400/nForce2/256/VA128/120GB	1659	319	5
AMD Athlon 64 2800-3700GHz or	2075	399	5
Semp 64 2.8/512/80/GF 6100 256/CDRW	2292	445	3
Semp 2800/nForce/512/VA128/160GB	2387	459	5
ATH 64 3000/512/80/GF6100 256M/CDRW	2570	499	3
Semp 64 2.5/512/80/GF 6100 256/CDRW	2874	558	3
Semp 3100/nForce/512/VA256/250GB	3323	639	5
ATH 64 3200/512/200/X1600XT/DVD-RW	5150	1000	3
ATH 64 3700/1024/200/ATI 8500XT 256M	5665	1100	3
Мобильные компьютеры			
Натуральный класс прокладывает ор	1118	215	5
HP, DELL, ACER, ASUS, LG, SAMSUNG or	1243	239	5
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2800(478/775) or	78	15	2
Celeron 1700-3060GHz/PA 2.4GHz-3.6G	203	39	5
AMD Semp 2.2-3.1GHz/XP 2000-64 or	218	42	5
AMD Semp 2.2-3.1GHz/XP 2000-64 or	248	47	2
AMD Semp 3100-3500/754/446	451	107	3
AMD Athlon 64 3000+ tray/754	567	110	3
Pentium 4 2.4-3.2(478/775) or	598	115	2
AMD Athlon 64 3000+ BOX/754	623	121	3
Pentium 4 LG 775 2.8G/1Mb/533 FSB B	628	122	3
AMD Athlon 64 3000+ BOX/754	640	127	2
AMD Semp 3400+ BOX/754 646	670	130	3
AMD Athlon 64 3000+ tray/754	803	156	3
AMD Athlon 64 3200+ 939	855	166	3
AMD Athlon 64 3000+ BOX/939	865	168	3
AMD Athlon 64 3200+ BOX/939	922	179	3
Pentium 4 LG 775 3.0G/2Mb/800 FSB B	999	194	3
AMD Athlon 64 3500+ BOX/939	1107	215	3
Pentium 4 2.8G/1Mb+1Mb/800 FSB BOX	1154	224	3
Pentium 4 LG 775 3.2G/2Mb/800 FSB B	1195	232	3
AMD Athlon 64 3700+ (939) BOX	1221	237	3
Pentium 4 2.8G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	1349	262	3
AMD Athlon 64 3800+ (939) BOX	1396	271	3
Pentium 4 LG 775 3.4G/2Mb/800 FSB B	1494	290	3
Pentium 4 3.0G/1Mb+1Mb/800 FSB BOX	1494	290	3
AMD Athlon 64 3200+ (939) BOX	1658	322	3
Pentium 4 3.0G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	1736	337	3
AMD Athlon 64 3200+ (939) BOX	1952	379	3
Pentium 4 LG 775 3.6G/2Mb/800 FSB B	2148	417	3
Pentium 4 3.2G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	2292	445	3
AMD Athlon 64 3200+ (939) BOX	2426	471	3
AMD Athlon 64 3200+ (939) BOX	2961	575	3
Celeron 2.13/256/533/5478 box, or	68	6	
Celeron 2.26/256/533/5478 box, or	74	7	
Celeron 2.53/256/533/5478 box, or	79	6	
Celeron 2.8/256/533/5478 box, or	92	6	
Pentium-4 2.66GHz/1M/533/5775 box	125	6	
Pentium-4 3.0GHz/2M/800/5775 box	191	6	
Модули памяти			
32-256Mb SDRAM Hynix, Spectax, Mic	31	6	2
SDR,DDR,DDR2(PC266,333,400,533) or	36	7	5
128-1024DDRKing-n.Samsung,Hynix or	104	20	2
DDR 512Mb 400MHz AM-1/PQ/Anson	211	41	3
DDR 512Mb 400MHz Hynix orig	221	43	3
DDR 512Mb 400MHz Kingmax	221	43	3
DDR 512Mb 400MHz Samsung	232	45	3
DDR 512Mb 400MHz Corsair	232	45	3
DDR2-533 512Mb PC2-4200 Take-MS	237	46	3
DDR2-533 512Mb PC2-4200 Hynix	258	50	3
DDR2-667 512Mb PC2-5400 CORSAIR	309	60	3
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 PQI	397	77	3
DDR 1024Mb 400 MHz Hynix	438	85	3
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 Hynix	520	101	3
DDR 256Mb PC-3200 MicRAM, or	22	6	
DDR 512Mb PC-3200 MicRAM, or	41	6	
DDR2-533 512Mb PC2-4200 Infineon, or	41	6	
DDR2-667 1G PC2-5300 Transcend, or	92	6	
USB FLASH накопители			
128M MMCable, or	13	6	
Flash USB 128-2048Mb	83	16	2
256M USB2.0 Flash-Slick Transcend	22	6	
512M USB2.0 Flash-Slick Transcend	37	6	
USB 2 256-1024M+MP3+флеш	229	44	2
512M Memory Stick Transcend, or	46	6	
1G MMCable Transcend, or	22	6	
1G SD Flash Card 80M, or	65	6	
1G CF flash card Transcend 80M, or	68	6	
256M USB2.0 T-SONIC 610 Flash MP3	77	6	
1G USB2.0 T-SONIC 620 Flash MP3, or	109	6	
512M USB2.0 T-SONIC PHOTO Transcend	153	6	

