

стр.16



стр.10

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

Alliance
THE SILENT WAR

стр.7

AGATHA CHRISTIE

стр.13

And Then There Were None

Издательский дом «Мой компьютер»

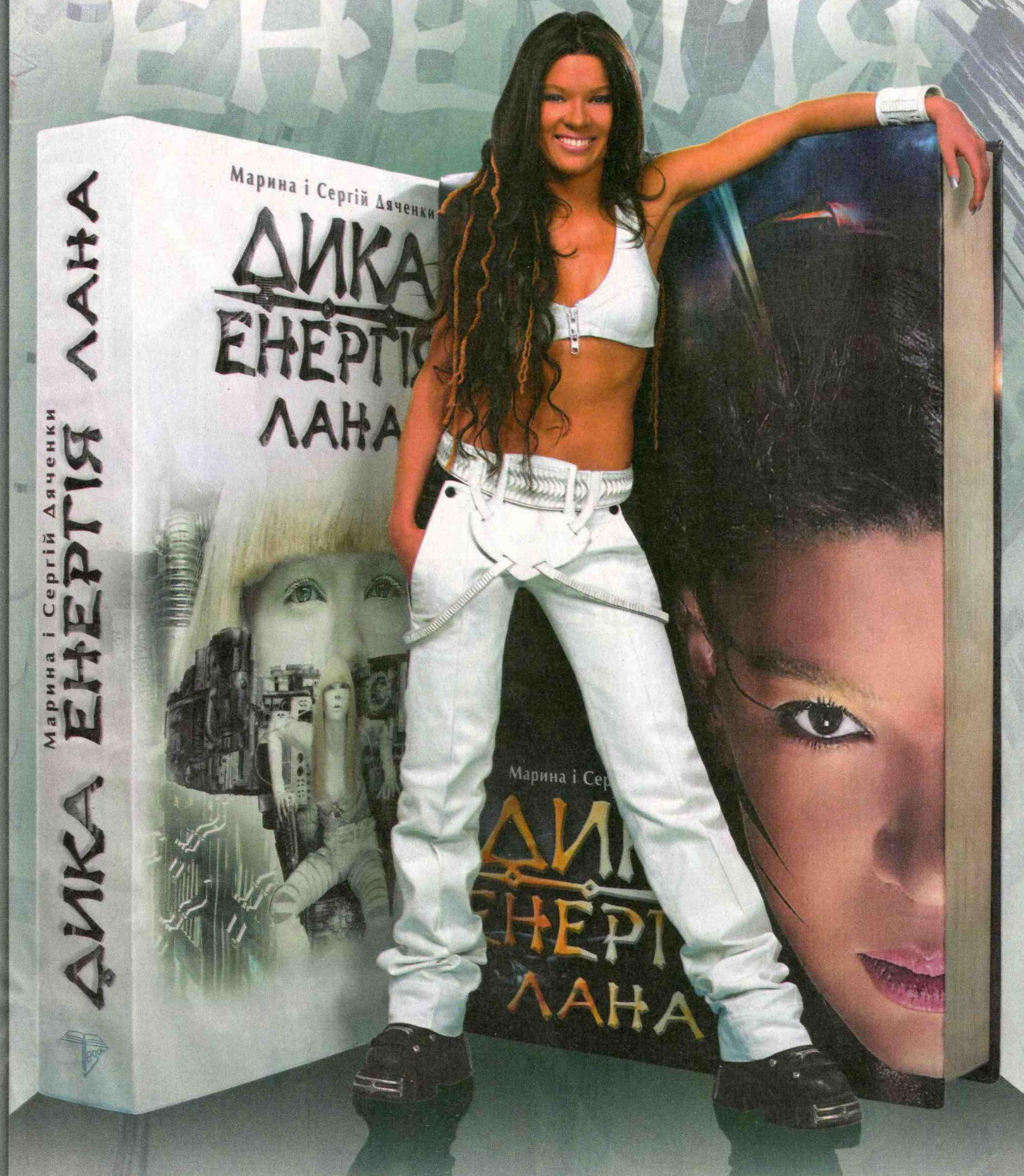


ОБЕРИ СВІЙ СТИЛЬ

РУСЛАНА

ОБЕРИ СВОЮ КНИЖКУ

ЕНЕРГІЯ



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. Келецькая
- ✓ угол Коцюбинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

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

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

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

Yaroslavos

Alliance: The Silent War, стр. 7

Алексей ТУР aka leprecon

Stranger, стр. 8-9

Том/Doc/КЕРТИС

Heroes of Might and Magic V, стр. 10-12

TreasureZzz

Agatha Christie. And Then There Were None, стр. 13-15

Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK

Sin Episodes: Emergence, стр. 16-17

Morte&Shaman.AD

Full Spectrum Warrior, стр. 18-19

Светлана БУРЧАК aka Veda

«Курортный магнат», стр. 20-22

TreasureZzz

«Разборки в стиле кунг-фу», стр. 24

Вирджин КЕМПЕР

WCG-2006, стр. 25

Кирилл ТАЛЕР

Матвеев из погибшей Спектрумландии, стр. 26-27

Том/Doc/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 28-29

КОД

101

102

103

104

105

106

N23

Коды для SMS-голосования

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

Н аверняка 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.

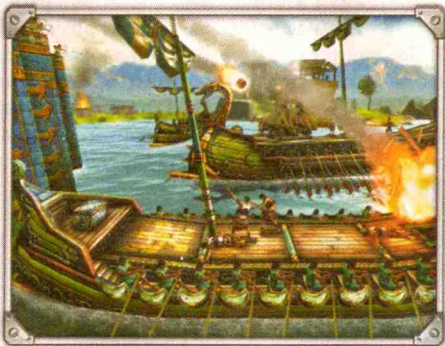
Цивилизации на разборках

Компания **Midway Entertainment** объявила об отправке в печать глобальной исторической стратегии **Rise and Fall: Civilizations at War**. Те из вас, кто следит за событиями, происходящими в мире игросторения, хорошо знают, что путь этой



игры был нелегким. Изначально разработкой игры занималась компания **Stainless Steel Studios Interactive (SSSI)**, которая была закрыта в ноябре прошлого года, проект же заморозили. Однако в январе 2006 г. компания Midway, изначально являвшаяся заказчиком Rise and Fall: Civilizations at War, неожиданно решила вернуть к жизни свой офис в Сан-Диего, который был закрыт месяцем раньше, и передать разработку замороженной игры возрожденной команде. И вот работа закончена. Чем же порадует нас Rise and Fall: Civilizations at War?

Действие игры будет закручено вокруг конфликта четырех народов — древних римлян, греков, персов и египтян. Игрок волен выбрать любую из сторон и привести ее к победе. Также обещаны четыре дополнительных народа — вавилоняне, ассирийцы, галлы и карфагеняне, которые выступают в качестве на-



емников или, наоборот, противников, управляемых компьютером.

Особый упор делается на масштабные столкновения многотысячных армий и осаду городов. Также заявлена возможность лично вселяться в уникальных героев, каковые будут у каждого народа. В их роли выступают реальные исторические личности, такие как Юлий Цезарь, Клеопатра, Рамзес, Марк Антоний и другие. Каждый из героев обладает собственным набором уникальных умений, которыми можно будет неприятно удивить врага, управляя войсками на

тактической карте и круша противника в режиме от третьего лица.

Особое внимание уделяется морским сражениям, а это значит, что нас ждет более двадцати типов разнообразнейших галер и широкий простор для проявления адмиральских талантов.

Rise and Fall: Civilizations at War появится на прилавках североамериканских магазинов уже 20 июня этого года.

Высокий градус

Компания «Акелла» объявила об уходе в печать мастер-диска локализованной версии одной из лучших игр прошлого года — **Fahrenheit**, которая должна появиться в продаже в первых числах июня в форматах DVD и 4 CD.

Отдел локализации «Акеллы» проделал воистину титаническую работу, переводя огромное количество текстов и ухитрившись при этом сохранить неповторимую атмосферу «Фаренгейта», — задача, представлявшаяся практически невыполнимой. Локализаторы утверждают, что им это удалось, а проверить, так ли это



на самом деле, теперь может любой из вас, купив игру.

Ну а тем, кто еще не успел познакомиться с «Фаренгейтом», мы вкратце расскажем, о чем же, собственно, идет речь.

Рядовой сотрудник нью-йоркского банка убивает в туалете ист-эндской забегаловки абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно «но». Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осознавал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство. Расследующую преступление Карлу Валенти также интересует этот вопрос: обычное на первый взгляд дело оказывается куда сложнее, чем можно было предположить...

Игра представляет собой паронормальный триллер с нелинейным сюжетом и напряженным действием. Уникальное сочетание интерактивности и кинематографичности позволяет глубже окунуться в атмосферу происходящего. Вас ожидают зрелищные экшен-сцены, интересные загадки, режим «мультивид», позволяющий взглянуть на происходящее с нескольких точек зрения. Анимации персонажей создавались при помощи технологии motion capture, а в запи-

Не іде?! Не вистачає?! Замало?!
Тобі потрібна... МОДЕРНІЗАЦІЯ!



-наша
спеціалізація!

457-5720 453-0258

вул. Виборзька 41

пн.-пт. 10-14/15-19, сб. 11-15

Більш ніж 5 років на ринку!

си движений принимали участие более пятидесяти каскадеров и актеров.

В общем, если вы до сих пор не успели познакомиться с этой замечательной игрой, то вам следует срочно восполнить этот пробел.

Герой еще поспит

Компания **Simultronics**, долгое время специализировавшаяся на создании текстовых онлайн-игр (в их активе имеются такие проекты, как GemStone IV, DragonRealms, Modus Operandi и др.), объявила о задержке релиза своего нового проекта — **Hero's Journey**. Игра должна была появиться в продаже уже в этом году, однако, скорее всего, мы не увидим ее до начала следующего. Впрочем, о точных сроках разработчики предпочитают не упоминать, обещая, что все решится на этапе тестирования.

Hero's Journey представляет собой довольно привычную заведомо онлайн ММОГ, в которой игроки смогут объединяться в кланы и альянсы, сражаться друг с другом и с монстрами, совместно выполнять квесты, прокачивать персонажей и обвешивать их артефактами. Довольно интересен подход разработчиков к организации обратной связи. В игре предусмотрен некий **Hero Council**, куда смогут вступить главы кланов. Именно они и станут посредниками между игровой общественностью и создателями игры. Члены Hero Council смогут высказывать свои предложе-



ния и пожелания касательно игрового мира, баланса и даже дизайна самой игры. Если вы хотите узнать побольше об этом проекте, загляните на официальный сайт Hero's Journey (www.play.net/hj/).

Я — акула

Компания **Majesco Entertainment** объявила о выходе весьма необычного экшен-проекта **Jaws: Unleashed**, в котором игроку предложат выступить в роли... большой белой акулы. Непосредственной разработкой игры, которая, как вы уже

наверно догадались, создавалась по мотивам известного блокбастера «Челюсти», занималась компания **Appaloosa Interactive**, хорошо знакомая с «подводной» тематикой, — ранее эта фирма разрабатывала серию игр *Ессо*, где главным героем выступил дельфин. Ну а в *Jaws: Unleashed* нам придется всячески откармливать свое виртуальное тело рыбой и неосторожными ныряльщиками, дабы, достигнув гигантских размеров, атаковать рыболовецкие суда, китов и даже таранить носом сваи домов, построенных на побережье. Разработчики обещают десять полностью разрушаемых локаций, на которых придется выполнять сюжетные и дополнительные миссии, среди которых заявлены некие загадочные стелс-соревнования и разрушение крупных объектов на время.

Игра уже появилась на прилавках западных магазинов в версиях для PC, PlayStation 2 и Xbox.

Хвала «Халфе»!

Компания **Valve Software** объявила об уходе на «золото» ожидаемого многомиллионной армией фанатов первого дополнения к своему футуристическому боевику **Half-Life 2**, которое носит название **Half-Life 2: Episode One**. Как было сказано ранее, игру можно будет купить в магазине (дистрибуцией занимается компания **Electronic Arts**) или скачать через Steam. Аддон рассчитан на 4–6 часов геймплея и не требует установки оригинальной игры. Релиз намечен на 1 июня этого года.

Ну, раз есть Episode One, то должен быть и Episode Two. И он будет. Как стало недавно известно, работа над ним идет полным хо-



дом, а релиз намечен на конец этого года. Но и это еще не все. Недавно Valve начала разработку третьей части игры, которая и завершит saga Half-Life 2. Впрочем, большинство обозревателей склоняется к тому, что это всего лишь означает, что в 2007 году (именно тогда нужно ждать выхода третьего эпизода) нас ожидает анонс Half-Life 3. Но не будем забежать вперед, посмотрим, что мы имеем на сей день. Действие Episode One развернется на просторах City 17 сразу после окончания действий второго Half-Life. Гордону Фримену придется расхлебывать последствия своих действий, ибо все, конечно же, пошло вовсе не так, как он ожидал. Также известно, что в Episode One большая роль будет отведена боевой подруге Гордона — Аликс. В комплексе с новыми при-

ключениями игроки получат обновленную графику, два новых мультиплеерных режима, технологическую демку Lost Coast и небольшой ролик из Half-Life 2: Episode Two, выход которого, как уже говорилось выше, намечен на конец этого года.

Русские «Герои» покоряют Альбион

Эта новость уже долгое время обсуждается на всех русскоязычных игровых сайтах и девелоперских форумах. Игра **Heroes of Might and Magic V**, которую, как известно, разрабатывала российская компания **Nival Interactive**, возглавила продажи игр для PC на территории Великобритании. Продажи игры на территории Европы начались 19 мая, а уже на следующий день агентство **ChartTrack** выложило информацию о продажах за прошлую неделю. Таким образом, игра от российских разработчиков, пролежав на прилавках всего два дня, сумела возглавить список самых продаваемых игр для платформы PC на британском рынке. А по результатам недельных продаж для всех платформ Heroes of Might and Magic V заняли тридцать третье место, что тоже впечатляет.

Успех игры — отличное предзнаменование, как для российских разработчиков (ведь ни для кого не секрет, что к компаниям из бывшего СНГ на Западе относятся с недоверием), так и для фанатов легендарной серии. Ведь это значит, что рано или поздно начнут разрабатываться продолжения «Героев», стало быть, сказка опять жива. А возможно — чем черт не шутит! — воротили игрового бизнеса решат возродить и некоторые другие легендарные серии прошлого.

В общем, мы поздравляем «Нивал», поздравляем фанатов «Героев» и надеемся, что пятая часть легендарной серии еще преподнесет нам немало приятных сюрпризов.

«Новый Диск» приглашает в путешествие

Компания «Новый Диск» сообщает о том, что игра **Dreamfall: The Longest Journey** отправилась на прилавки магазинов. Диск должен появиться в продаже 18 мая этого года.

Вашему вниманию предлагается продолжение одной из лучших авантур всех времен и народов!

Кудесники из **Funcom**, известные также своей sci-fi MMORPG *Anarchy Online*, подготовили игрокам новое приключение, которое обещает превзойти предыдущий хит буквально во всем.

Действие новой игры **Dreamfall: The Longest Journey** разворачивается спустя десять лет после событий первой части. Игрока снова ждет встреча с обаятельной Эйприл, а также с двумя новыми персонажами, которые оказываются вовлечены в мистическую и запутанную историю. Лишь благодаря своим уникальным способностям, смекалке и отваге они смогут преодолеть все трудности.

Неземные красоты далеких миров, опасные приключения, ошеломительные открытия и непредсказуемый многослойный сюжет — все это выдвигает игру в ряд шедевров приключенческого жанра.

По мнению многих представителей отечественной и западной прессы, **Dreamfall: The Longest Journey** — одна из самых ожидаемых игр 2006 года.

Игра представляет собой неповторимое сочетание фантастики, фэнтези и триллера. Вам предстоит посетить три таинственных



мира, каждый из которых живет по своим собственным законам. Предусмотрено несколько вариантов прохождения. В зависимости от своего желания вы можете проходить игру, используя грубую силу, полагаясь на свое красноречие либо же приловчившись скрытно проникать в логово врагов и так же незаметно исчезать. Ну и конечно, нас ждут колоритные персонажи и закрученный сюжет, в котором нашлось место как любви и самоотверженности, так и подлости и предательству.

Виртуальный отпуск

Испанская компания **Novarama**, известная нашим геймерам по проекту **Fallen Lords: Condemnation**, работает над приключенческой игрой **Wild Summer**. В ней нам предложат провести... отпуск в курортном городке Sun City. Представьте себя в роли молодого парня, приехавшего в солнечный город, расположенный на берегу ласкового южного моря, где вас ждет множество разнообразнейших развлечений. Здесь и дискотеки, и выпивки в барах (пьяные драки и дебоши прилагаются), и пляжный волейбол, и знакомство с симпатичными девушками. Разработчики обещают нам живой город, состоящий из девяти кварталов, среди которых на сегодняшний день заявлены пляж, набережная и район красных фонарей. Можно будет покупать себе новую одежду, делать модные стрижки, татуировки и т.д. Также обещано множество веселых мини-игр. Правда, пока не совсем понятно, в чем смысл подобного виртуального отдыха? Ведь общаться с управляемым AI красотками очень быстро надоест, а о какой-нибудь глобальной интриге не сказано ни слова.

Игра должна появиться в продаже в октябре этого года.

Разработчик: Windward Mark Interactive
Системные требования: не обнародованы
Дата выхода: 2007 год

Петик Ярослав Yaroslavos

Alliance

THE SILENT WAR

Давно прошли те времена, когда под словами «компьютерная игра» подразумевалась простенькая программка с минимальным графиком, написанная кодером в целях тренировки или развлечения.

Более того — в наши дни уже мало кто всерьез воспринимает проект, разрабатываемый горсткой энтузиастов.

Гейм-дизайнеры, сценаристы, скриптеры, программисты, художники — вот далеко не полный список должностей, ставших постоянными в титрах большинства продуктов игровой индустрии.

Рисованный квест, аркада — да, такие игры можно создать и малым коллективом разработчиков. Но FPS? Серьезный FPS со всей атрибутикой? Да с таким размахом?!

Но факт есть факт — в разработке **Alliance: The Silent War** принимают участие всего восемь человек. Наверное, это и объясняет, почему у игры на момент написания статьи нет официального издателя.

* * *

Создается игра на базе собственного оригинального движка — **Alliance Engine**. Гордостью разработчиков и главной отличительной чертой проекта станет оружие. И главную роль играет не его количество (около двухсот типов) и даже не дизайн и разнообразие ассортимента, а параметры. Именно сложная система характеристик позволит сделать каждый вид вооружения уникальным, а стрельбу — максимально реалистичной.

Действие игры охватывает весьма обширный временной промежуток — с 1916 года до наших дней, то есть 90 лет. Разработчики обещают высветить все ключевые военные конфликты этого периода.

Для истинных оружейных маньяков в игре будет создана Комната Войны (в оригинале — War Studio). Она представляет собой особый режим игры, в котором можно посмотреть полный ТТХ любого оружия — тип боеприпасов, возможные модификации, страну-производителя, реальное фото... И самое главное — каждый тип оружия можно будет испытать на специальном полигоне. Там вам предоставят воз-

можность помучить объемные модели человечков с последующим выводом экрана статистики, где будут учтены как параметры использованного оружия, так и зоны попаданий.

Кроме того, только в Комнате Войны вы сможете увидеть глобальную карту мира с активными областями в зонах конфликта. Так как вы принимаете непосредственное участие в формировании этих самих зон, сия фишка выглядит многообещающе.

Уже сейчас есть подозрение, что основным контингентом покупателей станут любители огнестрела и всего, что с ним связано.

* * *

А теперь подробнее о сюжете. Как уже сказано выше, нам предстоит сыграть роль участников всех важных конфликтов прошлого столетия. Но, в основу сценария ляжет история о борьбе с некой таинственной организацией.

В разных конфликтах примут участие абсолютно разные персонажи. Конкретно о них ничего не сказано, но, скорее всего, единственной связующей нитью между ними будет борьба против таинственной организации.

Более о сюжетной линии девелоперы пока ничего не рассказывают.

* * *

Сингл в игрушке обещает быть качественным, но он не станет ее главным элементом.

Основа игры — мультиплеер. Ну, в списке доступных режимов мы сможем найти как набившие оскомину Death Match, Capture the Flag, так и нечто новое, а именно — тип игры, который сами разработчики назвали «А что, если?..» (What if?).

Наверное, большинство читателей, будучи детьми, задавались риторическим вопросом: «А что бы было, если бы Чапаев воевал с Наполеоном (Тайсон дрался с Али; Чебурашка метелся с Барабашкой и сотни других комбинаций)?»

Так вот. Не все, но исторически-батальную часть этих вариантов мы будем в состоянии опробовать.

Да-да. Британские диверсанты времен второй мировой против современных морских пехотинцев. Белые офицеры изымаются из горнила Революции, чтобы противостоять вьетнамским партизанам. РККА против современных русских войск...

И еще сотни и сотни комбинаций.

Обещается, что вкупе с релизом будет выпущен инструментальный для установки собственного сервера, а главное — установщик собственных правил проведения матчей. Команда, вооруженная исключительно противотанковыми ружьями, сражается с соперниками, укомплектованными исключительно гранатами.

Также нас решили порадовать режимом «мясного щита». Пусть в заявлениях разработчиков этот термин звучит несколько иначе — все равно. Смысл-то один: нам будет доступна возможность закрываться от вражеских пуль трупам этих самих врагов и героически погибших товарищей.

«А еще трупам можно будет швыряться, открывать двери и вообще делать много сверхполезных вещей», — всего одной фразой очаровали казуальных извращенцев девелоперы.

