Мой Компьютер
Игровой
МК
Еженедельник
21 235
22 2006
Май



стр.20
SILKROAD ONLINE

CAESAR IV стр.8

POWERDROME
стр.12

БОГИ
дорога в бесконечность
стр.14

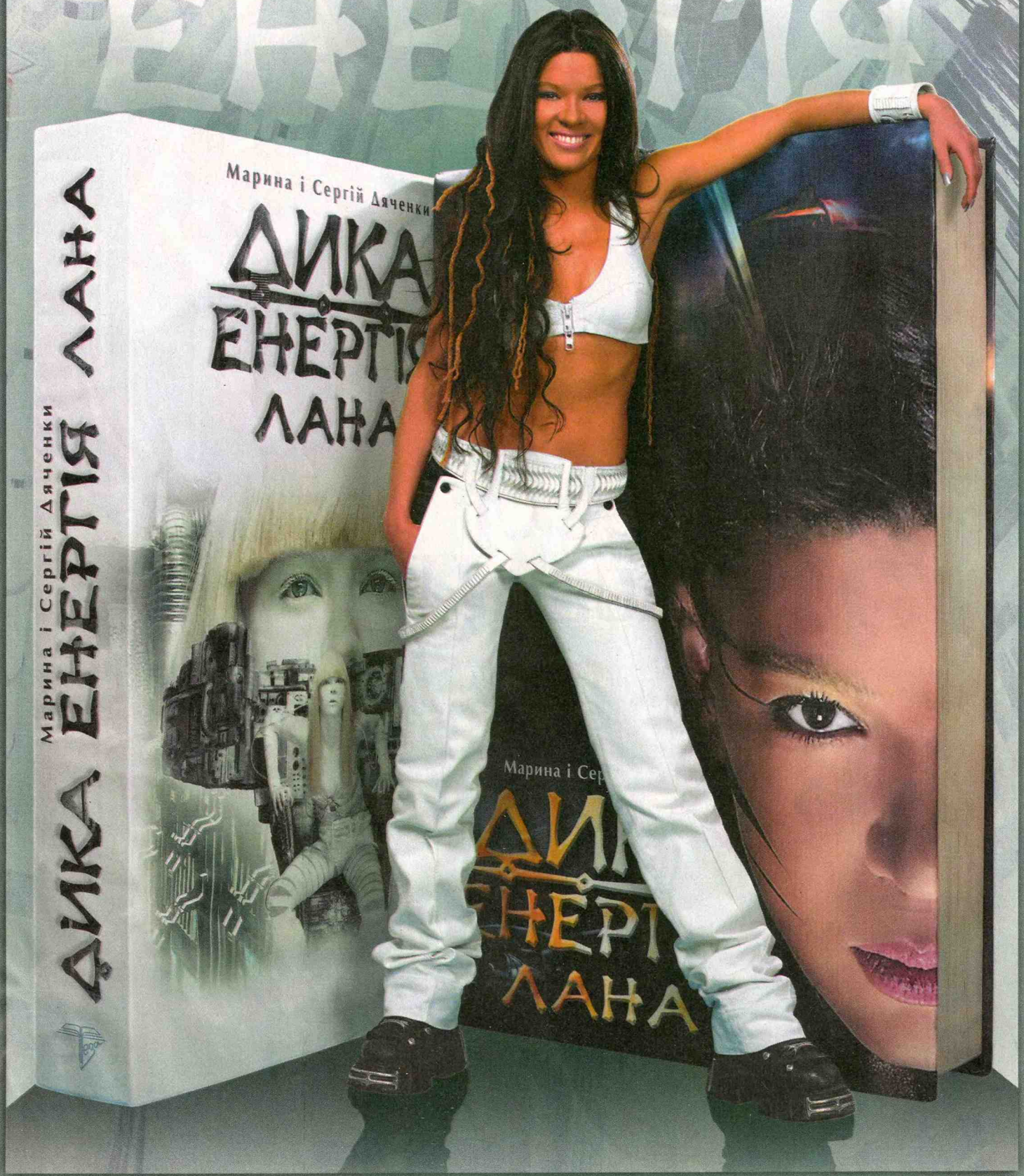
Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

ОБЕРИ СВІЙ СТИЛЬ

РУСЛАНА

ОБЕРИ СВОЮ КНИЖКУ



www.teza.in.ua +38 0432 46-48-16 www.ruslana.com.ua

дізнайся більше у видавництві "Теза"

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ 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 «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 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

Иван РЫБАЛЕВСКИЙ
Alan Wake, стр. 7
Ярослав ПЕТИК aka Yaroslavos
Caesar IV, стр. 8-9
Алексей ТУР aka leprecon
«Демократизация», стр. 10-11
Николай НЕМКОВИЧ aka Consul
Powerdrome, стр. 12-13
Александр GLUKK
«Боги: Дорога в бесконечность», стр. 14-15
Pantera SLS
Hot Dogs, Yot Girls, стр. 16-17
Виктор ЧАБАН aka Кэбэнай
TrackMania Nations ESWC, стр. 18-19
Том/Doc/КЕРТИС
Silkroad Online, стр. 20-22
Кирилл ТАЛЕР
Maelstrom, стр. 24-25
Morte&Shaman.AD
The Legacy of Kain: Blood Omen, стр. 26-27
Том/Doc/КЕРТИС
Записки Автоответчика, стр. 28-29

КОД

90
91
92
93
94

N21

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.

E3. Немного статистики

Вот и завершилось главное событие игрового мира. 14 мая сего года закончила свою работу очередная выставка **E3** (Electronic Entertainment Expo), традиционно проходившая в Лос-Анджелесе. О самой выставке и представленных на ней проектах мы вам расскажем чуть позже, а пока — немного статистики, которую выложила в Сеть *ассоциация Entertainment Software Association* (ESA), организаторы данного мероприятия. Итак, в этом году выставку посетило 60 000 человек, это почти столько же, сколько было в прошлом году и немного меньше, чем в 2004. Тогда на выставке побывало более 65 000 посетителей. Вроде как налицо падение интереса, но руководителей ESA это, похоже, не особо беспокоит. Глава ассоциации Дуг Ловенштейн (Doug Lowenstein) остался доволен прошедшим мероприятием и в очередной раз заявил, что E3 остается крупнейшим событием в игровой индустрии. Трудно не согласиться.

В этом году на выставке представляли свои продукты более 400 компаний из 90 стран. Они продемонстрировали посетителям более 1000 игровых продуктов. А семинары и конференции проводили более 175 ведущих специалистов гейм-индустрии.

Следующая E3 состоится, опять же, в Лос-Анджелесе, с 16 по 18 мая 2007 года.

Патчи от «Нивала»

Компания *Nival Interactive* объявила о выходе официальных обновлений к своим играм **«Проклятые Земли: Затерянные в Астрале»** и **«Блицкриг II»**.

Патч к «Затерянным в Астрале» обновляет игру до версии **1.02** и исправляет ошибку, приводящую к невозможности использовать магию, направленную на площадь, а не на конкретную цель. Кроме того, обновление 1.02 исправляет некорректную работу игры, связанную с невозможностью продолжить задание «Двойная порция» в случае ухода персонажей с соответствующей игровой зоны во время выполнения задания.

Скачать обновление можно по ссылке: **http://www.nival.com/evilislands_ru/add/files**

Внимание! Для установки обновления требуется версия игры 1.01.

Ну, а тем, кто не знает, о чем, собственно, идет речь, вкратце расскажем, что игра «Проклятые Земли: Затерянные в Астрале» является совместным проектом продюсерского центра Nival Interactive и студии *Matilda Entertainment*. Дополнение предлагает новые игровые решения, углубленную ролевую систему, новый остров — аллод Джигран, — и при этом воссоздает ту самую особенную атмосферу «Проклятых Земель», которая помогла оригинальной игре обрести так много поклонников.

Более подробную информацию об игре «Проклятые Земли: Затерянные в Астрале» вы можете найти по адресу: **http://www.nival.com/evilislands_ru/add**.



Заплатка к «Блицкригу II» обновляет игру до версии **1.5**. Основная функция данного дополнения — корректировка баланса игры, при этом значительное внимание уделяется многопользовательскому режиму. В рамках этого был пересмотрен состав войск всех армий, принимающих участие в многопользовательских сражениях, что уравняло стартовые условия всех играющих сторон. Кроме того, исправлены некоторые TTX отдельной боевой техники, что также улучшает баланс как многопользовательской, так и одиночной игры.

Получить полный список вносимых изменений и скачать обновление можно по адресу: **http://www.nival.com/blitzkrieg2_ru/files.**

Конкурс на AG

Вы часто заходите на игровой портал **AG.ru** (**http://www.ag.ru**)? А об *игре SpellForce 2: Shadow Wars* слышали? Хорошо разбираетесь в таких жанрах, как RTS и RPG? Имеете свое мнение по поводу их смешения, которое стало довольно популярным в последнее время? Если хоть на один из этих вопросов вы ответили «да», то этот конкурс для вас!

С 6 июня, 00 часов 00 минут по московскому времени вы больше не сможете принять участие в конкурсе, проводимом на крупнейшем в России игровом портале AG.ru.

Как будут развиваться RPG и RTS в ближайшие годы? Недавно вышедшая игра SpellForce 2: Shadow Wars показала один из вариантов смешения этих жанров. Насколько будут популярны такие "коктейли" среди разработчиков и публики? Войдут ли в микс



еще какие-то элементы? Редакция Absolute Games, компании GFI и «Руссобит-М» предлагают вам поразмышлять над этими вопросами и выплеснуть мысли в виде небольшого эссе. Футурологи, приславшие наиболее интересные и логичные прогнозы, получат ценные призы.

Награда за первое место — видеокарта XFX GeForce 7600 GT и DVD-бокс с русской версией SpellForce 2: Shadow Wars. За второе место — DVD-бокс с русской версией SpellForce 2: Shadow Wars и диски с новинками от GFI — «Быстрый и мертвый» и Fallen Lords: Другой мир. За третье место — DVD-бокс с русской версией SpellForce 2: Shadow Wars и сувенир.

Форма эссе — произвольная. Свои работы присылайте по адресу **contest@ag** с пометкой «*Конкурс по SpellForce 2*» до 5 июня, 23 часов 59 минут по московскому времени. Удачи!

Дополнительные условия:

1. К участию в конкурсе допускаются все желающие граждане России, стран СНГ и Балтии. Исключение — работники и представители компаний «Голден Телеком, Инк», GFI, «Руссобит-М», Koch Media, Phenomic Game Development Studio, сотрудники портала Absolute Games, связанные с ними лица, члены семей таких работников и представителей, а равно работники и представители любых других лиц, имеющих отношение к организации и/или проведению настоящего конкурса, а также члены их семей.

2. Денежный эквивалент призов не выплачивается.

3. Организаторы конкурса обязуются не публиковать и не передавать третьим лицам сведения об участнике, не относящиеся к порядку проведения конкурса, без согласия участника конкурса.

4. Организаторы конкурса не несут ответственность за возможные перебои и ошибки в работе электронной и обычной почты.

5. Рассылку призов победителям осуществляет компания GFI.

6. Участие в конкурсе означает полное согласие участника с условиями его проведения.

Ну, что ж, конкурс интересный, призы — достойные. Так что если чувствуете, что вам есть, что сказать по этому поводу — не тяните.

Возвращение Fallout

Компания 1С объявляет об отправке в печать игры **Fallout 2**. В розничную продажу культовая ролевая игра, справедливо считающаяся одним из эталонов жанра, поступит 19 мая 2006 года в рамках серии 1С: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (1 CD-ROM).



«Fallout 2 — культовая ролевая игра, справедливо считающаяся одним из эталонов жанра. Сюжет Fallout 2 разворачи-



вается в мире, пережившем ядерную катастрофу. Большая часть человечества погибла, а уцелевшие люди утратили практически все накопленные знания и постепенно возвращаются в каменный век. Ваш персонаж — Избранный, потомок главного героя первой части Fallout, живущий в одном из полудиких племен. Старейшина посылает Избранного на поиски одной из утерянных людьми технологий, называемой "ГЭКК". Говорят, "ГЭКК" способен превратить выжженные радиацией пустоши в цветущие сады, поэтому все племя возлагает свои надежды на Избранного. Впереди у него — долгое путешествие, полное опасностей и неожиданных открытий».

Так что теперь те из вас, кто по каким-либо причинам не сумел прикоснуться к классике жанра, имеют возможность пощупать «Фоллаут» своими руками. Покупайте и играйте, ибо нечто подобное появится еще не скоро... Если вообще появится.

Новости из Азерота

Компания *Blizzard Entertainment* продолжает знакомить нас с новшествами, которые привнесет в мир популярнейшей онлайновой игры *World of Warcraft* относительно недавно анонсированный аддон **The Burning Crusade**.

Как уже было сказано ранее, в игре появится новый континент Outland, на который можно попасть через хорошо известный игрокам Темный Портал, а так же огромное ко-



личество новых подземелий, разбросанных по всему миру. Вот только ходить туда стоит только высокоуровневым персонажам. Ну и, конечно же, в мире Азерота поселится множество новых монстров, возглавляемых злобными боссами и хранящих в своих бездонных карманах огромное количество новых и полезных вещей. Верхний уровень персонажа поднимется до 70-го, а любителей выполнять квесты ожидают сотни новых заданий.

На помощь Орде придут кровожадные Blood Elf, именно так будет называться одна из двух новых рас, за которые можно будет



сыграть после выхода The Burning Crusade. Новичками же Альянса станут гиганты-Дренеи (Draenei), знакомые нам по Warcraft 3.

Выход дополнения запланирован на четвертый квартал текущего года.

Пятая встреча IGDA

27 апреля этого года состоялась пятая встреча украинского подразделения **IGDA**. На этот раз лекции носили ярко-менеджерский характер, то есть докладчики рассказывали о правильной организации работы игростроительных контор. А это, надо сказать, больная тема нашего геймдева. Те, кто посещает девелоперские форумы, хорошо знают, что, как минимум, раз в неделю там появляются темы о том, как правильно организовать производство. Причем, зачастую эти темы начинаются с криков: «Когда! Ну, когда же, наконец, мы научимся работать!!!!» Что поделать, советское прошлое, в котором никто ни за что не отвечал, все еще аукается нашим бизнесменам. А для небольших девелоперских студий неумение организовать производство зачастую заканчивается закрытием этих самых студий. И здесь, как нигде, нам необходима помощь профессионалов. Вот только где же их взять? Оказывается, есть где.

Первым выступал *Максим Новиков*. Выходец с широко известной в совсем не узких кругах Boston Animation, Максим уже много лет трудится в офисе *Electronic Arts Canada* и принимал самое непосредственное участие в разработке нескольких крупных тайтлов для X-box. Его доклад, хотя и носил вполне «наше» название — «Игра: от идеи до Петровки», тем не менее рассказывал об организации процесса разработки, принятых во внутренних студиях Electronic Arts. И хотя наши реалии не позволяют нашим разработчикам в точности копировать эту систему, тем не менее, отдельные моменты вполне можно (да, что там можно, нужно!) взять на вооружение. Ведь, как оказалось, там где мультимиллионер EA экономит деньги, наши (что греха таить) нищие девелоперы просто выбрасывают их на ветер, а все из-за неправильной организации работы.

После небольшого перерыва место Максима занял *Евгений Жуков*, основатель и руководитель *Abyss Lights Studios*. Его доклад, который носил название «Что важнее: танки или люди» поднимал так же довольно жесткий в геймдеве вопрос текучки кадров. В своем выступлении, которое, к сожалению, оказалось оборванным чуть ли не на полуслове из-за нехватки времени, Евгений попытался проанализировать сложившуюся ситуацию и на опыте своей команды рассказать что вынуждает людей покидать стены той или иной компании и искать счастья на стороне. Это выступление проходило более живо, ибо если Максиму, как крутому заокеанскому спецу, все больше внимали с открытыми ртами, то ситуации, описываемые Женей, были близки каждому или почти каждому из присутствующих. Не обошлось и без курьезных моментов. Оказывается одна из сотрудниц Abyss Lights решила покинуть стены компании потому что там... скучно... Все почему-то работают...

В общем, оба выступления были очень интересны даже нам — людям, которые, в общем-то, далеки от организации производства. Да и на лицах остальных собравшихся скука не читалась.

В целом же можно сказать, что, вопреки прогнозам злопыхателей, подразделение IGDA в Украине не только живет, но и активно развивается. Несмотря на то, что количество людей было не так уж и велико, а именно около 40-ка человек, каждый смог найти себе собеседника, а некоторые даже работодателя.

Вообще хочется сказать, что с каждой новой встречей наша IGDA все больше и больше становится похожей на то, чем она, по сути, и должна быть — сообществом людей, работающих в геймдеве, увлеченных играми и их созданием. То есть, это именно то место, где каждый, кому небезразлична наша индустрия, может найти единомышленников. Пообщаться и поспорить на интересные темы, завести полезные знакомства и просто хорошо провести время. Ведь лекциями все не заканчивается. Но об этом нельзя. Ведь, как известно, нас читают дети.

Напоследок хочется напомнить, что вход на лекции украинского подразделения IGDA открыт для всех желающих. То есть, если вы имеете отношение к разработке игр или только собираетесь присоединиться к сообществу девелоперов, то вам там будут всегда рады. Ну, а в ожидании следующей встречи не забывайте заглядывать на сайт IGDA (**www.igda-ukraine.org/kiev**). Кстати, там, в разделе «Материалы» можно скачать аудиозапись выступления Максима Новикова (**www.igda-ukraine.org/kiev/index.php?option=com_remository&Itemid=54&func=select&id=6**) (увы, доклад Евгения Жукова, по техническим причинам, записать не удалось), послушайте, действительно интересно.

Разработчик: Remedy Entertainment
Издатель: не обьявлен
Жанр: action/horror/adventure
Дата выхода: конец 2006 года

Иван РЫБАЛЕВСКИЙ

Alan WAKE

Видимо, финнам надоело создавать продолжение похождений *Max Payne* — а точнее, не надоело, а попросту стало невыгодно, так как вторая часть оказалась менее прибыльной, чем первая. Поэтому **Remedy** решила порадовать геймеров игрой, которая могла бы вовлечь игрока в свой мир, оторвать его от реальности. За сценарий взялся сам Сем Лейк (сценарист двух частей Max Payne), и его задача была не из простых. Но на помощь пришли знаменитые рассказы Стивена Кинга, которые и дали толчок будущему сценарию.

Прибыльные сны

Если бы все те люди, которым снятся кошмары, проснувшись в холодном поту, брались за перо и записывали свои ужасы, то книжный мир пополнился бы не одним десятком «бестселлеров». Живой тому пример — а точнее, виртуальный — молодой и талантливый писатель Алан Уэйк, который черпает сюжеты для будущих книг из собственных кошмарных снов. Как и должно быть, у него есть своя муза. Источником вдохновения служит его жена, ложась с которой в постель, Алан видит кошмары. И вроде бы все хорошо: он знаменит, у него есть любящая жена, деньги, талант. Но в один очень нехороший день жена исчезает, а вместе с ней и ужасные сны, огромные гонорары, слава и почести. Алан Уэйк остается в одиночестве и проводит бессонные ночи. Решив отдохнуть, Алан пакует чемоданы и переселяется в лечебницу провинциального городка Брайт Фоллс. Там Алан встречает девушку, которая очень похожа на его жену (ну чем не Silent Hill 2 ☺?). Между ними завязывается роман и к нашему герою возвращаются кошмарные сны. Он находит в себе силы для написания еще одной книги, но когда она почти завершена, книга вдруг пропадает. И тут кошмары Уэйка становятся устрашающей реальностью...

Днем — хорошо, а ночью — страшно

В светлое время суток мы ходим по городу, общаемся с NPC, любуемся окрестными пейзажами. В общем, это можно назвать adventure-частью игры.

Ну, а ночью нас ждет испытание на смелость, хитрость и выносливость. Темное время суток преподнесет игроку все сюрпризы из ужасных снов Алана. Только представьте себе: вы бежите по улочке города и вдруг эта улочка оказывается лабиринтом! Кошмары дополняют мистические существа... являются ли они вообще плодами фантазии Уэйка? В борьбе с нечистью нам поможет старый и добрый фонарик, свет которого будет отпугивать монстров. Можно воспользоваться также револьвером, но наш герой уж слишком стеснен в боеприпасах. В общем, ночь в **Alan Wake** — это horror/action от третьего лица во всех лучших традициях.

По словам разработчиков, игра будет состоять из миссий, но и обещается, что она будет нелинейная. Мы охотно верим Remedy и надеемся, что свободу действий и выбора у нас никто не отнимет.



Графика и звук

За интерактивность окружающего мира отвечает движок *Havok 2.0*. Remedy Entertainment настолько реально воссоздала американскую глубинку, что создается впечатление, что вы смотрите качественный фильм. Огромный мир движок передает без дозагрузок, что обещает свободное перемещение без нудных табличек «loading». Большой и толстый плюс движка — это динамичная смена дня и ночи и изменчивая погода, которая повлияет на видимость, управляемость транспортом, баллистику (что ж, смелый ход, главное его хорошо преподнести). Графика будет отличаться шейдерами последней версии, объемными и мягкими тенями, реалистичным освещением, современной техникой лицевой анимации.

Для кого — минус, а для кого — плюс, но факт таков: игра сделана под последние чипы от ATi, а это значит, что многим придется выложить кругленькую сумму за топовую видеокарту. А для нормального передвижения по огромному миру Alan Wake понадобится, как минимум, гиг оперативки!