Наименование	грн.	у.е.	код
Материнские платы			
ALBATRON ASRock Elitegroup DFI-or	109	21	5
ASUS ABIT MSI GIGABYTE, Intel-or	120	23	5
ASRock NFORCE3-A v1.0e, 2DDR400-2GB	268	52	3
ASRock K8NF4G-SATA2, mATX/2DDR400	319	62	3
ASRock 939ABX-M, ATX ULL-M1689	319	62	3
ASRock ATI Radeon Xpress 200 775T	324	63	3
FOXCONN nForce4, NF48KMC-ERS, mATX	330	64	3
ASUS K8N, ATX, nForce3 250Gb 800	340	66	3
FOXCONN P15P7/MH-3, P15P, 2DDR400	355	69	3
ASUS K8N4, nForce4 F5800/2DDR400	374	73	3
ASUS K8N4-E DELUXE, nForce4, DDR 400	443	86	3
FOXCONN NF4UKAA-BEKR5, nForce4	443	86	3
ASUS P5GD2-X, P15P, DDR2-600	494	96	3
ASUS P5G01 PRO, ATX // FSB 800, DDR	500	97	3
ASUS P5GD2 PRO, Intel P15P, DDR 400	515	100	3
ASUS ABN-E, nForce4 ultra, DDR 400	515	100	3
FOXCONN 945P7AA-BK52, ATX/FSB1066	520	101	3
GIGABYTE GA-9P68P-2, P45 / 4Dual	582	113	3
ASUS P5D2 VM, mATX/FSB1066/4Dual	592	115	3
ASUS P5D2 P45P/FSB1066, DDR2 667	618	120	3
ASUS ABN-SLI, nForce4 SLI DDR 400	644	125	3
ASUS P5D2 Deluxe, P45P/FSB1066	767	149	3
FOXCONN 955X7AA-BEKR52, P55X	824	160	3
ASUS ABN-SLI Deluxe, nForce4 SLI, DDR	824	160	3
ASUS ABN-SLI Premium, nForce4 SLI	881	171	3
ASUS P5W02 P55X/ICH7R, 4	886	172	3
ASUS P5W02 Premium P55X/ICH7R, 4	1056	205	3
ABN32-SLI Deluxe 4"DDR400 Dual	1133	220	3
Жесткие диски IDE			
40-80Gb Seagate, WD, Samsung or	234	45	2
40-400Gb Seagate, Maxtor, Seagate or	265	51	5
120-250Gb 7200Seagate, WD, Samsung or	390	75	2
160.0g 7200 Serial ATA-II Samsung B	458	89	3
200.0g 7200 ATA Seagate 8Mb	469	91	3
200.0g 7200 ATA Seagate Barracuda V	474	92	3
200.0g 7200 Serial ATA-II Samsung B	515	100	3
200.0g 7200 Serial ATA Seagate 8 Mb	515	100	3
250.0g 7200 ATA Seagate 8Mb	520	101	3
250.0g 7200 ATA Seagate Barracuda V	534	104	3
250.0g 7200 Serial ATA-II Samsung B	577	112	3
250.0g 7200 Serial ATA-II WD 8MB	582	113	3
250.0g 7200 Serial ATA-II WD 16MB	623	121	3
300.0g 7200 ATA100 WD 8MB	649	126	3
300.0g 7200 Serial ATA-II WD 8MB	690	134	3
400.0g 7200 Serial ATA WD 16MB	1179	229	3
40.0Gb Seagate 7200 rpm Barracuda	52	6	
80.0Gb Seagate 7200 rpm, or	60	6	
Жесткие диски SATA			
40-250Gb Seagate, WD, Samsung or	247	47,5	2
Сменные диски			
40-54x Sony, Samsung, LG or	62	12	5
CD-RW Asus, Benq, or	78	15	2
CD-RW Asus, Sony, LG or	109	21	2
DVD 16/40 ASUS, LG or	109	21	2
TEAC, MITSUBISHI, NEC, LG, SONY, LITE ON, or	120	23	5
DVD+-R/RW, ASUS, LG, BenQ, Nec, or	156	30	2
DVD+-R/RW, NEC, 4550	208	40	2
DVD+-R/RW, LG, 40x24x40x+12/8x	221	43	3
DVD+-R/RW, NEC, 4550	258	50	3
TOHOHIDE ON, TEAC, MITSUBI, or	416	80	5
ASUS CBW5232/40x24x40x+12/8x Retail	24	6	
ASUS CB-521 6A - COMBO Retail, or	31	6	
ASUS DRW-1608P2 Retail	53	6	
ASUS SDRW-608P4 external slim, or	132	6	
MultiMedia			
16-32b Yamaha, Creative, CMedia or	31	6	5
CREATIVE, C-Media, or	42	8	2
Aver TV Studio (Model 307P+FM)	376	73	3
Видеокарты			
4-128Mb-MSI,ATI,ASUS,GeForce or	42	8	5
GeForce II, III, IV or 32-256DDR	151	29	6
ATI PC-Exp Asus, Sapphire, MSI, or	270	52	2
Nvidia PCI-Exp Asus or	276	53	2
PCI-E, ATI Radeon X550 128M 128b	324	63	3
AGP, ATI Radeon 9600 PRO, 128M 128	374	73	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 128M 128b	448	87	3
PCI-E, GeForce-PCX 6600 128M DDR	469	91	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128b	489	95	3
AGP, ATI Radeon 9600XT, 256M 128b	505	98	3
PCI-E, ATI Radeon X300 256M 128b	505	98	3
PCI-E, GeForce-PCX 6600 128M DDR	515	100	3
128/256Mb 9600 DVI VIVO, XT, PRO	520	100	3
PCI-E, ATI Radeon X700 128M 128b	525	102	3
PCI-E, ATI Radeon X700 256M 128b	572	111	3
PCI-E, ATI Radeon X1300PRO 256M 128	577	112	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 128M 128	654	127	3
PCI-E, GeForce-PCX 6600GT 128M 128	690	134	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 256M 128	695	135	3
PCI-E, GeForce-PCX 6600GT 128M 128	726	141	3
PCI-E, ATI Radeon X700 PRO 128M Adv	726	141	3
AGP, GeForce-PCX 6600GT 128M+TV	731	142	3
AGP, GeForce-PCX 6600GT 128M+TV	762	148	3
PCI-E, GeForce-PCX 6600GT 128M	773	150	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 512M 128	788	153	3
PCI-E, ATI X800GT0 128M 256b	803	156	3
PCI-E, GeForce-PCX 6600GT 256M	891	173	3
PCI-E, ATI X800GT0 256M 256b	922	179	3
PCI-E, ATI Radeon X1600XT 256M 128b	942	183	3
PCI-E, ATI X800GT02 256M 256b	958	186	3
PCI-E, ATI X800GT0 256M 256b	968	188	3
PCI-E, ATI Radeon X550XT 256M	1231	239	3
PCI-E, ATI Radeon X550XT 256M	1262	245	3
PCI-E, GeForce-PCX 7800GT 256M	1983	385	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XT 256M	2256	438	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XL 256M	2266	440	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XT 512M	2642	513	3

