

Мой Компьютер
Игровой

21

183

23

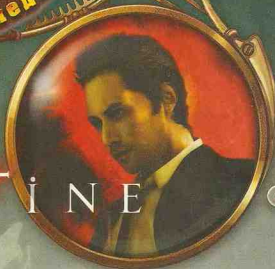
2005

Май

Еженедельник

стр.14

CONSTANTINE



NEXUS стр.10

стр.24

GOTHIC III

darwinia стр.18

Подписной индекс 22307

Игра в открытую Беспроеигрышная комбинация



**Еженедельник "МИК" объявляет о начале
подписной кампании на второе
полугодие 2005 года**

Сэкономь 60% на каждом номере
и прими участие в розыгрыше призов!
Подписная кампания заканчивается 10 июня.

Подписной индекс: 22307

ВНИМАНИЕ!!!

280

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
- ✓ угол Кожобинского и Ленинградской
- Днепропетровск
- ✓ Киоски «СВ-почта»
- Донецк
- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазины «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 супермаркет «Буква»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

✓ ул. Жилинская, 87/30

- Кировград
- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
- Крым
- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
- Луганск
- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
- Львов
- ✓ Киоски «Торгпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»
- Мариуполь
- ✓ Киоски «Союзпечать»
- Николаев
- Торговые лотки:
- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
- Одесса
- ✓ киоски «Одессагортпресса»

✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

- Оптовая продажа:
- ✓ ул. Костанди, 100
- Полтава
- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. рид «Анюта», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осеня»), ул. Ленина, 118
- Сумы
- ✓ Укрпочта
- Тернополь
- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
- Харьков
- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»
- Херсон
- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, ул. Железнодорожная
- Хмельницкий
- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
- Черновцы
- ✓ киоски «Укрпочта»

- ♦ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 6.88 грн, 3 месяца — 20.39 грн, 6 месяцев — 40.18 грн, 9 месяцев — 59.77 грн, 12 месяцев — 79.86 грн.
- ♦ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.posta.kiev.ua, www.blitz-pocss.com.ua, www.kia.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.kipressa.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ТРАВНІ 2005



1-Й ПРИЗ -
Gembird F-Watch 128
(Flash USB 128M + наруч.часы)

2-й ПРИЗИ -
DVD 16/40 TOSHIBA
(SD-M1912B)
Aver USB Radio/FM

3-й ПРИЗ -
A.NIGHT(23-09)
(Акция!!!)

234-53-35
228-47-63
246-43-89

www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

Davert

Auto Assault, стр. 7

The Reloader

Lost Paradise, стр. 8

Георгий САНДУЛ aka Жорик

Rise and Fall: Civilizations at War, стр. 9

The Reloader

Nexus, стр. 10-13

Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK

Contsntine, стр. 14-16

Maniac, Leprecon

Darwinia, стр. 18-20

Makbet

SpellForce: The Breath of Winter, стр. 21

Shrike

Future Tactics, стр. 22-23

SunnyBoy & Raven

Gothic III, стр. 24-25

Аллан Кармин

Рольевые Игры. Часть II, стр. 26-27

Иван МАЛАМЕН aka tushk@n

Узелки на память, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Время драконов близится

Оказывается, трудно быть не только богом, но и драконом. Потому что не время им сейчас, горемычникам. Потому что так написал С. Лукьяненко в соавторстве с Н. Перумовым, а **KranX Productions** взялся продюсировать, а минские **Arise** взялись делополитить, а МИК даже черкнула об этом короткую новость в №12.



Содержание предыдущей серии: реалтайм-овые бои со сталью и магией, 3D-движок с поддержкой множества спецэффектов, фэнтезийно-постапокалиптический мир.

Сегодня в новой серии смотрите: разрабтки раскрывают свои секреты пошире!