Ах да, чуть не забыл упомянуть о многочисленных стандартных обещаниях разработчиков: реалистичная физика, динамичный геймплей, незабываемая атмосфера и прочее, прочее, прочее.

Вывод

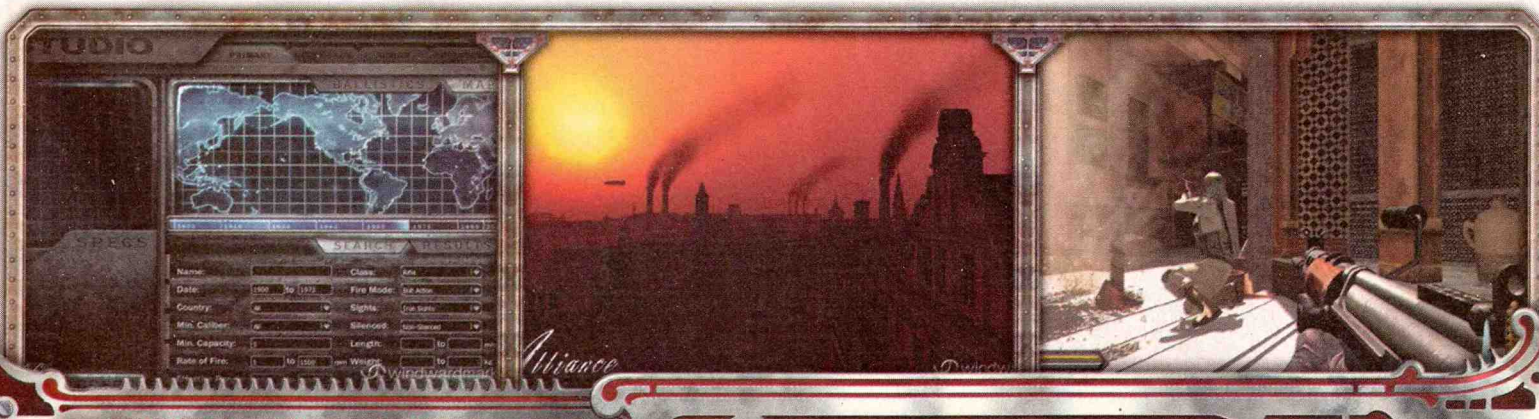
Пришла пора подводить итоги.

Пусть у игры еще нет официально-го издателя, пусть вся затея в целом выглядит несколько амбициозно... Но ведь скриншоты на движке игры уже долгое время в наличии. Причем довольно-таки красивые.

Что радует: это не очередной серый шутер со стандартным перечислением заезженных фишек в пресс-релизах разработчиков. Оригинальных идей, которые предлагают девелоперы, хватило бы на дюжину неплохих экшенов.

Что еще добавить? Думаю, любители жанра и оружия в его огнестрельных формах уже сделали свои выводы.

Ждать — хотя бы ради того, чтобы увидеть, что получится в итоге.



Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

STRANGER

Разработчик: Fireglow
Издатель: скорее всего, будет «Руссобит-М» ☺
Жанр: стратегия
Системные требования: P-2.0; 512 ОЗУ;
128 видео

Начало сказания

Одной ранней ночью, бродя по сайту компании **Fireglow**, я искал информацию об игре *Sudden Strike 3*. Пальцы стучали по клавиатуре, курсор бегал по экрану. Но вот я зевнул, на секунду прикрыл глаза, рука моя дернулась, и очередной клик мышки пришелся на пустое место. Точнее, я так думал. Раскрыв глаза, я не сразу понял, что произошло — почему так потемнел экран, а место танков на поле боя заняли орки. Сделав несколько контрольных кликов и оценив все многообразие англоязычного пиара, я понял, что мне не справиться с таким объемом хвalebного материала, посвященного фэнтезийной стратегии **Stranger**, разрабатываемой «Огненным заревом». Пришлось мне, вооружившись бутылочкой сверхъядовитого темного «дэснайдского» пива, зарулиться в обитую железом и костями пещеру дарк толмача DeathKnight'a. Увернувшись от его длинной гизармы, я предложил сему готишному паранормалу много пива и вечную славу Победителя Шифров. Пару раз взмахнув гизармой (для порядка), DeathKnight согласился. Получив все необходимые материалы, этот матерый гизармист выпихнул меня из своего логова и засел за расшифровку витиеватых шрифтов Verdana and Times New Roman. Когда дело было сделано, талмуд весом в тридцать кило упал передо мной на стол, а Рыцарь Смерти пошел петь готические песни и упражняться гизарменному бою. Ну, а я начал приводить в порядок его темный тумажный перевод.

Начало пиара

Разработчики Fireglow сладкоречивы и вельми языкоискусны еси в восхвалении своего будущего творения. Боюсь, у меня не хватит места, чтобы рассказать вам обо всем, что они воспели и распиарили, но я постараюсь быть краток и падов — передам слово создателям ☺.

«Игра Stranger ориентирована на широкую аудиторию игроков: на тех, кто любит стратегии, на тех, кто любит жанр РПГ, и даже на тех, кто просто хочет провести время, пробуя свои силы в магических битвах. Но не думайте, что игра проста! Мы разрабатываем несколько так называемых «смысловых пластов», способных заинтересовать фактически любого геймера. Поклонники стратегии и тактики найдут для себя все необходимые игровые элементы и будут удовлетворены беспрецедентной гибкостью юнитов и их командованием/управлением. Фанаты RPG получат полноценную систему боя и механизм развития персонажа. Кроме выполнения мелких квестов, ваши герои будут принимать участие в главных боях армий и играть немаловажную роль в политической жизни мира. Коллекционеры получат полный набор вооружений и брони, со способностью заколдовывать их, создавая новые типы.

Системные требования игры — на современном уровне. Мы поддерживаем 8-й и 9-й DigestX с разным уровнем качества картинки. Процессор должен быть не менее 2.0, а оперативная память не меньше 512 Мб. Однако это оптимальные требования. Минимальные же параметры намного ниже.

Основное отличие Stranger'a от других стратегий — отсутствие условностей. В гейме не нарушены причинно-следственные связи игрового мира. Например, если вам нужны новые солдаты, вы должны найти их и призвать в свои ряды. То же самое касается и развития персонажа. Очень редким и уникальным будет тот случай, когда вам в начале игры удастся заполучить опытного, тренированного и экипированного бойца. Чаще всего, нужно будет тренировать рекрутов, чтобы привить им навыки, необходимые для вашей

стратегии. С одной стороны это папахивает головной болью, но с другой — вы получаете именно то, что вам нужно. Кроме того, процесс развития и тренировки непрерывно связан с другими процессами — охотой или сбором ресурсов.

Второй отличительной чертой является магическая система. Мы приложили все усилия, чтобы объединить такую обычную для стратегий вещь, как ресурсы, с магической системой, обязательной для фэнтези-РПГ. В результате у нас получился интересный гибрид в духе научной фантастики. Мы вывели такое понятие, как «магическое поле». Источником магических полей являются скопления кристаллов, которые одновременно выступают в роли ресурсов и объектов постоянной борьбы. Магическим полям присущи многие черты других, более знакомых для нас полей, таких как, например, электромагнитное. Их мощь зависит от количества кристаллов в залежах, эти поля теряют свою силу по мере удаления от кристаллических скоплений. Каждое поле имеет свой цвет, что характеризует различную магическую направленность. Если несколько полей пересекаются, образуется область с другим цветом, в соответствии с обычными законами смешивания цветов. Но сами по себе поля не производят никаких магических эффектов. Нужен медиум. В нашем случае — это маг. Маг — это персонаж, который может чувствовать поля и преобразовывать их энергии в магическое действо. Каждая часть спектра имеет свои особенности.

Красный — атакующая магия. Магическая энергия трансформируется в огненный удар по одной или нескольким целям.

Синий — защитная магия. Изменяет плотность окружающей среды и может использоваться для создания защитных щитов и магических барьеров.



Зеленый — магия исцеления. Эта часть спектра в наибольшей мере касается живых существ. Она лечит, восстанавливает и возможно воскрешает.

Желтый — сверхсильная атакующая магия. Создается, когда смешиваются красные и зеленые поля. При использовании разносит все на своем пути.

Сине-зеленый — массовая защитная магия. Преобразует пространство в живое существо, которое нужно уметь контролировать. Опасайтесь побочных эффектов ☺.

Красно-синий — подобие магии Хаоса. Смесь защитной и атакующей магии приводит к поистине непредсказуемым последствиям при использовании сильных заклинаний. Возможно даже искривление пространственно-временного континуума, что может повлечь за собой уничтожение обеих противоборствующих сторон.

Белый — высшая магия. Смесь всех цветов. Практически неограниченный магический эффект любого заклинания по силе и по времени.

Но это еще не все! На самом деле, маги не являются «пусковым механизмом» всех заклинаний с помощью пары-тройки простых пассивов. Великие заклятия получаются только лишь с помощью эмоций, возникающих в ходе битвы. Ярость, злость, боль, эйфория победы — все это может быть источником *гранд-каста*.

Что касается юнитов, то они могут быть классифицированы по следующим характеристикам: способ передвижения и классовая принадлежность.

По способу передвижения юниты будут подразделяться на: *тех, кто ходит* (использованием двух или более ног для передвижения по более или менее ровной поверхности); *тех, кто ползает* (ползание позволяет удерживаться на вертикально стоящих стенах, такие юниты очень полезны для преодоления каньонов или фортификаций, могут перевозить одного всадника или груз); *тех, кто летает* (различаются грузоподъемностью или маневренностью в воздухе); *тех, кто плавает* (могут передвигаться в глубокой воде и нырять).

По классовой принадлежности разделение происходит таким образом:

Герои — всегда принадлежат игроку и являются главными персонажами. Могут изучать различные умения, включая магию.

Наемники — временные союзники. Их служба зависит от условий найма.

Нейтралы — другие обитатели мира, часть выступает врагами или союзниками персонажей в игре. Могут принимать сторону игрока или его оппонента при определенных условиях.

Монстры — враждебны ко всем, являются носителями артефактов (!) и объектами охоты.

Разбойники — очень сильные банды, лидеры которых владеют некими экстраординарными способностями.

Маги — обладают большим экономическим и политическим потенциалом, могут быть как врагами, так и союзниками.

Сам игровой мир создан в традиционном стиле фэнтези. Он расколот на две части — надземную и подземную. Между мирами существует шаткий баланс. Эти два мира отличаются внешне, и каждый диктует свои собственные условия жизни. Нижний мир темен, тих и суров, он привлекает своими загадками и сокровищами. Верхний мир холоден и наполнен светом, там больше жизни и больше конфликтов между живыми. Игровой движок позволил дизайнерам создать необходимую атмосферу, используя высокую детализацию объектов и ландшафта, спецэффекты, сложную анимацию персонажа. Интерфейс игры выполнен в виде от третьего лица с мобильной камерой и гибким разрешением, т.е. можно смотреть на поле боя с высоты птичьего полета или фокусировать камеру на отдельной группе персонажей.

Сюжет игры разворачивается вокруг противостояния трех кланов — *Hasskora*, *Kradlauug* и *Bolperid*. Они различаются между собой базовыми характеристиками, бонусами и густотой заселенной территории. Трое главных героев, трое великих воинов десятков миров в наказание переносятся в мир *Stranger*. Их души

и тела трансформируются в соответствии с законами нового мира. Они получают новые навыки и забывают старые. Но, самое главное, они полностью забыли о своем происхождении и своем прошлом. Остались лишь смутные воспоминания о злодеяниях и каре за них. Но сейчас не время размышлять — им придется драться и выживать.

А сделать это не так-то просто — война здесь обыденная рутина, а жизнь — краткий миг между болью и отчаянием. Но помнить о сотнях битв не исчезла — могучие армии под командованием двух из трех главных героев встречаются на поле боя, усеянном кристаллами. Чем больше, тем лучше! Пока маги впитывают в себя великую энергию, формируя смертоносное огненное лезвие и меняя реальность, в бой вступает тяжелая пехота. Командир первого отряда создает магическое поле вокруг себя и замедляет ток времени, что позволяет нанести по врагу в два раза больше ударов. Другой, напротив, ускоряет время вокруг вражеских солдат, с целью замедлить их продвижение. Арбалетчики идут



во второй волне. Стратегия идеальна... но лишь на бумаге — магический удар противника все меняет в один миг. Заклинание «Молот» разбрасывает в стороны первые ряды закованных в железо воинов, в то время как подавляющее поле сминает «Лезвие» магов первого героя. Первый герой вскидывает руки вверх, его арбалетчики поднимают свое оружие, но уже слишком поздно — волна чистого белого пламени обрушивается на первого героя и его армию. Лишь немногие выжили в этом хаосе.

Такова история мира *Stranger*. Его прошлое. Вам предстоит создать его настоящее и не забыть побывать в будущем».

Вывод



— да, очевидно, компания Fireglow после нескольких лет невыразительного бормотания в темноте хочет громко закричать о своем существовании и своих амбициях. Запуская в жизнь одновременно два кардинально отличных друг от друга проекта — *Sudden Strike 3* и *Stranger* — разработчики очень рискуют. Геймер сейчас совсем не такой, как пять лет назад, — «все, что угодно» может не схватить. И если господа из «Огненного зарева» просто морочат нам головы, нещадно пиаря свои на самом деле не очень качественные проекты, то боюсь, им не помогут даже могучие нейтральные монстры, из которых тупо выпадают **ЖЫРЫ**, и полностью интерактивный ландшафт. Чудесное выздоровление безнадежно больного пациента может оказаться простой иллюзией. А может — и великим чудом. Как знать, как знать, лично я надеюсь, что у фаерглоуэвцев все получится, однако надеждам моим, скорее всего, не суждено сбыться. Или, может, я просто чрезмерный пессимист?

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

Разработчик: Nival Interactive
Издатель: Ubisoft Entertainment
Издатель на Украине: 1C
Жанр: TBS

Системные требования:

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

Как это было

На улице стояла зима далекого 1991 года. По Пуще Водиче в полной темноте пробирались двое, стараясь не выколоть себе глаза ветками. Пробирались они в больницу.

Нет, не на операцию спешили эти два подозрительных типа. И как ни странно, не злоумышляли против лежащих в больнице бабушек. Их цель находилась на втором этаже здания — кабинет, в котором стоял модный по тем временам компьютер ХТ. Тех, кто думает, что это история о зловещих расхитителях социалистической собственности, я расстрою. Это история о любви к играм и первом компьютере. Не своем, личном, собственном — такой у них появится еще нескоро.

Это история о том, как поздним вечером люди перлись на другой конец города, лелея призрачную надежду проскочить мимо вахтерш и пусть немного, но поиграть в **King's Bounty**. Пусть не первую, но, несомненно, самую длительную свою любовь. Не знаю, рассчитывали ли сотрудники **New World Computing** и лично **Джон Ван Канегем** (Jon Van Caneghem) на успех, выпуская в свет свое детище, но публика восприняла игру более чем благосклонно. Игра, разработанная под MS-DOS, была портирована и на другие системы, такие как Commodore 64, Apple 2, Commodore Amiga и даже Sega Genesis. Задумайтесь, какой древностью веет от этих названий.

Да, **King's Bounty** — это предтеча серии **Heroes of Might and Magic**, безусловно. Кстати говоря, NWC никогда не разрабатывала **King's Bounty 2**, этим занимался харьковский программист **Сергей Прокофьев**, тот самый, что не так давно приложил свою руку к созданию перепевки «Героев» — «Героям Мальгрии».

Итак, успех **King's Bounty** требовал продолжения, но его не последовало. Почему? По всей видимости, отец NWC и вселенной **Might and Magic** решил, что продвижение одного бренда по двум направлениям более целесообразно, и вот в 1995 году выходят первые «Герои». Родители, учителя, жены и домашние животные в панике, новый наркотик вырубает людей из реального мира покруче героина и не менее надежно, чем удар кувалдой по голове. Именно с этой игры началось мое знакомство с «Героями» — игрой, которая хотя во многом и напоминала **King's Bounty**, но была совсем другой. Игрой, положившей начало новой эпохе. И не нужно говорить об отсталой графике, по тем временам игра была достаточно красива.

Год 1996-й ознаменовался выходом **Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars**. Кстати, заметьте, эту часть издаст уже не NWC, а 3DO. Почему? Причина банальна: покупка.

Одна акула капитализма поедает другую. Иногда это серьезно улучшает благосостояние обеих компаний, иногда наоборот. В этот раз мы станем свидетелями печального краха обеих компаний — впрочем, произойдет это не слишком скоро, так что пока давайте наслаждаться вторыми «Героями». Что можно сказать об игре, кроме того, что стала она еще красивее и интереснее? Как обычно, баланс был улучшен, изменилась система магии, добавились новые скилы и герои, в общем, игра засверкала новыми красками. Именно вторые «Герои» — самая любимая мной игра в серии.

Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty вышла через год и принесла важное нововведение — редактор карт, более того, для тех, кому делать карты ручками было лениво, в комплект входил генератор случайных карт. Нужно ли говорить о том, что популярность игры выросла как на дрожжах?

О, сколько ночей просижено за ней, какие баталии происходили...

Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia увидели свет в 1999 году и, естественно, сразу стали популярными, привлекая к серии новых фанатов. Многие люди считают третью часть лучшей в серии, и спорить с ними я не стану.

Что дальше? Два отличных аддона, невнятные **Heroes Chronicles** и в качестве апофеоза апофигея — **Heroes of Might and Magic IV**. Да, в 2002 году дела у 3DO и NWC шли неважно, и несколько удачных проектов могли бы им помочь, но фанаты восприняли нововведения весьма негативно. И дело не только в том, что полюбившаяся нам Эрафия (Erathia) погибла и пришлось осваивать новый мир — Аксеот (Axeoth). Дело в изменениях — им было слишком много, и далеко не все пришлось по вкусу читателям. А еще, наверное, сыграла свою роль некая сырость (а может, серость? — Прим. литред.) игры, которую, увы, так и не исправили в последующих аддонах. Выход страшноватого **Might & Magic 9** тоже не помогает тонушей 3DO, и вот в мае 2003 года компания 3DO, владеющая правами на вселенную **Might & Magic**, по совместительству владелец **New World Computing**, объявляет себя банкротом. Все, прощайте, «Герои». Или здравствуйте? Ведь права выкупила **Ubisoft**, а не станут же они выкидывать деньги просто так. Не станут. Но кто будет разрабатывать продолжение легендарной серии?

По Интернету долго и упорно циркулировали слухи, пока, наконец, **Nival Interactive** не поведал нам то, что и так было давно известно — игру делают они.

Что ж, мы любим «Нивал», а значит, ждем.

Дождались.



Новая одежда для короля

Первое, что радует глаз, — это графика. Да, конечно, мы уже видели «Демигургов», но пятые «Герои» шагнули вперед. Красиво. Эпично. Ярко. Может быть, даже слишком ярко, если честно. И закрадывается мысль: не пошла ли вся эта яркость, все эти спецэффекты в ущерб детализации моделей? Пошла, ох как пошла — впрочем, большинство людей не обратит на это внимание и будет заворуженно любоваться анимацией персонажей и феерическими заклинаниями.

А города — о, это отдельная тема! Нельзя сказать, что все города одинаково впечатляют, но они отлично запоминаются; правда, «облет города» быстро будет отключен — мы ведь не любоваться пришли, а играть. Даже боями со временем любоваться надоеет, и кинематографическая камера отправится на свалку. Впрочем, кто сказал, что это плохо? Полюбовались? Насладились? Ну и отлично. Чего вы хотели — в игре всегда приходится чем-то жертвовать, мне вот важна не красота, а удобство. И скорость, ясное дело.

Пятая часть стала полностью трехмерной, и первое время у нас могут возникнуть некоторые сомнения в разумности такого хода. Слышал я отзывы, что камера неудобная, что герои в холмах застревают, а в пещерах сам черт рога пообломает. Слышал, и даже сам нечто подобное высказывал, играя в бету. А потом, не поверите, привык. Причем так быстро привык, что и не заметил, как это произошло. В общем, считаю, что переход в трехмерность прошел гладко, буквально «на ура». Четко, быстро и практически безболезненно. Отдельные недочеты вылечат патчем, уверен.

Отдельного слова заслуживает проработка рас — просто отлично, на уровне любимых Disciples. Наверное, выражение «расы обрели харизматичность» звучит неуклюже, но я не борец за чистоту русского языка, поэтому использую такой оборот: в героях, за которых нам придется играть, я особой харизматичности не заметил.

Нет, дело не в сюжете, с ним-то как раз все в порядке — эдакое эпическое повествование о борьбе бобра с ослом. Дело в портретах персонажей и роликах на движке, потрясающих своей примитивностью. Вот так и получается, что отсутствие харизмы героев противоборствующих рас компенсируется харизмой самих рас — они потрясающе выразительны.

Завязка кампании проста и предсказуема — вторжение полчищ демонов в Империю портит жизнь простым смертным и заставляет принца Николая отложить медовый месяц на неопределенное время. Разозленный подобным ударом судьбы и мучимый неудовлетворенностью Николай отправляется на передовую, оставив в постели свою невесту, герцогиню Изабель, дабы заняться там сублимацией сексуальной энергии по методу дедушки Фрейда. Впрочем, Изабель тоже валяться в постели не намерена, мало ли сколько войн продлится — что, еще тридцать лет в девках ходить? В общем, отправляет она свою прислужницу к королю эльфов с просьбой о помощи, и еще одного помощника отправляет. В другую сторону. С этого и начинается первая кампания — кампания за Империю.