Наименование	грн.	у.е.	код
PC-E, GEFORCE 7800GTX 256Mb Inno3D	2663	517	3
PC-E, GEFORCE-PCX 7800GTX 256Mb	2771	538	3
PC-E, ATI Radeon X1900XT 512M	3234	628	3
PC-E, ATI Radeon X1900XTX 512M	3631	705	3
EAX850 XT/2DHTV 256M, opt	400	6	
Мониторы			
14-22, SONY, SAMSUNG, LG or	104	20	5
17" TFT Samsung, SONY, Acer, Philips, or	1066	205	2
LCD15" LG 1530B	1134	218	5
LCD17" LG 1717S-SN	1201	231	5
17" TFT, SAMSUNG 210N	1201	231	5
LCD17" PHILIPS 1705AF5	1274	245	5
17" TFT, SAMSUNG 740N	1274	245	5
19" TFT Acer, Samsung, Sony, Philips	1420	273	2
17" TFT, SAMSUNG 730BF	1430	275	5
19" TFT, SAMSUNG 913N	1513	291	5
LCD19" LG 1950S-SN	1550	298	5
LCD19" PHILIPS 1905AF5	1571	305	3
LCD19" PHILIPS 1905AF5	1596	307	5
17" TFT, SAMSUNG 740BF	1607	309	5
Все виды TFT мониторы, 15"-24" or	1664	320	5
19" TFT, SAMSUNG 930BF	1898	365	5
17" TFT NEC MultiSync 1770GX2, 8ms	2060	400	3
17" TFT, SAMSUNG 770P	2070	398	5
19" TFT, SAMSUNG 970P	2751	529	5
Модемы и сетевое оборудование			
GVC, Zyxel, Motor, Acrop or	47	9	5
D-JUNK int, ext, or	78	15	2
ASOTEL KB3, R21+ Vector (GVC), or	192	37	2
XELOX MINI MINI/NEO/UNO+modem, or	276	53	2
IDC 351 48X/VR, AOL, Y-90 ext	463	89	2
Корпуса			
	57	11	2
ATX Codergen, Enlight, KME, DTK350W, or	114	22	2
Middle Tower ATX 350W JNC silver/BI	165	32	3
Прочие (комплектующие)			
AverMedia305, 307, BOX9 or	328	63	2
ASUS WiFi-g PCI card w/ Antenna, opt	25	6	
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK or	182	35	5
Лазерные принтеры			
CANON, HP, EPSON , Samsung or	499	96	5
Xerox, HP, Canon, or	546	105	2
Сканеры			
BenQ Scan, Canon, HP, Mustec, or	224	43	2
Источники бесперебойного питания (UPS)			
Super Power Y17525, 425W, 800, 1000	198	38	5
MGE Nova 600 AVR 600VA 360W line	286	55	2
APC BK 500-1500 VA, or	307	59	2
Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры			
Стабилизатор КЕВО 1000VA	113	22	3
УСЛУГИ			
Настройка ПК			4
Продажа подарочных ПК			4
Продажа подарочных комплектующих			4
Продажа оп. б/у			4
Изготовление ПК по заказу			4
Модернизация любых ПК			4
Бесплатные консультации по ПК			4
Ремонт ПК			4
Покупка комплектующих б/у			4
Покупка компьютеров б/у			4
Замена старых ПК на новые			4
Настройка и ремонт ПК	5	1	3
Ремонт/модернизация ПК	5	1	5
Модернизация			
Любая модернизация	5	1	3
Модернизация с покупкой б/у комп-ка	26	5	2
Модернизация любых ПК			4
Модернизация мониторов			4
Консультации по модернизации ПК			4
Покупка комплектующих б/у			4
Покупка компьютеров б/у			4
Замена старых ПК на новые			4
Ремонт			
Настройка ПК			4
Ремонт ПК			4
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Home (вкл-от 22:00-08:00, сб-с)		0,25	1
Бизнес время (вкл-от 08:00-22:00)		0,48	1
Выделенные линии до ТГБ	104	20	2
64Kb		116	1
512Kb		1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09)	21	4	2
короткая Звечерабочей(18-09+с.в)	47	9	2
Ночной Unlimited (02:00-06:00)		3	1
Домашний Unlimited (20:00-08:00)		11	1
Internet Unlimited		22	1
Код Название фирмы Стр			
1	ИТ Park (044-4648262,4647185)		27
2	Инкофорт (044-2464389,2345335)		
3	Лойтком (044-5285752,5286249)		
4	Прагматех (044-4575720, 4530258)		5
5	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)		
6	Технопарк (044-24643490)		32