Итак, в action/RPG **«Не время для драконов»** перед геймером развернутся три игровых мира: соответственно, Мир Прирожденных (ультрамагический), Мир Изнанки (мегатехнический) и Средний, в котором магия и техника сосуществуют в равной степени. Основные события имеют место быть в Среднем Мире, в который Прирожденные готовят широкомасштабное вторжение. На счастье, некая железобетонная фея машет своим волшебным веелом, и из Техномира, в который Прирожденные готовы нанести удар, в свою очередь, попадает некий Виктор — беззащитный вначале и безжалостный в финале. Чтобы добраться до этого самого финала, Виктор должен освоить все четыре стихии, полностью довериться местному гиду — Тэду, и не попасться в лапы местным

магам. Ибо одни видят в Вите Дракона, убийцу мира, другие — Убийцу Дракона, т.е. спасителя, но вот в одном обе фракции магов едины: Витку нужно уничтожить.

Группа, которую поведет игрок, может насчитывать до 10 человек одновременно. Большинство ключевых сцен произведения в игру войдут, чтобы дать игроку на своей шкуре почувствовать шоковую сюжетную терапию Лукьяненко и чисто перумовское стремление к гигантизму. Посему в игре будут присутствовать в полной мере и RPG-элементы — как то: ролевая система, обеспечение бойцов своей партии ружьем и бронью, диалоги, секретные квесты и т.д., — так и масштабные «стенка на стенку», в котором фрейборл разбивается о щит, а стальной пулемет не может продырявить мифриальный намордник. Введены совершенно оригинальные ноу-хау — «предметы-манипуляторы» и «тотемные трансформации». Знать бы, как они выглядят, чтобы не перепутать...

Стим-панк, одним словом. Движок, арендованный у создателей «Магии Крови», осилит такие полезные и нужные современной action/RPG фишки, как динамическое освещение, качественные тени и всевозможные шейдерные эффекты.

Ага, и еще обещают удобное управление! И еще говорят, что работают с опережением графика и закончат работу над игрой раньше запланированного срока (IV квартал 2005).

И еще... Нет, уже ничего не говорят. Сидят, работают... Тыфу-тыфу-тыфу! — чтобы не спалить.

Послезавтра наступит позавчера

Родожение «Карбиского Кризиса» не за горами, а за ледниками. Именно так позиционируют **G5 Software** и **IC** свое новое детище — «Карбиский Кризис: Ледниковый Поход».

Ядерная война, начавшаяся вследствие Карбиского Кризиса (если помните, таковой действительно имел место быть во времена правления Никиты Сергеевича Хрущева) привела к ожидаемым результатам. А точнее, к тотальному хаосу, ядерной зиме и близкой осени для всего человечества, если оно не одумается.

Увы, человечество думает только отдаленными индивидуумами, а будучи единым организмом, прилагает все усилия к тотально-



му уничтожению самое себя — вышедшие не то чтобы сухими из ядерного хаоса, но основательно подможками, злыми и готовыми к дальнейшему противостоянию, США и СССР начинают новый тур вальса войны. Причем США находятся в данный момент в гораздо худшем положении, ибо одевание затронуло большую половину территории Соединенных Штатов (Канаде, сами понимаете, капел), а также союзническую Австралию и южную часть Африки (также сочувствующую американцам). Большинство военных ресурсов брошено на эвакуацию ресурсов и выжиженного населения в более-менее безопасные районы. В итоге военная мощь США оказывается на время подорванной.

Вспышка западного гуманизма Советы решают воспользоваться в полной мере. Заование земель/пустынь Западной Африки открывает перед СССР прямую дорогу на американский континент, а точнее — к их ресурсам и военным базам.

И тогда командование Советских войск, которому не впервые форсировать Днепр, Вислу и прочие водные барьеры, решается на беспрецедентный шаг — операцию «Ледниковый Поход». С божьей (или не совсем божьей) помощью преодолев ледники бывшего Атлантического океана, красновозвездные наносят массированный удар по городам Соединенных Штатов.