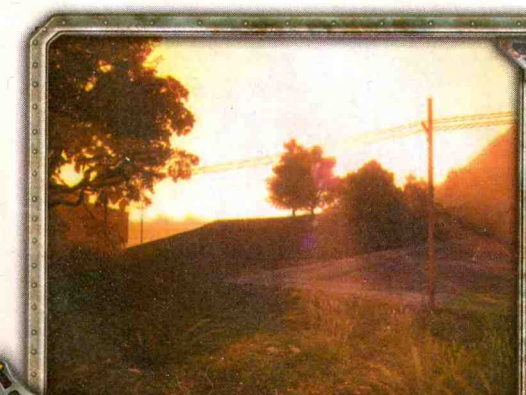
Звук, по словам разработчиков, заставит даже самых привередливых геймеров застыть с открытым ртом. Саундтрек писал Анджело Бадаламенти (автор нескольких композиций из нашумевшего Fahrenheit), а это стоит уже многого.

Послесловие

Remedy Entertainment предоставит вашему вниманию довольно качественный продукт.

Alan Wake — это графические технологии завтрашнего дня, хороший сценарий, пропитанный тайнами и ужасом, и геймплей, который готовит ядерную смесь из GTA и Silent Hill.

Но главной загадкой остается имя будущего издателя детища Remedy. Именно поэтому нет точной даты выхода игры. Возможно, ее отложат на неизвестный срок? Нам остается только ждать и надеяться, что финны не подведут.







Ярослав ПЕТИК aka Yaroslavos

CAESAR IV

Разработчик: Tilted Mill Entertainment
Издатель: Vivendi Universal Games
Системные требования: только предполагаемые (видеокарта ATI 9000+, NVGforce3, проц 1-2 ГГц)
Дата выхода: осень 2006

Как показывает опыт, самоповторы никогда не приводили ни к чему хорошему. Тому есть сотни примеров. Линейка игр, долгое время не дарившая своим почитателям ничего нового, загнивала. «Но ведь были и игры, загубленные неумеренными новшествами!» — возразит кто-то. Возможно. Все дело — в умении балансировать между старым и новым. Не распугать фанатов, поддержать традиции, успевая при этом вливать в проект свежую кровь. В общем, это проблема профессионализма разработчика.

К чему я это все говорю?

Для полного прояснения картины давайте сначала на минуту вернемся в прошлое.

Когда-то — много воды утекло с тех пор — существовала линейка стратегических (если поточнее — градостроительных) игр **Caesar**. Корнями эта серия уходила в далекий 1993 год, когда вышла первая ее часть. 320×200 пикселей и 256 цветов (или 640×480, но в этом режиме были доступны только 16 и 32 цвета).

В чем же заключалось преимущество, отличительная черта Caesar? Как бы банально это ни звучало — в оригинальности игрового процесса.

«Цезарь» оказался практически первой игрой, базировавшейся на развитии, а не на разрушениях. Развиваешь инфраструктуру и экономику, а не истребляешь толпы врагов. Причем сам процесс, благодаря нескольким интересным (на то время) находкам, получился очень затягивающим.

Такой подход публике понравился и игру приняли. Ну, а каждый удачный проект должен иметь логическое продолжение.

И довольно скоро, в 1995 году, на свет появилась вторая часть игры. Что нового принесла она в серию? Новое графическое исполнение — второй «Цезарь» выглядел значительно лучше своего предшественника — добавило игре популярности. Но что, по сути, изменилось в геймплее?

Появился некий элемент симуляции реальной жизни реального города. Проявлялся этот самый элемент в виде снующих туда-сюда человечков — жителей вашего города, напрямую не управляемых. Они разговаривали, торговали и ссорились между собой. Сейчас это уже не кажется таким бешеным новаторством, но в те дни...

Хотя и это не всё.

Возможно, роль сыграло отсутствие на тогдашнем рынке других градостроительных стратегий (в те времена, как известно, игр вообще было довольно мало). Новая графика, пресловутая симуляция жизни или все это вместе, но результат неоспорим — популярность игра приобрела огромную.

Третьего «Цезаря» ждали, это правда.

В 1998 году он появился на прилавках.

К тому времени 2D-графика уже не ограничивалась мощностью компьютера, и все зависело только от опыта и таланта дизайнеров.

Графическое исполнение третьей части графической эпопеи было... неплохим.

3D-графика уже входила в жизнь, и ожидать восхищения со стороны игроков по поводу устаревающей технологии было, по меньшей мере, наивно.

Обзор третьей части сериала можно найти в одном из старых номеров МИКа — одном из тех самых, на дрянной, быстро желтеющей бумаге и конкурс-кроссвордом на последней странице.

Заканчивается ли история сей славной серии на этом месте?

Можно еще вспомнить *Pharaoh* — практически, продолжение третьего «Цезаря» (от его бывшего арт-директора), ОЧЕНЬ даже неплохо выполненное...

Можно вспомнить чуть позже вышедший *Zeus*...

Теперь перейдем к пояснениям.

Итак, нас ждет продолжение «Цезаря». Четвертая часть знаменитого сериала.

И разработкой этого потенциального шедевра займется бостонская контора **Tilted Mill Entertainment** во главе с *Крисом Беатрайсом* (Chris Beatrice), участвовавшем в разработке всех прошлых частей игры серии Caesar, Zeus и Pharaoh.

Tilted Mill была сформирована еще в 2002 году. В ее составе — исключительно ветераны игровой индустрии, многие из которых, наряду с уже упомянутым Беатрайсом, принимали участие в разработке прошлых игр серии.

То есть о профессионализме разработчиков беспокоиться не стоит.

* * *

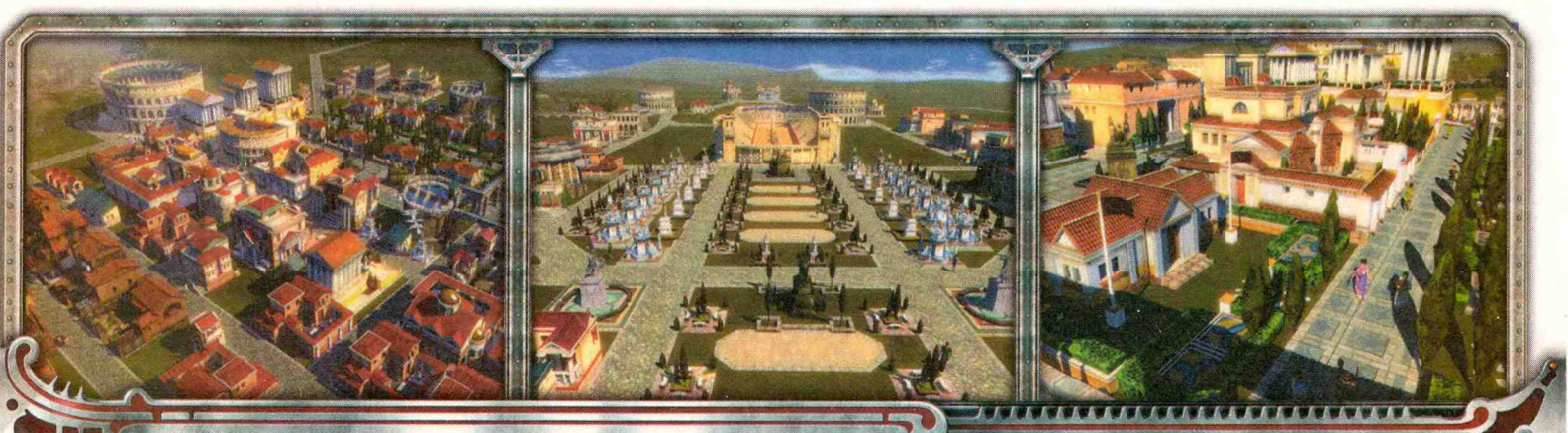
Итак, новый «Цезарь» предстанет перед широкой публикой в полном 3D. Разумеется, новая обертка, да еще с такой красивой картинкой, если не привлечет внимание, то хотя бы не распугает любителей мощных графических движков и реалистичных текстур, коих сегодня среди игроков развелось великое множество.

Во время написания статьи я довольно долго подбирал эпитет к скриншотам.

Сама картинка выглядит... Как?

Реалистично? Прилично? Урбанистично? Антично? Сердито и готично?

Если рассматривать все в целом — придраться к графике негде. Симпатичные домики с красной черепицей, серые каменные круги арен и прочих аналогов Колизея и т.д., и т.п.



Травяное покрытие и деревья. Не ждите от них особой реалистичности и красоты. Они неплохо выполнены, не более того. Не раздражают глаз, но и не радуют его.

Пожары и столбы дыма, поднимающегося от очагов возгорания, тоже выглядят довольно мило.

Водное покрытие не вызывает особых восторгов и выглядит средненько, как на сегодняшний день. Есть и получше.

Наверное, самое лучшее, что есть в игре в плане графики — детально прорисованные модельки персонажей.

Если честно, выглядит все симпатично... Но чувствуется... Незавершенность, что ли?

* * *

Как и в прошлых частях игры, в четвертой мы будем управлять небольшой римской провинцией времен расцвета Империи и, что особенно важно, — столицей провинции. Развитием этой самой столицы мы будем заниматься большую часть игрового времени.

Естественно, тупо натыкать разнообразных домишек — не совсем удачный в подход к началу градостроительства.

Все части города могут быть связаны между собой посредствам разветвленной системы дорог. Это позволит вам быстро перебрасывать необходимые *ресурсы* в центры производства и места строительства, а жителям — вовремя сходить в баню, к примеру. Во избежание возникновения эпидемии.

Самих *ресурсов* (а что я их, от фонаря курсивом выделил?) планируется около тридцати типов. Среди них будут как разнообразные строительные материалы — камень, дерево, так и товары, необходимые для торговли или удовлетворения нужд жителей.

Насчет разнообразных ЧП. Конечно, бурная жизнь большого города не может не сопровождаться различными неприятными случайностями вроде пожара или, если «так звезды лягут», целыми природными катаклизмами. Землетрясения и наводнения, ясен пень, не очень-то помогут вашему городу в развитии. Если с капризами природы придется смириться (или ублажить нужного бога, построив храм и осуществляя там приношения), то с пожарами необходимо бороться посредством тушильных (или как там в античности пожарников звали?) команд и внедрения лучших (читай — менее возгораемых) стройматериалов.

Также придется бороться с преступностью — отчисляя кровные на содержание отрядов милиции.

Теперь насчет боевого элемента.

Защищаться придется от варварских набегов, а никак не от конкурентов.

Я бы рассматривал это как очередное стихийное бедствие — достаточно построить мощный гарнизон, и о варварах можно не беспокоиться.

Однако финансовые вливания на содержание гарнизона продолжают пожирать содержимое вашей казны. Стоит распустить гарнизон, и разрушительные набеги дикарей возобновятся.

Слишком многочисленный гарнизон съедает доходы и тормозит развитие города, а слишком малочисленный не способен достойно защитить ваших мирных подопечных от вандалов. Учимся придерживаться баланса!

Управляя провинцией, мы не только заботимся о финансах, защите от варваров, здоровье и жилье своих граждан, но и потихоньку занимаемся политикой.

Ни на минуту не забывайте, что вы находитесь в Римской империи — средоточии интриг и подковерной борьбы за власть.

И каждый раз, когда вы делаете удачный ход в дипломатических/политических сферах, вы продвигаетесь немного вверх в ладдере Римской социальной элиты.

Когда вы достигаете определенного уровня в этом самом ладдере, вам дается возможность взять под контроль еще одну провинцию. И так продолжается, пока под вашей властью не окажется вся территория Великой Римской империи.

Но большая власть — большая ответственность. Все сложнее управлять городами, отбиться от набегов варваров, заботиться о благосостоянии ваших подданных...

* * *

Сто часов геймплея. Именно столько времени предстоит провести среднему игроку в заботах о городе и борьбе за власть, сражении со стихией и систематизации экономики, чтобы в конце концов достичь победы.

При этом окажутся доступными несколько режимов:

✓ **Кампания.** Строй город, развивайся, получай новые провинции. Все ради одной цели — стать императором, великим правителем римского народа. Стать Цезарем.

✓ **Одиночные сценарии.** Все просто. Есть город, есть ты. Возможно, еще какое-то дополнительное условие, поставленное скриптером сценария.

Найди в себе истинного стратега — играй в свое удовольствие.

✓ **Sandbox.** В вольном переводе — «свободная игра». Город. Ты. Просто играй.

Как видите, простор для самореализации в роли Императора Римской империи более чем обширный.

* * *

Дополнительные плюшки.

Как известно, жители города напрямую игроком не контролируются. Снуют туда-сюда, селятся на свободной территории, торгуют — в общем, живут своей жизнью.

Однако как часто игроку необходим какой-то один персонаж, способный напрямую подчиняться приказам, чтобы разрешить нестандартную проблему?

Разработчики решили, что достаточно часто.

Итак, в четвертом «Цезаре» будет 75 уникальных персонажей, способных подчиняться вашим приказам и взаимодействовать с окружающим миром. Кроме того, вы можете спросить у них мнение и совет по поводу разных аспектов развития вашего города.

Советники. Даже полностью пройдя обучение, не научишься всем тонкостям игры. Правильно подобранные и в нужный момент даваемые советы помогают игроку и улучшают игровой процесс. А если они даются достаточно колоритными NPC...

Помните «Цивилизацию»?

Советники помогут вам ближе познакомиться с игрой и уделять внимание самым острым на данный момент городским проблемам, будь то эпидемия опасной болезни, недостаток жилья etc.

Музыкальное сопровождение. Оно обещает быть более чем достойным.

Более 90-та минут музыки запишет достаточно известный на Западе композитор — Кет Зизза (Keith Zizza).

Архитектура. В игре планируется около ста уникальных зданий — разных как по функциям, так и по внешнему виду. Среди них — больницы, лазареты, Колизей, знаменитая римская баня, здание городского магистрата и прочая, прочая, прочая.

Вывод

Пришла пора подводить итоги.

Судя по всему, нас ждет потенциальный стратегический шедевр. Игра, в прошлом веке потрясшая умы игроков во всем мире, может вернуться в новом обличьи в веке нынешнем.

Новая графика, больше зданий, динамичнее геймплей.

Один из немногих проектов, как это хорошо было сказано самими разработчиками, «about construction, not destruction».

Проверенная временем концепция игры.

Тридцать видов ресурсов, опытная команда девелоперов.

Отличный саундтрек от профессионального композитора.

Возможность почувствовать себя самим Цезарем, в конце концов.

Что еще добавить?

Я думаю, все любители вдумчивой игры, то бишь, стратеги (а именно на них ориентируются разработчики) уже сделали свои выводы.

Даже если в итоге выйдет повтор предыдущих частей — все равно, игроки уже изрядно изголодались по градостроительным симуляторам в античном антураже, так что успех игре практически гарантирован.

Ждем.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

Патриот Демократизация

Разработчик: Lite-project
Издатель: «Руссобит-М»
Жанр: пародия на шутер
Системные требования: P 3-1000, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Америка, вперед!

Оуееееее! Это произошло!! Мать всех матей и их матей — Империя Зла — Русская Федерация рухнула! Проклятые террористы из столицы Ирака, Ирана, теперь живут там! Ленивые русские медведи так напились водки с западной демократией на бруньках, что упали без чувств, друг на друга, а заодно и на экономику всей своей гребаной страны! Ось зла рассыпалась, и эталону свободы духа и праха — Америке — теперь не придется с помощью лживых предлогов и наглых обещаний захватывать арабские страны и брать мировые запасы нефти под свой контроль, у гаранта демократии и справедливости появилась более высокая цель — вторгнуться в слабую Россию и захватить ее ядерный потенциал. И мы, солдаты свободы и честности, сделаем, как считаем нужным на благо всего мира! Всего человечества! Мы пройдем через землю бывших славян и высосем все ресурсы до последней капли из их недр. Нет, не так! Мы пройдем по нашей новой земле с честью и доблестью, возьмем под свой контроль все злые ядерные боеголовки и бензоколонки, и в который раз спасем мир! Наши биологи и генные инженеры уже готовы приступать к созданию сверхчеловека, а президент Мр. Зе Бестовый на коленях выпросил у сената два триллиона хрустящих долларов на новые улучшенные образцы инструментов демократического понимания и гражданского самосознания массового поражения. За нами — правда и человечность, Россия падет и не воскреснет, и тогда осуществится кетчуповая мечта каждого американского школьника — гамбургеры будут править миром!

«День Независимости» отдыхает

Всем патриотам идеи захвата мира Америкой и героическом сопротивлении российского повстанческого движения хао — от Большого Горного Быка: мы выступаем завтра утром. Компания **Lite-project** воплотила навязчивую идею многих в компьютерную реальность еще более многочисленных. По мнению авторов данного игрового проекта, в 2017 году мир ждет полный аллес капут. Нет, комета не будет таранить, а Чернобыльская АЭС — взрываться второй раз, просто у двуногих и на первый взгляд разумных кончится кока-кола, а вместе с ней и другие смертельно-жизненные ресурсы — газ и нефть. Сенат США тут же захочет вторгнуться во все страны, владеющие крупными месторождениями «черного золота» и поискать у них склады химического оружия времен второй мировой войны. В России начнется всеобщий кризис жанра, и бессмертная Алла Пугачева вынуждена будет покинуть сцену, а вместе с ней и вся Госдума. Президент РФ оставит страну, а войска США, напротив, ринутся на просторы Сибири и Кубани — осваивать курорты Сочи. Коренное население вожделенной Страны Медведей будет нещадно истреблено, а территория поделена между западными мегакорпорациями. Ну, а как же иначе — такова всемирно известная концепция демократии. Однако не все склонят головы перед клоуном Рональдом — партизанские отряды из особо глухих тульских сел, вооружившись берданками и пистолетами Макарова, покажут звездно-полосатой заразе, кто тут главный. Ведь не все ядерные ракеты захвачены Америкой, не все микросхемы контролируют честные канзасские парни. Несколько десятков мобильных пусковых установок с мегатоннами на борту готовы к бою за матушку Россию. Их совокупной мощи хватит, чтобы отправить половину Северной Америки вместе со статуей Свободы, на небеса — в гости к Линкольну и Вашингтону. Для активации ракет не хватает малого — микросхемы с шифром, утерянной в момент доблестного бегства министра обороны Российской Федерации. Именно вы, Владимир Никифоров, лидер элитного партизанского отряда, должны найти микросхему и запустить все ракеты. Америка должна познать силу русского ответного удара, а мир — погрузиться в коллапс. Ну что ж, вперед, мой патриот!

Первая ракета пошла

Графа «Отстой, в который мы играем» не будет пустовать никогда — это факт, с которым, я думаю, никто не захочет спорить. Ведь время бездумного потока, истока и оттока игр наступило и отступать не собирается. Не покажем спины и мы — борцы с грязью на дисках, которую добрые разрабы пытаются впихнуть нам на винчестеры. Ударим дружно — и очередной полк «реалистичных квадратных деревьев» падет, а геймерская сознательность поднимется на один пункт.

Компания непонятно какого толку Lite-project, следом за десятком ей подобных «типа» игродельных компаний, пытается окунуть нас по самые локти в мир угловатых американских солдат, смазанных текстур уровней и издевательски прорисованного оружия. Мы, конечно, упираемся, стараемся вырваться, зажимаем нос от запаха паленого отравленного звука, но гордые создатели **«Демократизации»** крепко держат нас за затылки возле бурлящего чана со своим едким пойлом. Однако, не на тех напали — костюмчик Моргана Фримена всегда со своими верными друзьями, и, щелкнув заклепками, мы бултыхаемся в сию дилетантскую бездну. Сейчас эти патриоты у нас получат!

Гром и молния, лед и пламя, кровь и песок — такого полураспада не знала сама Valve, когда создавала свою первую куль-



товую «Халву». Их графика гораздо лучше этой, лайт-прожектовской! А ведь сколько уже лет прошло... Я очень сомневаюсь, что эти патриотичные отходы современной гейм-индустрии запустятся на P-166, даже с 64 Мб оперативки. Оптимизация тут выше всяких похвал подплинтусных тараканов — игра иногда слегка подтормаживает на GeForce 6600 при гиге рамов! Да она летать, как в космосе, должна с такой убогой прорисовкой! Учитесь, господа разработчики, учитесь работать, пока не поздно! Хотя в вашем случае поздно было с самого начала.

Искусственный интеллект противников явно моделировался на базе симулятора жизни амеб — едва завидев вас, эти жалкие друзья мусорника открывают поистине ураганный огонь, но стоит вам спрятаться — о вас тут же забывают. Очевидно, бравым американским разносчикам демократии просто лень бегать за вами, они стоят и ждут, пока вы высунетесь. А на нет и суда нет ☺.

Про звук и разговаривать не хочу. Не потому, что звуковое сопровождение писалось генератором случайных чисел, а потому, что о звуке в этой игре нужно говорить, как о покойнике — или хорошо, или ничего.

Что касается игрового процесса, то он великолепен и увлекателен... для напившегося наркомана-переростка. Эх, костюмчик, ты на мне, как доспехи, — ныряем глубже, непосредственно в липкий геймплей.

А что ТЫ сделал для демократизации?

Перед началом дикого рубилова и бесчеловечного отстрела сотен мирных американских солдат вы должны прослушать довольно долгую и нудную лекцию патриотически-описательного характера. Изюминка состоит в том, что ускорить или пропустить этот монолог нельзя — так что не забудьте засейвиться после брифинга: каждый раз выслушивать одну и ту же дребедень на пять минут не всякий нормальный человек сможет.