Сразу хочу заметить: лично мне она показалась слишком простой и не особо интересной, что, впрочем, и неудивительно, ведь основная цель компании — не победа над ордами демонов, как вы могли подумать, а обучение.

Впрочем, для те, кто дни и ночи просиживал за третьими «Героями», могут обойтись и без обучения. Большинство фишек разработчиками оставлено без изменений — ресурсы, артефакты, нейтральные монстры, строения, где можно получить пополнение или улучшить свои войска, мельницы и сады гномов, дающие случайный ресурс, и т.д., и т.п. В общем, глобальная карта почти не изменилась, все знакомо и узнаваемо. Правда, временами трехмерность играет с нами злую шутку, и недолго проскочить мимо заветного сундучка, дающего золото или экспириенс, не заметив его за елкой или холмом. Впрочем, случается такое нечасто.

В общем, если смотреть на глобальную карту, то создается впечатление, что трехмерность — это единственное изменение, коснувшееся игры. Поверьте, это очень опасное заблуждение, которое вполне может стоить жизни вашему герою. Впрочем, все становится на свои места, стоит вам только зайти в свой первый го-

род. Первая мысль: «Не понял». На закладке строительства мы находим несколько строений, которые можем построить, и... все. Позвольте, я точно знаю, что у меня в замке не один вид войск, а больше! Где они? Ага, понял, чтобы построить бараки, нужно построить кузницу. Иначе никак. Неудобно? Очень. Мне потребовалось пройти несколько миссий, прежде чем я нашел кнопку, открывающую дерево строительства. Впрочем, может, я один такой уникальный, но мне казалось логичным оставить его открытым по умолчанию.



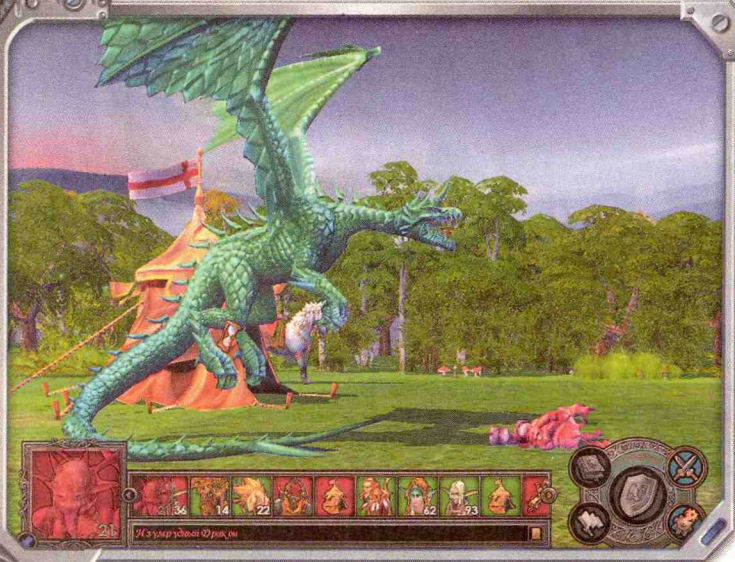
Итак, замки. Они подверглись не только внешним, косметическим изменениям, но и изменениям глобального порядка. Прежде чем начать что-то строить, продумайте стратегию строительства — что и в каком порядке будем развивать. Стандартная, привычная по третьим «Героям» схема может и не пройти. Точнее, не пройдет точно, особенно если вы привыкли первым делом строить здания, приносящие деньги. Теперь ратушу можно построить не раньше, чем город достигнет определенного уровня. А уровень города, как можно догадаться, определяется количеством строений. В общем, теперь даже на первый взгляд не особо нужные строения строить придется. Соответственно, стратегия игры уже организовывается чуть-чуть иначе. А теперь учтите, что у каждой расы в замке имеются уникальные строения: к примеру, люди могут переобучать крестьян в лучников и т.д. Кроме того, изменились и стандартные войска — теперь апгрейд не только усиливает солдат, но и наделяет их особыми способностями, причем часть из них пассивна, т.е. может сработать в любой момент боя, а часть активна, и вам самим придется определять, что и когда лучше использовать. Кстати говоря, некоторые строения в замке теперь обладают не совсем привычными функциями. Обратите внимание — различные фортификации не только улучшают защиту города, но и повышают прирост юнитов. В общем, изменения не критичны, но их достаточно много, так что придется еще поломать голову, изобретая лучшую стратегию развития замка и персонажей.

Да, естественно, герои тоже подверглись изменениям, причем вовсе не косметическим. И если в основных чертах пятые «Герои» напоминают третью часть, то система развития персонажей заставляет вспомнить четвертую. Для начала повышаем скиллы, которые, в свою очередь, дают возможность выбрать определенные, связанные с ними способности. При этом лучше и не пытаться сделать из воина полноценного мага. Скиллы и способности хороши, спору нет, но из-за отсутствия толковой справки я зачастую не вполне понимал, что с ними делать. Какой скилл или способность стоит сейчас прокачать герою, а какие оставить на потом? Ну, с логистикой, удачей и тому подобными привычными характеристиками все ясно, но ведь есть масса новых, и как они действуют, вообще неясно.

Собственно, в игре, с моей точки зрения, имеются два существенных недостатка — отсутствие толкового мануала и не очень-то удобное меню. Ну ладно, к меню можно привыкнуть, а вот с остальным разбираться придется долго и на ощупь.

Магия тоже подверглась существенным изменениям. Во-первых, разделение на школы. Количество заклятий существенно сократилось, более того, теперь вы не сможете изучить заклинание четвертого-пятого уровня, если не прокачивали себе данную школу. Специализируетесь в светлой магии? Благословения и проклятия — вот ваш удел, а магию разрушения оставьте противнику. Впрочем, как мне показалось, в пятой части заклинания, наносящие прямой урон, стали значительно менее эффективны. Помните коронную связку вторых «Героев» — черные драконы и армагеддон? Забудьте. Армагеддон убьет не так уж много врагов, а потом несколько сотен лучников прицельным залпом прихлопнут ваших драконов. Зато всякие вспомогательные заклинания вышли на первый план; привыкнуть к этому сложно, но можно.

В общем и целом можно констатировать факт, что Nival сделал ставку на третью часть серии — и не прогадал. Пусть фанаты «четверки» кидают в меня камнями, но я считаю ее



тупиковой. Слишком от многих вещей отказались создатели, слишком многое переработали, почти до неузнаваемости, слишком изменили игровую механику. Поэтому огромное число фанатов, ясное дело, осталось недовольны. Nival не стал делать игру с нуля, а взяв за основу самую удачную (с точки зрения большинства) часть и просто развил целый ряд идей. Не тотальная конверсия, а логичное улучшение.

Дола военные

Если, говоря о путешествии по глобальной карте, можно констатировать, что особые сюрпризы нам не преподнесли, то механика боя претерпела ряд изменений. И дело, разумеется, не в замене гексагонов на квадраты. Главное нововведение — понятие *инициативы*. Честно говоря, сначала меня жутко пугало то, что очередность ходов постоянно нарушается, я пытался что-то просчитывать, а потом плюнул и удовлетворился простой формулой — чем выше инициатива, тем лучше. Войска с низкой инициативой медлительны, и пусть даже они достаточно сильны, они все равно обречены на поражение.

Учитывайте, что хоть ваш герой в битвах участия не принимает (не считая использования магии или нанесения ударов по противнику), он приравнен к обычному юниту, т.е. тоже ходит, соблюдая очередь. А значит, и заклинания применять можно не когда хочется, а в определенный момент. И иногда этот момент приходит слишком поздно.

В пятой части бои стали более непредсказуемыми — а значит, интересными. Времена, когда одного взгляда на поле боя

было достаточно, чтобы предсказать результат, ушли в прошлое. Ну и отлично.

Мультиплеер

Ну скажите, какие «Герои» без мультиплеера? Правильно, никакие. Набор режимов почти стандартный — можно играть за одним компьютером, по сети или на сервере Ubisoft. Естественно, если вы полюбилась и купили «пиратку», последний вариант не для вас.

Но посмотрите, что это такое? Новый режим — *дуэль*! Отличная идея, скажу я вам, известная по «Демиграм». Имеется ряд расканных героев со своими войсками — выбираем того, кто больше по душе, противник выбирает своего, и вперед, сражаться. Времени на такую дуэль нужно немного, зато сколько удовольствия! Жаль, героев маловато. Интересно, а почему было не сделать совсем уж как в «Демиграх» — дать возможность самому создавать армии, артефакты, выбирать герою скилы и т.д. Ведь не очень-то и сложно сделать так, чтобы каждый юнит или умение стоило определенной количество очков, а там качайся, как можешь. Это было бы значительно интересней. Впрочем, как знать, может, и вернут подобную фишку в каком-нибудь аддоне.

Из минусов мультиплеера могу назвать два основных — очень мало карт. Очень. И нет редактора. Генератор случайных карт меня никогда не привлекал (запариться, пока создашь нормальную карту) — но его тоже нет. Увы! Но ничего, скоро обещают выпустить.

Еще одна из новинок мультиплеера — *режим привидений*. Пока ваш противник ходит, вы получаете под контроль призрака, который может производить разведку, грабить шахты и т.д. Причем, если вы найдете волшебные камни, количество призраков увеличится. В общем, весьма интересно. Да, кстати, привидения можно улучшать! Жаль, но толком поиграть в этом режиме мне не удалось.

Ах, чуть не забыл рассказать о такой забавной вещи, как *быстрый бой*. Данный режим позволяет не тратить время на битвы, проходя их «на автомате» — впрочем, если результат вас не устроил, никто не помешает переиграть битву вручную. Этим режимом я время от времени достаточно успешно пользовался при прохождении кампаний.

Вывод

Сказать, что игра — однозначный хит и лучшая в серии, я, увы, не могу. Да, пятые «Герои» интересней, динамичней и красивее четвертых. Но как мне кажется, третьи все-таки были лучше. Впрочем, вполне возможно, я недостаточно помучил мультиплеер. Все-таки кампания — это не совсем то... Из раздражающих факторов кампании — миссии на скорость, всякие уходы от погонь и т.д. Но просто я никогда не любил мчаться сломя голову неизвестно куда. Я вообще не люблю спешить, поэтому и играю в пошаговые стратегии, а не реалтаймовые.

На одной чаше весов — интересные нововведения, отличная графика, неплохая кампания, по пять миссий за каждую из шести сторон, продолжение и развитие традиций серии. На другой — не слишком удобный и не очень-то удачный интерфейс, нехватка информации, невнятные ролики, а так же отсутствие редактора, малое количество карт для мультиплеера и еще масса всяких досадных мелочей.

Впрочем, то, что игру ждет шумный успех и популярность, — несомненно. Появится редактор, появится масса интересных карт, появятся любительские моды. Патчами поправят интерфейс, улучшат баланс, потом сделают аддон...

Думается, «Героев» ждет светлое будущее. Nival в очередной раз доказал, что способен делать игры мирового уровня. Пусть с недочетами, но кто без греха? Кто бы мог сделать лучше? Честно говоря, думаю, что никто. Это ведь очень сложно — перехватить раскрученный франчайз и сделать игру, которая придется по душе массе ценителей серии, к коим я отношу и себя.

Пусть игра и не на пять с плюсом, но на четыре с двумя плюсами — точно. Играйте, и да воздастся вам сторицей!

Разработчик: Awe Games
Издатель тут: «Акелла»
Издатель там: Adventure Company
Жанр: адвенчура, естественно.
Системные требования: Р 3-800 МГц,
128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

TreasureZzz

AGATHA CHRISTIE

And Then There Were None

Раз десять морячков зашли в кабак на ужин,
Отличной свежей рыбки под соусом отведают.
Один вдруг поперхнулся, закашлялся нутужно,
Упал под стол и умер.

Так их осталось девять...

Агата Кристи... Да, пожалуй, если бы не Конан Дойль, то именно ее можно было бы назвать лучшим детективным писателем всех времен и народов. Очень много замечательных книг вышли из-под ее пера. Какие она сюжеты придумывала! Но как ни странно, игр по ее книгам создано крайне мало — тому же Конан Дойлю в этом плане куда больше повезло... Но вот Adventure Company анонсировала целых ПЯТЬ игр по книгам Агаты Кристи. И первой из этих игр стала **Agatha Christie. And Then There Were None** (по-нашему — «Агата Кристи. И никого не стало») по роману *Десять негритят*. Кстати, история этой книги довольно интересна. Первое ее название — *Ten Little Niggers* (собственно «Десять негритят»). В Англии это не вызвало никаких эмоций и уж тем более обвинений в отсутствии политкорректности (вероятно, по причине отсутствия напряжения, связанного с расовой дискриминацией), но в Штатах... В общем, название было переделано на *And Then There Were None*. Но это цветочки! В американской экранизации негритята были заменены индусиками, да к тому же все закончилось хэппи-эндом ☺... Ужас, в общем... Последующие экранизации были в том же духе, за исключением советской, снятой Говорухиным — кстати говоря, классный фильм! Так вот, Adventure Company доверила ее разработку студии Awe Games, лично мне известной только по игре «Мочалка Боб — Операция пирожок». Не внушает доверия, правда? Но тут надо сделать одну поправку... Сценаристом и гейм-дизайнером был назначен небезызвестный Ли Шелдон. Классик жанра, голливудский сценарист, работавший когда-то как девелопер, глава и основатель почившей ныне *SouthPeak*. Вам что-то говорят названия *Dark Side of the Moon* или *Riddle of Master Lu*? То-то же. Человек делал шедевры!!! И он опять не подкачал, кстати говоря. Но давайте все же по порядку...

* * *

Вот девять морячков нашли себе местечко,
Чтоб после сытной трапезы немножечко вздремнуть,
Да только — вот беда! — один уснул навечно.

И восемь морячков продолжили свой путь...

Итак, начнем, пожалуй, с сюжета. Он практически идентичен оригиналу. Но, во-первых, это касается только основной сюжетной канвы, а во-вторых, господин Шелдон все

же позволил себе изменить кое-что, не нарушив, однако, целостности повествования. Вместо негритят у нас уже даже не индусики, а морячки (!!!), вместо Негритянского острова — остров Кораблекрушений... Политкорректность, блин... Был добавлен еще один персонаж — Патрик Нарракот, за которого мы и будем играть. Естественно, подменили убийцу (кто теперь — не скажу ☺). И кстати, в этом Шелдон не подкачал: новая концовка — просто отличная! Лишь пройдя игру, понимаешь, какое огромное количество зацепок свидетельствует в пользу него, но при этом в ходе самого расследования кажется, что все идет по плану. Я, например, чуть не до самого конца был уверен, что все осталось как было, то есть что убийца — судья. А на самом деле оказалось все гораздо интересней...

Концовок четыре, в зависимости от спасенных нами людей: вы, Вера и Ломбард (хэппи-энд), вы и Вера (любовный), вы и Ломбард (тактично промолчу... ☺), вы одни (в этом случае придется эмигрировать в Австралию, чтобы не арестовали ненароком).

* * *

Куда они направились? В Девон, за лисьим мехом.
Не прекращаясь, дождик лил, гремел сердитый гром.
Но вот дела — один из них обратно не приехал, и морячки
теперь, увы, остались всемером...

Инвентарь. За что я не люблю квесты, так это за то, что главгеры всегда страдают клептоманией. Наш тоже. Причем, в тяжелой форме. К середине игры в инвентаре скапливается столько хлама!.. Придется носить в кармане лестницу-стремянку, весла, ходовой винт от торпеды, лопату, ведро с водой... Нехилые у нас карманы, однако... Ну да ладно, пора бы уже к этому привыкнуть — в большинстве адвенчур ситуация с инвентарем до колик та же самая.

А вот за возможность разбирать-сбирать предметы, как в Мистериос Айленде — спасибо. Правда, окно сборки-разборки имеет всего четыре слота, но и это неплохо. Есть слоты для предметов, сборочно-разборочные, кнопка Действие (наводишь на нее предмет, который нужно разобрать, и отпускаешь — предмет разбирается; раскладываешь части предмета, который нужно собрать, в специальные слоты, нажимаешь кнопку — предмет собирается), кнопка Посмотреть (подносишь предмет, например записку, на кнопку, отпускаешь — записка увеличивается, и можно прочитать, что там такого в ней написано). Есть еще журнал, в нем хранится информация обо всех персонажах, документы, книги, общие заметки. В целом все довольно просто.



* * *

Семь морячков рубить дрова пошли порой ненастной.

Уже смеркалось; не видать без фонаря ни зги.

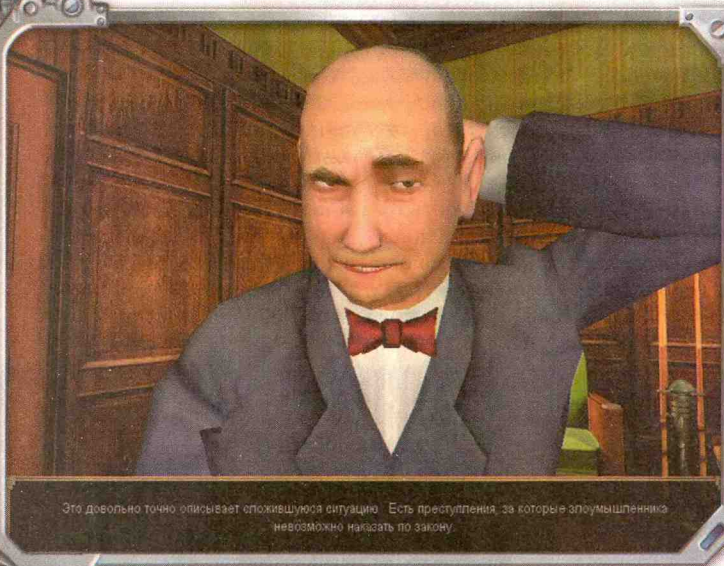
Сверкнул топор — и зарубил себя моряк несчастный.

Погиб бесславно наш герой от собственной руки...

Сам игровой процесс сводится к хождению по особняку и прилегающей к нему территории, сбору предметов (именно сбору, а не пиксельхантингу! Впрочем, и без него не обошлось ☺), разговорам с персонажами, ре-



шению головоломок, а также снятию и сравнению отпечатков пальцев (это не обязательно, но желательно. Так вы можете сразу узнать, кто убийца. Для этого надо снять отпечатки пальцев с предмета, которого точно касался убийца (какого — не скажу ☺), а потом сравнить с отпечатками определенного персонажа). То есть все довольно многогранно и интересно. Но... Один минус. Пока вы не совершите определенное заранее задуманное разработчиками действие, вы не сможете дальше продвигаться по сюжету. Пока не поговорите со всеми живыми



Это довольно точно описывает сложившуюся ситуацию. Есть преступления, за которые злоумышленника невозможно наказать по закону.

персонажами, или пока не найдете труп, или не обойдете ночью все комнаты, чтобы проверить, все ли спят... Запарно, но в принципе сносно — работа у нас такая. Плохо, что иногда персонажи, с которыми нужно поговорить, просто прячутся. И найти их сложно! Прохождение стопорится. Без союшны на это мож-

но убить пару недель... Но в принципе играть интересно, азартно — очень хочется узнать, кто убийца!

Есть и дополнительные задания. Дело в том, что почти каждый персонаж что-то знает о другом. И чтобы это выведать, нужно что-то этому персонажу дать. Это самое что-то достать не так уж легко, придется быть внимательным и поднапрячь извилины. Дополнительные задания необязательны для выполнения, но все довольно интересно. Головоломка с медом для доктора — вообще супер! Сложная, зараза! Для ее выполнения надо собрать с десятков предметов. И никто-никто не скажет, ни даже намекает на то, что вот этот вот предмет для сюжетного задания, а этот — для дополнительного. Так что наш инвентарный мешок, и без того непомерно раздутый, пухнет как на дрожжах...

* * *

Шести оставшимся вдруг захотелось меда.

Они пошли на пасеку — куда ж еще идти?

Там одного ужалил шмель — жестока ты, природа!

И вот с трудом добытый мед достался лишь пяти...

Подробнее поговорим о головоломках. Это один из главных плюсов игры. Большая их часть довольно логична, интересна, оригинальна... Но попадаете такое!.. В игре есть три головоломки, которые реально напрягают — не из-за сложности, а из-за нелогичности и хренового перевода. О них — далее.

Внимание!!! Далее проследует спойлер. Кто хочет поиграть в «Агата Кристи. И никого не стало» — не читайте. Но все же советую прочитать, потом спасибо скажете!

Так вот, головоломка номер раз — почти в самом начале. В особняке наступает ночь. Мы ходим по дому, но в некоторые помещения зайти не можем — слишком темно для того, чтобы передвигаться неслышно. Нужно найти фонарик. Это не проблема, он на видном месте (где — не скажу!). Но он без батареек. А их нигде нет... Идем на кухню, заходим в каморку. Видим совочек и мешок муки. Берем совочек и используем его на мешке. Получаем муку. Используем второй раз — получаем батарейки... **КТО ПРИДУМАЛ ПРЯТАТЬ БАТАРЕЙКИ В МУКЕ???** Мне просто хочется посмотреть в глаза этому человеку... В принципе, подсказка для этого есть, но она убита переводчиками. В библиотеке можно найти карточку с надписью: «Хочешь пролить свет на события — цветочными речами ты завоеешь доверие», ну или как-то так. Позже я врубился, что в оригинале здесь была банальная игра слов «flower» («цветок») и «flour» («мука») — пишется-то они по-разному, но читаются одинаково... Но в русском варианте нет ничего такого! Мучиться приходится долго... Короче, переводчику — мастдай с занесением в трудовую книжку!