Вот такой полный «go west»! Разработчики обещают 10 миссий, скрепленных сценарием в духе кампаний (СС-CP&USA), а также новые виды техники, как

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, представивших оценки по 10-бальной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с представленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы прислали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

г. Киев-126, а/я 570/8, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

то: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы. Наличие оригинальной игры не обязательно. И это хорошо.

Зато пока неизвестно, собираются ли разработчики feat. издателя прислушаться к множественным голосам геймеров, утверждающих, что в оригинальном «Карибском Кризисе» советские танки были опущены фактически под пингусты, хотя по характеристикам на тот момент (60-е годы) они были посильнее американских аналогов.

Наверное, не прислушаются — американцев и так по сюжету поставили ра... м-м-м... в довольно невыгодное положение.

Но вернемся же к драконам, господа!

В ернее, не ко всем, а только одному пакостному мутанту о пяти главах — хотя к драконам вряд ли применимо понятие «мутант». Эта, с вашего позволения, тварюка и отрыжка Хаоса, совершенно не вовремя вышла из Невбита, провалила необычайную коммуникабельность, индустивность и лидерские способности, сколотила Непобедимое Войско Зла и, не найдя концептуально соответствующего ему Непобедимого Войска Добра, двинулась на нас оставшееся. Данную Пятиглавую заразу тут же окрестили Драконом Апокалипсиса, откопав пару пыльных и волшебных книг, пророчествующих о скором появлении данного Дракона, а еще о том, что всем теперь капее. А еще о том, что если найдутся пять героев, которые объединятся в сборную Фэнтези по драконоборству — то, может, и не капее совсем...

Вот и весь сюжет, распухший от собственной оригинальности.



Классов персонажей — аналогично, пять, по классу на героическую личность. Соответственно, умения персонажей увеличиваются прямо пропорционально частоте их использования. Основная тактика — умелое совмещение различных способностей героев.

Само мясо (а в то, что это будет именно мясо, а не редкостное action/RPG, в котором иногда приходится думать, практически никаких сомнений нет) будет щедро приправлено выпадающими из убитых монстров: тоннами оружия, брони, амуниции, заклинаний и тубиками «Фастум-геля» (залечивают раны, контузии и рыватизм).

Называется этот очередной шедевр со сносшибательной 3D-графикой и пробко-

вышибательными спецэффектами (как уверяют девелоперы), а также многовариантными мультиплеером (как утверждают издатели) — **Mage Knight: Apocalypse**. Издательством *никого* издательства займется **Namco**.

Она же займется и разработкой. Релиз предварительно запланирован на II квартал 2006 года.

...Но вернемся к RTS!

К тактической RTS, попрошу заметить. Если быть более точным — к **Drop Team**.

На этот раз мрачная альтернативная реальность уступит место не менее мрачному грядущему. По всей галактике развернулись битвы за доминирование над этой самой галактикой...

«Зажежено, как ВМВ! — скажете. — Считаю игры про всякие там галактические



доминирования, устанешь пальцы на латках у сороконожки загигать!»

«Возможно», — отвечаю. — Но изюминка состоит в том, что все сражения будут стопроцентно наземными»

«Угу... — скажете. — Но и это не ново, начиная от «Старкрафтов», наземных битв в «КР-II», заканчивая усиленно строящейся стратегией по мотивам Star Wars».

«Ара! — отвечаю. — Но ни в одной из вышеупомянутых игр, да и в других, не упомянутых, подозреваю, нет тактического реализма в наземных сражениях будущего!»

«Тактический реализм в будущем... — скажете. — А такое вообще возможно?»

«А я знаю!... — отвечаю. — Обещают вот...»

Да, обещают. Обещают физико площадью до 1000 кв. км. и тоннейшую физику, обещают аккуратный расчет баллистики и широкую зону видимости, а не аркадные 180 градусов «право-лево», обещают мультиплеер с поддержкой до 16 человек одновременно, 20 отдельных миссий и кампанию на 10 уровней, купе с многопользовательскими картами и модификациями. Обещают различные ландшафты, от подобных Земле до негуманных и негуманных, с непригодной атмосферой.