Но вот, испытание словами позади, вы в игре, и у вас... нет ничего. Почему? Да потому что вы на корабле, набитом патрулем оккупантов. Вашу секретную группу перебили, а вас изранили до полусмерти, но не добили, потому что вы свалились в люк и пропали из поля зрения солдат. (Ага, вот она, разгадка тупости противника! Значит, я был прав — им просто лень!) И сейчас вы, герой нации, обязаны истребить всех на корабле и направить его туда, куда вам будет нужно. Так что встаем, бежим вперед, находим на полу пистолет Макарова с альтернативным видом стрельбы «по-папски», заворачиваем за угол... и получаем четыре выстрела в упор из какого-то другого пистолета. Ой, оказывается, в люке кто-то есть. И этот кто-то явно проамерикански настроен. Ну, ничего — бах-бах, агент захватчиков в темном костюме складывается пополам в прямом смысле этого слова и оседает на тонкий поручень в метре от пола. Прикольно. Может, он пенопластовый? Нет, не поручень, агент. Но на вопросы нет времени — рывками вверх по лестнице — открыть люк, выглянуть на поверхность. Кошмар, что за небо, выложенное плиткой в виде облаков? Кто это придумал? Да и солдаты чего-то не обращают на меня никакого внимания — наверное, засмотрелись на текстурные узоры. Сейчас я поубиваю их всех! Ну вот — дело сделано, еще один рывок-прыжок, и я уже наверху. Ай, больно! Почему у меня уходит жизнь, когда я всех убил? Ай! Но ведь на палубе никого нет... Ай! Так же и умереть можно! Ага, попался! Я тебя почти не вижу, агент врага на главной мачте, но вот зато ты меня видишь хорошо, и палишь по мне из пистолета метров со ста, не меньше. Так, что там перед игрой писали в ТТХ о пистолете Макарова? А, забыл, у врагов все пистолеты со снайперским прицелом, так что придется влезть на мачту и зарубить наглеца большим красным пожарным топором. Ха-ха, это будет в лучших традициях американских хорроров — герой (кровавый маньяк) рубит стреляющего по нему доброго полицейского. Жуть. М-да, почистили топор, можно и обратно пойти, посмотреть на фантастически изогнутые, залитые красной жидкостью, имитирующей кровь, трупы солдат Америки — они все равно не исчезают, благо движок может такое поддерживать ☺.

Опа, а давайте заглянем на капитанский мостик — узнаем, кто там есть и куда вообще плывем. Ведь мне надо микросхему доставить к пусковым мобильным установкам — я же тут не просто так в люке валяюсь! У меня билет есть! Топ-топ, топ-топ-топ, мама моя родная, что ж это деется — корабль сам по себе плывет в никуда! Капитан и старший помощник просто стоят в спасательных жилетах рядом со штурвалом! Ребята, спасаем наши души — женщин и детей первыми в шлюпки! Упс, что-то я запатриотился. Наверное, отвратный звук на меня отвратно действует отвратным действием. Ладно, пойду отомкну бедолаг. Аааааааа, что со мной? Где я? Почему я вдруг управляю лодкой? Что это за вражеские катера? Меня хотят убить?! За что?!! Но ничего — у меня права первой категории на управление лодкой, я вам покажу американскую мать-негритоску! Один ушел, второй пропал, а вон и пристань недалеко. Уйду, как пить дать уйду. Кстати, попить бы сейчас не помешало, а то, чую. мне еще неудачные стелс-миссии проходить и на грузовике с «калашниковым» за спиной ездить. А если в животе вдруг заурчит? Вся миссия накроется! И не дадут мне тогда гранатомет разрывной и снайперскую винтовку дальнобойную. Не смогу я эффективно убивать врагов вне зоны досягаемости, и не донесу я микросхему до ядерных ракет, и не погибнет пол-Америки. Хотя, на самом деле, миссия у меня совсем другая: я борюсь за торжество истины и свободы, но об этом ни слова — мне еще нужно полупрозрачных спецназовцев убить и агентов, влипших друг в друга, подвзорвать, а это дело не очень-то и простое, с учетом кривой физической модели моих рывкообразных движений. Так что буду я собираться, господа товарищи. Но прежде чем я уйду, знайте, что я, Владимир Никифоров, — настоящий патриот!



Вывод

Настоятельно советую всем, у кого даже после прочтения моей статьи не пропало желание поиграть в этот бредовый хлам — делайте это в офисе у разработчиков, не лишайте этих милых людей возможности созерцать свое творение в действии. Засим я удаляюсь — мне нужно готовиться к отражению звездно-полосатой угрозы.

P.S. Пока я не ушел далеко, знайте — добро всегда победит русских!

P.P.S. Так, что-то тут не то. Меняем формулировку — русские всегда победят добро!

P.P.P.S. Гм, снова промах. Лучше скажу так: добро непобедимо, и русские это знают!

P.P.P.P.S. А американцы и подавно!

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul
never_dark@mail.ru

POWERDROME

Разработчик: Applied Atomics Ltd
Издатель: PC CD-ROM
Издатель за рубежом: Zoo Digital Publishing
Жанр: space racing
Системные требования: 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1.5 Гб на винте

9500 символов

(Отредактировано: 7280. — *Прим. литред.*)

Ровно год назад я написал свое первое ревью в МИК. Первая круглая дата, как-никак ☺. Надо же себя похвалить в порядке профилактики. Эх, с какой улыбкой сейчас мне вспоминается свой первый *креатифф*... Смотрю на него глазами чуть-чуть поумневшими, верчу в руках, чуть более приспособленными к писательскому ремеслу. Тогда две полосы представлялись мне очень маленькими. Казалось, еще чуть-чуть, и буквы выплеснутся за рамки дозволенного объема, не совладав со своими эмоциями, я пущусь в описание подробностей, хвалясь своими маленькими достижениями. С тех пор прошло целых 365 дней. Вечность, пролетевшая как мгновение. Теперь полоса любимого журнала — уже как поле боя. Готовит атаку лирическое отступление, за ним стремительно наваливается основной материал обзора, пациент тщательно скальпируется и препарируется, сравниваясь со своими предшественниками и конкурентами, а эмоции взвешиваются и отмеряются точными порциями. (А потом приходит вывод и выдергивает из покойника золотые зубы. — *Прим. литред.*)

7800 символов

(Отредактировано: 6392. — *Прим. литред.*)

Скука, главный враг нашего брата геймера, скоропостижно скончалась, как только в руки мне попали зубодробительные космические гонки Powerdrome. Еще тогда, получив диск в заветной редакционной комнате, я уже чувствовал, что мне достался шедевр. И интуиция не подвела. Эй, постойте, куда же вы!? Я ведь еще не успел рассказать самого главного! Впрочем, чего обижаться — год назад камрад Консул был таким же нетерпеливым агентом, вставшим в ряды профессионалов ДЗВР.

Так вот, перед нами игра, в которой нравится все. Начиная со вступительной заставки, которая окунает в мир звездно-военных гонок, и заканчивая финальным победным роликом. Кстати, предупреждаю сразу, пройти игру на одном дыхании вряд ли удастся, разве что за руль сядет мастер Йода или Мейс Видоу. Придется как следует поучиться на собственных ошибках, пока вы не почувствуете себя готовыми к соревнованиям за чемпионский кубок. Азарт и старание — вот ключевые слова. А пока самые отважные готовятся и примеряют свою любимую гоночную форму, тест-пилот Игограда будет вводить геймеров-новобранцев в курс дела.

Да, ни эталонный «Нид Фор Спид», ни симуляторы Формулы-1 еще не дарили мне таких ощущений. Скорость в ТЫСЯЧУ миль — это нечто потрясающее. Фантастический прямоточный реактивно-воздушный двигатель просто потрясает своими возможностями. И все умения, приобретенные на заезженных автосимах, не помогали — наоборот, тормозили.

Powerdrome — это совершенно другая техника вождения, точнее, летания на легких и сверхманевренных болидах, запросто опережающими звук. Отныне балом правят короли воздуха, и можно обходить соперников сверху или подныривать снизу, делая их вчистую! На всех болидах поначалу придется крайне осторожничать — ведь система повреждений реализована более чем реалистично, а к избыточной вертлявости руля (поклонники Ф1 меня поймут сразу) привыкаешь постепенно.

Поначалу открыты всего два персонажа из двенадцати, за которых мы и будем соревноваться. Но сразу разблокировать остальных героев и дополнительные треки не получится. Комп хоть и туп, но реакция у него такая, что любого вгонит в пот. На «изи» и «нормале» с ним еще можно потягаться, а в «хард» рекомендую поначалу не соваться. Пожалуй, лишь намотавшему с сотню заездов игроку будет чем крыть те чудеса пилотирования, что демонстрирует кремниевый собрат. Поэтому первым делом надо отправится в time trial — оттачивать свое мастерство в одиночестве, проходя круг за кругом по извилистым трассам. Без этого на соревнования даже не стоит выходить — пока все слабые и сильные стороны своего спейскара не будут досконально изучены, пока мы не сможем проходить маршрут с закрытыми глазами, нам нечего делать на дуэлях водил. Все трассы очень индивидуальны. Одни предлагают показать свои умения на быстрых и медленных отрезках, на других придется лавировать между причудливыми каменными столбами.

И вот, наученные ошибками и открытиями, решаемся — пора приступать к single race против закаленных соперников, за плечами которых сотни гонок. Нам предстоит погонять с ними на 24 трассах, разбросанных по всем тысячам миров Гегемонии, завоевавшей Вселенную.

Здесь нам помогут *boosts*, которые можно получить за чистое прохождение круга. Их можно потратить на починку болида во время гонки. Это чуть замедлит вас, но зато спасет. Ведь если повреждения станут критическими, вы попросту взорветесь и погибнете! Также их можно использовать для ускорения (аналог N2O смеси из НФС) или нанесения повреждений противникам. Решайте сами, руководствуясь сложившейся ситуацией и гоночными инстинктами. Кстати, чем более сильного персонажа вы активируете, тем больше boosts сможет нести его болид!



Что-о!? Вы уже и ЭТИХ врагов победили? Тогда не остается ничего другого, как приступать к прохождению *кампании*. Ее я приберег на как можно позже — так не хотелось портить свой личный profile в алее славы нелепыми проколами. В кампании, как в одиночных гонках, мы будем соревноваться в различных номинациях. Нас ждут обычные кольцевые гонки, гонки на выбывание, дуэли один на один и вызов — быстрейший круг. Помимо прочего, чтобы получить доступ к гонкам и увидеть вожделенные медали, придется проходить квалификацию ☺.

Так вот, хотел бы описать чемпионский кубок — он такой (блаженно-обалдевший смайл)... Не понял!? А где мой чемпионский кубок!? Как это — я уже не лучший? Нет, ну это просто беспрррредел! Пока писался доклад, меня на повороте уже обошли наиболее сильные и продвинутые читатели. Все, ставлю жирную точку и бегу занимать место на старте сетки мультиплеера. И вам советую присоединяться поскорее. Чем больше достойных соперников будет — тем сильнее и интереснее станет чемпионат. Ведь кто как не враги укажут на наши слабые стороны?

Ну что там еще? Что, какой звонок? Из редакции? Нету меня, нету! Я в астрале, то есть уже за рулем своего болида, с которым за долгие годы гонок успел слиться в единое целое. Да какой еще звук и графика? Занят, камрад, занят!! Старт через тридцать секунд, а они в аську стучат — мол, куда выводы подевал? В другой раз допишу, все, пока, улета-а-ю!!!

3000 символов

(Отредактировано: 2108. — *Прим. литред.*)

Да, это то что доктор прописал для выведения серых будней реальности! И самое главное, отпускается без рецепта. А способ употребления прост — играть и еще раз играть, до появления ощущения полного счастья. После чего рекомендуется поделиться диском «со счастьем» со всеми играющими собратьями-геймерами. Они должны это оценить, попробовать, пройти и победить! Чего и вам желаю.

Мысли вихрем проносились в голове, сменяя одна другую с калейдоскопической скоростью. Я думал, что после гонки не смогу дописать отчет, но бушующая внутри энергия искала выход, и мои уставшие пальцы начали с удвоенной скоростью вбивать абзац за абзацем в полотно статьи (☺. — *Прим. литред.*). О чем еще надо написать? — Ах, уровень видео и озвучки. Ничего экстраординарного, можно было бы поставить крепкую четверку по пятибалльной шкале — но стоп! «Нельзя оценивать все компоненты по отдельности», — так учили меня в Академии Игограда. Нужно осознавать картину в целом. А картина — просто загляденье. Даже не подумаешь, что это всего лишь игра. Кажется, что это не монитор уже, а запотевший от перегрузок шлем, который так неохота снимать. Ты готов гоняться еще и еще, пока хватит сил и выдержки. А когда устанешь, самое время выйти в зал славы и полюбоваться своими наградами, посмотреть записи гонок, оценив свое мастерство. Реплеи помогут увидеть со стороны все оплошности, вы уже будете точно знать, какие повороты лучше облететь сверху, а где можно красиво и эффектно устроить занос под главной трибуной, срывая аплодисменты зрителей.

Уф, кажется, теперь точно осветил все важные моменты. Остались выводы. Хотя, какие выводы? Вы и так уже все поняли — играть и наслаждаться. Перед нами почти законченный шедевр. Ему бы еще чуть-чуть подтянуться в тюнинге и прочей космо-косметике, углубить игровой мир, и тогда из просто отличной игры Powerdrome стал бы новым королем гонок. Во всяком случае, среди космических гонок за последнее время он точно лучший.

700 символов

(Отредактировано: 458. — *Прим. литред.*)

За две недели непрерывной игры в моем активе накопилось уже по триста кругов каждой трассы. Это неплохой показатель, учитывая, что гонки в среднем длятся по 10 кругов. Я прошел Powerdrome вдоль и поперек, а теперь горю желанием доминировать в рейсингах с живыми партнерами. Иногда кажется, что пройти всю трассу с закрытыми глазами для меня не составит труда, но потом экран опаляет-



ся жаром дюз вынырнувшего откуда-то соперника, и я снова устремляюсь в погоню за ускользающей победой, понимая, что мое вождение пока еще далеко не безупречно.

(Литературным мастерством, ИМХО, тоже пока рановато хвалиться. — *Прим. литред.*)



Боги
дорога в бесконечность

Александр GLUKK

Разработчик: Cyprон Studios
Издатель: 1С
Жанр: RPG
Системные требования: 750 МГц, 256 Мб ОЗУ, видео класса ATI 8500 или Nvidia GeForce 4 (с поддержкой пиксельных шейдеров), 1 Гб свободного места, DirectX 9.0c

Честно говоря, не ждал я эту игру. Совсем. И, пожалуй, не узнал бы, если бы в самом конце майских праздников мне не позвонил Кертис и не сообщил о том, что нашел игру, чем-то неуловимо похожую на один из наших любимых ролевых сериалов — Might and Magic. Ну не то чтобы очень похожую, но... что-то есть. Так я и познакомился с игрой **Gods: Lands of Infinity**, *которая, пройдя сквозь горнило локализаторской студии компании 1С, стала именоваться «Боги: Дорога в бесконечность».*

Война богов

Многие тысячелетия длилось процветание Беллариона — лучшего из миров. Его жители наслаждались миром и покоем, ежедневно вознося хвалу своим многочисленным богам, во главе которых стоял мудрый Заракс. Но счастье не может длиться вечно. В этой жестокой и несправедливой Вселенной даже боги смертны. Час владыки богов Беллариона пробил внезапно, и никто, ни смертные, ни небожители не были готовы к такому повороту событий. Кто заменит Заракса на престоле царя богов? Как это часто бывает, желающих было много, и никто не хотел уступать место другому. И грянула война. Война богов.

Огромные воинства, руководимые небожителями, сошлись в безжалостной схватке, заливая горы и равнины Беллариона реками крови, но никто не мог одержать победу. Некогда цветущий мир превратился в обитель ужаса и страданий. Люди гибли тысячами, а вместе с ними уменьшалась и сила богов, которые черпали ее в возносимых им молитвах.

Поняв наконец, что в этой войне не может быть победителей, боги заключили шаткое перемирие с целью провести состязание, победитель которого займет трон Заракса. Кто стал победителем? К сожалению, те, кто знал ответ, уже давно превратились в груды старых костей, ибо проигравшие не захотели мириться со своей судьбой, и война вспыхнула с новой силой.

Сотни, а может, и тысячи лет продолжалась безжалостная бойня. Земли лучшего из миров превратились в мертвую каменистую пустыню, посреди которой возвышались замки, окруженные магическими ловушками, в которых остатки людей, возглавляемые своими богами, все еще лелеяли надежду победить... или хотя бы выжить. Так длилось до тех пор, пока из темных провалов небытия не поднялись орды мертвецов, ведомых богом Смерти Мортагорном. В своей костлявой руке Владыка Мертвых нес кристалл, распространявший вокруг себя неестественное черное свечение, и все, кто видел его, падали мертвыми, чтобы тут же подняться и, присоединившись к войску Мортагорна, начать убивать своих бывших друзей и союзников. Никто не мог спастись от света Кристалла Смерти, и впервые за многие века стало ясно, кто станет владыкой Беллариона. Но что принесла бы миру победа Мортагорна? Вечный холод Смерти? Тишину старых кладбищ? Зловоние разлагающихся трупов и шорох рассыпающихся костей? Кто пожелает такое будущее своему миру? Оставшиеся в живых боги объединили свои силы, выступив единым войском против орды мертвецов, но даже они не смогли противостоять силе Кристалла. На всем Белларионе не было существа, способного противиться ужасному оружию Владыки Мертвых.

И тогда бог огня Арсваарг создал из своего астрального тела Вивианну — величайшую из героинь, когда либо появлявшихся на просторах Беллариона. Он вложил в нее часть своей божественной силы и отправил в соседний мир. В мир, в котором, возможно, есть оружие, способное противостоять мощи Кристалла Смерти. Орудие Возмездья, которое остановит разрушительный поход Мортагорна...

Посланница Богов

Вот за эту самую Вивианну нам и предстоит играть. Думаю, что никто из вас не удивится, когда узнает, что в момент перехода наша героиня напрочь утратила все те сверхспособности, которыми ее наделил создатель, и что их еще нужно восстановить. А для этого придется немало потрудиться. Дело осложняется еще и тем, что Арсваарг не вполне удачно выбрал мир, в который отправил свою посланницу. Боги этого нового мира оказались почти такими же неудачниками, как и боги Беллариона. Они не смогли удержать в руках свою паству, и люди просто-напросто забыли своих создателей, а заодно предали анафеме и магов — учеников и приближенных местных небожителей. Таким образом, наша Посланница оказалась в довольно-таки неприятном положении. Божественная сила утеряна, поддержки ждать неоткуда, куда идти — непонятно. Вот и приходится привыкать к жизни обычной смертной и пытаться выжить. Но и о задании забывать не стоит. Вот оно — начало Дороги в Бесконечность.

RPG в стиле ретро

Следует признать, что неуловимый дух *Might and Magic* в игре чувствуется с самого начала. Вид «от первого лица», графика прошлого века, ненавязчивая музыка, линейные диалоги. Правда, время от времени нам предоставляют выбор из двух-трех фраз, но как правило он ни на что не влияет. Дома в городах и деревнях являются не более чем декорациями. Войти в них нельзя. Все люди живут на улицах. Причем, о новаторском изобретении Piranha Bytes, в последнее время утвердившемся в своде правил хорошего тона для разработчиков RPG, создатели «Богов», похоже, не слышали. Днем и ночью NPC стоят столбом на одном и том же месте или прогуливаются по городу, отмахиваясь от назойливой Вивианны односложными фразами. Причем те, кто прогуливает-



ся — обычные статисты. Торговцы, квестодатели и прочие полезные личности ни за что не покинут свой боевой пост. Но должен признать, что все это не вызывало у меня раздражения. Скорее, появилось чувство ностальгии. Вроде как вернулся в те старые добрые времена, когда я только-только начинал осваивать миры Ultima, Wizardry и, конечно же, Might and Magic. Ведь мало кто может сейчас объяснить юному геймеру, привыкшему к современной графике и эффектам, распорядку дня виртуальных человечков и новаторским системам боя, что заставляло нас дни и ночи напролет пропадать на просторах Эратии и Энрота. Я лично не могу. Нет, можно долго распространяться об атмосфере, о том, что игра сделана «с душой», но объяснить, заставить поверить, на мой взгляд, нельзя. Это либо чувствуешь, либо нет. Так вот, здесь я почувствовал дух тех самых старых RPG, которые и привили мне любовь к этому жанру. А значит, устаревшая графика, заколоченные дома и неразговорчивые NPC перестали вызывать нарекания. Это просто стиль такой. Ретро.

Дела военные

О *ролевой системе* долго распространяться не буду. Она проста и незамысловата. Имеется стандартный набор статов, в которые надо вбухивать очки опыта, выдаваемые при подъеме уровня. Все так же, как и везде. *Сила* влияет на силу удара и дает возможность таскать в рюкзаке больше вещей. *Ловкость* влияет на меткость стрельбы из лука и позволяет наносить первый удар — бои-то пошаговые. *Выносливость* отвечает за количество хит-поинтов и т.д. *Скиллов* и всяких разных умений в игре нет вообще. Вивианна с одинаковой легкостью размахивает как легким кинжальчиком, так и тяжелым топором, может носить как кожаный доспех, так и железную броню. Кстати, в «Богах», как и в Might and Magic, большинство вещей оказывает влияние на характеристики персонажа, а со временем это влияние можно будет усилить, вставляя в оружие и доспехи магические кристаллы. С каждым повышением уровня наша героиня будет осваивать новый удар и крушить врагов все более и более изощренным способом.