Второй момент — пазл с ящиками. В «секретной» комнате (как туда попасть — не скажу ☺) есть большой ящик с двенадцатью маленькими. На каждом из них буква (английская). И надо собрать из них какую-то фразу. Но какую? В предыдущей комнате есть плакат с надписью «Правь, Британия, правь морями...». На русском. Оказалось, что это и есть подсказка. На английском будет приблизительно: «Rule, Britannia, rule the waves». Вот и подумайте, какую фразу надо собрать из ящиков ☺... Ну как так можно???! Ну разве нельзя было просто не переводить этот плакат?? Или уж перевести, но сделать буквы на ящиках русскими и как-то изменить фразу??

Ну а следующая загадка... Как бы сказать... Весьма оригинальная!.. Но так, извините, задалбывает... Итак, головоломка с козлами-алкоголиками! Ага, вы правильно прочитали. Так вот, в дальней части сада есть кусты. Колючие. Мы не можем через них пройти. Рядом стоят два козла. Что делать? В инвентаре есть стакан сидра. Его надо вылить на кусты, и козлы их съедят... И НИ ОДНОЙ подсказки!!! Как говорится, без комментариев. Если это юмор, то я его не понимаю — когда дня три топчешься на месте из-за какой-то ерунды, оно как-то не до смеха (союшны я не использую принципиально)...

Все, можно читать!!!



* * *

Пять морячков сказали: «Черт! Один из нас виновен
Что друга нашего ужалил шмель!»

И тут же справедливый суд был среди них устроен:

Они казнили одного — их четверо теперь...

А сейчас можно остановиться поподробнее на персонажах. Всего их одиннадцать — десять из романа Кристи плюс Патрик Нарракот (то есть мы). «Книжные» персонажи, мне сначала не очень понравились... Ну привык я к голосам, характерам, лицам говорушкинского фильма. Тут все здорово отличается... В первую очередь, конечно, лица, что неудивительно — вряд ли в Канаде смотрели наш фильм ☺. Также отличаются некоторые персонажи — например, доктора Армстронга показали полным алкоголиком... Генерал МакКензи — вообще «крейзи». Ломбарда сделали типичным повесой. Мисс Бренд повернута на религии. Судью Уоргрейва чересчур облагородили и опозитивили. В общем, не совсем так, как было. Но поиграв чуть-чуть, я к ним привык, и скажу честно, поняв, что персонажи игры ближе к прототипам, чем персонажи фильма. Нарракот же... Ну, вообще-то можно было лучше... В принципе, в кругу «негрятят» он выглядит довольно органично. Но все же какой-то он бесхарактерный... Неяркий. Хотя со временем привыкаешь.

С диалогами тут все в полном ажуре. Не зря мистер Шелдон жрет свои баксы — не сплеховал. Диалоги полностью отражают характер, внутренний мир персонажей, отношения между ними (вы бы слышали, как душевно переговариваются мисс Бренд и доктор ☺), а также сложившуюся ситуацию. А после финального монолога «мистера Оуэна» вообще хочется аплодировать. Гениально! А главное, в стиле Агаты Кристи! Очень напоминает оригинальный финальный монолог, тот же стиль.

Некоторые диалоги, кстати, взяты из книги, но большинство шелдоновские.

* * *

Четыре этих морячка отправились купаться.

Светило солнце в вышине, и теплым было море,

Но в чью-то гибельную сеть один из них попался,

И утонул. И вот теперь друзей осталось трое...

АТМОСФЕРА. Дышать здесь есть чем. Но все же она далека от ТОГО призрачного идеала, коим является книга. Игра затягивает, несомненно, играть чрезвычайно интересно, но... Не чувствуется того напряжения, того неумовимого чувства обреченности, которое было. Персонажи, хоть и понимают смертельную опасность, ведут себя в высшей мере странно — спокойненько ходят себе по острову и в ус себе не дуют. Эх, а если бы сделали точно как в книге... Вот это была бы ИГРА. Наверно даже переплюнули бы Сибирь! А так «маемо те, цю маемо». Хотя нельзя сказать, что атмосфера плоха — нет, ни в коем случае, но... Не будем записывать атмосферу в минусы, но до плюса тут тоже далеко.

* * *

Три наших храбрых морячка пошли с утра в зверинец,
И вышли из него вдвоем, такая вот беда.
Уж коль к медведю ты пошел — возьми с собой гостинец,
Иначе выйдет из тебя медвежья еда...

Ну а теперь то, что первым бросается в глаза (уши). Графика (озвучка). Графика в принципе посредственная (зато озвучка великолепна!). Персонажи ужасны, рожи даже нельзя назвать рожами, не то что лицами (зато голова персонажам подобрана идеально, причем как в английской, так и в русской версиях!). Окружающая среда чуть лучше; волны отличные, дождь тоже хорош (зато звуки окружающей среды похуже; то есть их почти нет. Гром, звук дождя, блянные козлов, шум волн. Все, пожалуй). Камера фиксированная и, откровенно говоря, какая-то странная — ну такие ракурсы иногда берет, что аж страшно (музыка довольно приятная — классика, классика; в принципе, ничего другого тут и не нужно. Со временем, правда, слегка надоедает, но отнюдь не вызывает раздражения). Так что в целом графика тянет в негатив (а озвучка — наоборот!). Но для нас графика ведь не главное, правда же? Это ж квест (добродушный смайл).

* * *

С устатку двое морячков на солнышке пригрелись,
Допив за умерших друзей чудесный, крепкий джин.

Один из них сгорел дотла, и пепел дождь развеял,

Проснулся друг его; глядит — остался он один...

Вот и пришла пора вывода. Долго думать не надо — игра, несомненно, удалась. Если вы фанат квестов — естественно, покупать. Если вы фанат детективов и лично госпожи Агаты — покупать обязательно. Если вы просто рядовой геймер — подумайте, вполне вероятно, что вам понравится. Лично меня игра привела в восторг!

Хинт: после прохождения игры становится доступной последняя головоломка (довольно легкая), при решении которой вы сможете насладиться роликом, из которого узнаете концовку, задуманную Агатой Кристи. Мелочь, а приятно.

* * *

Тогда последний морячок взглянул на мир устало,

И сунул голову в петлю, и навсегда затих.

Их было десять — морячков, — и никого не стало,

Вот так, увы, кончается печальный этот стих...

А и статья моя кончается, к сожалению... М-да. Удивительно. Последние месяцы какую игру ни куплю — все сплошь квесты. И главное, все нравятся! Мартин Мистериа, Анкх, Мистериос Айленд, Шорох, теперь вот Агата Кристи... А скоро еще и Бероу Хилл выйдет, да и Парадиз тоже! И чуется мое сердце, что они тоже понравятся. Ужас... Вот так и превращаются люди в квестовиков.



Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua
Александр GLUKK



Разработчик/издатель: Ritual Entertainment

Издатель в России: Buka Entertainment

Жанр: FPS, мыльная опера

Системные требования:

✓ минимальные: P 3/Athlon 1.2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 2.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Неоконченная пьеса для механического пианино

Автор идеи и создатель: студия ритуальных услуг Ritual Entertainment

Автор оригинальной идеи образца 1998 года: Ritual Entertainment

Действующие лица и исполнители: John R. Blade (Джон Р. Блейд), или просто маленький Джонни, сотрудник и главный мегаагент Hard Corps. Характер героический. Ненавидит мутантов, психопатов, наркобаронов и женщин в красных бикини. В его роли — вы.

Jessica Cannon (Джессика Кэннон), помощница Джонни. Красавица, комсомолка, отличница, очередная влюбленность Кертиса. Водит машину, стреляет, не слушает папу и начальство. В общем, идеал, а не девушка. В ее роли — Cindy Synette.

Elexis Sinclair (Элексис Синклер), красавица, умница, психопатка. Пытается захватить мир, попутно соблазняя Джонни, для чего накачивает его лошадиной дозой виагры. Владелец крупнейшей мегакорпорации SiNTEK. Учтите! Любовь с этой стервочкой может привести к непоправимым мутациям! В ее роли — Bianca Beauchamp.

JS — как всякий хакер, грязен, вонюч, волосат и труслив. Но специалист хороший. Находится за кадром.

Viktor Radek (Витя Радек), истинно русский, как и всякий уважающий себя наркобарон и босс мафии. Склонен к пространным монологам и навязчивой показухе. Вполне успешно изображает из себя набор голливудских штампов. Втайне влюблен в Элексис и ревнует ее к Джонни.

Вступление

Больничная палата, на гинекологическом кресле распластан Джонни, над ним склонились Элексис и Витек.

Витек: Попался! Давай мы его убьем, пока он спит.

Элексис: Викинутик, ну что ты сегодня такой злой? Опять бифштексы с кровью ел? Сказано ведь, он нужен мне живым для осуществления злодейских замыслов.

Витек: Замыслов. Знаем мы, для каких замыслов он тебе понадобился. Ты на него как кошка на сметану смотришь, только не облизываешься. А он опасен. Очень опасен. Говорю, давай убьем, а потом делай с ним что хочешь?

Элексис: И зачем он мне мертвый сдался?

Витек: Ну, некоторые и мертвыми не брезгают. Тем более, знаешь, у него новая помощница появилась, так что теперь тебе его не заполучить! Ну, давай я его зарежу, хоть чуть-чуть!

Элексис: Помощница? Не поняла, помощницу я не заказывала. Так, Витек, возьми тот шприц, с подозрительной жидкостью, и вколи ему лошадиную дозу. Только смотри, не окажись рядом, когда он глаза откроет... Хотя препарат подействует не сразу.

(Витек хватает огромный шприц и радостно колет им Джонни. В этот момент поднимается стрельба, раздаются взрывы и крики. Это спешит на помощь Джессика.)

Элексис: Ха! Дело сделано! Скоро весь мир склонится к моим стройным ножкам, и я нежно прижму его к своей груди шестого размера! Бежим, Витек, пока эта съехавшая от гормонов помощница нас не перестреляла.

(Злодеи исчезают за дверью. Из-за другой двери появляется Джессика с огромным автоматом.)

Джессика: Джонни! Джонни! Очнись! Что они с тобой сделали?! Что это за штука торчит у тебя... В тебе, в общем.

Джонни (открывает глаза): О, Джессика, мне как-то не по себе. Такое странное чувство в нижней половине живота... Что же они мне вкололи?

Джессика: Не знаю что, но хорошего от них ждать не приходится. Вперед, в погоню, нужно искать противоядие!

Джонни (про себя): Странно, такое полузабытое, но приятное чувство. Кажется, раньше я мог подобное и без уколов испытывать. До того, как меня ранили в живот. Может, и не нужно никакого противоядия?

Элексис возвращается

А началась эта история в далеком 1998 году, когда в шутерах особо ценился мультиплеер, королями жанра action были Quake и Unreal, а геймеры писали любовные письма первой красавице виртуального мира — Ларе Крофт. Именно тогда на сцену и вышел Sin. Эта игра очень сильно отличалась от того, к чему привыкли поклонники 3D-шутеров. Во-первых, она обладала довольно сильным сюжетом, а это, согласитесь, и сегодня редкость для игр этого жанра. Во-вторых, в ней были колоритные, запоминающиеся персонажи, среди которых яркой звездой выделялась негодяйка Элексис, которая вполне серьезно грозила потеснить Лару с трона первой леди виртуального мира. Мы, конечно, можем ошибаться, но, похоже, что Ritual была если не первой, то одной из первых компаний, которые ввели в мир компьютерных игр столь харизматичного и привлекательного (во всех отношениях) отрицательного героя. Мультиплеер тоже присутствовал. Как уже говорилось выше, выпустить шутер без сетевого режима в те времена означало обречь свой проект на быструю смерть под градом критики. Причем, нужно признать, что мультиплеер «Сина» был весьма неплох, но явно не дотягивал до уровня Quake и Unreal, и геймеры, попробовав новое блюдо и, в общем-то, положительно о нем отозвавшись, вернулись в привычные



и удобные миры, созданные в недрах *id* и *Epic*. Ritual же на некоторое время пропал из поля зрения игроков, лишь изредка в новостных лентах проскакивала информация о том, что в головах разработчиков медленно, но верно вызревает идея сиквела. Однажды даже появилось несколько концепт-артов с надписью «*Sin 2*», но на этом все и закончилось.

Игровая индустрия вступила в новую стадию, когда расчетливые издатели, вооружившись острыми копьями статистики и прикрывшись броней маркетинговых исследований, сами решали, что в данный момент больше нужно играющей общественности. В этом мире жесткой конкуренции уже не было места ни неуравновешенной брюнетке, чуть было не отобравшей лавры у самой Лары Крофт, ни ее врагам, ни подопечным-мутантам. Так продолжалось до тех пор, пока *Valve Software* не повела довольно агрессивную политику по внедрению системы цифровой дистрибуции *Steam*. Отныне каждый, у кого хватит денег на покупку движка *Half-Life 2*, может создавать игры, не считаясь с мнением издателей, и продавать их через *Steam*, надеясь, что фанатов окажется достаточно много, чтобы не только окупить разработку, но и принести прибыль. Именно *Steam* дал возможность Ritual'у осуществить свою давнюю мечту и вернуть-таки Джона Блейда и Элексис на экраны мониторов.

Впрочем, исходя из принципа, что красавиц много не бывает, они ввели в игру новый персонаж — помощницу Джона, Джессику. За это мы готовы простить им многое.

Эпизод первый. В поисках потерянного противоядия

Джонни: Эй, Джессика, куда ты меня тащишь?

Джессика: Ты же не хочешь проверять на себе, что там вколола эта сумасшедшая стерва? Нам нужно найти этого засранца, Витька, и забрать у него противоядие!

Джонни: А ты знаешь, где его искать? Может, тебе известен еще номер его телефона и цвет трусов?

Джессика: Все негодяи носят черные трусы из шелка, ты что, не знаешь? А где его искать — тоже ясно: в офисе *Sintek*, где полным-полно врагов. Но мы с ними справимся, не волнуйся. Ты ведь самый крутой.

Джонни: Ну да, крутой. В конце концов, я с ними уже справлялся. Эй! Зачем ты сбила слагабаум?

Джессика: Он мешал. А теперь вылезай из машины. Приехали. Эй, JC, нам нужна поддержка! Чего не делать? Куда идти? Как «не будет поддержки»? Ладно, Джонни, ты пока сам разберись, а я тут вопросы порешаю. И не волнуйся за меня.

Джонни (про себя): С чего бы я о тебе волновался? Меня сейчас другое волнует... но что??? Проклятый склероз.

Прогулка с мутантами

Emergence — это не отдельная игра, как кто-то мог подумать. Парни из «Ритуала» решили подарить нам мыльную оперу, разбив ее на девять небольших эпизодов, часа на четыре геймплея каждый. Лихая задумка? А что вы думали? Скоро будем играть в игры с посекундной тарификацией. Входящие бесплатно.

Те, кто играл в оригинальный *SiN*, сочтут завязку игры как минимум не оригинальной. Впрочем, какой смысл требовать особой оригинальности от пролога? А ведь перед нами именно пролог. Или, как принято говорить у кинематографистов, пилотная серия, по идее, должна быть ударной, ведь именно она во многом определяет судьбу сериала.

Должна быть — это хорошо, а вот является ли? Давайте смотреть. Декорации известные — за картинку отвечает *Source*, за физику *Havok*. И то, и другое заслуживает только похвал — графика хорошая, физика еще лучше. По уровням, специально для нашего удовольствия, расставлена куча феерически взрывающегося хлама. Эй, кто там у вас ответственный за противопожарную безопасность? Незачет!

Впрочем, чего игре не хватает, так это открытых пространств и красивых пейзажей, а чего в избытке — однообразных коридоров *Sintek* и темных канализаций. Причем, увы, фонариком наш

герой пользоваться, как видно, не умеет. Так что, если у вас «посажен» монитор, готовьтесь к радостным прогулкам на ощупь. Мелкая радость для обладателей *Steam*-версии — в ней имеются русские субтитры, а голоса не испорчены нашими «профессиональными актерами».

Туда и обратно

Словно игру можно поделить на две части. В первой Блейд героически прорывается в недра *Sintek*, дабы лично проверить версию Джессику по поводу цвета трусов Радека, а во второй он же не менее героически пытается выбраться обратно. Гейм-дизайнеры Ritual'a довольно мастерски нагнетают атмосферу, тем самым подтверждая древнее, как мир, правило: «Все гениальное просто». С каждым шагом врагов становится все больше, появляются новые противники, и для того, чтобы справиться с ними, приходится использовать весь огневой запас на полную катушку и почаще оглядываться по сторонам. Зачем? Выше уже говорилось, что интерактивность окружающей среды является одной из самых ярких фишек проекта. В игре взрывается буквально всё: бочки, баллоны, ящики... Не все, конечно, но очень многие. И если по пути «туда» на эти приятные мелочи не особо обращаешь внимания, то «обратно» нет-нет, да и задумаешься, как бы подманить вражину в зону досягаемости взрыва и пустить пулю в ждущий своего часа боценок. Или, быстро взглянув из-за угла, бросить баллон в самую гущу супостатов, а потом наблюдать, как они рассыпаются на куски, окутанные языками пламени. Выглядит все это, надо заметить, весьма впечатляюще, так что подобные вещи можно творить и просто ради собственного удовольствия.

А вот солидного арсенала в *Emergence* вы не найдете. Все, чем осыпали разработчики Джона Блейда, — это три типа оружия, каждый из которых имеет альтернативный режим стрельбы (очень полезный в некоторых случаях, надо заметить) и один тип гранат. Впрочем, оно и понятно, нужно же приберечь что-нибудь для следующих эпизодов.

Монстрятник, увы, тоже не впечатляет. Солдаты, мутанты и парочка боссов. Причем, последним выступает набивший уже всем оскомину вертолет. Скажите, ну сколько уже можно воевать с вертолетами??? Надоело, однако.

Впрочем, сказать, что это портит игру, нельзя.

Кстати, в игре имеется саморегулируемый уровень сложности. Работает он так: вначале выбираете сложность, на которой хотите играть, но учтите — если, выбрав сложность двадцать, вы мчитесь по игре, словно сошедший с рельс бронепоезд, игра автоматически поднимет уровень монстров. Ну а если, наоборот, постоянно балуетесь сейвом/лоадом, то монстры отупеют.

Что еще можно вспомнить? Отличная музыка и озвучка, великолепный заглавный саундтрек, несколько красивых моментов и много, много мяса. Для того, чтобы заинтересовать нас, такого нехитрого рецепта — со вкраплением сексуальных девушек — оказалось более чем достаточно. Игра пройдена, удовольствие получено, ждем второй части. Финальный ролик вселяет радужные надежды, но сбудутся ли они?

Будем ждать.

Да, если на уровне с подводной лодкой, когда вы настигаете Витьку, после его монолога ничего не происходит, значит, засбоил скрипт. Лечится это дело введением с консоли команды `ai_nore buildgraph 0`.

Занавес

JC: Все пропало, все пропало! Монстры на улице, люди бегут, а Кац предлагает сдаться.

Джонни: Заткнись, а то не посмотрю, что ты парень, а потом скажу, что упал с лестницы. Как Джессика?

JC: Нормально, нормально. Скоро придет в себя. У нее шок от смертельной ножевой раны, осложненный сексуальной озабоченностью и гормональной удрученностью.

Джонни: Значит, все как обычно. Ладно, ставь ее на ноги, а я пойду разобью еще пару черепов. А то что-то меня начинает тянуть на странное. И что же мне все-таки вкололи? Неужели я узнаю это только в последней серии? Как бы поздно не стало... Так, стреляю во все, что движется, а не набрасываюсь на него, стреляю, а не набрасываюсь, стреляю...

(Уходит.)

Morte & Shaman.A.D.
 FULL SPECTRUM
WARRIOR
 TEN HAMMERS

Разработчик: Pandemic Studios
 Издатель: THQ/Buka Entertainment
 Жанр: читать второй заголовок
 Системные требования:
 ✓ минимальные: P-3 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
 32 Мб видео;
 ✓ рекомендуемые: P-4 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
 64 Мб видео

Зимой и летом одним цветом

Итак, после затянувшейся зимы, успевшей порадовать нас нешуточными заморозками, и дождливой весны наконец-то пришло лето. Чудная пора, начало которой, как ни странно, обычно сопровождается всеобщей суматохой. Работающие люди ломают голову над тем, где провести отпуск, забывая об остальных проблемах. У школьников, ослепленных нежданно-негаданно нагрянувшими каникулами, проходит интенсивная подготовка, складываются банки с чаем для последующей поездки в учреждения санаторно-курортного типа. Выпускники заняты своими непосредственными обязанностями — в одном месте они выпускаются, в другом, наоборот, выпускаются... а потом их все равно забирают в армию ☺. У большинства студентов, как уже повелось, только сейчас начинается учеба, они бегают в поисках преподавателей от корпуса к корпусу, от кабинета к кабинету, от ксерокса к ксероксу. Они постоянно что-то чертят, что-то пишут, занимаются созданием хитроумных приспособлений и программ. Они умудряются выучить за несколько дней то, что преподавалось на протяжении всего года. Гранит науки приятно скрипит на зубах, но попадая в брюхо, чреват побочными эффектами. Они ки-и-и-бурги, они зАп-п-олонили всю планету... вот видите? А потом их все равно забирают в армию ☺.

И в этот период всеобщей суеты, когда, казалось бы, совсем нет времени для виртуальных развлечений, игры с завидным упорством и постоянством продолжают выходить, наплевав на погоду и всеобщую суматоху, — а значит, это кому-то нужно. Итак, встречайте: очередная игра про тех, кого все равно заберут в армию ☺.