Обещают, что уже в конце 2005 года мы сможем оценить всю красоту сложность и реализм наземных баталий будущего. Думаю, самые суровые рецензентами окажутся офицеры ВКС, или как они там будут называться лет через 200–300...

Купля/Продаж/Ремонт/Тестирюка
ВЖИВАНИХ
Комп'ютерів, комплектуючих та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
впл. Виборова, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

Мы же согласны быть скромными бета-тестерами. А че? Не жалко!

Гоголь жив! Гоголь жив! Гоголь будет жить!

Пока только в формате адвенчур, но все-таки... Кто из русских классиков (тем более, с украинскими корнями) удостоивался чести быть увековеченным в двух (!) компьютерных играх?

Федор Михайлович Достоевский, когда же наконец по вашему «Преступлению» выйдет drag racing а-ля Родион Раскольников на экипаже спасается от полиции, давая по дороге бабushкe-процентщице!

Александр Сергеевич, а когда по Лукоморью тактик-RTS будем делать?!

Ладио, оставим злодество. Тем более, что действительно хочется нестандартный проект по мотивам произведения того же Достоевского. Боюсь, большинство адвенчурных хорроров в случае талантливой реализации произведений вышеуказанного автора останутся нервно курить то томики «Тани Гроттер».

И снова легкий экскурс в произведение классика — для тех, кто до сих пор сидит в танке Ледникового Похода или в универсальном ведезде из Drop Team.

Кузнец Вакула — первый парень на селе, и силен, и статен, и собой хорош. Но вот беда — влюблен он в такую же первую. В первую красавицу на селе — Оксану. А что на уме у первых красавиц — одному черту ведомо! Но и выдумала задание для Кузнец —



принести ей сапожки, какие сама царица носит: «И тогда выйду за тебя, Вакула!»

После таких условий замужества вприору топиться! Но там, где так не пройдет — просчитает волшебство... И постепенно Вакула обнаруживает, что не так уж прост его хуторок, а под завязку забит ведами всяческими, утырями, русалками, а то и просто чертями...

Действие будет происходить на хуторе, в волшебном лесу, при дворе императрицы россий-

кой и, подозреваю, в других местах, которые разработчики пока не торопятся анонсировать.

Выполняется игра в жанре «русский 2D-квест» (или украинский), но сдается мне — разработчики просто не осмелятся откровенно лажать, а приложат все усилия, чтобы игра максимально точно передавала гоголевский дух, в котором реализм, а порой и натурализм тесно сплетается с волшебной украинской романтикой.

Нам остается только пожать мозолистую лапу неутомимым **Crazy House**, за то, что не побоялись первыми ступить на рискованную, опасную тропинку «виртуальной экранизации» классики: «Вам предстоит встретиться с персонажами из повестей Гоголя и народных сказок, окунуться в бурные и красивые любовные страсти героев, услышать колоритные гоголевские диалоги».

IV квартал 2005 года — и этим все сказано. На графику особо не надеемся — а вот на гоголевский дух... Стандартное завершение большинства новостей: «Йдем!»

FIFA на пороге Нового года...

...Потому что **Sports Interactive** уже анонсировала очередную серию **Football Manager 2006**. Неси гордые знамя одного из лучших футбольных менеджеров в формате сериала, FM просто обязан совершенствоваться, совершенствоваться и еще раз... ну, вы поняли.

С чем же войдет данная серия в грудную клетку?

Менеджерские контракты (с ограниченной свободой расхода средств), проагитрейд-женные отношения с Советом директоров клуба, общение с игроками в перерыве между таймами, включая возможность переговоров с каждым игроком лично, улучшенные тренировочные и медиамодули, судебные досье (интересно, чего там про Коллинзу будет написано?) и т.д.