После прохождения первых миссий к Вивианне начнут присоединяться спутники, избавиться от общества которых нет никакой возможности. Впрочем, желания тоже. Ведь с появлением соратников в боях появятся кое-какие зачатки тактики. Но не спешите радоваться. Разработчики не слишком напрягались при разработке боевой системы. Все настолько просто и прямолинейно, что со временем начинаешь чувствовать немалое раздражение. Ну что это за тактика: воины — вперед, лучники — назад. Есть еще эльф, умеющий лечить. Его тоже назад. Все. Наше войско непобедимо. Враги не лечатся вообще, поэтому спайка воин-лекарь легко решает любую проблему. Что еще неприятно поразило в бою, это невозможность сделать несколько действий за один ход. Каждый из бойцов имеет определенное количество экшен-поинтов, но даже если вы не использовали все очки действия на удар или произнесение заклинания, ход все равно перейдет к противнику. Крайне неприятно, но, как я уже говорил ранее, не смертельно. Все равно мы круче всех и выходим из любого боя с минимальными потерями. Здесь следует заметить, что игру я проходил на нормале. На харде, наверно, враги не столь беззащитны, но все опять же решается приобретением более мощных мечей и более прочных доспехов.

Довольно большое разнообразие ударов, как оказалось, — тоже фикция. Большинство из них попросту бесполезны, и постоянно приходится пользоваться одним и тем же, время от времени используя что-нибудь типа «оглушения» или «берсеркера», когда того требует ситуация, а это бывает совсем не часто.

Бои откровенно скучны, а их довольно много, и игра, поначалу радовавшая своим стилем, начинает откровенно раздражать. Никакое ретро не спасет RPG, если в ней много скучных и однообразных боев. На этом можно было бы поставить точку, но рановато, ибо Дорога в Бесконечность только началась, и впереди нас ждет еще немало сюрпризов.

Воин vs Торговец

Зато любители реализма могут радоваться. Героям надо есть, пить и спать. Без этого они быстро хиреют и, говорят, даже могут умереть, но я не экспериментировал. Не люблю морить людей голодом. Таким образом, имеем еще один геморрой: отправляясь в дальний путь, нужно не забыть заскочить на рынок и прикупить для отряда еды и питья. Есть мясо, не запивая, наши бравые воины категорически отказываются. Не могу сказать, что это сильно раздражает или особо бьет по карману, но когда у группы заканчивается провиант посреди особо крупной локации, из-за чего приходится бросать все и в течение десяти минут реального времени плестись по безжизненным полям и лесам, дабы добраться до ближайшего торговца, чтобы купить бурдюк с водой, начинаешь поминать реализм не самыми лучшими словами.

Но если еда стоит относительно дешево, а мясом вообще можно разжиться, убивая монстров, то на покупку оружия и доспехов денег действительно не хватает. Если это, конечно, хорошее оружие. И вот тут-то всплывает еще одна фича игры. Оказывается, перед нами не просто RPG, а гибрид ролевой игры и... экономической стратегии. То есть, это разработчики считают это стратегией. На самом же деле вся экономически-стратегическая часть заключается в том, что в одной деревне очень дешевая рыба, в другой — мед, в третьей сидит торговец, привезший кузнецу железо, а кузнец взял да помер, и вот он распродает свой товар за бесценок, и так далее. Ну а нам предлагают все эти места вычислить и... забросив ратные подвиги, поработать челноком. Надо признать, что прибыль это приносит. Отряд из пяти



человек за одну ходку может наварить около тысячи местных долларов, что не так уж и мало, но как же это скучно! Как же это раздражает!!! Причем, в определенные периоды, когда все известные локации вы уже зачистили, а новые еще не открыли, мотаясь туда-сюда, выполняя сюжетные квесты, именно такой способ заработка является единственной возможностью не впасть в нищету. Похоже, что именно с этим и связано обилие «почтовых» квестов. Все равно ведь бежишь, почему бы не прихватить с собой какого-нибудь товару и не продать втридорога?

Вывод

Даже если бы в игре была не такая скучная и однообразная боевка, даже если бы кому-то из разработчиков не пришла в голову светлая мысль ввести в игровой процесс эти, с позволения сказать, «экономические элементы», «Дорога в Бесконечность» все равно не стала бы чем-то выдающимся. Во времена «Обливиона» и «Готики 3» подобные продукты могут заинтересовать только старых игроков, захотевших окунуться во времена Wizardry и Might and Magic, да и то ненадолго, ибо разработку Cypron Studios ни в коем случае нельзя ставить в один ряд с этими шедеврами. Что-то есть... Чем-то напоминает... Но не более того. Но мириться со скучной боевкой и потребностью мотаться по миру, перепродавая сельхозпродукты, никакая ностальгия не может заставить.

Pantera SLS kawai@bk.ru

Hot Dogs Hot Girls

Разработчик: Fuzzyeyes Studio
Жанры: strategy (manage/busin./real-time)/arcade/3D
Системные требования: P 3/Athlon XP 3 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1 Гб на винчестере

Добро пожаловать в мир веселья и вкусной пищи! «Девушки за работой» — это увлекательнейшая экономическая стратегия от команды Fuzzyeyes Studio. Ваша основная задача — начав с маленькой забегаловки, построить крупнейшую в стране сеть ресторанов быстрого обслуживания. Справиться с этим вам помогут верные и прекрасные помощницы, которые станут ключом к успеху. Однако стать первым отнюдь не просто, вам придется столкнуться с лихорадочной жизнью городов, нелепыми ситуациями и происками конкурентов, которые вовсе не желают отдавать вам пальму первенства. Постройте свою империю ресторанов быстрого обслуживания!

Признаюсь сразу, стратегии я не люблю, и как я повелась взяться писать ресторанно-экономическую стратегию, объяснить логически не могу. Видимо, в тот момент мое сознание находилось в другом месте, вот и получилась такая немудреная ситуация. Но раз уж скинуть с себя груз не удалось, придется играть, а следовательно и писать отчет по игрушке. Начало истории неоптимистичное, но уж какое есть. По крайней мере вам понятно, что никаких иллюзий по поводу игрушки у меня не было, скорее наоборот. Для меня экономический сим сродни урокам физики: играть больше часа не заставишь даже под дулом пистолета. И каково же было мое изумление, когда оказалось, что я провела перед компьютером целых пять часов, не отрываясь от игры! Да, она того стоит, и стратегией назвать эту игру у меня язык не повернется, разве что произносить это слово я буду с любовью и трепетом.

Ну, давайте обо всем по порядку, а то прям как будто бы вывод написала, так и не рассказав ничего толком о самой игре.

Перво-наперво нам придется основать свою Империю Общепита, ведь всем известно, что даже McDonalds (а более крупной сети я не знаю) начинался с маленького кафе где-то на бескрайних просторах Америки. Вот и нам придется проделать долгий путь — от кафе до Сети. И тут в силу вступает великий и ужасный маркетинг — через игрушку нам внушат понятия об экономике и рекламе, пусть даже в самом тривиальном и схематичном варианте. Итак, простейшим путем для создания и развития заведения является... правильно, реклама! А люди на что ведутся больше всего — на хлеб и зрелища, это еще древние сказали. Так вот, хлеб обеспечивается путем покупки оборудования — техники, столов, холодильников, печей, словом — всего, вплоть до рожков для мороженого и самого мороженого вместе с украшением и глазурью. Вторая составляющая, вынесенная в заголовок игры, решена так же просто. Практически все должности в нашем заведении занимают девушки, ну разве что повар да уборщик — мужчины.

Часть первая. Питание

Всем известно, что начать торговлю, не располагая каким-либо товаром — просто невозможно, и примерно так же в нашем мире распространена реклама, а следовательно, даже ученикам младших классов известно, что продукты закупаются на оптовых базах — так дешевле и выгоднее. Купил дешево — продал дорого, это тоже известный факт, который по совместительству является одним из ведущих законов экономики.

Итак, на *оптовом рынке* (или базе, это как вам приятней читать) можно купить все, что вам пригодится: полуфабрикаты, напитки, вафли, булочки, — словом, все, из чего можно приготовить съедобный продукт, который будет подаваться в вашем заведении. И пусть у вас еще нет оборудования и нет денег на покупку оного, даже при минимуме обстановки вы можете что-то да производить — по жаре человек и газировку с удовольствием откушает, а если у вас она будет самой холодной в округе, то клиентов набежит множество. А на те деньги, что они вам заплатят, да с той репутацией, что подарят они вашему заведению, вы сможете купить или взять в кредит остальную технику и производить гораздо больший ассортимент пищевого удовольствия.

Стоит только вам развить свое заведение, и из закусочной вы сможете перейти в ранг кафе или ресторана, а тут уж без полноценной кухни и повара не обойтись. Готовить самому вам не придется, для этого можно нанять персонал. Вместе с тем, не продавайте и не выкидывайте микроволновку — вкусы у всех разные, и может статься, что в компании любителей деликатесов найдется тот, кому больше по душе хот-доги, а секрет хорошего заведения в том, что он удовлетворяет любые запросы клиента, естественно, в разумных пределах. Таким образом, по сути, у вас не возникнет проблемы — купить что-то или нет, все равно лучше иметь в наличии все, нежели чего-то не иметь. Это как раз тот случай, где пригодиться может все, вплоть до подгоревшей булочки — ну а вдруг человеку так больше понравится...



Часть вторая. Девушки

Ну, достаточно уже говорить о приземленном, ведь многие возьмутся играть не из-за питания (ресторанных тикунов у нас и так хватает), а из-за характерной особенности — девушек. По сути, это всего лишь рекламный ход, такая себе макдональдсовская улыбка клиенту, но согласитесь — гораздо приятнее съесть бутерброд, полученный от красавицы с вымытой головой и ногами от ушей, нежели от старого негра с выбитыми зубами и поломанными ногтями!

Итак, пока ваши оппоненты (а оных немало в каждом районе игры) балуют клиентов французской кулинарией, вы торгуете хот-догами и мороженым, но почему-то клиенты, слопав лягушек под винным соусом, приходят съесть мороженое у вас. В чем же секрет? В них самых, в тех, кто движет торговлю, кто толкает с прилавка кольца, машины, фильмы, игры — любой, пусть даже самый некачественный товар, при этом торгуя, фигурально говоря, только своей внешностью. Они помогут и вам, главное — правильно одеть (или раздеть, это уж как вам виднее и приятнее) и научить обращаться с клиентами. Для этого их можно тренировать на специальных курсах, которые не только прививают дамам необходимые знания и умения, но и улучшают их базовые характеристики. От последних зависит, оденет ли грация ролики и бикини или будет застенчиво носить английский классический костюм, сможет ли она фривольно заигрывать с самым противным клиентом или откажется работать, подав заявление об уходе. И все это немаловажно, ведь чтобы нанять и обучить новую девушку, понадобится и время, и деньги, а именно таковы ключевые моменты в ведении бизнеса. Но стоит только вам обучить девушку всему необходимому, как вы получаете все — в том числе и чистые полы, и защиту от грабителей.

Итак, задача — одеть девушку. Если у вас продаются хот-доги и прочая быстрая пища, то вполне можете напялить на нее фривольную юбочку и топик. Но если решите открыть солидный ресторан — не забудьте сменить одежку на что-то более приличное, иначе ваши девушки рискуют получить серьезную моральную травму и опять-таки уйти от вас к конкурентам.

Часть третья. Атака клонов

По сути своей игрушка очень похожа на несметное множество прочих тикунов, и отличает ее лишь кучка особенностей, но этого вполне достаточно, чтобы не дать заскучать игроку. В свое время я сравнивала «7 Грехов» и «Синглсов». Оказалось, что ключевой момент — девушки, их поведение, шутки и веселье. Так и тут — прочие тикуны проигрывают «Девушкам» в сюжетном плане, в плане развития и однообразия. Да, эта игра тоже может приестся, но не так быстро. Разработчики постарались «впихнуть» в нее побольше всего и разного, но ровно столько, чтоб не мешало и не мозолило глаза.

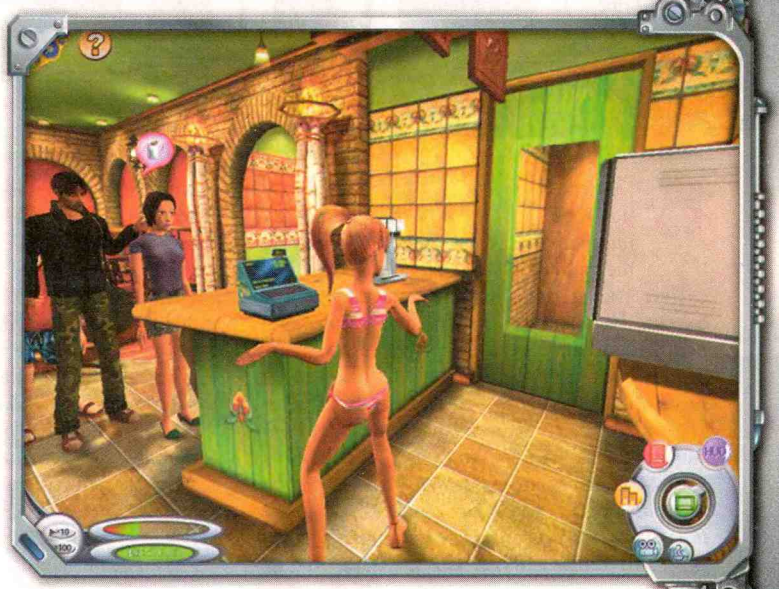
Есть здесь и аркады. Своим замыслом они мало отличаются от Ларри, который восьмой. Особого разнообразия здесь не найдете, зато отвлекает от рутины, от постоянного процесса «купил-продал-отдал долги — прокачал свое дело».

Техническая сторона

Мало отличается от описанных выше игр. Это не значит, что она плохая, скорее наоборот, очень даже ничего, не только локации, но и сами персонажи красивы. А девушки вполне достойны кисти художника, так уж их прорисовали, так им выдали характеры, что те даже в чертах лица просвечиваются, и невольно подумаешь о том, как бы создать подобное заведение в каком-нибудь укромном уголке реальности.

Управление стандартное для тикунов, ничем примечательным не выделяется — в меру удобное, не мешает, не отвлекает от процесса, просто есть, и ладно с ним. То же самое — о камере: местами она, конечно, выдает номера, но не так чтоб уж слишком, видали и похуже, и не особо при этом обижались.

Последнее, на что хочется обратить внимания — *музыка и звук*. Опять-таки средняя оценка — неплохи сами по себе, но ничего выдающего, в то же время настраивают играть, а не выключить колонки. В свете последних игр такого ранга (читай — стратегий и тикунов), которые мне попадались, хочется сказать, что это ой как многого стоит. А вообще, не балуют особо нашего брата — дескать, радуйся и малому. Нет ярких проглюков — хорошо, есть немного — тоже неплохо. Видимо, у разработчиков все продумано на этот счет, а то ведь сделаешь идеальную игру — и на всю жизнь хватит, а так вроде бы и то, но чуть не так, а в результате и геймер рад, и выше головы прыгать не надо...



* * *

Местами играть становится как-то муторно, но стоит переждать, продержаться эти пару минут до ближайшей аркады, и все становится на свои места. Геймплей организован так, что не успевает надоесть своими элементами — они быстро и незаметно подменяют друг друга.

А вообще, игра действительно получилась очень неплохая, и потратить на нее деньги и время стоит. По крайней мере убить один вечер, собравшись веселой компанией, поиграть да пошутить — разве это плохо? Игра навевает ностальгию по «7 Грехам» и «Ларри» — одним из лучших игр в своем роде. И пусть от нее немного пахнет клоном, может, это и неплохо. Ведь были же хорошие игры, были, есть и остаются навсегда с нами, они просто перевоплощаются, приобретают новые черты, искажаются, как в зеркале в комнате смеха, но смех этот добрый и приятный...



Виктор ЧАБАН aka Кэбэнай

TRACKMANIA NATIONS

Разработчик: Nadeo
Издатель: Deep Silver
Системные требования:
✓**минимальные:** Windows 98/2000/ME/XP, P 3-500 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, 900 Мб на диске;
✓**рекомендуемые:** P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

В десятке метров от Вас стоит гоночное авто. Вы, щурясь от яркого солнца, направляетесь к нему, ибо это Ваше гоночное авто. Кроме солнца, Вас слепит уже и Ваша машина, начищенная до блеска. Вы садитесь на ставшее родным сиденье, сжимаете руль покрепче, предвкушая гонку. Вас ждет чудовищное количество адреналина, Вы знаете это, ждете этого и готовы к гонке. Душа наполняется спортивным запалом, и Ваша нога нажимает на педаль газа. Откуда-то далеко, словно сквозь подушку, доносится рев трибун. Хоть Вы к нему и привыкли, но теперь чувствуете себя увереннее. Это Ваша стихия. Вы думаете, что неплохо было бы выиграть заезд. Выруливаете на стадион — место, полное зрителей и, естественно, авто противников. У Вас проскальзывает мысль, что конкуренты точно так же думают о победе. Особенно красноречиво это написано на лице водилы, разместившегося в своем авто рядом с Вашим. Это добавит Вам головной боли, но вместе с тем и адреналина, ради которого Вы и живете. Вы думаете так каждый раз, готовясь к гонке, и улыбаетесь. С первым зеленым сигналом светофора Вами овладевает *Ощущение*. Точнее, смешавшиеся ощущения: дороги, машины, скорости и азарта. Взрывоопасный и очень терпкий коктейль. Не удивительно, что многие не могут без него жить... Старт!

Все закрутилось в едином водовороте, превратившемся в мутный тоннель, внутри которого виднелась дорога...

Остались только Вы и дорога.

* * *

Все вышеописанное непосредственно касается героя нашего обзора — гонок **TrackMania Nations ESWC (Electronic Sports World Cup)**. В этом небольшом бесплатном дополнении, рассчитанном на сетевую игру, Вы сможете ощутить те самые Ощущения, пардон за тавтологию. Помните *Trackmania Sunrise*, с ее трамплинами, полетами и бешеной скоростью? Здесь практически то же самое, разве что действие происходит на стадионе. Вы принимаете участие в Мировом Кубке Электронного Спорта, как видно из названия. Каюсь, с предыдущей частью, сиречь Sunrise, знаком только по демке. Так что сравнение может получиться довольно приблизительным.

...Итак, на этот раз Вы участвуете в новом виде соревнований, рассчитанном на зрелищность выполняемых трюков. Что ж, новенькое — это хорошо, подумали Вы, и мысленно запнулись, увидев, что Вам предстоит. Скорость набиралась медленно, так Вам показалось. Возможно, подобный эффект оказала конструкция впереди. Вы увидели огромное мертвое кольцо, проехать по которому Вам и предстояло. Вы судорожно сглотнули, но назад пути не было. Странно, но Вас о таком никто не предупредил. Мысленно проклиная свое решение и обещая быть консерватором в жизни, Вы поняли, что предстоит испытание на прочность...

Но перед самой гонкой Вы, конечно, попадаете в меню. Точнее, создаете профиль, смотрите на таблицу рейтинга стран мира по данной игре (стран всего 68; в первый раз таблица пуста, однако при следующих запусках она заполнится). Меню выполнено простенько, но, ИМХО, со вкусом. Мы видим следующие пункты: *Solo Mode, Hot Seat, Editor, LAN, Internet, Profile*. Слева снизу примостилась скромненькая кнопка *Выхода*.

Solo Mode является обычной тренировкой, где можно опробовать 90 трасс. Они разбиты на 3 группы по 30 трасс, в зависимости от сложности треков. Правда, некоторые вызывают искреннее удивление: ну где это видано, чтобы трасса ограничивалась 2–3 поворотами? Непорядок. Шутить изволите, товарищи разработчики? Hot Seat являет собой режим игры вдвоем, втроем... ввосьмером за одним компьютером — но, как ни прискорбно, проезжать трассу приходится по очереди. ИМХО, это минус — куда веселее реально оценить мастерство вождения соперника, если едешь с ним «юбка о юбку». Доступно два варианта «горячего стула»: на время и на попытки. Editor, он же редактор, являет собой мощное средство для создания трасс, где Вы можете создать трассу своей мечты, ограниченную возможностями редактора ☺. Хотя доступных деталей вполне достаточно, созданные Вами трассы могут на равных конкурировать с готовыми. За редактор плюс, причем огромный. К сожалению, игру по Интернету мне опробовать не удалось, зато удалось погонять по локальной сети. Подробнее читайте ниже. Profile же позволяет манипулировать со всеми созданными уже профилями и создавать новые/удалять старые. Можно кратко описать себя любимого, выбрать национальность и раскраску авто (готовую, или же нарисовать вручную). Странно, но выбрать готовую раскраску болида, отличную от соответствующей выбранной национальности, мне не удалось. Что же до самостоятельно созданной — не пробовал, ибо с головой хватило готовых скинов.

...Оказывается, затяжные прыжки с намного более короткими приземлениями и мертвые петли — это только цветочки. К Вашему ужасу и ужасу Вашего авто, предстояли отрезки, в которых необходимо было, описав в воздухе честные 360 градусов, приземлиться обратно на трассу, или проехаться немножко на крыше авто. Нервы были напряжены до предела, противники не сдавались, а вот Ваше авто явно постепенно капитулировало — его ведь тоже не подготовили к подобным кульбитам. Радовало разве что лишь такое же недоумение со стороны остальных участников соревнований. Следующий этап поверг Вас в легкий шок: необходимо было, точно рассчитав дальность полета и силу прыжка, попасть в небольшое отверстие, находящееся несколько выше над Вами. О приземлении речь не шла вообще. Чем ближе вы приближались к



трамплину, тем ближе было смертельное пике, однако приближался и финиш, находившийся точно за этим этапом...