Смесь бульдога с носорогом

Знаете, иногда определить жанр игры довольно проблематично. Вроде бы мозг уже все разобрал и разложил составляющие по полочкам, а точное определение подобрать все равно не получается. Вроде и не экшен, далеко не экшен, а на стратегию тоже не тянет. Тактика с непрямым управлением? Фу, от такого названия аж корбит. Можно, конечно, назвать и как-нибудь эдак, типа симулятор военного отряда в подворотне... Хотя по-моему, лучше звать по-старому: Full Spectrum Warrior.

Они заполонили...

Ну вот, перед нами сиквел неоднозначной, но очень интересной игры двухгодичной давности. Того самого Full Spectrum Warrior, от которого плевались те, кто ожидал славного экшена, а также тактики-эстеты, зато все остальные приняли сие чудо очень доброжелательно. Немалую роль, наверно, сыграл и пиар, нам ведь обещали один из лучших тактических шутеров, созданный на основе ре-

ального симулятора, успешно применяемого для обучения американских солдат. Да и сама игра выходила под патронатом Минобороны США. Суровый надзор вояк сулил максимальный реализм и сходство с действиями настоящих войск в современных военных конфликтах. На практике, конечно, все оказалось совсем не так.

* * *

Генри, я хочу рассказать вам историю об одном сержанте, которого звали Дэниелс...

События игры, как и раньше, разворачиваются в вымышленной стране Зекистан. Да, в игре есть сюжет, но поначалу он только смешит. Уж больно похоже на завязку очередного патристического докфильма/боевика про доблестных янки, снятого специально для трансляции на государственном телевидении сразу после блока новостей с двумя перерывами на рекламу Макдональдса. Со всей этой кучей пафоса, храбрыми солдатами (угадай с трех раз, кто подорвется на mine) и мудрыми командирами. Не хватает только ведра попкорна возле клавиатуры и отческого наставления: «Сделай это ради своей родины, сынок». А остальные компоненты даже в избытке. Зеленый сержант Дэниелс, играющий с местными в бейсбол (зрители просто тают от умиления), вдохновенно рассказывает, почему он вступил в вооруженные силы и как он сделает этот мир лучше. Или солдат-интеллектуал с татуировкой Wot da Fuk на затылке, философски размышляющий о конфликте в Зекистане. Иногда возникает мысль использовать ведро от попкорна не совсем по назначению. Только британцы, лепящие приставку bloody к каждому второму слову, вызывают симпатию. Но во время игры что-то меняется. Нет, пафос и тонны штампов не пропадают, они останутся до победного конца (читай: финального ролика). Меняется что-то в отношении к подчиненным солдатам. Это происходит незаметно, чекпоинт за чекпоинтом. Ты начинаешь замечать имена. С каждым зачищенным участком бойцы становятся роднее, каждого бережешь как зеницу ока, все дальше погружаясь в каменные джунгли Кардимана. Кульминация... и нет уже прерывательной ухмылки. Даже пробирает как-то.

Сложный уровень легкости

Частенько бывает, что от выбора уровня сложности зависит намного больше, чем можно себе представить. Тен Хаммерс — это как раз тот случай. Играть уже на среднем уровне довольно тяжело, но не спешите переходить на легкий. Да, становится ощутимо легче: автосейв происходит чаще, больше боеприпасов, «скамья запасных» многочисленнее, врагов меньше, можно рискнуть и прицельным выстрелом вынести засевшего на верхнем уровне снайпера. Но геймплей становится менее насыщенным. Если на *нормале* приходится по максимуму ис-



пользовать всевозможные тактические уловки и думать практически перед каждым шагом, то на *сержанте* все это слегка теряется. Хотя последний для новичков в тактике — тоже не семечки.

Наскок на сиквел

Хотя разработчики гордо кличут свое детище сиквелом, до звания оного «Десять Кувалд» явно не дотягивают. Это скорее очень вместительный, добротный аддон, который сможет спокойно по продолжительности заткнуть за пояс оригинал. Ибо наскоком 12 миссий (те, в свою очередь, поделены на четыре главы) пройти не удастся. Стоит, конечно, оглянуться опять же и на уровень сложности, в зависимости от которого игровое время увеличивается/уменьшается на порядки.

Pandemic Studios решила обойтись без фейерверка нововведений, придерживаясь древней истины о неуместности ремонта того, что не сломалось. И правильно, шаг вправо, шаг влево... нет, не расстрел, но изюминку игра может потерять, скатившись в какой-нибудь из более привычных жанров.

Тем, кто до сих пор обходил ФСВ стороной, стоило бы растолковать принципы управления в игре, чтобы хотя бы в общих чертах объяснить, что же из себя представляет этот тактико-стратегический экшен.

Простая биология

Управлять мы будем двумя-тремя отрядами. Каждому бойцу в бою отводится своя важная роль. Между солдатами можно спокойно переключаться с помощью соответствующих иконок или горячих клавиш. Перемещаются наши подопечные исключительно туристическими группками и наотрез отказываются бегать по одиночке. Тут кроется первое нововведение: отряды в FSW теперь, как и простые организмы, размножаются делением. То есть, группа из четырех человек может легким движением руки превратиться в две группы по два человека. Очень полезная возможность, особенно если враги пытаются окружить, да или просто надоело бегать толпой.

Кстати, никакого привычного WASD не наблюдается... Ну, не то чтобы совсем никакого — клавиши эти есть, но они отвечают за активизацию одного из четырех членов вашего отряда. А вот передвижение бойцов осуществляется только мышкой. Выбрали с помощью правой кнопки нужное место, кликнули левой и наблюдаем, как отряд выполняет приказ. Если вдруг передумать и поменять пункт назначения или отменить действие (по умолчанию пробелом), то не стоит ожидать от отряда резкой смены траектории. Солдаты вообще реагируют на приказы с некоторой задержкой, все зависит от многих внешних факторов.

Указывать зону обстрела нужно тоже мышкой. Этим, впрочем, перечисление функций, посаженных на мышь, не исчерпывается — при удерживании клавиш появляются новые возможности. Вот, например, вы направляете свой отряд к очередному объекту, за который можно спрятаться и вести оттуда огонь. Но при этом зажимаете левую клавишу и наблюдаете за появившимися надписями в центре экрана: *light*, *scout*, *hot*. Первый тип передвижения — обычный, т.е. солдаты просто перебегают к обозначенной точке. Если выбрать *scout*, то один человек отправится на разведку туда, куда вы ему укажете, и если он увидит противников, то сразу же вернется, запомнив их местоположение. Ежели на пути нет врагов, то все остальные члены отряда подтянутся вслед за разведчиком. При выборе *Hot* подопечные будут передвигаться очень медленно, но осторожно — заведя противника, они моментально среагируют.

Если подержать правый клик, то откроется возможность командования другими отрядами, даже если их нет в поле зрения. Если нажать пробел, то можно отправить подопечных в укрытие или определить позицию, на которую вы намереваетесь вернуться. К слову, если последнюю возможность вы не собираетесь активно использовать, то совету вам поставить точку возврата в начале уровня или в любом другом месте, где можно пополнить боезапас или лечить раненых. А то вручную вести свою команду к этим точкам, да еще и через весь уровень, довольно-таки затруднительно. Кстати, транспортировать раненых можно несколькими способами. Если в зоне видимости противников не наблюдается, то раненого следует просто положить одному из сослуживцев на плечо. А вот если противники ведут активный обстрел, то раненого следует сначала немного проволочь по земле до ближайшего укрытия и там уже закинуть на плечо.

Все это можно осуществлять и с помощью горячих клавиш, но даже в таком случае управление не кажется таким уж податливым и удобным. Впрочем, после того как я перевалил за половину игры, оно перестало меня раздражать, напротив.

Что в имени тебе моем

Вигровом процессе «Десяти Кувалд» опять же сохранены традиции оригинала. Вы расставляете своих подопечных по позициям так, чтобы они могли вести огонь по противнику с нескольких сторон. То есть, нужно постоянно прибегать к тактическим ухищрениям, выискивая пути к тылам противника, или хотя бы постараться максимально рассредоточить свое подразделение, дабы увеличить угол обстрела. Но это еще не единственная военная хитрость, есть еще куча вариантов. Тут, конечно же, следует учитывать способности персонажей, комбинируя которые, можно добиться разнообразных результатов. Так, например, чтобы убить хорошо защищенного противника, нагло противящегося своей судьбе, нужно приказывать пулеметчику обстреливать вражескую позицию, чтобы



террорист не смог высунуться, а другого солдата тем временем попросить пальнуть из подствольного гранатомета. И все, дело в шляпе. Также на протяжении всей игры будут часто использоваться дымовые гранаты, под прикрытием которых можно будет спокойно менять позицию, швырять осколочные гранаты и стрелять из все того же подствольного гранатомета по запомнившимся вам точкам. В общем, тут будет над чем поломать голову.

Есть еще несколько находок, новых и не очень, которые помогут вам выйти из сражения невредимым. Это и управляемая техника, и доброты из местного населения, способные близко подбираться к противникам, да и массированным обстрелом тоже можно воспользоваться.

Вывод

Витоге вышло... как раз то, чего все и ожидали — сиквел получился ничем не хуже оригинала, но вроде бы и ничем не лучше. Конечно, есть тут и недостатки, например графика осталась на том же уровне, а уровень этот по современным меркам не очень-то высок. Иногда раздражают сейвы, которые происходят только в определенных точках (как-то раз сохранение произошло в аккурат перед тем, как мне в спину выстрелил снайпер). Да и интеллект подопечных иногда хромает, поэтому нужно очень внимательно следить за своими приказами, иначе можно лишиться своей суперкоманды из-за одного захудалого террориста, хотя бы и взятого с тылу врасплох ☺. Но несмотря на все это, играть все равно интересно. Если вам понравился оригинал, то однозначно стоит ознакомиться и с «Десятком Кувалд», да и остальным не помешало бы взглянуть на эту игру. Интересно ведь попробовать повоевать, не стреляя и не бегая, а только поражая врагов своим метким командирским словом.

Светлана БУРЧАК aka Veda

Курортный магнат

Разработчик: Island games
Издатель: Playten interactive
Жанр: экономический симулятор
Системные требования: P-3 800; 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Курорт — это хорошо

Лично у меня любой отдых ассоциируется именно с морем. А всякие там лыжи, походы и сафари — это для извра... ой, простите, люди разные бывают. Есть ведь и любители экскурсий (особо развитые музееманы ☺). Но, насколько помню, я с детства была нормальным особо развитым извра... ☺, потому как у меня было и море, и походные экскурсии в Карелию и За-Амурск. Зато сейчас я люблю комфорт, и меня тянет только на приятные экскурсии по морю — само собой, желательно без прикосновений к его не всегда приятным обитателям...

Поэтому игре **Holiday World** я отдала предпочтение перед другими тайкунами. Но ведь у каждого свои запросы, впрочем, как и у наших туристов. А бывает их несколько видов: семейные, фитнес-туристы, каникуляры и экскурсанты, которые появляются только начиная с 4* курортов. Всего у них потребностей 5 видов — еда, отдых, развлечения, спорт и риск, а место жительства им просто необходимо — как воздух, солнце и вода. И поэтому именно с него мы и начнем. Ой, стоп, что же это я так рывками — с места да в моторную лодку? Нет, давайте еще поговорим про море. Оно такое теплое, мягкое, ласковое, веселое... эгхм, гм. Что там по поводу туристов и тайкунов? Так вот, развитие любого курорта обычно начинается с низов, т.е. с трех звезд. Никто не спорит, что лучше, конечно, 5 звездочек, но некоторые могут и пивом обойтись. Так что, пока я буду грезить о море реальном, вам придется почитать мое мнение о море виртуальном. Замена, конечно, неравноценная, но это как сказать...

Обучение курортному делу

Предоставлено в пяти уроках, которые стоит пройти, чтобы потом просто наслаждаться игрой.

Первый урок посвящен основным принципам управления курортом, рассказывается про строительство зданий, дорог и даются общие сведения о персонале.

В остальных уроках более подробно рассказывается о тяжелой работе четырех видов ваших служащих, а именно: архитекторах, аниматорах, консультантах и шпионах. Кроме того, в каждом уроке дополнительно описываются разные ситуации, связанные с работой персонала. Например, на уроке «Консультанты» вы дополнительно узнаете, из чего состоят запросы туристов, как можно на них влиять с помощью рекламы и регулировки цен, а также познакомитесь с миром сафари. А урок, посвященный шпионам, на дейло-карнегиевском языке будет звучать так: «Как усложнить жизнь конкурентам и защититься от их враждебных действий».

Сотрудники мистера отеля

Сотрудники нужны везде и всегда — без них не затащить туристов никуда!

Для того, чтобы нанимать и использовать их по полной программе, нужно заглянуть в меню *Служащие*.

В «Курортном магнате» все действия выполняются не вами, а специалистами в определенной сфере деятельности. Если у служащего нет задания, над миникартой появляется ярлычок с символом его профессии. Шлем — у архитектора, веночек — у аниматора, мобилка — у консультанта, бинокль — у шпиона. Итак, как вы поняли, у нас четыре вида служащих, а нанять мы можем всего до шести человек персонала. Причем не все действия служащих платны, постоянную зарплату им платить не надо, а только плату за задание; увольнять их тоже можно свободно, без отпускного пособия и без зазрения совести.

Архитектор может построить отель, ресторан, место для отдыха, развлекательный аттракцион, спортивное сооружение, рискованный аттракцион, замостить дороги, посадить коноплю, разобрать самолет — в общем делать все те тяжелые и утомительные вещи, к которым не притронется даже сам Мр. Пропер. Все эти здания удовлетворяют какую-то определенную потребность туриста; соответственно — в месте жительства, еде, отдыхе, развлечениях и веселье, спорте, риске и приключениях.

Следующий на очереди у нас **аниматор** — вернее, аниматорша. С ее помощью вы можете влиять на потребности туристов и поднимать их настроение, особенно чтобы сгладить слабые стороны вашего курорта. Услуги сей экстраординарной барышни стоят недешево — 500 у.е. за задание, но поверьте — оно того стоит. Аниматорша может использовать костюм хот-дога, изобразить медитирующего йога, исполнить клоунаду, показать шоу бодибилдеров, покорить рожи в костюме динозавра, а также подработать раздаточным аппаратом еды, воды, музыки и кислорода — привлекая внимание туристов и вызывая у них бешеную радость ☺.

Консультанты. Нет ни одного здания, которое могло бы удовлетворить все потребности одновременно. И хотя есть здания для всех видов туристов, но для каждой группы туристов они являются лишь компромиссом, и все хотят посетить здание, построено специально для них.

Вот тут вам и нужен консультант. С помощью рекламных акций он может так поднять интерес к зданию, что оно покажется оптимальным вариантом для туристов соответствующей группы (именно поэтому консультанта я назвала бы маркетологом). Также сей достойный тип регулирует ценовую политику курорта и лично отвечает за открытие/закрытие новых центров развлечения.

Шпионы нам нужны для всяких пакостей и подлостей, которые мы будем устраивать конкурентам. Они могут выполнять такие за-



дания: разведать здание, вырубить служащего, организовать дорожные работы и устроить саботаж здания.

Даже используя шпиона, вы не можете просто стереть конкурента с карты. Но если соперник не будет начеку, вы можете играть достаточно жестко.

После того, как вы разведаете здание конкурента, вы сможете получать о нем всю информацию, как если бы оно было вашим. Но это ненадолго, как только вы уволите этого шпиона или его изгонят конкуренты — информация исчезнет.

Более активный шаг — вырубить незанятого служащего, в результате чего он получит сотрясение мозга, и его некоторое время нельзя будет использовать.

Тогда как других служащих можно только временно вырубить, шпиона конкурента можно навсегда изгнать с вашего курорта.

С помощью дорожных работ можно будет перегородить улицу, и туристы со служащими просто не смогут по ней передвигаться. Но такое можно случайно устроить и себе самому. И поверьте, это не останется незамеченным.

Если вы хотите нанести конкуренту действительно серьезный удар, можно провести саботаж в его здании. Здание затянется злобными зелеными облаками, увидев которые, туристы решат держаться подальше.

Об ущербе, нанесенном зданию, вы узнаете либо из графика игры, либо с помощью соответствующих иконок в информационном окошке разведанного здания.

Но это, конечно, и подло, и дорого. Тем более, что конкуренты могут нанести ответный удар.

Но так как компьютер не очень активно использует шпионов, шпионаж имеет смысл тогда, когда вы играете с друзьями в сетевую игру (которая тут есть!). Но помните, что это только игра, и не стоит рубить друга только потому, что он у вас выигрывает.

Приморский курорт

Все сюда. все сюда!!! Отель «Веселая игра»!!!

Здесь каждая ночь превращается в день.

Музыка звучит везде и всегда!

Поначалу наши туристы обходились «Спартакским» и «Семейным» отелями, «Веселой игрой» и отелем «У моря».

Потом им понадобился повышенный комфорт, средиземноморский стиль и арабское богатство. Как, например, в отеле «Арабский рай» для каникуляров и отеле «Лас-Вегас» — ярком и оснащеном специальным винтовым спуском для детей от 6 до 66 лет ☺.

Все 5-звездочные туристы хотят жить между стеклом и сталью, в прекрасном порождении текущего десятилетия — отеле «Хай Тек» или обитать как короли в отеле «Версаль», постоянно посещая всевозможные экскурсии; принимать грязевую ванну поутру и массаж на сон грядущий в отеле «Душа и тело». А подростков, как всегда, привлекают посиделки на плюшевых диванах, интриги у бассейнов и вечеринки с шампанским в отеле «Бeverли Хилз».

Люблю я порезвиться, особенно поесть

Свою потребность в еде туристы обычно удовлетворяют в ресторанах. Конечно, можно поймать парочку откормленных на бургерах с картошкой и хот-догах туземцев... или же попросту отведать этих блюд в одноименных забегаловках. Для любителей всяких насекомых и рыбьих отходов построим Китайский ресторан, а всех остальных будем подкармливать Мороженым на пляже.

Те, которые уже не все, но еще не так круты, могут на том же пляже посетить Барбекю или доплыть до Ресторана на воде. Ну, а крутые в тех же песках могут откопать Суши и съесть их. Гурманов из отеля «Версаль» заманишь разве что лягушачьими лапками — традиционным блюдом Французской кухни или авокадо под винным соусом в Винном погребе.

Ну вот, поели — можно и поспать...

После еды не мешало бы отдохнуть немного. Это можно сделать на различных пляжах — Диком и Нудистском, посетить Магазин на пляже или покататься на SPA-горках вместе с детьми.

Отдых на 4 звезды может предложить любителям тесных пространств — Кабинки на пляже, богатым мамам и папам — Пляжную вахту, фитнес-туристам — понежить свое тело в Купальне, подросткам — побродить по Рынку в поисках абсолютно невидимого пляжного костюма.

«Крутелики» решат, что лучше Частного пляжа может быть разве что Бассейн на пляже. Желющие экскурсий пойдут бродить по Японскому саду в поисках китайских вишен и молодильных яблок. А здоровые и богатые будут заниматься чем привыкли в Клубе здоровья.

Ну вот, поспали — можно и развлечься...

Начнем с самого простого. С Игровых автоматов. Они были всегда, только раньше носили название автомата Калашникова, а так, действие у них вполне идентичное. Только первые — медленно, а вторые — быстро и навсегда.

Любители более спокойных развлечений могут посетить Мини-гольф. Детям помладше можно устроить Ярмарку, а тех, что постарше, только и можно вытащить из Пивной с помощью автоматов различного назначения.

Вот 4-звездочные туристы отдыхают более приятно: в Кинотеатре, Летнем театре или Диско на пляже. Только детей все вре-



мя на горки тянет. И как их только не называли. У нас — американскими, в Америке — русскими, а здесь — горками Веселый Луиджи. Но суть от этого не меняется.

Крутые отдают предпочтение различным танцам — на Корабле или же Африканским. Глаза, деньги и руки у нас танцуют в Казино. Нервы у нас спокойны — мы же круты. А душа танцует во время Йоги.

Порезвились — пора и мышцы подкачать

Интересно, где же на курорте

Удовлетворить свою потребность в спорте?

А можно это сделать, посетив Школу серфинга или Студию фитнеса, поиграв в реальный Футбол на поле, а не на компе, и покидавший мячиком в Пляжный волейбол.

Спорт на 4 звезды предложит вам Теннис, Верховую езду, Скалолазание и Хоккей с мячом.

Богатые у нас все по клубам ходят. Поотдыхав в Клубе здоровья, рвутся махать руками в Гольф-клуб и попками — в Яхт-клуб. Остальные занимаются Стрельбой из лука по туземцам и остальным туристам, а подростки кувываются на Гидроциклах.

Адреналиничку бы...

Решительно подняв мышечный тонус, не мешало бы поднять на такой же уровень и адреналин. Это наша последняя потребность, иногда даже в жизни. Так как не все туристы

возвращаются домой, осчастливившая более бедных родственников наследствами и страховками.

Вот в «Водном Тайкуне» самым полезным сувениром была содовая. Ну, а в нашем курорте самым посещаемым рискованным аттракционом являются *Сувениры*. Если представить, что содовая здесь тоже является сувениром, а полезные кабинки с названием ЭМ/ЖО здесь не предусмотрены, — то зашибись просто, что получается ☺...

Получить адреналин семейные пары могут на *Детской площадке*, только что-то их туда и бесплатными билетами не загонишь...

Побейтесь с пиратами и детьми во время *Мятежа на Баунти*. Покатайтесь на *Воздушном шаре* без корзинки. Или зайдите в музей *Сделай сам* — это для подростков.