ЧЕТВЕРТИЙ МІЖНАРОДНИЙ
КИЇВСЬКИЙ
ФОТО
ярмарок
18-21 травня 2006



Міжнародний Виставковий Центр, Київ, Броварський пр., 15

Традиційна та цифрова фототехніка
Фотоматеріали та аксесуари
Прикладна фотографія та фотопослуги
Мобільна фотографія
Семінари і майстер-класи
Фотовернісаж
Конкурси аматорської фотографії
Фотоконкурс «Мій Canon»
Фестиваль міжнародних фотоконкурсів
Фестиваль рекламної фотографії «Майстер»
Конкурс мобільної фотографії «Золотий MMS»

ІНФОРМАЦІЙНА ПІДТРИМКА:

Chip, Digital News, Digital Photographer, Digital Photo&Video Camera, E-Photo, Foto&Video, Hi-Tech, Mobile News, МиК, Мир связи, Мой компьютер, Потребитель, ТЗ, ТВ-Парк, Фото Мир Украины, Фотомагазин

ОРГАНІЗАТОРИ:

ITE (Великобританія)
Premier Expo (Україна)
ІВЦ Реал (Росія)
Гільдія рекламних фотографів

ДИРЕКЦІЯ:

тел./факс: +380 (44) 451-4160,
+380 (44) 451-4161
e-mail: info@photofair.com.ua
www.photofair.com.ua

тел./факс: +7 (812) 717-6089,
+7 (812) 717-6446
e-mail: info@real-fair.ru
www.real-fair.ru

ІНТЕРНЕТ ПІДТРИМКА:

www.minilab.com.ua
www.mabila.ua
www.hi-fi.ru



Потужність,

що тобі потрібна.

Технологія,

варта довіри



artline^{X2}

Зроби крок

до вдосконалення роботи своїх співробітників.

Зупини свій вибір на ПК artlineTM 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 ISO9001

* 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