Перейдем собственно к игровому процессу. А он неплох, весьма неплох. Во-первых, атмосфера соревнований передана очень точно, и огромный стадион здесь более чем уместен. Огромную роль в поддержании атмосферы создает *музыка*, которая вписывается в происходящее просто идеально. Мне она понравилась — «спортивная электроника», думаю, будет точным определением. *Звук* же особых похвал или ругани не заслужил — он есть, и хорошо. Желательно сделать его потише, дабы наслаждаться музыкальным сопровождением. *Графика* довольно хороша и глаз не режет, хотя, сдается мне, Sunrise выглядел покрасивее. *Физика* игры смещена в сторону аркады и довольно неплоха, претензий нету. Единственное «но», знакомое нам еще по прошлым частям игры, чего лично я не одобряю, — невозможность спихнуть противника с трассы, машины проходят сквозь друг друга ☹. А хотелось бы получить возможность делать гадости противнику — так и реалистичнее было бы, и приятнее. Но чего нету, того не видно (копирайт на фразу принадлежит автору данного ревью). Играть приятно и без столкновений. Итого, за техническое исполнение игра получает плюс, как и за процесс.

Гонки происходят на бешеной скорости, их темп немного снижается при выполнении трюков. Причем, некоторые из них довольно оригинальны: мне особо запомнился этап, где нужно было проехать на крыше авто небольшой отрезок пути. Аж глаза на лоб полезли при виде такого ☺. Отдельный плюс за трюки. Однако всевозможные трамплины — не единственное, что вы повстречаете во время гонки: здесь и столбы прямо на трассе, и дыры в ней же, и ускорения, (которые можно использовать и для обратного эффекта, достаточно перевернуть акселератор). Может оказаться несколько финишей, есть отрезки пути, которые проезжаются прямо на травяном покрытии стадиона, при этом авто ощутимо заносит и т.д. Хватит всем.



...Полет оказался на удивление быстрым и точным. Вы, весь покрытый испариной, все-таки сумели сделать все правильно. Однако таких счастливчиков оказалось немного: большая часть радостно свалилась в кучу под трамплином. Вы мысленно понадеялись, что все целы. С трудом вписавшись в короткий, как назло, поворот, Вы выехали на финишную прямую. Впереди Вас — один, позади — четверо. Оставшиеся в хвосте Вас особо не интересовали, а вот лидер заслужил пристальное внимание. Еще оставался шанс на победу. Вы вдавили педаль акселератора до максимума, сосредоточившись на победе... Эта прямая не пролетала, а как бы шла быстрым шагом, и Вы уже поняли, что Вас ждет...

Что ж, второе место — тоже неплохо. Вы, расслабившись, лежали дома на уместно мягком диване. И радовались. Всему: и окончанию этого кошмара, и отдыху, и второму месту. Обещание остаться консерватором оставалось в силе. И правда, кому нужны *такие* соревнования? Явно не Вам. И уж точно не Вашему потрепанному авто. Правда, Вы так и не смогли забыть этот драйв, этот адреналин, и эти Ощущения, к которым добавилось еще одно: Ощущение полета...

Вывода не будет, ибо каждый его делает для себя сам. Но мое уважение игра заслужила. Кто знает — может, когда-нибудь Вы все-таки снова захотите ощутить новый, еще более терпкий, коктейль Ощущений...



Tom/Doc/КЕРТИС
kertis@mycomp.com.ua

SILKROAD ONLINE

Разработчик: Joymax
Жанр: бесплатная MMORPG
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3-800 МГц, 256 Мб ОЗУ, видеокарта GeForce2, 3 Гб свободного диска, модем, подключенный к Интернету ☺;
✓**рекомендуемые:** P 4-2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видео GeForce4 Ti и выше

Вместо предисловия

Что приходит вам в голову при упоминании о MMORPG? Лично мне две вещи. Первая — деньги, вторая — кривые эмуляторы и шарды. С первой мыслью все ясно — хочешь играть в нормальную игру, плати деньги. В большинстве случаев нужен ключ активации, а потом еще и помесячная оплата. В некоторых случаях, как в Guild Wars, можно заплатить только один раз — за активацию, а дальше играть бесплатно. Естественно, в этой бесплатности есть и свои минусы — к игре постоянно выходят аддоны, и чтобы их использовать, вам опять придется платить. Впрочем, никто не заставляет их покупать, не хотите, играйте в старую версию.

Насчет различных «полных бесплатных эмуляторов» популярных игр, типа Lineage или World of Warcraft, могу сказать только одно: хотите испортить себе впечатление от игры — играйте. И не нужно мне рассказывать об очередном крутом эмуле четвертых Хроник, видел я эти эмули, в белых тапочках видел. Достаточно недельку поиграть на нормальном сервере, чтобы навсегда забыть о поделках криворуких недоучек, пытающихся зарабатывать себе деньги, внаглую используя чужой труд.

А что делать человеку, который перерос багованые эмуляторы, но платить не стремится? Правильно, искать бесплатные MMORPG. И, если вас не пугает страшненькая графика, можно найти достаточно интересные, к примеру, любители PvP могут проверить свои силы в ставшем уже давненько бесплатном *Shadowbane*.

Но, честно говоря, для меня в MMORPG, учитывая отсутствие сюжета, графика очень важна, а безумное PvP — не мой стиль. И вот тут на сцену выходит китайская игрушка под названием **Silkroad Online**. Прошу заметить: игра абсолютно бесплатная, и к тому же обладающая весьма неплохой графикой. Да, это пока бета, и далеко не все обещанное в ней реализовано, но эта бета работает гораздо стабильней некоторых зарелизившихся игр. Причем разработчики утверждают, что игра будет бесплатной всегда. В чем подвох? Ведь разработка игры и поддержка серверов стоит денег, неужели некий безумный китайский миллиардер решил позаботиться о бедных геймерах, решив растратить свои деньги не на приюты для бездомных кошек, а на создание новой игрушки?

Нет, все проще. Игра бесплатна, но некоторые вещи в ней можно приобрести исключительно за реальные деньги. Все просто и предельно честно.

Что, посмотрим на зверушку? Тогда вперед, на **www.silkroadonline.net**, качаем клиент и патч и начинаем игру.

Шелковый путь, устланный телами

В этой игре нет эльфов, в этой игре гномы не перековывают мечи на орала и обратно, а орки не надругаются над человеческими женщинами. Это не классическая фэнтези, а вариация на тему истории. Седьмой век нашей эры. Шелковый путь. Три расы — китайцы, европейцы и арабы. У каждой расы свои уникальные магические силы, свои боги и умения.

Заманчиво? Весьма. Только учтите, что на данный момент доступна только одна раса, попытайтесь с трех раз угадать — какая. Правильно. Будем хонгильдонить.

Итак, регистрируемся на сайте, запускаем клиент, ждем загрузки последнего обновления и попадаем в окно генерации персонажа. Тут все просто — выбираем пол, скин, имя и оружие, с которым начнем геноцид и истребление местной фауны. Никаких классов, и, пока, рас.

Сразу дам совет — берите лук и легкие доспехи. Почему именно лук? Это единственное дальнобойное оружие в игре, и отлично подходит как магам, так и воинам. Для быстрой прокачки я вообще рекомендую пользоваться луком уровня до 32-го, но о тонкостях прокачки поговорить мы еще успеем. Почему брать легкие доспехи, в смысле Garment? Тут тоже все просто, он дает +20% скорость бега и –20% расход маны, а вначале это очень важно, все равно до пятого левела магию вы качать не сможете.

Итак, перс создан, пора тиранить хомячков. Выбегаем из города через южные ворота и начинаем охоту. Сначала лупим *Mangryang* (выглядят как чучела из соломы), потом, до пятого левела, охотимся на *Small & Big-eyed Ghost*. Если у вас есть опыт игры в «Линейку», то разобраться, на кого стоит охотиться, а кого лучше обойти стороной, сможете просто — если название монстра светится белым, он примерно вашего уровня. Зеленый и синий цвета — он слабее вас, разные оттенки красного — явно сильнее. В общем, разберетесь. Прокачка происходит практически так же, как в Линейке, лупим мобов, получаем Experience и Skill Point. Первые нужны для поднятия левела, вторые для прокачки скиллов.

Тайны прокачки

Давайте разберемся с ролевой системой игры. Итак, каждый персонаж имеет всего **два стата**. *Сила* (Str) увеличивает физическую атаку, физическую защиту, физический баланс и количество жизни (HP). *Разум* (Int), ясное дело, увеличивает магическую атаку, магическую защиту, магический баланс и количество маны (MP). Просто? Элементарно. Хотим получить мага — качаем интеллект, хотим играть танком — сила, вот наш выбор. Любители всяких хитрых мутаций могут поднимать оба стата, но хочу предупредить, на сегодняшний день подобный путь ведет в тупик. Может быть, с мобами вам будет хорошо драться, но





любой чистый силовик или ментал быстро загонит вас в гроб и заколотит его гвоздями. Причем, чем выше ваш уровень, тем больше мультиклассовый персонаж уступит чистым.

Итак, каждый уровень вы получаете пять очков для повышения статов — два распределяются автоматически в силу и инту, а оставшиеся три вы вкладываете сами. Учтите, что понятие «магия» в игре весьма относительное. Китайцы используют силу стихий, которая добавляет дополнительный демедж вашему оружию и дает различные полезные фишки. При этом неважно, воин вы или маг, все равно этой силой вы овладеете. В чем разница? У танков очень много жизней, они наносят серьезный физический урон, а магический урон у них слабее, плюс, маны мало. У магов все наоборот.

Кроме статов, в игре **скиллы**, для прокачки которых используются особые очки скил-поинтов (SP), получаемые в процессе прокачки. Скиллов целых семь веток, три из которых физические, а четыре магические. *Физические ветки* это *оружие*, *одноручное*, *двуручное* и *луки*. К одноручному оружию относятся Sword (меч) и Blade (клинки), к двуручному Spear (копья) и Glavie (глефы). Причем, заметьте, что интовикам нужно пользоваться оружием с повышенным магическим уроном (мечами или копьями), а силовикам, соответственно, с повышенным физическим демеджем (клинками и глефами). Сразу повторю, это не просто умения, а именно ветки умений. К примеру, если вы выбрали лук (скорострельный, дальнобойный, но демедж меньше, чем у копья или глефы), то качать вам предстоит восемь умений. Точнее, у вас есть возможность качать восемь умений, но на деле, часть из них, типа Demon soul arrow вам абсолютно не пригодятся.

Магические ветки подразделяются на:

Cold Force Mastery — магия льда. Не очень большой демедж, но имеется возможность заморозить противника. Неплохой выбор для лучников.

Lightning Force Mastery — молния. Позволяет наносить демедж нескольким противникам.

Fire Force Mastery — магия огня. Выбор истинных танков! Очень большой демедж, плюс возможность врага поджечь.

Force Power Mastery — лечилки, воскрешалки и тому подобное.

Естественно, в каждой ветке, как и в оружейных специализациях, имеются свои полезные и бесполезные умения. И, кстати говоря, кроме умений *активных* есть и *пассивные*, увеличивающие скорость бега, количество маны или жизней и т.д. Их стоит качать вне зависимости от выбранной специализации.

Первое, что делаем, это решаем, кем нам быть — магом или танком. Потом придумываем, каким оружием и какой магией станем пользоваться. Далее начинаем качаться. Учтите, SP, необходимых для прокачки скиллов, вечно не хватает, так что даже и не думайте прокачать все. Нет, если вы китайский «фермер», то справитесь, но для нормального человека лучше качать одно оружейное и одно магическое умение полностью, а также полезные пасивки из других умений.

В общем, как вы видите, ролевая система в игре не слишком сложная, но достаточно интересная и гибкая. Разобраться в ней несложно, тем более, что даже если вы неправильно качали перса, то на двадцатом левеле сможете взять особый квест, выполнив который, «откачать» назад ненужные скилы, вернув восемьдесят процентов бездарно потраченных SP. Естественно, затея эта не бесплатная, так что лучше особо не ошибаться при изначальной прокачке.

А вот теперь одно из интересных нововведений игры — **фарминг SP**!

Что это такое? В «Силкроаде» имеется интересная система начисления опыта. Для поднятия уровня имеющихся скилов и получения новых нужно перед этим поднять *Уровень Мастерства* в соответствующей ветке. Т.е., к примеру, в Force Power Mastery есть крайне полезное умение, под названием *Soul rebirth art*. Это воскрешение. Поскольку, в отличии от «Линейки», свитков воскрешения в игре нет, подобный навык пригодится почти любому. Но, чтобы им овладеть, вы должны поднять *Уровень Мастерства* в данной школе до семнадцати. Естественно, сделать это можно не ранее семнадцатого левела, и на прокачку придется тратить драгоценные SP. Предположим, ваша основная специализация огонь и глефа. У вас двадцатый левел, огонь вы прокачали до 20-ти, а глефу всего до десяти, ибо ей пока не пользуетесь, предпочитая отстреливать мобов из лука, прокачанного до пяти. Следовательно, ваш *Уровень Мастерства* двадцать. А значит, за убийство каждого моба вы будете получать экспу и SP (примем все полученное за сто процентов, и видим, что SP получается ощутимо меньше, чем экспы, к примеру, убив моба, получим 100% экспы, т.е. 150 единиц, и 100% SP — где-то 70 единиц). Но, если вы подняли уровень, а Мастери поднимать не стали, то соотношение изменится: теперь вы получаете 90% экспы и 110% SP. При разнице между левелом и Уровнем Мастерства в девять, соотношение получится 10% к 190%. Естественно, качаться вы будете долго, зато с прокачкой скиллов проблем не возникнет. На тему фарминга есть ряд интересных теорий, одни, предпочитая быстрый набор хай-левелов, отказываются от него, другие, наоборот, держат разницу в девять, планируя прокачать несколько видов оружия и несколько школ магии. Лично я исповедую путь «золотой середины», и стараюсь держать разницу в три очка.

Что, разобрались с прокачкой? Не совсем. Еще одно нововведение в «Силкроаде» — это **система партий**. Что, в «Линейке» тоже есть? Ага. Есть. Но не такая. Пати бывает двух типов:

Exp auto share («честная» пати) — весь опыт делится между сопартийцами, как в «Линейке». Действует на ограни-



ченном пространстве, никаких бонусов не дает. В пати может входить до восьми человек, используется не слишком часто.

Exp distribute («жлобская» *пати*) — самый распространенный вид. Опыт не делится между игроками, каждый получает только то, что заработал, но имеется бонус. В полном пати (четыре человека) вы получаете +9 процентов экспы и SP за каждого заваленного моба. Причем пати действует вне зависимости от расстояния между участниками! Очень рекомендую.

А теперь — главная фишка. Предположим, вы играете один, по-английски не понимаете, русских рядом нет, как найти себе пати? Воспользуйтесь системой... *автоматического подбора*! Очень просто и удобно, главное, не забудьте выставить режим exp distribute (клавиша P).

Китайский колорит

Честно говоря, начав играть и увидев уровень графики, я был поражен. Игра действительно очень красивая, уж точно не хуже «Линейки». Естественно, насладиться красотами можно только на нормальной машине и при хорошем коннекте.

Красивая и бесплатная. Ну не может же быть все так хорошо! Не может!

Действительно, есть в игре и минусы. Первый минус общий для многих MMORPG — очень нудный кач. Бьем этих монстров, бьем тех монстров, бежим или телепортируемся в город, чиним доспехи, покупаем стрелы и бутылочки восстанавливающие ману и жизнь, снова бьем монстров. Иногда выполняем квесты, не отли-

чающиеся особым разнообразием, впрочем, если не хотим, то можем и не выполнять. Но. Есть два довода в пользу квестов. Первое — за них дают экспу и SP, т.е. они ускоряют прокачку. Плюс дают деньги и, временами, ценные вещи. А, кроме того, сделаны они так, чтобы не особо напрягать игрока. К примеру, заработали шестнадцатый левел, вышли из песочницы и пошли охотиться на тигрят. Ну и взяли по дороге квест: принести пятьдесят молочных зубов бедных тигрюшек. Зубы выпадают неспеша, но нам какое дело? Мы ведь все равно на этих монстров охотимся. Подняли левел, пошли бить тигров, попутно взяли несколько квестов на этих самых животных, и радуемся. В общем, как по мне, это гораздо приятней, чем маразм в «Линейке», да и награда лучше.

Ах, да, приятная новость для тех, кто не любит PvP и PK`шников. До двадцатого левела нападать на вас никто не будет. Качайтесь спокойно. Правда, если вам не терпится с кем-то скрестить клинки, можете прикупить на десятом левеле плащик одного из цветов, и атаковать представителей иных фракций. Плащик покупается в в General Shop, учтите, что атаковать игроков, носящих плащ того же цвета, вы не сможете, исключение желтые плащи — сумасшедшие в таких накидках могут нападать на все, что движется. Что приятно, при PvP в плащах вы не



получаете никаких штрафов ни за смерть, ни за убийство, не теряете вещи и, более того, возрождаетесь не в городе, а на месте смерти. Развлекайтесь и тренируйтесь, это прикольно.

Вторым минусом игры, пожалуй, можно считать наличие *бутылочек*, которые практически мгновенно, восстанавливают ваше здоровье и ману. Нет, с одной стороны, это приятно. Не нужно, как в «Линейке», по десять минут сидеть на земле, восстанавливая силы, да и бой с более сильным монстром уже не настолько опасен, а с другой... Бой двух консервных банок одного левела будет продолжаться до тех пор, пока у одного из противников не закончатся бутылочки. А это может занять минут двадцать.

Впрочем, повторяю, перед нами пока только бета, посмотрим, что будет дальше.

Тут может возникнуть вопрос, если качаться так скучно, зачем же играть? Если бы речь шла о сингловой RPG, я бы ответил, что незачем. Но это ведь онлайн! Тут важно общение. Вы можете создавать кланы и объявлять войну другим кланам, драться в PvP и масс-PvP, и, главное, освоить одну из трех профессий.

Итак, вы уже взрослый, докачались до двадцатого уровня и решили заняться чем-то более интересным? Отлично! Можете стать купцом и водить караваны, можете податься в воры и грабить эти караваны, убивая купцов, или идите в охранники — будете караваны охранять и охотиться на бандитов и PK`шников. Впрочем, на деле сначала у вас только один путь — в торговцы. Охранник и вор до тридцатого уровня — это просто мясо. Итак, идем к представителю *Лиги Купцов* (Trader Union Leegun), покупаем у него за 10 000 костюм, потом прикупаем верблюда или лошадь (NPC *Machun*) и лечилки для них, и идем затариваться товарами. Покупать лучше верблюда, он менее быстрый, но у него больше жизней и товаров влазит больше. Теперь покупка товаров — нам нужен NPC *Jodaesan*, берем у него шелк, белый или красный. Учтите, сначала набирать товаров можно не более чем на одну звезду! Т.е., теоретически, можно взять вещей и на пять звезд, но тогда караван вам не довести — съедят. Дело в том, что игроки-воры не могут нападать на караваны с одной звездой, так что опасаться стоит только мобов и NPC воров.

Сразу хочется заметить, что довести караван дело непростое, верблюд плетется медленно, любой моб его догоняет и начинает бить, а, сидя в седле, драться вы не можете. И мобов на вашем пути ко второму городу встретится очень много, причем, на второй карте они будут значительно выше вас уровнем. Что делать? Звать друзей, чтобы они охраняли вас, отстреливая наиболее назойливых тварей.

Что дает вождение караванов? Рост в профессии, деньги и здоровый фан. Неплохой способ скрасить скучное однообразие прокачки, впрочем, левела после тридцатого, подавшись в воры или охотники, фана вы сможете получать значительно больше.

Да, не жадничайте! Покупайте побольше бутылочек, и всегда старайтесь носить лучший армор и оружие. Причем, оружие желательно заточенное на +2 и с критом не менее семи.

Что такое «заточенность» и «крит»? В «Силкроаде», как и в «Линейке», вещи можно *энчантить*. Естественно, есть шанс, что в результате вещица сломается, но, если все пройдет удачно, ее демедж или защита возрастут. Очень ценно. Для энчанта нужна вещь, которую вы будете улучшать, и *эликсир*. Эликсиры бывают четырех видов: для оружия (Weapon Elexir), для щитов (Shield Elexir), для брони (Protector Elexir), для бижутерии (Accessory Elexir). Их можно выбить из мобов или купить у игроков.

А *«крит»* — это шанс нанести критический удар. Удар с очень большим демеджем. Естественно, чем крит больше, тем больше у вас шансов.

О чем я еще забыл сказать? О торговле? Ничего особенного — открываете лавочку, выставляете цены на вещи и спать... Очень похоже на систему в «Линейке», с небольшим отличием, там можно было заниматься скупкой, а тут только продажей. Впрочем, не удивительно, крафтинга в игре нет, материалы не нужны...

Что касается **монстров**, хочется заметить, что кроме обычных тварей, попадаются их улучшенные вариации — чемпионы и гиганты. У них больше жизней, они опасней, но и вещи из них выпадают лучше. Кстати, в игре, кроме простых вещей, есть еще и **артефакты**, это вещи с улучшенными характеристиками и завышенной ценой ☺. Бывают трех типов:

— SoS (Seal of star) приблизительно как вещь на 2-5 уровня выше обычной;

— SoM (Seal of moon) — 6-10 уровней выше;

— SoSun (Seal of sun) — 11-15 уровней выше.