Крутые, как всегда, в ударе. Для них ооочень страшно это — прокатиться на *Кабриолетах*, провести раскопки в отеле «Версаль» без разрешения метрдотеля (*упал со смеху. — Прим. Лепреконе*), заниматься *Дайвингом* или *Прыгать с парашюта* без специальных приспособлений.

Ну а напоследок. Вы не знали, что даже самые безобидные слова на местном наречии могут обозначать совсем не то для туземцев? Не знали, да? Ну, тогда рискните и зайдите на *Туземный базар* без переводчика. Желаю удачи.

Сафари

Деревья, камни, песок. Песок, камни, деревья. Камни, песок, деревья. Разнообразна жизнь сафари. Правда, это только с первого взгляда, когда еще ничего не построено. Но все равно зрение придется напрягать, чтобы различить детали, а их множество. И все в коричневато-желтых оттенках с огромным количеством раскидистых темно-зеленых деревьев. В глазах рябит — жуть. Но есть один верный способ — превратить нетронутую территорию сафари в природный развлекательно-исторический курорт — и тогда будет все ОК. И этим-то мы и будем заниматься 1/3 игры. Ну что ж, начнем наше повествование.

Территория сафари разделена на 2 части. Одна из них — курортная зона, где можно строить отели, рестораны, отдых и развлечения. Природные аттракционы можно построить только на той территории Национального парка, где расставлены обелиски, которые и создают (подобно турцентрам) зону, где разрешена постройка. Вы не можете возводить обелиски — используйте для аттракционов сафари только те, что заранее расставлены для вас правительством страны, которой принадлежит Национальный парк.

Где же звери? Дайте покататься на носорогах!!!

В пределах Национального парка вы не имеете права прокладывать новые улицы, так что размещайте здания вблизи уже имеющихся. И еще нельзя устраивать на этих улицах акции — только на дорожках.

Большое количество посетителей распугивает животных, поэтому консультант должен будет устраивать так, чтобы аттракцион не пользовался излишним вниманием. Ведь туристы будут не особенно довольны, если они не увидят на *Обезьяньих скалах* ни одной обезьяны.

С помощью того же консультанта вы сможете закрывать слишком посещаемые здания. Пока аттракцион закрыт — животные отдыхают и прибывают, а через несколько дней вы снова сможете открыть его для публики. Правда, в этом есть большой минус — пока здание закрыто, падает его рейтинг, который вы так долго поднимали с помощью аниматоров и консультантов. Так что есть еще один вариант — просто повысить цену. Мы получим 2 плюса — и животные отдыхают, и прибыль получаем.

Новеньких зданий для *Сафари* — хоть застройся. Опишем несколько.

Итак, где вы хотите жить? В соломенных домиках на деревьях — «Лесной приют», в плетеных круглых домиках вокруг бассейна — отель «Молодожены». Хотя, пожалуй, каникуляры привлечет жить в палаточном городке — отеле «Этника», а фитнес-туристов — в солидном здании с колоннами и бассейном — отеле «Пеликан».

Желаешь покушать — милости просим, *Лагерь в джунглях*. Шашлыки, бобовые и кузнечики — вот наше меню.

Отдохнуть все могут на *Пляже*. На животных посмотреть — *Антилопы Гну* тут как тут. А каникуляры на отдыхе сидят в *Библиотеке*. Действительно, ну кто ж во время учебы найдет время книжку почитать?

Развлекаемся мы с обезьянами. А может, общаемся??? А для семей с детьми — автокинотеатр, со специальными старыми авто.

Хочешь размять мышцы — марш на *Родео*. Но служба зеленых запретила кровавые зрелища, поэтому там у нас — только лошади.

Кто не рискует — тот не ест туземцев!!!

Рискованные аттракционы всегда имеют успех. Львами сейчас только детей напугаешь, *Прыжками с тарзанки* — только спортсменов. Отобрать золото у владельцев курорта рискуют только оторванные подростки в *Мини-Эльдорадо*. Но вот, если хочешь особого риска — пообщайся с местными на *Туземном рынке*.

Подводный мир

Выглядит наиболее красочно и мистично. Мало будет сказать, что все имеет довольно необычный вид... Это потрясающе! И хоть я немного боюсь воды, но мне ужасно захотелось побывать в таком месте. Ну, а хотя бы для экзотических снов — записать музыку со звуками и послушаться на ночь.

Чтобы построить большинство зданий, их нужно прицепить к турцентру подводными дорожками (герметичными трубками) с дорожными шлюзами.

Как ни странно, кроме того, что все эти здания подводные, есть некоторые, еще более подводные, чем эти. Такие нужно строить вблизи подводной дороги, обозначенной разноцветными воздушными шариками с грузиком.

Что появилось новенького?

Конечно же, все отели. Но перечислять их все не имеет смысла. Скажем, каникуляры будут привлекать отели «Титаник» и «Пещера», отель «Здоровье» — фитнес-туристов, а «Голубая волна» — всех.

Была я как-то давно на базе отдыха «Голубая волна». Так скажу я вам, ей до такого прогресса еще несколько десятков веков плыть.

Еда. Медузами хотят питаться дети, а свежими моллюсками — экскурсанты. Догадайтесь, чем хотят питаться приверженцы фитнеса? Ага, правильно, своими любимыми водорослями.

Отдых. Именно здесь появились эти «еще более подводные» здания. Ну что ж, милости просим отдохнуть на *Ранчо Морского Конька*, а некоторых любителей экскурсий — к *Гейзеру*. Остальные же будут бродить по гипермаркетам, плавать в бассейнах, и загорать в солярии — каждому свое.

Главное — не бросайте меня к Однорукому Бандиту!!!!

Развлечения. Здесь все просто: хочешь — в кино, хочешь — в диск. А, может, потанцевать на *Подводном Диско*? Дело твое.

Спорт. Кроме традиционного футбола и тенниса — наконец-то у всех фанатов подводного плавания появилась возможность заняться любимым *Дайвингом*. А на закуску — *Дельфины*.

Риск. Большинство этих зданий нужно строить, не соединяя их шлюзами с турцентром, а вблизи дороги. Например, такие как *Скелет Кита*, *Подводные пещеры* или *Крушение Самолета*. Кому мало адреналинчика — вперед, кормить акул. Возможно, на пару туристов станет меньше — зато какой приход.

Ввод... Вывод... Enter

Итак. На ввод — хорошая графика и музыка, как для тайкуна. Продуманный игровой процесс, как вообще.

На вывод — однозначно покупать.

Нажимаем *Enter* и начинаем играть.

Подписная кампания на второе полугодие 2006 года – в разгаре

Генеральный спонсор компания

Edifier

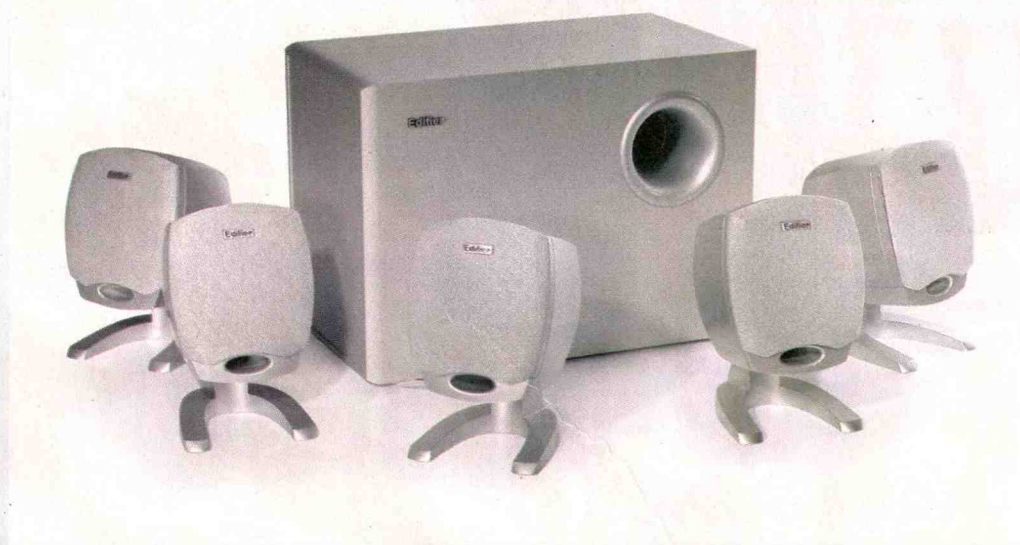
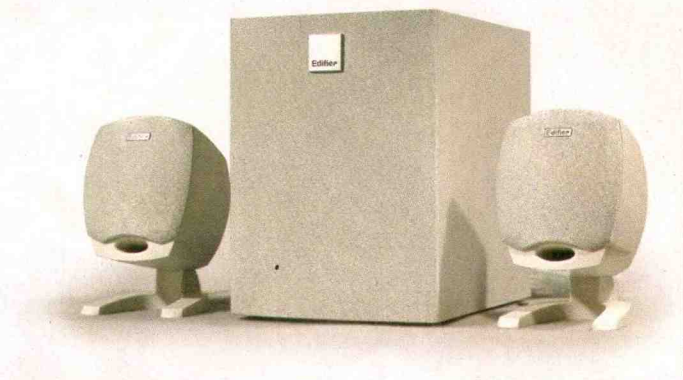
Спешите подписаться! Призы ждут вас!

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*



МОИ КОМПЬЮТЕР



*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 **35327**
журнал
індекс видання

“Мой компьютер”

найменування видання

Вар- тість	передплата	грн.	коп.	Кількість комплектів
	переадресування			

на 200_ рік по місяцях

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

поштовий індекс	місто
код вулиці	село
буд.	область
корп.	район
кв.	вулиця

прізвище, ініціали

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

ПВ	місце	літер.
----	-------	--------

ДОСТАВНА КАРТКА - ДОРУЧЕННЯ

На газету **22307**
журнал
індекс видання

“Мой компьютер игровой”

найменування видання

Вар- тість	передплата	грн.	коп.	Кількість комплектів
	переадресування			

на 200_ рік по місяцях

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

поштовий індекс	місто
код вулиці	село
буд.	область
корп.	район
кв.	вулиця

прізвище, ініціали

TreasureZzz treasureZzz@mail.ru

РАЗБОРКИ В СТИЛЕ КУНГ-ФУ

Разработчик: Mark Healey
Издатель: Valve и Mark Healey
Издатель у нас: «Акелла»
Жанр игры: action\arcade
Системные требования: Р 3-800, 256 Мб
ОЗУ, 16 Мб видео

Вступление

Кукольный театр — интереснейшее зрелище. И чрезвычайно философское. Подумайте только — кукловод полностью контролирует действия куклы, без него кукла — лишь кусок дерева; с ним же превращается в почти живое существо... Настоящий кукольный спектакль — таинство. Даже фильм есть такой — «Нити», про мир, все жители которого — марионетки. Один из лучших виденных мною когда-либо, крайне рекомендую! Но сегодня мы не о нем говорим, а об игре, причем далеко не философской, а очень даже стебной...

В свое время я очень увлекался гонконгскими боевиками. Брюс Ли, Джеки Чан, Само Хун — эти имена надолго остались в моей памяти. Сейчас это увлечение прошло, да и «классических» гонконгских боевиков больше не снимают... Лет семь-восемь назад мода на боевые искусства закончилась, и с того периода в Китае стали больше снимать боевики с драками на мечях, кстати, некоторые довольно интересные. Но это уже не то... Нет уже того духа! А ведь атмосфера, какая была атмосфера!.. Правда, были среди хороших фильмов и плохие — штампованные как под копирку, дешевые, со всяким выпендрежем типа: «Мое кунг-фу лучше твоего!..» и т.п. Ну что поделаешь, во всем кино ситуация такая — есть хорошие фильмы, а есть плохие; причем по количеству вторые во много раз превышают... Эх... Но не будем о грустном! Тем более, что сегодня перед нами игра веселая, безбашенная, бесшабашная — короче, приступим к рецензии.

Вот вы сейчас думаете, что это TreasureZzz написал такое? Два абсолютно несвязанных между собой абзаца?! Не совсем! Есть одна «вещь», которая их объединяет — игра **Rag Doll Kung-Fu**, сделанная, кстати, всего одним человеком, — Mark'om Healey. У нас же она носит название **«Разборки в стиле кунг-фу»**. Ее-то мы сейчас и рассмотрим!

Собственно обзор

Похоже, **Марк Хили** (ну или как там правильно?) задумывал стебануться над всеми недостатками гонконгских боевиков. Не получилось. Сюжет, ролики, персонажи — все это у меня вызвало лишь раздражение. Ролики — вообще отдельные разговор. Я видел и любительское видео, получше снятое... Впрочем, похоже, так и задумывалось — типа, все настолько тупо, что аж смешно! Не-а, не смешно. Возможно, найдется человек, которому все это

понравится, но это точно не я. Хотя вообще-то сюжет занимает в этой игре второстепенное место, ибо на первом стоит геймплей. Он оригинален; характеризуя двумя словами, я бы сказал — «бои марионеток». И действительно, лучше не скажешь. Вкратце опишу...

Итак, мы наводим на ногу Хаджими, нашего персонажа, курсор, зажимаем левую кнопку мышки. Не отпуская левой кнопки, перемещаем курсор — и за курсором движется нога! Нажимаем правой — появляется стрелка удара. Наводим курсор на врага, отпускаем, персонаж бьет. Все просто. Так же со всеми остальными частями тела — руками и головой. Удары плечами и коленями не реализованы — жаль... Ну, не важно, и имеющегося вполне хватает. Бои очень динамичны! Все происходит быстро, действия нужно оттачивать до автоматизма. Берем персонажа за руку, ногу или голову, резко перетаскиваем его вверх — прыжок! Кстати, с



этими прыжками путаница — чересчур высоко... Навскидочку — метров двадцать будет, а то и больше. Нереалистично. Хотя в такой игре говорить о реалистичности, конечно, глупо. Ваша рука стоит на пути в место, куда бьет враг — блок!

Еще нужно подпитывать энергию Чи, делая круги курсором на теле нашего персонажа. Больше Чи — сильнее удар, выше прыжки, быстрее бег. Становимся в позу медитации, подпитываем энергию — восстанавливается здоровье. Едим грибы — заполняем специальную шкалу. Шкала заполнилась — можем летать (летать, поедая грибы... хммм... однако ☺!). Ловим бабочек, становимся в позу бабочки — бьем магией. Кстати, без этого обойтись сложно — в финальном бое руками-ногами босса не заваляешь... Не, теоретически заваляешь, но раза так с сорокавого ☺. Магия однообразна: два закидывания, и то — файербол и лайтнинг. Еще есть оружие — берем в руку и махаем во все стороны... Точечные удары не предусмотрены ☺.

В игре мы встретим меч, нунчаки, утреннюю звезду, сюрикены, собачку на поводке... Да, у вас не глюки — именно собачку на поводке! Нездоровый юмор у этого Хили ☺.

Все вроде описал... Бои интересны, они захватывают! И управление — только мышкой! Ну, как для файтинга, оригинально. Хотя «Разборки...» полноценным файтингом назвать сложно, ведь отсутствуют комбы и всякого рода фаталити...

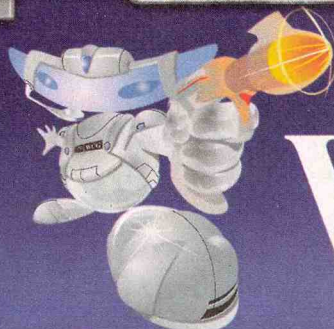
Звук в игре страшненький. Просто страшненький, и все тут! А музыка на высоте — весьма оригинальные композиции попадают, некоторые уже в плейлисте.

Графика — честное 2D. Приятное, красивое, но 2D. Ну, другого этой игре и не надо — все вполне гармонирует. Модельки только какие-то странные... Хили явно не спец по моделированию ☺. Но опять-таки все подходит. Физика, как ни странно, в игре есть, причем весьма порядочная! Камни летают по законам физики, противники после особо выдающихся ударов — тоже ☺. И движок написан весьма неплохо. Ну, знающие люди так говорят ☺...

Вывод

Вобщем, игрушка удалась. Правда, прохождение длится около часа-двух. Когда я проходил игру, то думал, что прохожу обучалку ☺. Когда прошел — тупо сидел минут десять, выткнул в экран, ожидая продолжения... А его не оказалось. Ну, правда, и игра-то на одном диске. Да и к тому же есть многопользовательский режим, поддерживает до восьми человек. И, кстати, довольно интересный. Есть еще «мини-игры» на движке игры, тоже неплохие: простая акробатика (прыжок в длину, высоту, бег, метание камней... что-то еще...), «шаолиньский футбол» (хех... вот это РУЛЫ!), «нашествие ниндзя» (сначала бьем одного ниндзя, потом двух, потом трех... и так до бесконечности ☺... Ну или почти, во всяком случае, я до конца никогда не доходил ☺). Так что берите, не задумывайтесь! Если бесплатно ☺. А покупать или нет... Ну, тут уж вам решать. Игра в высшей степени оригинальная. И нестандартная. Но чересчур короткая. Если все же надумаете покупать — берите от «Акеллы». И вам воздастся!

P.S. На одном форуме «Разборкам...» дали определение — «панковская игра». Таки да! Только панк мог попытаться так нездорово приколоться... У меня такое чувство, что добавить бы игре нормальный сюжет, сделать ее раз в десять длиннее, убрать «панковский» юмор — цены б ей не было...



Вирджин КЕМПЕР



WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

Конференция

Вот и лето почти уже на дворе. Самое время отпусков, поездок на море, туристических путешествий и просто просиживания штанов возле телевизора. Только киберспортсменам не до гуляний, ибо осталось совсем немного времени для тренировок. Грядет очередной мегачемпионат **WCG 2006**.

А для журналистов, как всегда, организовали очередную предчемпионатную конференцию с примерным описанием того, что планируется. Ну что ж, пришли, получили папку с пресс-релизами, уселись и слушаем.

Конференция началась достаточно стандартно, а именно — с выступления представителей главных спонсоров и партнеров. Вступительную речь начал, по старой традиции, Джей Чан Йон — представитель компании Samsung в Украине. Затем выступали Роман Гаврыш — менеджер интернет-проектов оператора JEANS, Дмитрий Калита — директор маркетинговых программ корпорации Intel. Ну, и напоследок Олег Кристюк — директор по продажам и маркетингу фирмы K-Trade.

Где-то на двадцатой минуте конференции, когда все уже разрекламировали свои корпорации и рассказали некоторую «секретную» информацию, разговор наконец дошел и до чемпионата.

Соревнования

Собственно говоря, особо масштабных изменений в этом году не предвидится. Как всегда, чемпионат будет делить-

ся на региональные, отборочные туры и финальное соревнование, которое на этот раз пройдет в итальянском городе Монца на одном из известнейших автодромов «Формулы 1». Стоит заметить, что это первый чемпионат, проводимый на территории Европы.

У нас все тоже пройдет в стандартном режиме. Отборочные чемпионаты в крупных городах Украины: Киев, Харьков, Донецк, Днепропетровск, Львов, Симферополь и Одесса. А с 29 по 30 июля будет проведен финальный чемпионат страны, победители которого поедут представлять нашу «ридененьку» Украину на финальном чемпионате. Всего в наличии десять мест. Пять для кемперстрайкеров, два для представителей дисциплины War Craft и по одному для всех остальных.

Финал Украины пройдет в Украинском доме.

Игра

Список игр, по сравнению с предыдущим годом, практически не изменился. Все те же пять игровых дисциплин: Counter Strike, Star Craft, War Craft, FIFA и Need for Speed. Изменения коснулись только версий игр.

FIFA изменила дату с 2005 на 2006. Также, после прошлогодних жалоб, организаторы пообещали достать нормальную версию «Кемперстрайка». В этом году игроки будут сражаться в версии 1.6, а не Source. И даже Need for Speed не миновали перемены. Вместо NFS: Underground 2 будет NFS: Most Wanted.

Остальные версии останутся без изменений.

Каждый игрок принципиально должен выбрать одну игру, в которой он предпочтет участвовать.

Напоминаю, что на WCG есть такое понятие, как «малолетство» и понижать планку возраста, начиная с которого допускают до соревнований, пока никто не собирается. Так что если вам меньше четырнадцати лет, то будьте любезны подождать до следующего года.

Ну а тем, кто старше, срочно заходить на www.wcg.com.ua и подавать свои данные для участия в чемпионате.

WCG 2006 будет представлять интерес не только для игроков, непосредственно участвующих в турнире, но и для обыкновенной публики. Организаторы намекали, что зрителей будут ждать достаточно приятные сюрпризы. Какие? Не скажу, дабы не испортить потом впечатление. Скажу только, что если все получится — будет очень весело.

Выход

Вот, собственно, и все. Конференция закончилась, всех желающих повезли на «Авто Квест» — новую мега-развлекалку. Лично я ехать отказался, так как работы в тот день еще хватало, да и желания не было никакого. В общем, все закончилось как всегда. Позавтракал чизбургером из опилок, выпил колы и поехал писать материал в предвкушении открытия чемпионата.

График проведения отборочных игр WCG 2006 в Украине

Дата	Город	Место (Клуб)
10–11 июня	Львов	C-club #2
17–18 июня	Донецк	UltimA
24–25 июня	Днепропетровск	Сектор
1–2 июля	Харьков	Полигон
8–9 июля	Одесса	Ангар 18, Клан
15–16 июля	Симферополь	Сталкер, Атлантида
22–23 июля	Киев	Samsung C-club
29–30 июля	Киев, финал	Украинский дом

Кирилл ТАЛЕР

ТЕП

Матвеев из погибшей Спектрумландии

Есть такое слово в новорусском языке — эксклюзив. Этим словом мамы пугают непослушных детей, а журналисты конкурирующих изданий — друг друга. Это слово пришло к нам из рекламного бизнеса, опошило слово «уникальность», скинуло его с трона, само восползло, развалилось жирными телесами и теперь задает тон в нашем обществе.