В общем, есть что искать. Кстати, учтите, артефакты и эликсиры можно выбить из любого моба, вне зависимости от его уровня. Правда, вероятность такой удачи весьма низка. Гораздо больше шансов выбить что-то полезное из чемпионов, гигантов, и, конечно, уникальных монстров. Но последних еще попробуй найди.

Заключение

Вот, собственно, и все, что я хотел рассказать о Silkroad Online. Самый большой ее плюс — бесплатность и графика. Минус... Скучная прокачка, как, впрочем, и в большинстве MMORPG. Впрочем, отмечу, играть в группе гораздо интересней. Создавайте клан, набирайте единомышленников, и вам откроются новые грани этой игры. Описывая «Силкроад», я не раз упоминал Lineage, и не случайно. У этих игр много общего, очень. Но «Силкроад» попроще, и, если выбирать между офом «Линейки» и «Силкроадом», я предпочел бы играть в Lineage. Но, поскольку человек я до денег жадный, то играю в «Силк» ☺, что и вам советую, это лучше, чем всякие эмуляторы.

Да, на всякий случай, играю я на сервере *Troy*, присоединяйтесь. Только учтите — трафик зарубежный!

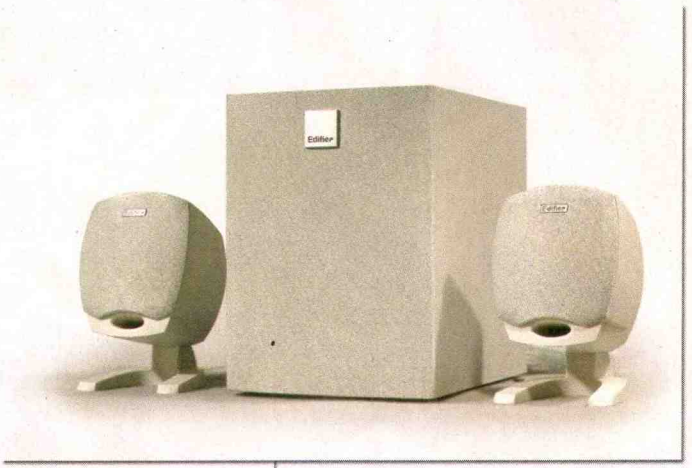
Подписная кампания на второе полугодие 2006 года – в разгаре

Генеральный спонсор компания

Edifier

Спешите подписаться! Призы ждут вас!

Подписка – это реальная экономия ваших денег, гарантия доставки журналов к вам домой или в офис и весьма реальный шанс выиграть приз.



6 месяцев: **МК (25 номеров) – 70,20 грн***

МИК (25 номеров) – 51,18 грн*

РФ (6 номеров) – 33,54 грн*



МОЙ КОМПЬЮТЕР

реальность фантастики

*Без учета стоимости приема подписки.

Оформить подписку по льготной редакционной цене -все желающие смогут на нашем стенде во время Киевской Фотоярмарки,которая пройдет 18-21 мая в МВЦ (Броварской пр-т., 15).

Державний комітет зв'язку та інформатизації України ф.СП-1

ПВ	місце	літер.

ДОСТАВНА КАРТКА - ДОРУЧЕННЯ

На ~~газету~~ ~~журнал~~ **35327** індекс видання

"Мой компьютер"

найменування видання

Вартість	передплата / переадресування	_____ грн. _____ коп.	Кількість комплектів	

на 200_ рік по місяцях

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

поштовий індекс _____

код вулиці

буд.	корп.	кв.

місто _____

село _____

область _____

район _____

вулиця _____

_____

прізвище, ініціали

Державний комітет зв'язку та інформатизації України ф.СП-1

ПВ	місце	літер.

ДОСТАВНА КАРТКА - ДОРУЧЕННЯ

На ~~газету~~ ~~журнал~~ **22307** індекс видання

"Мой компьютер игровой"

найменування видання

Вартість	передплата / переадресування	_____ грн. _____ коп.	Кількість комплектів	

на 200_ рік по місяцях

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

поштовий індекс _____

код вулиці

буд.	корп.	кв.

місто _____

село _____

область _____

район _____

вулиця _____

_____

прізвище, ініціали

Кирилл ТАЛЕР

MAELSTROM

Maelstrom от KDV Games, отхвативший свой шмат славы и на апрельском КРИ-2006, и на совсем недавнем E3, кажется, достаточно внятно показал, что грядет в качестве шедевра. Если, конечно, разработчики вкупе с издателями из Codemasters в частности и ситуацией в игровой индустрии в целом не натворят чего-то эдакого со знаком минус.

И вот, для того чтобы Maelstrom грел (прошедшее время от глагола «грядет») еще быстрее и неумолимее — хотя бы для читателей нашего журнала, коим не судьба посетить КРИ или E3 и насладиться карнавалом новых/изданных проектов — я, улучив момент (или даже два), когда Евгений Новиков (управляющий директор KDV Games) был относительно свободен...

Но для начала — и не только для него, а еще и для тех, кто не читал превью о Maelstrom, не нашел новость о Maelstrom, или просто в первый раз открыл журнал МИК и теперь не знает, куда ему податься, потому что все такое вкусненькое и непонятненькое — содержание предыдущих серий.

Maelstrom — *RTS/action*, три противоборствующие стороны (*The Remnants*, *The Ascension*, *The Aliens*), каждая — с уникальными юнитами и системой развития, полностью разрушаемый и изменяемый ландшафт, в случае боевых действий — возможность перейти из режима RTS в режим action.

Сюжет: повествует о недалеком (относительно) будущем, в котором Земля, большими стараниями проживающего на ней населения, превратилась в отстойник. Экология, нехватка ресурсов, глобальные катаклизмы — вот неполный джентльменский набор всех бедствий, что обрушились на нашу матушку Землю. Ремнанты (ведомые экс-генералом Джеймсом Бьюкэнаном) и корпораты (Ascension, управляемые Арланом Канном) ведут непрекращающуюся войну. На пике военной вакханалии на Землю высаживаются пришельцы-алиены и радостно включаются в борьбу за пригодные территории.

Движок **Vista Engine** поддерживает: динамическое изменение времени суток со всеми световыми эффектами, включая удлиняющиеся тени и т.д., текущие жидкости с различными свойствами (объем, скорость, прозрачность, характер взаимодействия с твердой средой), возможность назначения отдельным частям ландшафта определенных свойств различных материалов, льда, камня и т.д. Для 3D-объектов поддерживается большинство современных возможностей, как, например, скелетная анимация, бамп-маппинг, фиксированные LOD'ы и т.д.

Кажется, со вступлением закончено. Пора передавать слово и дело Евгению Новикову.

кТ: Начнем мы с того, что...

Е. Новиков: Вы посмотрите сначала демонстрационную версию — возможно, после этого многие вопросы отпадут за ненадобностью...

кТ: ОК

Е. Новиков: Начнем с ремнантов...

(Далее Е. Новиков рассказывает долго и обстоятельно, но я постараюсь своими словами.)

Ремнанты

По сути, «люди мусорок» какую ненужную технику на помойке цивилизации откопали — та и пошла в дело. Смотрятся их машины и устройства достаточно угрожающе, вместе с тем они достаточно громоздки и взять могут разве что числом. Впрочем, и умением, так как тактическое мастерство — одна из сильных сторон ремнантов (зря, что ли, Джеймс Бьюкэнан свой хлеб в армии ел). Правда, увидеть это самое торжество тактики над противником мне не удалось. Видимо, AI еще не вышло на уровень презентабельности.

Проигрывая корпоратам в технологиях, а пришельцам — в изощренности развития, ремнанты живут в основном в укромных уголках мира (партизанство!) и на свет божий вылазят только в случаях явной агрессии или крайней нужды, ибо на открытых пространствах и в небольших количествах они беззащитны.

Этическая сторона: несмотря на явную бомжеватость, ремнанты мне ближе всего, т.к. в большинстве своем это всего лишь простые люди, которые хотят жить на своей планете и рады бы не мешать жить другим, но вот другие как раз не в пример агрессивнее...

Привязка к местам обитания: достаточно сильная, но при хорошей подготовке вторжения это дело решаемо.

Ascension (корпораты)

Не в пример «интереснее» ремнантов. Несмотря на свою немногочисленность, великолепно вооружены, мобильны, на их стороне неоспоримый технический и научный перевес, результатом коего и является *трансформирующаяся роботехника*. На моих глазах «лапчатый» танк подбирает лапки, выпускает крылышки и винты, и вот уже опасная стальная птица готова нести свой трудовой корпоративный долг. Выглядит данная трансформация красиво, если не захватывающе. Также научно-технический прогресс позволяет корпоратам вести «улиточный» образ жизни — т.е. база, вокруг которой все и строится (во всех смыслах), способна за считанные секунды трансформироваться в достаточно изящное транспортное средство, и таким образом покинуть негостеприимную территорию в случае иссякновения (от глагола «иссякать». — *Прим. литред.* ☺) ресурсов в данном районе или же вполне мотивированной агрессии со стороны ремнантов либо же алиенов.

Кроме упоминавшихся фишек игры есть еще одна, немаловажная — человеческий ресурс. Так как простые неприсоединившиеся люди живут под землей, а обеим армиям необходимы новые бойцы, или пушечное мясо (что реалистичнее!) — в особенности корпоратам, коих меньше, то охота на человечинку — один из краеугольных камней успеха данной стороны. Над найденным входом в убежище ставится специальное здание, и несчастные беженцы выкуриваются, что крысы (или попросту «отсасываются») из-под земли. И вот у корпоратов появляются новые, насильственно рекрутированные бойцы, рабы или же материал для экспериментов.

Если самого Джеймса Бьюкэнана увидеть не довелось, то сын Арлана Кана, главы корпоратов, запакованный в броню, предстал перед моими глазами. На фоне собственной базы. Там же, с десяткой легких штурмовиков, ведомый рукой Евгения Новикова, он совершил вылазку за город, к достаточно неприятным инсектоидным тварям, и мы вошли в режим экшена...

И на первый взгляд, большой разницы между данным боевым отрезком в Maelstrom и чистым экшеном я не очень-то и заметил. Нет, конечно же, по полигонам, текстурам и прочим подробностям архитектуры пространства боевой режим от третьего лица крепко проигрывает настоящим шутерам... Но рассматривать текстуры, кажется, здесь совсем даже не главное. А вот взаимодействие с соратниками, команды, стрейфы и прочее — наличествует. Боюсь ошибиться и дать заведомо ложную информацию, так как процесс боя протекал не более минуты, и много что не рассмотрелось, поэтому не буду более проводить смелых аналогий и предвосхищать предвосхитительное. Сына Арлана Кана в том бою замочили, кстати. Из-за того, что Новиков не очень-то был обеспокоен победой и постоянно поворачивался ко мне,

чтобы объяснить то или иное действие своих подопечных. Инсектоид, пулявшийся на расстояние какой-то разновидностью пси-энергии, радостно поддержал желание Евгения. В результате и я, и инсектоид остались в выигрыше.

Кстати, есть неподтвержденная информация, что это и не сын никакой, а клон. Евгений, кстати, тоже ничего такого не подтвердил. В каждой тайне ведь должна быть доля тайны, да?

Этическая сторона: это — худшие из людей, но они все-таки кое-где люди. По сравнению с тем, что будет ниже.

Привязка к местам обитания: крайне низка. Мобильность корпоратов стремится к идеальному.

Алиены

Ну что сказать. Твари, они и есть твари. Прилетели из далекого космоса (хотя шут его знает — может, и на Луне после буйной вечеринки «Аннигиляция Атлантиды» отдыхали пару-тройку тысяч веков), сочли, что Земля вполне годится для обитания, а вот теперешние хозяева ни на что другое кроме переработки на биоресурсы не годятся. И занялись кропотливым освоением…

Торжественное открытие базы напоминает один из множества американских фантастических боевиков — с неба падает здоровенных размеров кокон (спора, зерно, семечка), врывается в землю и, щедро орошаемый водой, начинает разбухать, предоставляя материалы (работников, мотивацию) для построения специализированных зданий вокруг да около. Возле базы ходит главный алиен, по завершению постройки перерезает красную ленточку, слышатся аплодисменты, произносится торжественная речь… — все, хана Земле!

Сказать, что алиены — боги в биотехнологиях, значит — нагло соврать. Они просто дышат этими биотехнологиями, эволюция у них так протекала, понимаешь! И дотекла до того, что алиенам для гиперэволюции крайне необходима вода (кстати, достаточно опасная для корпоратов). В воде они начинают размножаться с ужасающей быстротой. Для этого специально выведенные тварюки «продавливают» землю так, чтобы ее уровень опустился ниже уровня близлежащей водной глади, а дальше — см. брошюру «Системы оросительных каналов в пустынях и на крайнем севере». — М.: Детгиз, 1923 г.

Само развитие воинов и специалистов напоминает естественный отбор, но сжатый во времени в тысячи раз и порядком извращенный. Впрочем, шкала моральных ценностей алиенов — для нас загадка, как и их душа в частности и вопрос о ее наличии в целом… Допустим, в землю упало несколько «зерен», и сейчас там вызревают будущие алиенские Стахановы и Чкаловы. Над каждым зерном по усику, что соответствует их будущей силе/квалификации. Чтобы проапгрейдить будущего юнита еще, так сказать, в утробе, нужно пожертвовать близлежащим «зародышем». Один скукоживается, а у другого появляется сразу три усика — остается только дождаться вылупа.

К сожалению, просмотреть все разновидности алиенских гостей (нет, язык как-то не поднимается называть их юнитами), оказавшихся на порядки хуже татарина по шкале непрошенности, мне не удалось, как и увидеть масштабное сражение двух сил. Зато пару стычек видел своими глазами…

Но закончим об алиенах.

Этическая сторона: если Вы — падонак, асоциальная личность, маньяк с нереализованными комплексами или просто добрый хороший человек, любящий играть за нестандартную сторону, то алиенская система развития придется Вам по вкусу.

Привязка к местам обитания: крайне привязаны. По сути, сила алиенов — в их базе и многочисленных вспомогательных функциях, вроде подлечивания во время боя (как пример) или огневой поддержки турелями (как вариант).

* * *

кТ: Ну вот, даже осталось время для пары вопросов… То есть, это был вопрос… Осталось еще время?

Е. Новиков: Да, я слушаю.

кТ: Большинство проектов от калининградских компаний отличает новизна и оригинальность… Даже так: вопиющая новизна и оригинальность! А данный проект, несмотря на все вкусности, несколько казуален, не находите?

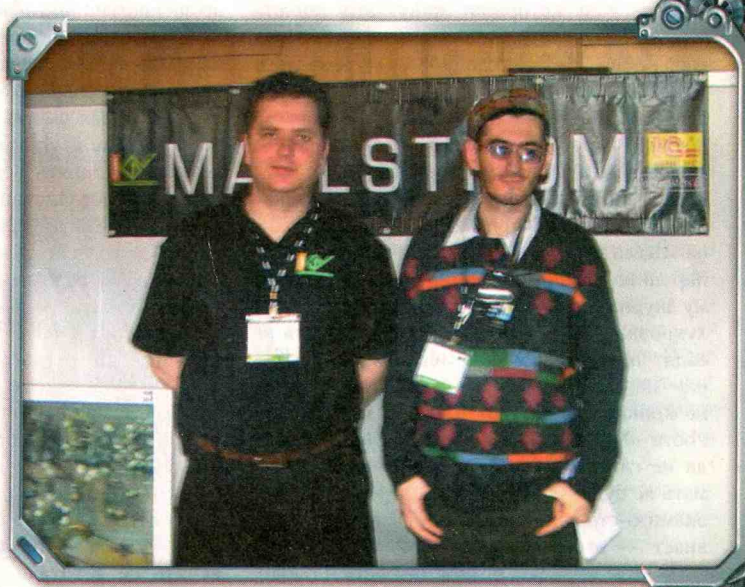
Е. Новиков: Мы позиционируем данный проект как «мейнстримную» игру и — да! — достаточно казуальную. То есть, те, кто играли в RTS, поймут основные принципы быстро: интерфейс близок к максимально удобному для пользователя: мини-карта, счетчик ресурсов, список зданий, техники; сам принцип развития различных противоборствующий сторон кардинально не отличается от стандартной схемы. Но… При этом игра наполнена интереснейшими элементами из других проектов, которые в одной игре встретились впервые: терраформинг, динамическая вода, человеческий ресурс и т.д.

кТ: То есть, обманули и тех и тех? Казуалов обманули кажущейся простотой, а оригиналов — интересными находками?

Е. Новиков *(смеется)*: Можно сказать и так!

кТ: Сюжет, навскидку — это просто концентрация казуальности! Постапокалиптическая Земля. Сражаются две людских стороны, прилетает третья чужеродная, и становится совсем весело! Этим сюжет и ограничивается, или предусматривается кампания с неожиданными поворотами, виражами, интригами и т.д.?

Е. Новиков: Мир интересный, и обойтись одними сингловыми картами и мультиплейером было бы некорректно. Да, кампания будет, причем с возможностью почувствовать себя в



шкуре всех трех сторон. Первая кампания — за ремнантов, вторая — за корпоратов, третья — за алиенов. Последняя называется «Объединение».

кТ: То есть, перед лицом угрозы непримиримые враги все-таки вспомнят, что они «хомо сапиенс»?

Е. Новиков: Да. Сперва мы показываем тактику ремнантов, затем, достаточно хорошо изучив ее, проходим кампанию корпоратов-имперцев. Ознакомившись с земными тактиками и особенностями, вторгаемся на планету с алиенами… Они, кстати, называются «эшены». И с их помощью, поставив человечество в крайне тяжелое положение «объединяться или умереть», переходим к четвертой кампании.

кТ: На чем основывалось решение о создании Maelstrom?

Е. Новиков: После «Периметра» сели и стали думать, что делать дальше… Потому что сложилась такая ситуация: по отзывам критиков, «Периметр» — супер, супер и еще раз супер! А вот по отзывам простых геймеров — им многое было непонятно… Поэтому технологии «Периметра» перенесли сюда, при этом адаптировали форму, приблизив ее к людям.

кТ: Согласны с утверждением, что игры — это искусство?

Е. Новиков: Безусловно! Кстати, если копнуть глубже, работа тут и для хардкорщиков найдется.

кТ: Планируете посетить «Игроград-2006»?

Е. Новиков: А почему бы и нет? Будет интересно…

кТ: Это вопрос?

Е. Новиков *(подумав)*: Уже да…

кТ: Будет!

Morte&Shaman.AD morte@list.ru

BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN

Разработчики: Crystal Dynamics и Silicon Knights
Издатель: Activision
Жанр: arcade с налетом RPG
Системные требования: ☺, но патчик под XP скачать придется (смотреть ссылки в конце статьи)
Дата выхода: 1997 год

Порыв ветра принес с запада ужасный крик. Я не мог помочь, но улыбнулся... Хотя бы кто-то в этом мире страдает еще больше, чем я.

Каин

Мир вампиров... Он не один, их много. Книги, фильмы, игры не раз открывали перед нами двери, за которыми живут эти таинственные создания, вечно страдающие от жажды крови. Новый герой, очередной враг — за каждой дверью... Но среди них одна особая. Скорее, это даже не дверь, а огромные древние ворота, приоткрыв которые, попадаешь в загадочный мир, непохожий на все, что ты видел раннее. Здесь не чтят Маскарад, забыли про скрытность и боязнь солнца. Здесь уставший от бремени вечности вампир никогда не даст интервью любопытному журналисту, а такого понятия, как «полукровка», не существует вообще. Здесь не ездят на механических лошадях, имя «Каин» не ассоциируется с «Древний», никто не крикнет перед лицом смертельной опасности «Алукард», да и про Дракулу никогда не слыхали. На этой самобытной земле мать не будет пугать ребенка перед сном сказками о страшных кровопийцах, потому что знает — это не сказки.

В этом мире бал правят хитрость и обман, лживые боги и фальшивые пророки. Только здесь монетка сможет упасть на ребро, а Спаситель пойти рука об руку с Разрушителем. Еще раз тяжело скрипнет Колесо Судьбы, и пелена падет с глаз Хранителя баланса, и сбудется древнее пророчество... и все это в мире Носгот. Но обо всем по порядку.

Наверное, мало найдется игроков, которые ни разу не встречались с серией **The Legacy of Kain**. За семь лет (первая часть вышла в 1996 году, а последняя в 2003-м) шесть раз открывал свои просторы Носгот, погружая зрителя в водоворот интриг и предательств, древних предсказаний и смертельных поединков. Стержнем всех частей «Наследия Каина» был сюжет. Сюжет был самым большим из трех слонов, на которых держался сериал, а двумя остальными слониками были детально проработанный мир и великолепные (если не сказать больше) персонажи. Но главным был все-таки сторилайн. Сложный, запутанный, поначалу совершенно непонятный, но безумно интересный. Чем дальше погружаешься в события, наполняющие историю мира, тем больше появляется вопросов. Если честно, то я не знаю игры, которая смогла бы посоревноваться в этом аспекте с «Наследием Каина». Чтобы полностью понять все происходящие события и их последствия, надо как минимум пройти все части сериала. Но и тогда останется много непонятного. Причин тому несколько. Во-первых, всю серию можно условно поделить на три блока. Это — *Blood Omen*, *Blood Omen 2* и *Soul Reaver 1/2 & Defiance*. Дело в том, что первая часть, о которой, собственно, сегодня и пойдет речь, отличается от остальных не только по жанру. Ее делали **Silicon Knights** на пару с **Crystal Dynamics**, а все остальные части уже обошлись без «Рыцарей», которые были авторами концепции «Наследия». Причины прекращения сотрудничества они, кстати, пояснять не захотели, просто отметили, что больше с «Кристал Динамикс» работать не намерены. Есть предположение, что корни Разиеля и последующих частей Soul Reaver тянулись из загадочной игры «Рыцарей» *Shifter*, которая так и не увидела мир.

Видно, что продолжения подгонялись под первенца, но, в принципе, никаких серьезных сюжетных расхождений в BO1 и SR1/2 & Defiance нет. А вот Blood Omen 2 ко всей этой компании притирается с небольшим скрипом. То есть, как ни крути, а некоторые ошибки и несогласованности по вине создателей в играх серии присутствуют (оно и понятно, в таком большом мире при отрезке времени в десятки тысяч лет). На некоторые вопросы фанатов разработчики ответили, но большинство так и осталось без ответа. Думаете, это плохо? Вовсе нет... разве что у вас непорядок с фантазией и логикой. Побродите по тематическим сайтам/форумам, там такие споры проходят, что остальные игры просто локти грызут от зависти. А поставь разработчики в конце жирную точку, открой все карты, разве тогда тысячи игроков сушили бы себе головы, разве появились бы тогда десятки теорий и миллионы предположений? Кроме того, девелоперы сами сознаются в том, что некоторые герои не до конца раскрыты, а события не полностью описаны, потому что в будущем могут послужить запасным выходом для следующей части, благо основа позволяет.

Но ладно. Чтобы не быть голословными, перейдем к виновнику торжества всей серии и сегодняшней статьи, первой части «Наследия» — **Blood Omen**.

С чего все начиналось

Давным-давно, более чем за 10 тысяч лет до падения Колонн, в Носготе кроме людей (про них в этом временном отрезке вообще не упоминается) жили две могучие расы, Хилдены и Крылатые. Обе они были необычайно развиты, но первые больше полагались на технологии, а вторые на магию. Тогда же Крылатые стали поклоняться Древнему Богу и началась великая война с Хилденами, которые отказались служить ему.

Янос Одрен «создает» Ворадора и приказывает ему выковать легендарный меч «Похититель», а Хилдены работают над устройством, которое должно уничтожить представителей всех других рас. Внимая Древнему Богу, Крылатые создают легенду о двух героях — Спасителе, герое Крылатых, и Разрушителе, герое Хилден, в то же время в соседнем лагере рождается легенда с точностью до наоборот.



Победу в битве одерживает Крылатая раса, она с помощью Похитителя изгоняет Хилден. И чтобы преградить им путь назад, Крылатые воздвигают Колонны Носгота и создают Круг Девяти, девять Хранителей навечно связаны с Колоннами и между собой. Десятый Хранитель, Янос Одрен — Хранитель Похитителя. Когда кто-нибудь из Хранителей умирал, Колонны сами выбирали его замену.

Но Хилден не просто так покинули земли Носгота, они наложили на Крылатых проклятие бессмертия и жажды крови. Так как Крылатые перестали умирать, то их души уже не попадали на Колесо Судьбы и Древний Бог отвернулся от них. Многие из вампиров (крылатых) не выдерживали проклятия и в отчаяньи кончали жизнь самоубийством.

Раса Вампиров стала вымирать и Колонны начали призывать людей, но люди были не настолько сильны, чтобы сохранять Колонны в целостности. Поэтому вампиры начинают превращать людей в себе подобных.

Мы были богами, смертные предлагали свою кровь как жертву, давая нам возможность наслаждаться нашими сверхъестественными способностями. Те смертные мечтали о нашей силе. Взывали к нам, умоляя о нашей мощи.

Вся эта информация будет всплывать по ходу дела — не только в первой, но и в последующих играх этой серии. А сюжет Blood Omen`a начинается в тот момент, когда Ворадор заявляется в сарафанскую крепость, возмущенный поведением сарафанцев, которые серьезно взялись за уничтожение вампиров. Он, размахивая мечом и швыряя налево-направо заклинания, без разбору убивает магов, которые зовут на помощь главу ордена. После этого прибывает несвоевременная подмога в лице Малека... впрочем, тот тоже не смог совладать со свирепым вампиром, и за то, что подвел Круг Девяти, он впоследствии был проклят Мортениусом — тело Малека было уничтожено, а душа заключена в доспехи. Тем самым паладин был обречен на вечную службу ордену.

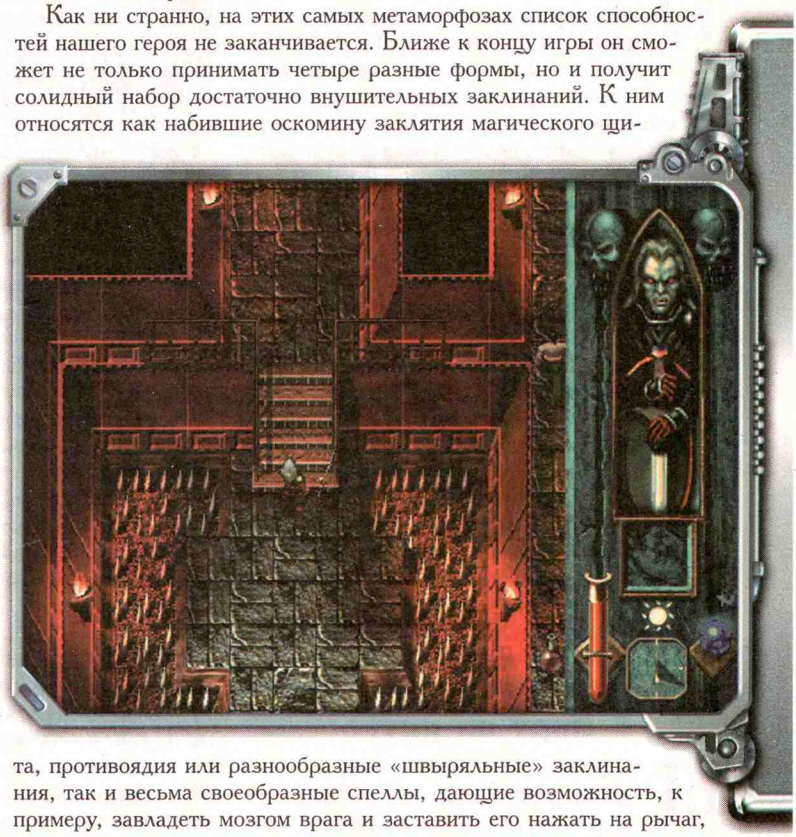
Прошло триста лет после этих событий. Некий дворянин по имени Каин решил на ночь глядя зайти в таверну. Но не вышло, и даже хорошие деньги не соблазнили хозяина. Каин был вынужден выйти наружу, где его и поджидала толпа головорезов. Ясное дело, исход битвы сложился не в пользу молодого дворянина. И он очнулся прикованным к двум столбам, с торчащим из спины мечом, в обществе очень сомнительного некроманта, Мортениуса. Тот предоставил Каину возможность поквитаться с недоброжелателям, вернув его к жизни путем превращения в вампира, и сделал он это с помощью... А не скажу, потому что об этом вы узнаете только в следующих сериях.

Вот с этого момента и начинается собственно игра. На протяжении нее сюжет еще не раз даст о себе знать. Он пока не такой закрученный, как в последующих частях, зато здесь много чего придется делать впервые. Впервые переместиться во времени, впервые повлиять на ход истории, впервые понять, что игры со временем до добра не доводят. В первый раз окунуться в интриги, которые плетут все, кому не лень, и впервые прочувствовать рельсовый сюжет с двумя концовками. При этом одна из концовок в следующих частях серии была проигнорирована.

Кровь не пить — здоровью вредить

Что-то мы уже чересчур растянули тему сюжета, а ведь игра славится не только им. Притом она явно выделяется (хотя и не слишком выгодно) из ряда своих последовательниц, хотя бы потому, что построена в изометрическом 2D и представляет собой ничто иное, как типичную, если хотите, приставочную аркаду (с приличным уклоном в РПГ. — *Прим. Morte*), смысл которой заключается в том, чтобы махнуть мечом быстрее своего противника и вовремя увернуться от всяческой гадости, летящей со всех сторон. Но все-таки есть в ней очень интересные черты, выделяющие из толпы соседей по жанру. Взять хотя бы способ пополнения здоровья: Каин сосет кровь из поверженного врага; красная струйка, проплывая по интерфейсу, капает в пробирку. Красотища. И тема вампиризма тут представлена в более популярном варианте — наш герой, как и любой другой вампир из кинолент, может без особого труда превращаться и в туман, и в волка, и в летучих мышей... и даже маскироваться под людей. Правда, этими навыками превращения наш герой обзаведется не сразу, а будет получать их по мере прохождения игры. Каждая из метаморфоз весьма полезна — так, например, приняв подобие волка, Каин передвигается намного быстрее и получает навык запрыгивания на возвышенности. Превратившись в туман, наш протагонист с легкостью проходит через некоторые двери, решетки и имеет возможность свободно расхаживать по штыкам безо всякого вреда здоровью. Притворившись мирным жителем, Каин может избежать конфликтов с городской охраной. Ну, а обращение в летучую мышь дает возможность моментально переместиться к одной из открытых местностей.

Как ни странно, на этих самых метаморфозах список способностей нашего героя не заканчивается. Ближе к концу игры он сможет не только принимать четыре разные формы, но и получит солидный набор достаточно внушительных заклинаний. К ним относятся как набившие оскомину заклятия магического щита, противоядия или разнообразные «швыряльные» заклинания, так и весьма своеобразные спеллы, дающие возможность, к примеру, завладеть мозгом врага и заставить его нажать на рычаг, до которого вы не в силах дотянуться, или натравить супротивников друг на дружку, и даже высосать кровь у всех, находящихся в зоне видимости. Кроме всего прочего в «Блад Омене» предусмотрена периодическая смена одеяний и оружия. Хоть их и не очень много, но тут ведь дело не в количестве, а в том, что в игре в принципе нет такого оружия, которое бы использовалось только до приобретения следующего. Ведь у каждого отдельно взятого из арсенала предмета есть свои преимущества и недостатки. Вот, например, булавой можно разбивать камни и при двойном ударе оглушать живых противников. С помощью топоров рубятся деревья, а при неоднократном нажатии на клавишу удара активизируется вертушка. Огненный меч обладает великой мощью, но жжет противников и, соответственно, не дает напиться их крови.



Вывод

Первая часть великого сериала. Первая и единственная двухмерная, со страшноватыми трехмерными роликами. Но не лишенная множества изюминок. Тут и занимательный игровой процесс, и замечательная музыка вместе с озвучкой персонажей. Тут и завораживающая атмосфера с великолепным сюжетом, со сменой дня и ночи. В общем, если вы фанат этой серии или пришибленный ностальгией геймер, который давным-давно... то почему же вы до сих пор не поиграли в эту игру?

Если есть проблемы с запуском или вопросы по серии, посетите **http://legacy-of-kain.ru и http://www.nosgothica.ru**.

P.S. Но куда же Каин без Разиеля? Поэтому ждите историю Похитителя душ в ближайшее время.

P.S. Vae Victis!

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Post-Праздничный отходняк

Рабочие будни

Праздники, как им и положено, пролетели быстро и незаметно. Вроде еще недавно были сплошные выходные, а тут снова за работу. Впрочем, нужно заметить, что основную часть отпуска я и так провел в штаб-квартире ДЗВР. Играл. Правда, перед этим отлично сходил в байдарочный поход по Южному Бугу, отчет о данном мероприятии, с фотками, как обычно, можно найти в моем ЖЖ — **http://www.mikportal.org/forum/journal.php?user=3&comm=16483**. А так, что ж, ничего интересного, кроме очередного финансового кризиса, больше не произошло. Единственная радость, игр новых много появилось. Хороших. Даже не ясно, во что играть ☺. Вот жизнь! Мало игр — плохо, много игр — тоже не очень.

Заметил, что начало меня тянуть на онлайн. Чуть увижу что-то новенькое (и не очень), сразу руки тянутся поиграть. Осторожней с онлайн-играми, такая зараза, привыкнешь — и все, жизнь твоя не будет стоить и ломаного гроша.

Впрочем, хватит вступлений, погода мерзкая, настроение чуть получше, на разглагольствования что-то не тянет, поэтому давайте займемся разгребанием почты, ага?

С миру по нитке

Итак, первым к микрофону прорывается камрад Антон Гомза:

Привет, Док!

Хау, бледнолицый брат!

Дождался я все-таки статьи про «Обливион»...

Если честно, то я ее ждал больше, чем саму игру :)))

Ну, не знаю, не знаю. Игру я ждал, а статью не очень ☺.

Но возникает пара вопросов. Что такое «тупой маг», мы поняли, но объясни, кто такой «умный файтер»?!!

Поясняю. Это файтер, который качается умно ☺.

А я подумал, может вам вообще поменяться ролями — ты файтер, а он маг? Ну ладно, Бог с ним.

А это уже тоже было. В NWN я играл за файтера как раз.

Но статья классная. Жду продолжений.

Уже вышло. Одно. Больше не планируем.

Но «Школа Карвинга»... Я сначала подумал, что это первоапрельская шутка, но апрель вроде заканчивается, май на носу.

Ты, конечно, прости, но если бы я хотел узнать про технику катания на лыжах, то я скорее купил бы Extreme, чем журнал о компьютерных играх.

А о технике я там и не рассказывал. Статья была совсем о другом, о том, как можно проводить время вдали от монитора. Хорошо и с пользой. Мы часто подобные вещи пишем, о походах и т.д. И многим интересно.

Да и сезон почти закончился. Просто я думаю, что такая статья будет интересна единицам.

Судя по тому, что ее выложили на двух форумах, то чуть больше, чем единицам. МИК купили даже люди, доселе его никогда не покупавшие. Как знать, вдруг им понравится, и они станут покупать и дальше.

Еще можно вставить в МИК обзор фильмов, муз. групп, телепрограмму на неделю и прайс автомобилей.

А фильмы у нас были, и к этому вопросу мы еще вернемся.

Ладно, хватит о плохом. Может, и не плохом, может, кому-то такая статья будет в самый раз.

Удачи всем, прасчай.

P.S. А можна статью про «Обливион» в следующий раз написать полос эдак на 6?

Было бы круто.

Хватит, хватит... Хорошенького понемножку.

Следующий у нас будет камрад TUNDERBIRD:

Привет, многоуважаемый Doc. Пишу тебе в первый раз, но ты же сам всегда жалуешься, что писем мало, поэтому получай.

Я не жалуюсь, я констатирую факт.

Итак, собственно, зачем пишу. Как я понял, вы решили растянуть статью про Oblivion на несколько номеров... Ну, может, это и хорошо, интересно и т.д., но лично мне бы хотелось побыстрей узнать, хорошая игра получилась или плохая. Конечно, я читал обзоры различных журналов и сайтов, но их мнения часто были противоречивы, а вы для меня самое авторитетное издание. Так что я бы попросил не сильно затягивать обзор.

На два. Обычно подобные материалы мы растягиваем на два номера. Но даже из первого можно понять, что игра нам понравилась.

Да, и еще. Официально игру локализуют только в мае, если не ошибаюсь. А вот эта версия, в которую играли вы, как у нее с переводом?

А никак у нее с переводом. Английская она. Переводы есть в Сети, но они не очень. Да, кстати, всем кто мучается с поиском переводов к играм, даю отличную ссылку — **http://www.zoneofgames.ru/**. Заходите на этот сайт, переводы там появляются постоянно и оперативно. Рекомендую, сам пользуюсь.

А теперь у нас в гостях девушка. Девушки посещают наш бункер не часто, но неизменно радуют меня.

Привет, Док.

Вот, решила записаться к тебе на прием. А то сессия, контрольные и курсовой сведут с ума кого хочешь ☺.

Это да, у Сонечка такая же проблема, так что я в курсе ☺.

К несчастью, только сейчас поняла, что в диком детстве и вправду деревья были выше, трава зеленее и небо голубее. А сейчас все это скрыто за пеленой серых будней (учеба, а в недалеком будущем и работа). Но, как в песне поется «я тучи разгоню руками», так и серые будни можно раскрасить в яркие цвета множеством способов (пойти пивка с друзьями попить или МИК почитать).

Да, я с ужасом заметил, что раньше квадратные вещи были тяжелее, а круглые легче! А насчет пива — лучше всего его пить не просто с друзьями, а с друзьями МИКовцами, не зря же мы свой MiKPortal организовывали. Работает лучше любой службы знакомств ☺. Только девушек маловато.

Совсем недавно сидела, перебирала выпуски МИКа за последний год и, читая самые-самые на мой взгляд статьи, подняла настроение себе и окружающим на целый день. Пусть некоторые кричат, что МИК изжил себя, — это бред умалишенного. Вы еще долго будете радовать нас своими выпусками ☺ (искренне на это надеюсь).

Мы и сами на это надеемся.

Так, пришел черед камрада UA_Gunnera:

Привет, Томас/Доктор/Кертис!

Томасом называли кота в Томе и Джери, когда хотели задать ему взбучку, так что я Том.

Пишет тебе UA_Gunner. Но вот еще одна идея: почему бы не переименовать рубрику «Underground»? ИМХО, это название не подходит к тематике Игрограда, но, возможно, я и ошибаюсь...

А как переводится «Андеграунд» с английского? Посмотри в словарик и подумай, почему это его не может быть в Игрограде?

Дальше — больше: вместо прайсов печатать ссылки на патчи, интересные ресурсы в инете или Easter eggs к играм, но не чит-коды (играть надо по правилам).

Пока прайсы убрать мы не можем.

А теперь моя мечта (увы, несбыточная): поменять бумагу, на которой печатается МИК (МКИ?), примерно так, как вы сделали в № 17 (75) за 2003 год или как в № 31-32 (141-142) за 2004 год. Было бы классно....

Угу, только с постоянными поднятиями цен на типографии это малоосуществимо. Увы. Я и сам не против хорошей бумаги, но дороговато получается.

Это, пожалуй, все. Остается только пожелать вам, Томас, и всему творческому коллективу МИКа удачи, денег и больше хороших статей.

Будут деньги, будут и хорошие статьи. Сто процентов.

Далее с предложением выступит камрад Игорь Яковенко:

Привет, Доктор ибн Томас Кертисович!

Салям алейкум!

Пишет тебе простой, рядовой, смертный камрад.

Да, не часто смертные тревожат нас, бессмертных...

Во-первых, спешу поздравить всю редакцию со всеми праздниками, коих накапало немало...

Спасибо.

Очень заинтриговало меня предложение по поводу модостроения. Я умею рисовать уровни к Counter-Strike и Half-Life — вот и решил спросить тебя, нужны ли такие статьи (я понимаю, это немного не то модостроение, но камрад, научившейся делать уровни, не далек от модостроителя).

На самом деле, рисование уровней — это левел-дизайн, а не модостроение. Но очень многие люди, работающие сейчас в игровых компаниях, начинали именно с этого. Создание уровней — навык и полезный, и интересный. Так что попробуй, напиши. Если написано будет толково и читаться будет легко (доза здорового юмора приветствуется), то мы с удовольствием опубликуем материал.

Насчет самого журнала, «Каким ты был — таким ты и остался» :-). И именно поэтому я и многие другие его читают — так что будьте такими и не обращайте внимания на возгласы других камрадов. Им (наверное! :)) заплатили из других игровых изданий, чтобы они подняли бунт на корабле. «НЕ ВЫЙДЕТ».

Всего доброго и до встречи...

Спасибо.

Следующим номером выступит камрад Skarab:

Привет, док. Пишет тебе ваш давний почитатель Skarab. Читаю вас со второго номера и хочу сказать две вещи. Ну, первое, это про журнал, круче МИКа нет, не было и не будет никогда. Ваше умение писать смешно и по теме просто не может не нравиться. Хотя находятся недовольные непонятно чем, но не обращайте на них внимания и знайте, вы — лучшие.

Спасибо, мы в этом не сомневаемся.

Хочу написать по поводу спецвыпуска. ПОЧЕМУ ОН ТОЛЬКО ОДИН!!!??? Где продолжение? Нет, ну я понимаю, вы сейчас с Глюком в Oblivione потерялись, но надеюсь — не навечно (хотя кто знает)? Еще раз хочу напомнить, что вы лучшие и не следует обращать на других внимание.

Не беспокойся, будет второй выпуск, будет. Предположительно в конце июля — августе.

Следующий на связи камрад SunnyBoy:

Не стану вас хвалить — это, уверен, сделают многие. Пишу потому, что у меня возникла одна маааленькая, но конструктивная просьба. Дело в том, что подзаголовки в журнале и некоторые фразы в статьях авторы любят писать по-английски. И все бы хорошо, если бы у них это получалось всегда грамотно. Но вот очень часто они «ляпают». Ну, а мне, человеку, владеющему английским, это читать не очень приятно.

Собственно просьба: авторы, не пишите, пожалуйста, английские слова, если вы не уверены в их правильном написании. Это отнюдь не делает вас круче.

Засим откланяюсь.

Мысль абсолютно правильная. Только просьба ее аргументировать — т.е. присылать примеры, с указанием номера, названия статьи и автора. Так мне будет легче наступать по голове кому попало.

Далее, по плану, камрад valex:

Привет, Кертис!

И тебе привет.

Пишет тебе valex, который теперь постоянно покупает еженедельник игр, начиная со 196-го номера.