А есть такая компания в игровом мире — **Step Creative Group**, которую я с какого-то несуществующего бодуна сокращал как STG, а не как SCG (GSC наоборот, неужели запомнить было сложно?) Данная контора достаточно известна на территории Стаи Независимых Государств. Нельзя сказать, что она уже дышит в спину таким гигантам, как Nival Interactive или KDV/KD.Llab. Но на данном КРИ-2006 компания SCG уже прозвучала в нескольких номинациях и была неприятно удивлена тем, что ни одна номинация в результате взята не была. Так и запишем — амбициозные!

Лидер команды: **Юрий Матвеев**

Паспорт проектов:

- ✓ Spectrofon — электронный журнал о компьютерных играх 1993-1997 (платформа ZX-Spectrum);
- ✓ «Звездное Наследие», 1995 год (платформа ZX-Spectrum);
- ✓ Special Force, 1996 год — не вышла;
- ✓ «Деактивация» — аркада, 2003 год (платформа PC);
- ✓ «Путешествие Алисы» — детская аркада, 2005 год (платформа PC);
- ✓ «Звездное Наследие 1: Черная Кобра» — adventure, 2005 год (платформа PC);
- ✓ «Вечера на хуторе близ Диканьки» — квест, 2005 год (платформа PC).

Проекты в разработке:

- ✓ «Диканька 2» — adventure (лето 2006);
- ✓ «Обитаемый Остров: Землянин» — adventure (III квартал 2006);
- ✓ «Звездное Наследие 0: Корабль Поколений» — action/RPG (IV квартал 2006);
- ✓ «Звездное наследие-2» — adventure, глубокая перспектива.

История (грустная):

✓ 1993 год — организовались на определенном этапе работы над электронным журналом для «спектрумовцев» (фактически, парни пребывали в состоянии софтового голода — на западе ZX был уже признан неперспективным);

✓ 1994 год — вышел первый Spectrofon. Стал толчком для отечественных производителей ПО для ZX. Ребята поверили в свои силы и ...начинается работа над первым игровым проектом — «Звездное Наследие»;

✓ 1995 год — «ЗВ» выходит. Несомненный успех. Игра — лидер платформы! SCG становится чуть ли не флагманом для Спектрумов. Уже разрабатываются «Звездное Наследие-2» и Special Force

✓ 1996-2003 — ZX Spectrum отживает свое и падает ниц пред IBM. Платформа более никому не нужна, рынок рушится, проекты замораживаются... SCG, вероятно, уходит в аутсорсинг, заодно и осваивает азы (и рынок) PC...

А теперь соединяем: эксклюзив + SCG = интервью с лидером команды, Юрием Матвеевым. Сразу скажу, суперстрашное слово «эксклюзив» минуло сие интервью. «Обитаемого Острова» я почти не касался, проект «ЗВ 0», взял на себя Jagua, так как он (проект) — практически action, хоть и немножко RPG. А что касается «ЗВ2», то тут Юрий Матвеев проявил просто-таки партизанскую непоколебимость, и выжать сведений из него удалось буквально крохи.

Тем не менее интервью получилось крайне... а что там, сами читайте!

кТ: Здравствуйте! С вами радио МИК. И в гостях у нас сегодня...

Юрий Матвеев: Юрий Матвеев...

кТ: ...И сейчас я его буду допрашивать на предмет «Звездного Наследия-2». Подводящий первый вопрос: насколько, по-вашему, был успешен первый римейк «Звездное Наследие-1: Черная Кобра»?

Ю.М.: Ну... В общем, скажем так: с коммерческой точки зрения наши ожидания в целом не оправдываются, ибо рынок перенасыщен. И «ЗВ-1» по уровню продаж попал в когорту тех проектов, которые лепятся как пирожки за полгода. А этому проекту мы уделили полгода года. Но оказалось, что продается он так же, как и любые другие проекты, сделанные за более короткие сроки. С меньшими усилиями, затратами, нервами и т.д. То есть, сейчас ситуация на рынке такова, что выгоднее производить какой-нибудь лицензионный, «скоростной» продукт. За полгода. Ну, скажем, лицензия по какому-нибудь блокбастеру, мультфильму или по книге...

кТ: Заниматься брендингом...

Ю.М.: Типа, да! Получается, что брендинг сейчас рулит. Слепить игру по бренду гораздо проще и экономически эффективнее, нежели пытаться делать что-то свое, долго и мучительно... (Усмехается.)

кТ: Но вполне может статься, что рынок вторичности пожрет сам себя? Если практически девелоперские студии упадут на брендинг, рынок рано или поздно перенасытится откровенной лажей.

Ю.М.: Такое ощущение, что он уже перенасытился, я это уже не раз говорил! Во всяком случае, сейчас сложно создать продукт, который будет экономически успешен, если он не содержит в себе некий бренд.

кТ: То есть, к концепту/препродакшену новых проектов и «Звездного Наследия-2», в частности, вы подходите без особого оптимизма?

Ю.М.: В общем, да. Надеемся, что ситуация может измениться — надо всегда оставаться оптимистами. А как получится — посмотрим... На самом деле, мы пока реально даже не думаем о «Звездном Наследии-2».

кТ: Хорошо, не думаете... А опрос на вашем сайте, спрашивающий посетителей о том, каким бы они хотели видеть «ЗН-2» — это что, простой кивок в сторону почитателей серии, чтобы поголосовали и успокоились? Или же действительно хотите прислушаться к мнению большинства? А большинство может выбрать и полное 3D с видом от третьего лица, или 3D с ракурсной камерой, как в Syberia? И зачем тогда эти опросы?

Ю.М.: Нет, ну, естественно, какие-то исследования с целью прощупать аудиторию и выяснить их желания — они нужны! И мы где-то глубоко в глубине души надеемся на продолжение. Но что могу сказать с уверенностью: таким, как первое «Наследие», второе уже не будет точно. Я имею в виду — основа останется, но та система, что была реализована в первой части (неподвижная камера, двуклеточно-примитивная боевка и т.д. — Прим. кТ), исчезнет, и продолжение действительно будет 3D.

кТ: А какие-то наметки на сюжет есть?

Ю.М.: О-о-о! Наметки на сюжет есть еще с 1996 года, они никуда не делись, так и остались. Генеральная сюжетная линия прописана уже давно, и если что-то будет меняться, то по мелочам.

кТ: Кратко расскажите...

Ю.М.: Что дальше? Ну-у, это же значит раскрыть секрет всей игры.

кТ: Но ведь вторая часть уже была. Тогда, в 1996.

Ю.М.: Вторая часть тогда была, но готовность ее... Спектрумов-

ское «ЗН-2» было готово наполовину, если не на четверть, и никто из тогдашних геймеров так и не увидел результатов нашей работы. И если сейчас рассказать, что там было, в «ЗН-2» на «Спектруме», которая не вышла, это равнозначно тому, чтобы раскрыть секреты нынешней «ЗН-2», над которой еще не начиналась серьезная работа.

КТ: Хорошо. Если целый сюжет спрятался в бункере, возможно, удастся отловить некоторые его детали? В «ЗН-1» шла речь о неких инсектоидах, или не инсектоидах... В общем, о злобных пришельцах таргонах, которые фигурировали в легенде и вели кровопролитные бои с землянами. Пока не появилась третья, еще более злобная раса — артанги. Они будут фигурировать во второй части? Больно уж напрашиваются...

Ю.М.: Те таргоны, которые были в «Элите»?!

КТ: Ну да, они! Только они еще и в «ЗН-1» были! Третьей силой...

Ю.М.: Угу... В общем, да. Ну, это просто был один из элементов мира «Элиты», мы постоянно намекали на него, но делали свой мир все же. Здесь таргоны ни при чем, скажем, вообще. Подозревалось, что таргоны, они как вещь в себе. А артанги — они да, они и оказались той мощной третьей силой. И в дальнейшем все и планировалось вокруг этого строить.

КТ: Просто интуитивно показалось, что во второй части должна проявиться третья сила, но уже не артанги и не земляне!

Ю.М.: Это так кажется... но не всем, на самом деле! (Смеется.)

КТ (обиженно): Понятно... (и тут бы начать спрашивать о проекте («Обитаемый Остров: Землянин», по поводу которого Юрий Матвеев мог быть гораздо более разговорчивым и сговорчивым, но КТ потянуло на глобальность!)) Возвращаясь к брендизму и иже с ним. Вы говорили, что брендизм, преобладая на рынке, подавляет любой нестандартный или просто качественный проект...

Ю.М.: Да

КТ: Не видите ли вы выход из этого положения в «кд-лабовской» в системе? После того как KD-LAB разделился на собственно сам KD-LAB и KDV Games... Точнее, KDV отпочковался... Одни (KDV) делают казуальные по сути проекты, приправляя их новыми технологиями и идеями, возвращенными в KD-LAB, в то время как последние свободно экспериментируют, периодически совершая прорывы в различных отраслях гейм-девелопинга.

Ю.М.: Ну, чтобы свободно экспериментировать, нужно определенное количество денег, которые должны постоянно поступать от этих зачатую экономически провальных игр, которые будут делаться. (Пауза.) То есть, Вы предлагаете нам разделить компанию на две половины — соответственно, одна половина занимается казуальными играми, а другая экспериментирует?

КТ: Да! С чистой совестью заниматься казуальными проектами, зная, что потом свои «грехи» можно будет «отмыть» проектами нестандартными и оригинальными!

Ю.М.: Ну... в общем... в принципе, так оно и есть у нас. Мы же делаем игрушки по Киру Булычеву, вот «Диканьку-2» делаем по Гоголю. Конечно же, и работая над «Диканькой», мы стараемся не де-



лать игру второпях, на тят-ляп — и все! Хотя там все равно присутствует бренд, и реально игра делается за 6–7 месяцев... Потому, в принципе, у нас прослеживается именно эта двойная система, это разделение есть. У нас выходят рисованные квесты раз в полгода: «Алиса», «Диканька», летом — вторая «Диканька»... Думаем, и дальше так будет.

А серьезный проект, о котором у нас сейчас все мысли — это приквел к «ЗН-1». Хотя параллельно мы и «Обитаемый Остров: Землянин» делаем, тоже серьезный проект — «Акелла» выкупила права на использование этого произведения... В общем, работой загружены по макушку.

КТ: Маленький личный вопрос, который всплыл по ходу интервью... По «Диканьке» было видно, что это казуальный проект по бренду — да, пытались параллельно внести что-то свое, да, мол, старались... А не дотянули!

Ю.М.: Ну... (Пауза.) Потому что там сроки очень критичны. В работе над такими проектами гораздо точнее все просчитывается, минутно. Грубо говоря, был бы он лучше, более доведенным до конца, было бы в нем больше взаимодействий с предметами и т.д...

КТ: Чем объясните небольшое количество адвенчур на текущем КРИ? Можно даже так сказать: ничтожно малое их количество здесь и сейчас...

Ю.М.: Видимо, жанр коммерчески непопулярен.

КТ: Но как же! Прошлый год был крайне удачен для адвенчур, и жанр по сути начал возрождаться. «Voyage: Жюль Верна», Still Life, «Нибуру», как бы я ее не любил, Fahrenheit, опять же «ЗН-1», отчасти «Мор.Утопия» который не совсем адвенчура, но все же... Было очень много хороших проектов — тем не менее, сейчас мы имеем унылую пустоту на месте жанра, по крайней мере так было на выставке.

Ю.М.: Скажем так, и это не мое личное мнение — чтобы возродить адвенчуры на полную катушку, вывести жанр на тот уровень популярности, на котором он был раньше, нужны дополнительные финансовые вливания, в т.ч. и на продолжение экспериментов, вот хотя бы в духе «ЗН-1». Сегодня вот был на семинаре Бенуа Сокала «Разработка адвенчур нового поколения» или как-то так, и после лекции из зала прозвучал вопрос: «А что/кто определяет это новое поколение?» И тогда Сокаль ответил...

Увы, но данное интервью обрывается на самом интересном месте. И пусть я после возвращения из Москвы купил цифровой диктофон вместо «коммунального» кассетника, с которым я и Jaguar выполняли трудовой долг, но тех, последних минут интервью новый цифровик не вернет — его допотопный коллега во время общения просто тихонько выключился. Без характерного щелчка. И обнаружилось это диктофонное недоразумение только к вечеру.

Что ж, самый последний вопрос и последний ответ я таки запомнил:

КТ: «Планируете посетить «Игроград-2006»?»

Ю.М.: Очень много работы... но посетить очень хочется. Может быть, и получится!



Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ЛЕТО, ПРЕВЕД!

Интернет-баталии

Лето — пора жаркая. Страда, прыжки через костер, всякое такое. Вот и по MiKPortal'у пошли комбайны, молящие все подряд. Ладно, что нам до комбайнов, их только Сема Рыбин не любит, а мы, вспоминая мантры, наблюдаем за траекторией их движения и читаем выписываемые ими буквы. Буквы складываются в слова, иногда даже наделенные неким смыслом.

Это уже не удивляет. Хотя закономерность до сих пор мне не ясна, но время от времени наш форум будоражат схватки — фанаты МИКа против фанатов остальных изданий или, в последнее время, фанаты МИКа и [censored] против фанатов [censored]. Причем схватки начинаются в любой теме, до которой дотягиваются руки читателей и авторов наших изданий.

И на все это безобразие с безмятежной улыбкой Будды взирает редакция вашего любимого издания. Сложно объяснить глухому красоту кантаты Баха или слепому непередаваемую прелесть Карелии. Причем, увы, в роли слепых и глухих выступают не только оппоненты нашего издания, но и МИКовцы. При всем уважении к читателям, хочу заметить, что есть споры, которые никуда не ведут, или, если хотите, ведут в никуда.

Неужели поговорить больше не о чем? Вроде есть. И ведь не понимаете, камрады, одного: вы все, увы, смотрите одинаково смешно. И те, кто нас, типа, защищает, и те, кто наезжает. И повторяетесь ведь постоянно. Все, что можно было сказать, уже сказано, чего заходить на десятый круг?

Похоже, жара действительно вызывает размягчение мозга. Впрочем, о чем это я? Да о том, что жить стоит дружно, никто не знает, как судьба повернется.

Это моя позиция, на которую я имею право и которую вы можете считать неправильной. Ну а я, пока вы там ругаетесь, буду на письма читателей отвечать.

Конструктив?

Приступим», — сказали странники и выпили по восьмой. А мы начнем разбор писем с письма камрада **Vovander'a**:
Приветствую, Мастер Том/Док/КЕРТИС!
И тебе привет.

Поздравляю вас всех с прошедшими недавно праздниками (список см. в «Автоответчике» за № 18-19 с.г.). Помнится, в том же выпуске пожаловался ты на малое количество писем. Спешу исправить сей досадный недостаток.

Спасибо. Письма — это хорошо. Много писем — еще лучше. Они как игры. Должны быть, иначе скучно.

Итак, начнем. Была у одного западного компьютерного сайта при подведении итогов за год такая номинация — «Тенденции в игрострое, которые нам (не) нравятся». Заменим «игрострой» на «МИК» и посмотрим, что получится (с моей точки зрения).

Негатив:

1) Повторение обзоров. Двух статей удостоились такие шедевры игростроя, как The Great Art Race (первая статья — осенью прошлого года, вторая — в марте этого), «Магия войны: Тень Повелителя», «Красная Акула». Я понимаю, когда про «Арканум» писали сначала вы с Глюком, а потом Яскр —

в совершенно другой манере. Приятно было почитать. Но ведь это же шедевры (повторные рецензии на которые вы упорно не хотели писать в спецвыпуск). Недосмотр из-за отставки Генсека ДЗВР Вирджина Ягуаровича? Или отражение ситуации в геймдеве, когда нечего обзирать?

На самом деле — безалаберность секретарши Ранда ☺. Давайте вспомним, в разное время на ниве секретурии ДЗВР работали Бонд, Маньяк и Кемпер. А до того этим сам Ранд заведовал. Учет статей они зачастую вели спустя рукава. На память, не иначе, надеялись. И, как результат, масса статей оказалась не занесена в Базу Данных. Или, еще ярче, занесена, но с такими ошибками, что поиск не отлавливает. Или, что тоже не редкость, у игры имеется второе, к примеру, русское название. Приходит лицензия, ее проверяют по базе — нет. Пишут. А потом выясняется, что уже проходила у нас эта игра, но под другим названием. Если бы у МИКа хоть сайт с толковым поиском был, так нет... Вот и получается то, что получается.

А с каких пор Кемпер Ягуарович стал генсеком и куда его отставили? В пыльный угол?

2) Досадные оцепятки. Особенно раздражают в названиях игр. Я, конечно, понимаю, что литредактора трудятся, но как геймер может написать «Tomb Rider»? Не помнят люди классику...

Или не знают английского.

3) Реклама. Конечно, она — необходимое зло. Но вот еще одна страничка пала перед ее натиском (я имею в виду см-конкурс; новости — 1 стр.; кстати, что там с промежуточными результатами? Предложение: ввести такую же систему оценивания для авторов, первым 3-м с конца не платить гонорары :-)

Вернут новости скоро, вернут. А реклама — это реклама. Без нее холодно и голодно.

4) Статьи про хентайные квесты. «Нас читают дети» (с) Талер. Так и до консолей можно скатиться.

Не, хентай это не консоли, они на РС. Впрочем, я и сам удивлен этим наводнением. Пишите гневные письма Ягуару на games@mycomp.com.ua — он их лично в сетку сует, с ужасающей периодичностью.

Позитив:

1) Вырос уровень авторов. Теперь ждешь не только отчетов всеми любимыми штатников, но и (сорри, что пишу ники кириллицей и неточно) Мортe&Шамана, Консула, Геральта, Лепрекона, Озона, Веды, Пантеры, Вассалоза, Себастократора (почему так редко пишет?) и других. Все-таки редакционная политика (с ориентацией на фрилансеров) себя оправдывает.

Частично. Я бы список уменьшил ☺.

2) Не только игры. Хорошо все-таки, что МИК наполняется и околоигровыми материалами, подобно крупным гляцевым товарищам. Талеровские интервью, Кертисовские походы, IGDA etc. Что на очереди?

Спецвыпуски, что еще? Может быть, если найдутся авторы, статьи по созданию модов или уровней к играм.

3) Если считать «Игроград» (выставку) частью МИКа (фактически, так оно и есть, учитывая участие комьюнити,

редакции), то нужно отметить высокий уровень его проведения в прошедшем году. Пока не КРИ, зато всех пускают. Жаль только, что в этом году он так поздно.

Тяжело было, весной был «Еврокон», а проводить вместе два крупных мероприятия... Очень тяжело.

4) Спецвыпуски. Первый был просто классный, это точно! Ждем-с следующего. Только вот ММО — они в основном же РПГ, то есть это будет как бы продолжение первого. Надеюсь, Талер справится. А, и про первоапрельский — тоже рулеззз! Ибо нефиг всяким [censored] посягать на честь и достоинство, гордость, ум, и совесть МИКа!

Типа, да, так и планируется. Не совсем продолжение, ясное дело, но...

5) Внешний вид. Кажется, ничего не менялось, а скины будто бы четче, бумага приятнее на ощупь, постеры стильнее.

Видно что дизайнеры&худ. редакторы стараются.

Теперь пару слов о пожеланиях. Полумесячник рулит, однозначно. Думаю, тогда и качество отчетов еще больше вырастет, и ДЭВРовцам будет житье полегче, и удовольствие увеличится прямо пропорционально времени ожидания выхода журнала.

Ждем, пока начальство сможет четко сформулировать свою позицию. Моя, думаю, ясна.

Еще когда-то камрад Daver! со товарищи писали хорошие статьи по редакторам (не главным, литературным и художественным, а геройским, варовским и проч.). Сейчас их, как и «железок», не хватает.

Согласен, но — увы. Некому.

И последнее. В 2002 году в буковско-мультиплатформенном боксе «Героев IV» была бумажка с лого «МИКа» и примерно следующим меседжем: «Полный обзор читайте в «догадайтесь где» в номере +». Это впечатляло. Вот если бы я такое увидел и в коробочке с этой итерацией Великих и Ужасных...

К сожалению, договор с «Мультиплатформой» не продлился.

Пока что все. Жизненно важные вопросы (вроде: «Как пройти 4-й левел в 'Пейнkillере?'», «Поедет ли МИК на ЕЗ?» и «Когда выйдет 'Бельтион' (и 'Сталкер' тоже)?») оставляя для следующих писем. Желаю тиражей повыше, критиков потише, гонимых побольше, деревьев зеленее и девушек красивее/веселее, чистого неба, теплого моря и вообще.

Best wishes,

Good luck.

Have fun!

Спасибо. За письмо и за пожелания тоже.

Следующее письмо от девушки, пожелавшей остаться неизвестной.

Распишитесь, вам письмо...

Здравствуйте, уважаемый Кертис! В «Автоответчиках», напечатанных в последних номерах МИКа, так и слышится ваш крик о том, что `riset@net`. Вот я и решила спасти ситуацию. Правда, не знаю, как это у меня получится. Но когда задумалась, о чем писать, то пришла к выводу, что очень не хочется быть традиционной. Ведь традиционность в «Автоответчике» заключается в «обжествлении» практически двух-трех вопросов — надо или не надо печатать рекламу (при этом все понимают, что она нужна, т.к. приносит определенную прибыль редакции, но считают своим долгом покрывать ее), оформление журнала (каждый высказывает свое мнение, но оформление остается прежним) и гонорары авторов. Вот и все. Наверное, поэтому мне и захотелось написать о чем-то другом. Да и, честно говоря, давно собиралась.