Какое было тогда время!!! Статьи действительно вызывали только восторг! К несчастью, сейчас я не всегда вижу тот профессионализм. Многие статьи требуют большей отдачи, а не простого желания набрать нужное количество символов. Тем не менее, восхищаюсь «живучестью» Пантеры и Лепрекона — пишут и пишут. Должен признать, что мне очень приятно читать их обзоры игр. А хорошее умение Лепрекона вставлять еще и качественные шутки в статью просто восхищает! Тебя бы, Док, тоже похвалил, но ты мало пишешь ☺.

Наверное, я не такой живучий, как они. Или времени у меня меньше. Или еще что.

Теперь немного истории и просьб.

1. В 200-м номере я увидел часть писателей МИКа. Думаю, что это стоит повторить! Читатель хоть посмотрит на фото МИКовцев.

Мы подумаем над этим вопросом. Только не все любят светиться, некоторые боятся, что их могут узнать на улице и...

2. 220-й номер содержит прекрасный пример очень качественного написания обзора игр («Онимуша-3», авторы Ягуар и Талер). Для меня эта статья как минимум в тройке лидеров среди всех прочитанных.

К счастью, у нас во многих номерах есть статьи высокого качества.

3. Спецвыпуск... О нем было много молвы, поэтому мнение краткое: «Я ЖДУ НОВЫХ СПЕЦВЫПУСКОВ!» Т.к. обожаю стратегии (нас таких много в стране), то на будущее прошу учесть ☺...

На будущее учтем обязательно, но следующий спецвыпуск точно будет НЕ по стратегиям. Увы, мы в них не сильны. А потом посмотрим.

Журнал мне нравится. ВЫ ВСЕ умеете хорошо писать, иначе разве бы вас читали?! Просто иногда стоит проявлять большее желание. Даже на плохие игры можно накатать грамотную статью (т.е. раскритиковать ее, указав все минусы). Уважаю качественную критику! Ее не стоит бояться!

А мы так и делаем, причем не редко.

Желаю авторам МИКа хороших творческих идей и соответствующих гонораров за них!

О, спасибо, идеи есть, осталось гонораров дождаться.

Да, и когда все двери у вас починят? А то надоел их вечный скрип на одной петле, которая на одном ржавом шурупе.

Думаю, никогда. Разве что после смерти последнего из агентов и кадетов.

И напоследок выскажется камрад Игорь Кобаль:

Здравствуйте, уважаемый доктор!

Здравствуйте, пациент, с чем пожаловали?

В качестве предисловия скажу, что журнал я читаю очень давно, но пишу вам только второй раз. Уж очень интересный случай у меня есть. Думаю, вас заинтересует.

Рассказываю. Есть у меня один знакомый, с которым мне по воле жизни приходится жить сейчас на одной квартире. Он тоже как бы играет в игры компьютерные. Почему «как бы»? Потому что назвать его отношение к играм нормальным просто язык не поворачивается.

Поясню: понять, какие игры ему нравятся, вообще невозможно. Из шутеров, например, он играет только в «Унреал Турнамент», и то только парочку арен. В другие шутеры он совсем не играет. Из стратегий он играет тоже во все вразнобой, в гонки совсем не играет. Но это пока еще не самое странное.

Да, действительно, ничего особо странного, типичный представитель подвида геймер-casual`ус. Это не смертельно и не опасно для общества.

То, что я вам расскажу дальше, вообще выходит из границ понимания. Он большой поклонник игры «Космические рейнджеры». Так вот, прихожу я однажды домой и слышу, как у него на компе играет песня певицы Милен Фармер (он просто мрачный ее фанат), захожу я в комнату и... УЖАС, что я вижу: на компьютере у него запущены эти самые «Рейнджеры», но музыка отключена и вместо нее играет вышеупомянутое. Вы себе можете такое представить? Отключить музыку в «Рейнджерах»??? Честно говоря, я был в ауте после этого.

А что в этом страшного? Я и сам часто музыку отключаю, если надоедает. Или вообще без наушников играю.

И это еще не самое страшное. Это начало у него прогрессировать! Он в последнее время стал отключать музыку в «Героях» и всюду, где только можно. Хорошо, что еще в «Унреале» не отключил, но то ли еще будет. Уважаемый доктор, было ли что-то подобное в вашей обширной практике? И что можно посоветовать такому человеку? Или это вообще неизлечимо? Я страшусь того дня, когда принесу домой «Герои 5». Он же ж просить начнет, а не дать не могу, квартира-то его.

Да, отключение музыки — случай известный и неизлечимый. Но не расстраивайтесь, пара месяцев жизни рядом, и вы тоже начнете отключать музыку в играх. Только, прошу, не уподобляйтесь Кемперу и не включайте Глюкозу!

Помогите, доктор!

P.S. Надеюсь, это не заразно.

Зря надеетесь ☺.

Вот, собственно, и все. На этом заканчиваю и прощаюсь до следующего выпуска. Удачи.

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Cel2,0/256/40/SB/Lan	957	184	2
Intel CELERON(D,J) 1,8Ghz-3Ghz от	967	186	5
Cel J2,53/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2292	445	3
Cel J2,93/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2395	465	3
Cel J2,53/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2910	565	3
Cel D320\i865GV\256\80Gb\CD52x\Kb+M		298	7
Cel D326\i915G\512\80Gb\DVD\Kb+M		342	7
P4 530\i915P\512\GF6200TC-128\120Gb		420	7
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Intel P-4 2,4Ghz- 3,8Ghz от	1336	257	5
P4 2,8/256/60/SB/Lan	1404	270	2
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 s775 3,2/i915/512/120/GF 6600	3245	630	3
P4 s775 3,0/512/80/ATI 128/CDRW+	3554	690	3
P4 s775 3,0/512/160/ATI 128/CDRW+	3657	710	3
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Самые низкие цены на комп.на AMD от	827	159	5
Любые конф.на Sempron 2,4Ghz-3,1Ghz	1030	198	5
Sem2.4/256/40/VA/SB/Lan	1050	202	2
Sempron 2600/nForce/256/VA128/120Gb	1659	319	5
AMD ATHLON 64 2800-3700Ghz от	2075	399	5
Semp 64 2,8/512/80/GF 6100 256/CDRW	2292	445	3
Sempron 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
Sempron 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 850XT 256M	5665	1100	3
Мобильные компьютеры			
Ноутбуки всех производителей от-	1118	215	5
HP,DELL,ACER,ASUS,LG,SAMSUNG от-	1243	239	5
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2800(478/775) от	78	15	2
Celeron1700-3066Ghz;P4 2,4Ghz-3,6G	203	39	5
AMDSempron 2,2-3,1Ghz;XP 2000-64 от	218	42	5
AMD Sempron™ 2500-3100 (754) BOX от	260	50	2
Pentium 4 2,4- 3,2 (478/775) от	525	101	2
AMD Sempron 3100+ BOX s754 64b	551	107	3
AMD ATHLON 64 3000+ tray s754	567	110	3
AMD ATHLON 64 3000+ BOX s754	623	121	3
Pentium4 LGA 775 2.8G/1Mb/533 FSB B	628	122	3
AMD Athlon64 3,0-3,4 (754/939) BOX	660	127	2
AMD Sempron 3400+ BOX s754 64b	670	130	3
AMD ATHLON 64 3000+ tray s939	803	156	3
AMD ATHLON 64 3200+ s939	855	166	3
AMD ATHLON 64 3000+ BOX s939	865	168	3
AMD ATHLON 64 3200+ BOX s939	922	179	3
Pentium4 LGA 775 3.0G/2Mb/800 FSB B	999	194	3
AMD ATHLON 64 3500+ BOX s939	1107	215	3
Pentium 4 2.8G/1Mb+1Mb/800 FSB BOX	1154	224	3
Pentium4 LGA 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
Pentium4 LGA 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 X2 3800+ (939) BOX	1658	322	3
Pentium 4 3.0G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	1736	337	3
AMD ATHLON 64 X2 4200+ (939) BOX	1952	379	3
Pentium4 LGA 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 X2 4400+ (939) BOX	2426	471	3
AMD ATHLON 64 X2 4600+ (939) BOX	2961	575	3
CeleronD 2.13/256k/533/S478box,oem		68	7
CeleronD 2.26/256k/533/S478box,oem		74	7
CeleronD 2.53/256k/533/LGA775box		79	7
CeleronD 2.8/256k/533/S478 box,oem		92	7
Pentium-4 2,66GHz/1M/533/S775 box		125	7
Pentium-4 3,0GHz/2M/800/S775 box		191	7
Модули памяти			
32-256Mb SDRAM Hynix, Spectec, от	31	6	2
SDR;DDR;DDR2(PC266,333,400;533): от	36	7	5
128-1024 DDR Kingston,Samsung, от	104	20	2
DDR 512Mb 400MHz AM-1/PQI/Aeneon	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 512M 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 256M PC-3200 JetRAM,oem		22	7
DDR 512M PC-3200 JetRAM,oem		41	7
DDR2-533 512M PC2-4200 Infineon,oem		41	7
DDR2-667 1G PC2-5300 Transcend,oem		92	7
USB FLASH накопители			
Flash USB 128-2048Mb Kingston	83	16	2
USB 2 256-1024M+MP3+диктофон. Conyon	208	40	2
128M MMCmobile, oem		13	7
256M USB2.0 Flash-Stick Transcend		22	7
512M USB2.0 Flash-Stick Transcend		37	7
512M Memory Stick Transcend,oem		46	7
1G MMCplus Transcend, oem		64	7
1G SD Flash Card 80xl, oem		65	7
1G CFlash card Transcend 80x,oem		68	7
256M USB2.0 T-Sonic 610 Flash MP3		77	7
1G USB2.0 T-Sonic 620 Flash MP3,oem		109	7
512M USB2.0 T-Sonic PHOTO Transcend		153	7

Наименование	грн.	у.е.	код
Материнские платы			
ALBATRON,ASRock,Elitegroup,DFI:-от	109	21	5
ASUS,ABIT,MSI,GIGABYTE,Intel:-от	120	23	5
ASROCK NFORCE3-A v1.0a;2DDR400-2GB	268	52	3
ASROCK K8NF4G-SATA2; mATX//2DDR400	319	62	3
ASROCK 939A8X-M,ATI ULI-M1689	319	62	3
ASROCK ATI Radeon Xpress 200 775T	324	63	3
FOXCONN nForce4 ,NF4K8MC-ERS , mATX	330	64	3
ASUS K8N , ATX, nForce3 250Gb 800	340	66	3
FOXCONN 915P7MH-S; 915PL /2DDR400	355	69	3
ASUS K8N4-E,nForce4 FSB800/3DDR400	376	73	3
ASUS K8N4-E DELUXE ,nForce4,DDR 400	443	86	3
FOXCONN NF4UK8AA-8EKRS , nForce4	443	86	3
ASUS P5GD2-X, 915P,DDR2-600	494	96	3
ASUS P5GD1 PRO, ATX // FSB 800, DDR	500	97	3
ASUS P5GDC PRO,Intel 915P, DDR 400	515	100	3
ASUS A8N-E, nForce4 ultra,DDR 400	515	100	3
FOXCONN 945P7AA-8KS2; ATX//FSB1066	520	101	3
GIGABYTE GA-8I945P-G; i945 /4Dual	582	113	3
ASUS P5LD2-VM; mATX//FSB1066/4Dual	592	115	3
ASUS P5LD2,i945P,FSB1066,DDR2 667	618	120	3
ASUS A8N-SLI,nForce4 SLI,DDR 400	644	125	3
ASUS P5LD2 Deluxe,i945P,FSB1066	767	149	3
FOXCONN 955X7AA-8EKRS2; i955X	824	160	3
ASUS A8N-SLI Deluxe,nForce4 SLI,DDR	824	160	3
ASUS A8N-SLI Premium,nForce4 SLI	881	171	3
ASUS P5WD2 i955X/ICH7R,4*DDR2 800	886	172	3
ASUS P5WD2 Premium i955X/ICH7R,4	1056	205	3
ABN32-SLI Deluxe 4*DDR400 Dual	1133	220	3
Жесткие диски IDE			
40-80Gb Seagate,WD,Samsung от	234	45	2
40-250Gb Seagate, WD, Samsung от	250	48	2
40-400GB Samsung,Maxtor,Seagate от	265	51	5
120-250Gb 7200 Seagate, WD, Samsung	354	68	2
160.0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	458	89	3
200.0g 7200 ATA Samsung 8Mb	469	91	3
200.0g 7200 ATA Seagate Baracuda V	474	92	3
200.0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	515	100	3
200.0g 7200 Serial ATA Seagate 8 Mb	515	100	3
250.0g 7200 ATA Samsung 8Mb	520	101	3
250.0g 7200 ATA Seagate Baracuda V	536	104	3
250.0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	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	7
80.0Gb Samsung 7200 rpm,oem		60	7
Сменные диски			
40-56x Sony,Samsung,Asus,LG от	62	12	5
CD-R 52xAsus, Benq, от	78	15	2
CD-RW Asus,Sony,LG от	109	21	2
DVD 16/40 ASUS,LG от	109	21	2
TEAC,MITSUMI,NEC,LG,SONY,LITE ON,от	120	23	5
DVD+CDRW Asus,NEC,Sony,от	156	30	2
DVD+/-R/RW Asus,LG,BenQ,Nec,от	198	38	2
DVD -RW/+RW ,LG , 40x24x40x + 12/8x	221	43	3
DVD -RW/+RW , NEC, 4550	258	50	3
TOSHIBA,LITE ON ,TEAC,MITSUMI, от	416	80	5
ASUS CD-RW5232/A5 QuieTrack Retail		24	7
ASUS CB-5216A - COMBO Retail,oem		31	7
ASUS DRW-1608P2S Retail		53	7
ASUS SDRW-0804P external slim,oem		132	7
MultiMedia			
16-32bYamaha,Creative,CMedia от	31	6	5
CREATIVE,C-Media , от	42	8	2
TV-tuner Aver-505,507 BOX9 ,от	333	64	2
Aver TV Studio (Model 307P + FM)	376	73	3
Видеокарты			
4-128MB:MSI,ATI,Asus,GeForce от	42	8	5
GeForce:II,III,IV от 32-256DDR	151	29	5
ATI PCI-Exp Asus, Saphire,MSI, от	260	50	2
Nvidia PCI-Exp Asus от	276	53	2
PCI-E, ATI Radeon X550 128M 128bit	324	63	3
AGP, ATI Radeon 9600 PRO, 128M 128	376	73	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 128M 128bit	448	87	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600 128MB DDR	469	91	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128bit	489	95	3
AGP, ATI Radeon 9600XT, 256M 128 b	505	98	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128bit	505	98	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600 128MB DDR	515	100	3
PCI-E, ATI Radeon X700 128M 128bit	525	102	3
PCI-E, ATI Radeon X700 256M 128bit	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 128MB 128	690	134	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 256M 128	695	135	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB 128	726	141	3
PCI-E, ATI Radeon X700 PRO 256M Adv	726	141	3
AGP, GEFORCE-FX 6600GT 128MB +TV	731	142	3
AGP, GEFORCE-FX 6600GT 128MB +TV	762	148	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB	773	150	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 512M 128	788	153	3
PCI-E, ATI X800GTO 128MB 256bit	803	156	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 256MB	891	173	3
PCI-E, ATI X800GTO 256MB 256bit	922	179	3
PCI-E, ATI Radeon X1600XT 256M 128b	942	183	3
PCI-E, ATI X800GTO2 256MB 256bit	958	186	3
PCI-E, ATI X800GTO 256MB 256bit	968	188	3
PCI-E, ATI Radeon X850XT 256M	1231	239	3
PCI-E, ATI Radeon X850XT 256M	1262	245	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 7800GT 256MB	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
PCI-E GEFORCE 7800GTX 256MB Inno3D	2663	517	3

Наименование	грн.	у.е.	код
PCI-E, GEFORCE-PCX 7800GTX 256MB	2771	538	3
PCI-E, ATI Radeon X1900XT 512M	3234	628	3
PCI-E, ATI Radeon X1900XTX 512M	3631	705	3
EAX850 XT/2DHTV 256M, опт		400	7
Мониторы			
14-22,SONY,SAMSUNG,LG от	104	20	5
17"TFT Samsung,SONY,Acer,Philips,от	1128	217	2
LCD15" LG 1530B	1134	218	5
LCD17" LG 1717S-SN	1201	231	5
17"TFT, SAMSUNG 710N	1201	231	5
LCD17" PHILIPS 170S6FS	1274	245	5
17"TFT, SAMSUNG 740N	1274	245	5
19" TFT Acer, Samsung, Sony,Philips	1352	260	2
17"TFT, SAMSUNG 730BF	1430	275	5
19"TFT, SAMSUNG 930BF	1513	291	5
LCD19" LG 1950S-SN	1550	298	5
LCD19" PHILIPS 190S6FS	1571	305	3
LCD19" PHILIPS 190S6FS	1596	307	5
17"TFT, SAMSUNG 760BF	1607	309	5
Все виды TFT мониторов, 15"-24" от	1664	320	5
19"TFT, SAMSUNG 930BF	1898	365	5
17" TFT NEC MultiSync 1770GX2, 8ms	2060	400	3
17"TFT, SAMSUNG 770F	2070	398	5
19"TFT, SAMSUNG 970F	2751	529	5
Модемы и сетевое оборудование			
GVC,Zyxel,Motor.Acorp от	47	9	5
D-LINK int, ext , от	78	15	2
ASOTEL K3D, R21+ Vector(GVC), от	192	37	2
ZyXEL OMNI MINI/NEO/UNO+подарок!,от	276	53	2
IDC 5614BXL/VR, AOH, V.90 ext	463	89	2
Корпуса			
Bp 250-650W Power Master,Sweex, от	57	11	2
ATX Codegen,Enlight,KME,DTK 300W,от	114	22	2
Middle Tower ATX 350W JNC silver/bl	165	32	3
Прочее (комплектующие)			
ASUS WiFi-g PCI card w/Antenna,опт		25	7
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK от	182	35	5
Лазерные принтеры			
CANON, HP,EPSON , Samsung от	499	96	5
Xerox, HP,Canon, от	546	105	2
Сканеры			
BenQ Scan, Canon, HP, Mustec, от	213	41	2
Источники бесперебойного питания (UPS)			
Super Power VT525P, 625P,800P,1000P	198	38	2
MGE Nova 600 AVR 600VA 360W line	286	55	2
APC BK 500-1500 VA, от	307	59	2
Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры			
Стабилизатор KEBO 1000VA	113	22	3
УСЛУГИ			
Настройка и ремонт ПК	5	1	3
Ремонт+модернизация ПК	5	1	5
Настройка ПК			4
Продажа подержанных ПК			4
Продажа подержаных комплектующих			4
Продажа ов 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
Модернизация			
Любая модернизация	5	1	3
Модернизация с покупкой б/у компл-х	26	5	2
Замена старых ПК на новые			4
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			
Ремонт, настройка, диагностика ПК			2
Ремонт ПК			4
Настройка ПК			4
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Выделенные линии за 1 Гб	104	20	2
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)		0.25	1
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)		0.48	1
64Kb		116	1
512Kb		1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
Интернал-пакет "НОЧНОЙ"(23-09)	21	4	2
карточка 30вечеров&ночей(18-09+с,в)	47	9	2
карточка 1день*1$(10дней в Инт-те)	52	10	2
Ночной Unlimited (02:00-06:00)		3	1
Домашний Unlimited (20:00-08:00)		11	1
Internet Unlimited		22	1
Повременный доступ сети			2

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262,4647185)	21
2	Инкософт (044-2464389,2345335)	
3	Лайтком (044-5285752,5286249)	
4	ПрагмаТех (044-4575720, 4530258)	5
5	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	
6	Тезис	2
7	Технопарк (044-2463490)	32

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№21 (235), 22.05.2006.
Тираж: 12 300. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2006.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер» г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информотдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко.
Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев.
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов.
Корректор: Полина Акулова.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмаркатюк.
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк.
Реклама: Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев.
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко.
Сбыт: Елена Семенова, Оксана Квитка.
Экспедирование: Михаил Ковальчук.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «TV-ПРИНТ», тел.: (044) 464-7321
Печать: друкарня ТМ "Мандарин" ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5) тел. (0322) 97-4768,
зам. № **2330**

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

КВАЗАР-Мікро® ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ

GRAPHICS BY ATI

Wnet http://wnet.ua



МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ імені С.А. ЛЄБЄДЄВА - В.М. ГЛУШКОВА

KPI-OPEN

03.07.2006 - 08.07.2006

Подробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:
http://ntu-kpi.kiev.ua/kpi-open

ПРИЗОВИЙ ФОНД

- авторизовані курси JAVA, J2EE від Учбового Центру Квазар-Мікро
- материнські плати GIGABYTE GA-G1 975X
- материнські плати та відеокарти GIGABYTE
- підвищення кваліфікації у галузі інформаційних технологій від компанії ATI
- відеокарта ATI
- абонементи на спеціалізовану періодику

GIGABYTE GRAPHICS BY ATI КВАЗАР-Мікро УЧБОВИЙ ЦЕНТР ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ

Java Sun microsystems AUTHORIZED SUN EDUCATION CENTER

ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ

MOBILITY ITC online Gameplay ДОМАШНИЙ

КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ

ГЕНЕРАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ СПОНСОР

МОЙ КОМПЬЮТЕР PC WORLD UKRAINE ТЗ [ТЗ ТРИ] digital

організаційна підтримка
vanopl.com

Потужність,

що тобі потрібна.

Технологія,

варта довіри



artline X²

Зроби крок

до вдосконалення роботи своїх співробітників.

Зупини свій вибір на ПК artline™ X²,

що втілює потенціал двоядерного процесору

Intel®Pentuim® 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

intel Pentium® D inside™