Это точно. Письма-то приходят, просто похожи они настолько, что пускать их вместе смысла нет.

Прежде всего, необходимо представиться: я не отношусь к большинству ваших читателей. Просто есть у меня дома любимый геймеренок, а еще — головная боль, если не куплю ему в понедельник очередной журнал. Пробовали выписывать его по почте, потому что так дешевле, но бросал его почтальон в наш ящик аж (!!!) во вторник. К тому же бывали случаи,

что мы вообще не получали очередной номер. Приходилось бегать по киоскам, спрашивать на лотках у метро. Кстати, киоскеры МИК заказывают в очень малых количествах — всего по несколько штук, так что можно не успеть купить, если не договориться, чтобы оставили. До недавнего времени было еще хорошо, что выходил журнал четко в срок, но за последние дни 30 вы испортились — опаздываете. Наверное, не только на вас, уважаемый Кертис, но и на всю редакцию отрицательно влияют «выпадения» в череду праздников.

Да нет, не на редакцию, на распространителей. Не работают они по праздникам.

Кстати, о них, о праздниках. Я понимаю, что жизнь журналистов игровой индустрии — тоже в какой-то степени развлечение и праздник. На работу, небось, являетесь далеко не к 9.00, ибо творческие личности, а значит, должны выпастся. Но засиживаясь за работой тоже, наверное, безо всяких тормозов и графиков. Ясно, что тут же, на месте, надо что-то перекусить и, конечно же, выпить. А если нет, то хотя бы помечтать об этом.

Не к девяти, факт. Я прихожу часов в одиннадцать. И ухажу примерно во столько же. Пьем мы кофе. Или чай. А едим... Хлеб едим. С соусом и сырками. Или голодаем и мечтаем о еде, твердя что-то про то, что «не хлебом единым...» ☹

Вот и появляются в журнале строки, в которых нет-нет, да и проскочит о том, сколько, где и когда было выпито. А журнал-то, между прочим, для молодежи. Кто ваши читатели — в основном подростки, школьники, ну, максимум, студенты. И зачем им о выпивке? Да, об этом говорят и пишут во всех СМИ. Но зачем же еще раз?

Появляются эти строки не от того, что кто-то выпил, а по привычке. Издержки имиджа.

Хотя не могу не согласиться с тем, что стиль и слог ваш, да и остальных авторов журнала (читай — К. Талер, В. Кемпер и др.) мне нравится — и с юмором, и с фантазией. Но ведь реклама — она и есть реклама: своей цели добивается. Скажу больше: когда читаешь, иногда самой хочется сгонять в магазин и купить пива. Хотя я его вообще не пью, т.к. предпочитаю более благородный напиток — виноградное вино. Но взрослый человек умеет ненужное отфильтровывать, а для многих ваших читателей вы, а также К. Талер — вообще чуть ли не кумиры, эталоны всего положительного. Значит, как и вы, надо начать пить? Нет уж, увольте! Пишите лучше про лыжи и байдарки. Кстати, у вас это хорошо получается.

Эх, а я вино не пью. Голова от него болит — давление. И пить никому не рекомендую. Просто жизнь такая у нас, странная. Менталитет. Вон, ввели сухой закон однажды, и что вышло? Народ протрезвел, огляделся, озверел и давал революции устраивать ☺. Я лично не считаю, что пить — это плохо. Если с умом. И не во вред. И не часто. Просто наш стиль, образ, выбранный в статье, временами подразумевает, что герой должен пить. Как в книге. Иначе не достоверно и не смешно.

А еще мне, не играющей в компьютерные игры, но еженедельно заглядывающей в МК, становится грустной, хотя и понятной ваша накопившаяся усталость. Она так и чувствуется, просто сквозит между строк. Такая усталость вряд ли пройдет за подаренные судьбой майские праздники. Мой отец более 40 лет проработал в журналистике и в основном в еженедельной газете. Поэтому значение словосочетаний: «срочно в номер», «завтра сдача», «читать верстку» и т.п. мне хорошо знакомы. Так что требуйте срочно отпуск, хотя бы на недельку, чтобы не «сгореть», как в той рекламе про кондиционер, который тоже сгорел на работе... Ну, а в целом — спасибо за вашу работу!

Пожалуйста. А усталость — она есть. Работать в таком графике тяжело. И отпуск тут не поможет. Но мы надеемся перейти на выпуск два раза в месяц раньше, чем окончательно сгорим. Сгорать нам еще рано, впереди много дел.

Вот, собственно, и все — как ни странно. До встречи в следующем выпуске. И удачи!

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Cel2,0/256/40/58/Lan	957	184	2
Intel CELERON(DJ) 1,8GHz-3GHz or	967	186	6
Cel J2,5/512/80GB/AP1 128/CDRW+DVD	2292	445	3
Cel J2,9/512/80GB/AP1 128/CDRW+DVD	2395	465	3
Cel J2,5/512/80GB/AP1 128/CDRW+DVD	2910	565	3
Cel D320/160GB/256/100GB/CDRW+DVD	328	8	
Cel D324/160GB/256/100GB/CDRW+DVD	342	8	
PA 530V.1/512/512/GF4200C(128)120GB	420	8	
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Intel P4 2,4GHz-3,8GHz or	1336	257	6
PA 2,8/256/60/58/Lan	1342	258	2
PA 2,8/512/80/AP1 128/CDRW+DVD/17	2570	499	3
PA 2,8/512/80/AP1 128/CDRW+DVD/17	3188	619	3
PA 4775,3,0/512/512/120/GF 6600	3245	630	3
PA 4775,3,0/512/512/AP1 128/CDRW+	3554	690	3
PA 4775,3,0/512/160/AP1 128/CDRW+	3657	710	3
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Самые низкие цены на комп. на AMD от	827	159	6
Любимый ком. на Sempron 2,4GHz-3,1GHz	1030	198	6
Sem2 4/256/40/VA/58/Lan	1160	223	2
Sempron 2400/160GB/256/VA/128/120GB	1659	319	6
AMD ATHLON 64 2800-3700GHz or	2075	399	6
Sempron 64 2,8/512/80/GF 6100 256/CDRW	2292	445	3
Sempron 2800/nForce 512/VA/128/160GB	2387	459	6
ATH 64 3000/512/80/GF6100 256/CDRW	2570	499	3
Sempron 64 2,5/512/80/GF 6100 256/CDRW	2874	558	3
Sempron 3100/nForce 512/VA/256/250GB	3233	639	6
ATH 64 3300/512/200/X1600XT/DVD-RW	5150	1000	3
ATH 64 3700/1024/200/AP1 8500XT 254M	6465	1100	3
Мобильные компьютеры			
Ноутбук все производители от	1118	215	6
HP, DELL, Acer, ASUS, LG, SAMSUNG or	1243	239	6
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2800(478/775) or	78	15	2
Celeron 700-3060GHz/P4 2,4GHz-3,6G	203	39	6
AMD Sempron 2,2-3,1GHz/XP 2000-64 or	218	42	6
AMD Sempron 2400-3100/512/100/754/BOX or	328	63	2
Pentium 4 2,4-3,2(478/775) or	515	99	2
AMD Sempron 3100+ BOX/754/64b	551	107	3
AMD ATHLON 64 3000+ Tray/754	567	110	3
AMD ATHLON 64 3000+ BOX/754	623	121	3
Pentium 4 LGA 775 2,8G/1Mb/533 FSB	628	122	3
AMD Athlon64 3,0-3,4 (754/939) BOX	640	127	2
AMD Sempron 3400+ BOX/754/64b	670	130	3
AMD ATHLON 64 3000+ Tray/939	803	156	3
AMD ATHLON 64 3200+ v939	855	166	3
AMD ATHLON 64 3000+ BOX/939	865	168	3
AMD ATHLON 64 3200+ BOX/939	922	179	3
Pentium 4 LGA 775 3,0G/2Mb/800 FSB	999	194	3
AMD ATHLON 64 3500+ BOX/939	1107	215	3
Pentium 4 2,8G/1Mb+1Mb/800 FSB BOX	1154	224	3
Pentium 4 LGA 775 3,2G/2Mb/800 FSB	1195	232	3
AMD ATHLON 64 3700+ (939) BOX	1221	237	3
Pentium 4 2,8G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	1349	262	3
AMD ATHLON 64 3800+ (939) BOX	1396	271	3
Pentium 4 LGA 775 3,4G/2Mb/800 FSB	1491	290	3
Pentium 4 3,0G/2Mb+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
Pentium 4 LGA 775 3,6G/2Mb/800 FSB	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
Celeron D 2,1/256/533/5478/Box,com	68	8	
Celeron D 2,2/256/533/5478/Box,com	74	8	
Celeron D 2,3/256/533/10A775/Box,com	79	8	
Celeron D 2,8/256/533/5478/Box,com	92	8	
Pentium 4 2,66GHz/1M/533/5775/Box	125	8	
Pentium 4 3,0GHz/2M/800/5775/Box	191	8	
Модули памяти			
32-256Mb SDRAM Hynix, Spectec, or	31	6	2
SDR,DDR,DDR2(PC266,333,400,533) or	36	7	6
256-1024 DDR Kingston,Samsung, or	104	20	2
DDR 512Mb 400MHz AM-1/PGI/Aeon	211	41	3
DDR 512Mb 400MHz Hynix orig	221	43	3
DDR 512Mb 400MHz Kingston	221	43	3
DDR 512Mb 400MHz Samsung	232	45	3
DDR 512Mb 400MHz Corsair	232	45	3
DDR2-533 512Mb PC2-4200 Take-M5	237	46	3
DDR2-533 512Mb PC2-4200 Hynix	258	50	3
DDR2-667 512Mb PC2-5400 Corsair	309	60	3
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 PGI	397	77	3
DDR 1024Mb 400 MHz Hynix	438	85	3
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 Hynix	520	101	3
DDR 350M PC-3200 JMB38M, or	22	8	
DDR 512M PC-3200 JMB38M, or	41	8	
DDR2-533 512M PC2-4200 Infineon, or	41	8	
DDR2-667 1G PC2-5300 Transcend, or	92	8	
USB FLASH накопители			
Flash USB 128-2048Mb Kingston	83	16	2
USB 2 256-1024M/MP3+диск, Canyon	208	40	2
128M MMComble, or	13	8	
256M USB2.0 Flash-Stick Transcend	22	8	
512M USB2.0 Flash-Stick Transcend	37	8	
128M Memory Stick Transcend, or	46	8	
1G MMCplus Transcend, or	44	8	
1G SD Flash Card 80M, or	45	8	
1G CF flash card Transcend 80M, or	68	8	
256M USB2.0 T-Sonic 610 Flash MP3, or	77	8	
1G USB2.0 T-Sonic 620 Flash MP3, or	109	8	
512M USB2.0 T-Sonic PHOTO Transcend	153	8	

Наименование	грн.	у.е.	код
Материнские платы			
ALBATRON ASRock Elitegroup,DFI-or	109	21	6
ASUS ABIT MSI GIGABYTE,Intel-or	120	23	6
ASROCK nForce3-A v1.0q200R400-2GB	268	52	3
ASROCK K8NF40-SATA2, mATX//2DDR400	319	62	3
ASROCK 939ABX-M, ATU ULM-1689	319	62	3
ASROCK ATI Radeon Xpress 200 775T	324	63	3
FOXCONN nForce4, nF4K8M-C, mATX	330	64	3
ASUS K8N, ATX, nForce3 250Gb 800	340	66	3
FOXCONN P15P/MPH-S, 915P/1200R400	355	69	3
ASUS K8N4E-nForce4 F8B80/3DDR400	374	73	3
ASUS K8N4E DELUXE nForce4 DDR 400	443	86	3
FOXCONN NF4UKBA-A8KX5, nForce4	443	86	3
ASUS P5GD2-X, 915P D8R2-400	494	96	3
ASUS P5GDI PRO, ATX // FSB 800, DDR	500	97	3
ASUS P5GDC PRO, Intel P15P, DDR 400	515	100	3
ASUS ABN-E, nForce4 ultra, DDR 400	515	100	3
FOXCONN 945P/AA-8K52, ATX//FSB1066	520	101	3
GIGABYTE GA-8I945P-G, 945/400ul	582	113	3
ASUS P5D2-VK, mATX // FSB 1066/400ul	592	113	3
ASUS P5D2 Deluxe/945P/FSB1066, DDR2 667	618	120	3
ASUS ABN-SLI nForce4 SLI DDR 400	644	125	3
ASUS P5D2 Deluxe/945P/FSB1066	767	149	3
FOXCONN 955X/AA-8KX52, 955X	824	160	3
ASUS ABN-SLI Deluxe nForce4 SLI DDR	824	160	3
ASUS ABN-SLI Premium nForce4 SLI	881	171	3
ASUS P5W2D 955X/ICH7R, 4+DDR2 800	886	172	3
ASUS P5W2D Premium 955X/ICH7R, 4	1056	205	3
ABN32-SLI Deluxe 4+DDR400 Dual	1133	220	3
Жесткие диски IDE			
40-80Gb Seagate, WD, Samsung or	234	45	2
40-230Gb Seagate, WD, Samsung or	250	48	2
40-400Gb Seagate, Master, Seagate or	265	51	6
120-250Gb 7200 Seagate, WD, Samsung	354	68	2
140.0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	458	89	3
200.0g 7200 ATA Samsung 8Mb	469	91	3
200.0g 7200 ATA Seagate Barracuda 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 Barracuda V	534	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-II WD 16MB	1179	229	3
40.0Gb Seagate 7200 rpm Barracuda	52	8	
80.0Gb Samsung 7200 rpm, or	60	8	
Сменные диски			
40-54x Sony, Samsung, Asus, LG or	62	12	6
CD-R 52x Asus, Benq, or	78	15	2
CD-RW Asus, Sony, LG or	109	21	2
DVD 16/40 ASUS, LG or	109	21	2
DVD+CDRW Asus, NEC, Sony, or	120	23	2
TEAC, MITSUMI, NEC, LG, SONY, Lite ON, or	120	23	6
DVD+-R/RW, ASUS, LG, BenQ, Nec, or	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, or	416	80	6
ASUS RW5232/ASQ DualTrack Retail	24	8	
ASUS CB-5216A-COMBO Retail, or	53	8	
ASUS DRW-1609P25 Retail	53	8	
ASUS SBRW-080AP external slim, or	132	8	
MultiMedia			
14-32b Yamaha, Creative, C-Media or	31	6	6
CREATIVE C-Media, or	42	8	2
TU-Yriver Aver-505, 507 BOX9, or	333	64	2
Aver TV Studio (Model 307+ FM)	376	73	3
Видеокарты			
4-128Mb MSI, ATI, Asus, GeForce or	42	8	6
GeForce 3100V, Benq, or	151	29	6
ATI PC-Exp Asus, Sapphire, MSI, or	260	50	2
Nvidia PCI-Exp Asus, or	274	53	2
PCI-E, ATI Radeon X550 128Mb 128b	324	63	3
AGR, ATI Radeon 9600 PRO, 128M 128b	376	73	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 128M 128b	448	87	3
PCI-E, GeForce PCX 6600 128Mb DDR	469	91	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128b	489	95	3
AGR, ATI Radeon 9600XT, 256M 128b	505	98	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128b	505	98	3
PCI-E, GeForce PCX 6600 128Mb DDR	515	100	3
PCI-E, ATI Radeon X700 128M 128b	525	102	3
PCI-E, ATI Radeon X700 256M 128b	572	111	3
PCI-E, ATI Radeon X1300PRO 256M 128b	577	112	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 128M 128b	654	127	3
PCI-E, GeForce PCX 6600GT 128Mb 128b	690	134	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 256M 128b	695	135	3
PCI-E, GeForce PCX 6600GT 128Mb 128b	726	141	3
PCI-E, ATI Radeon X700 PRO 256M Adv	726	141	3
AGR, GeForce PC 6600GT 128Mb 4TV	731	142	3
AGR, GeForce PC 6600GT 128Mb 4TV	762	148	3
PCI-E, GeForce PCX 6600GT 128Mb	773	150	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 512M 128b	788	153	3
PCI-E, ATI X800GT 128Mb 256b	803	156	3
PCI-E, GeForce PCX 6600GT 256Mb	891	173	3
PCI-E, ATI X800GT 256Mb 256b	922	179	3
PCI-E, ATI Radeon X1600XT 256M 128b	942	183	3
PCI-E, ATI X800GT 256Mb 256b	958	186	3
PCI-E, ATI X800GT 256Mb 256b	968	188	3
PCI-E, ATI Radeon X950XT 256M	1231	239	3
PCI-E, ATI Radeon X850XT 256M	1243	245	3
PCI-E, GeForce PCX 7800GT 256Mb	1983	385	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XT 256M	2256	438	3
PCI-E, ATI Radeon X1800L 256M	2266	440	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XT 512M	2642	513	3
PCI-E, GeForce 7800GTX 256Mb Inno3D	2663	517	3

ПЦЕ, GEFORCE-PCX 7800GTX 256MB	грн.	у.е.	код
PCI-E, ATI Radeon X1900XT 512M	2771	538	3
PCI-E, ATI Radeon X1900XT 512M	3234	628	3
PCI-E, ATI Radeon X1900XT 512M	3631	705	3
EAX850 XT/20HTV 256M, or		400	8
Мониторы			
14-22, SONY, SAMSUNG, LG or	104	20	6
17" TFT Samsung, SONY, Acer, Philips, or	1056	203	2
LCD 15" LG 15308	1134	218	6
LCD 17" LG 1717S-SN	1201	231	6
17" TFT, SAMSUNG 710N	1201	231	6
LCD 19" PHILIPS 1706FS	1274	245	6
17" TFT, SAMSUNG 740N	1274	245	6
19" TFT Acer, Samsung, Sony, Philips	1336	257	2
17" TFT, SAMSUNG 7308F	1430	275	6
19" TFT, SAMSUNG 913N	1513	291	6
LCD 19" LG 1905S-SN	1550	298	6
LCD 19" PHILIPS 1905FS	1571	305	3
LCD 19" PHILIPS 1905FS	1596	307	6
17" TFT, SAMSUNG 7608F	1607	309	6
Все виды TFT мониторы, 15"-24" or	1664	320	6
19" TFT, SAMSUNG 9308F	1698	345	6
17" TFT NEC MultiSync 1770GX2, 8ms	2040	400	3
17" TFT, SAMSUNG 770P	2070	398	6
19" TFT, SAMSUNG 970P	2751	529	6
Модемы и сетевое оборудование			
GVC Zyxel, Motor, Acorp or	47	9	6
D-LINK int, ext, or	78	15	2
ASOTEL K3D, R21 + Vector(GVC), or	192	37	2
ZyXEL OMNI MINI(NEO)/UNO+modem, or	276	53	2
IDC 5614BXL/VR, AOH, V.90 ext	463	89	2
Корпуса			
Bp 250-650W Power Master, Sweet, or	57	11	2
ATX Cadeagen, Enlight, KME, DTX 300W, or	114	22	2
Middle Tower ATX 350W JNC silver/B	165	32	3
Прочие (комплектующие)			
ASUS Wif-g PCI card w/ Antenna, or		25	8
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струнные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK or	182	35	6
Лазерные принтеры			
CANON, HP, EPSON, Samsung or	499	96	6
Xerox, HP, Canon, or	546	105	2
Сканеры			
BenQ Scan, Canon, HP, Mustec, or	213	41	2
Источники бесперебойного питания (UPS)			
Super Power VT52SP, 625P, 800P, 1000P	198	38	2
MGE Nova 600 AVR 600VA 340W line	286	55	2
APC BK 500-1500 VA, or	307	59	2
Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры			
Стабилизатор КЕВО 1000VA	113	22	3
УСЛУГИ			
Настройка и ремонт ПК	5	1	3
Ремонт/диагностика ПК	5	1	6
Ремонт, настройка, диагностика ПК			2
Настройка ПК			4
Продажа подарочных ПК			4
Продажа подарочных комплектующих			4
Продажа ос 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 комплект	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 ПК			4
Настройка ПК			4
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Выделенные линии за 1 Гб	104	20	2
Home (интернет 22:00-08:00, сб-св)		0.25	1
Бизнес время(интернет 08:00-22:00)		0.48	1
64Kb		116	1
512Kb		1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
Интернет-пакет "НОЧНОСТИ"(23-09)	21	4	2
доступа 30квечерно(ночи)(18-09+сб)	47	9	2
ежедневно "День" *18(10дней в Мил-те)	52	10	2
Home Unlimited (02:00-06:00)		3	1
Домашний Unlimited (20:00-08:00)		11	1
Internet Unlimited		22	1
Код Название фирмы Стр			
1 IT Park (044-4648262, 4647185)			
2 Инкосoft (044-2464389, 2345335)			
3 Лойтком (044-5285752, 5286249)			
4 ПрогноТех (044-4575720, 4530258)			5
5 Плотииков Иван			31
6 Пуллср (044-5170464, 4516654, 2689641)			
7 Тезис			2
8 Технопарк (044-2463490)			31



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

GIGABYTE™
TECHNOLOGY



МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ
ІМЕНІ С.А. ЛЕБЕДЄВА - 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
Учебного 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



КВАЗАР-Мікро®
УЧЕБНИЙ ЦЕНТР
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ



ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ



ГЕНЕРАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ
СПОНСОР



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® Pentium® D

599
3175 грн*

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

Продукцію сертифіковано у системі УкрСЕПРО. Виробництво відповідає вимогам ISO9001

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

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

TechnoPark

www.technopark.ua

(044) 594 15 15