Самой собой, ждать чего пакета нововведений на сломе 2005/2006 г.

Уж полнче близится, а шутера все нет?

Как же нет, есть! Неутомимые чехи, а если конкретно — чешская компания **Black Element Software** анонсировала футуристический шутер от первого лица **Alpha Prime**. Острики-самоучки (вроде меня) могут, конечно, сразу же найти в произношении подобного названия сходство с «Аль-каПрим» — одним из рекламируемых средств против похмелья. И самое странное, эти острйки будут в целом правы...

Потому что сюжет, написанный известным чешским фантастом, может пригрезиться только с похмелья, причем с жесточайшего.

Сразу же оговорюсь: спасением вселенной с третьей минуты геймплея тут и не пахнет. Более того, развитие сюжета начинается с бытовухи (да-да, и в будущем рутиня присутствует, и в немалых количествах).

Главный герой — ...ревизор. Такой себе серенький проверяющий в горнодобывающей отрасли Космоса. Однажды он отправляет-

ся инспектировать один из астероидов, в котором нелегально ведется добыча полезных ископаемых.

На самом деле, боссы главного героя не столько нелегальной интересуются (ака не-



видаль! — черный нал был в прошлом, есть сейчас и имеет неплохие перспективы на будущее), сколько систематически исчезновениями персонала добывающей станции. Уже на подлете к астероиду ревизор сталкивается с плотным огнем охранной системы. Кое-как приземлившись, он встречает яростное сопротивление роботов и... самой станции.

Видимо, после этого ревизору придется продвигаться только вперед, к раскрытию тайны, ибо все мосты сожжены, сломаны, либо сбиты с орбиты защитными турелями.

Упор в игре делается на сингл, а потому большое внимание будет уделено сюжету. Именно той неотъемлемой составляющей большинства RPG и адвенчур, которую шутеру нужно что-то зайти стоп-сигнал. Если это, конечно, не хоррор-экшен.

На пути к разгадке странного поведения персонала базы стоят: долгие коридоры, огромные перерабатывающие цеха, не слишком дружелюбно настроенные NPC и множество охранных систем, которые предстоит вломать.

На пути к завершению проекта **Alpha Prime** стоит отсутствие издателей.

Дата релиза пока неизвестна. Не раньше 2006 года, однозначно.

Вышли

Во-первых, **Xenus**. «Точка Кипения» от **Deep Shadows** — экшен с ролевыми элементами, напичканный обширными локациями, разнообразными NPC, квестами в количестве около 400, множеством транспортных средств и т.д. В эпицентре всего этого джевелопного буйства — отставной летчик Майерс, который ищет в джунглях Колумбии пропавшую дочь. Дождимся!

На растерзание закипающим от нетерпения геймерам — игра вышла 20 мая. Выпускает «**Руссбит-М**».

Во-вторых, локализованная, улучшенная и дополненная версия футуристического шутера **Crome**. Золотое Издание от польских **Techland**. Наемнику Логану приходится выпутываться из очень неприятной ситуации, которая происходит в звездной системе «Валькирия». При этом Логан узурпирует власть костью в горле местных шахтеров, межзвездных корпораций и еще невесть кого — Космос большой... Все — за металл! Точнее, за редкий ресурс **crome**...

Издаст **IC**. Дата выхода аналогична «Ксесу» — 20 мая.

А теперь Elixir Studios...

Ну и закончить сегодняшний новостной блок нужно чем-то веселеньким... Например, тем, что с командой **Elixir Studios** случился неожиданный R.I.P.

В портфолио «Эликсиров» всего две игры, но какие — **Republic: The Revolution** и **Evil Genius!** До последних дней велась работа над третьим грандиознейшим проектом, который лидеры студии так и не раскрыли. Обещалось быть что-то особенное. Что-то интересное, оригинальное и нестандартное. Что-то такое, чего нынешний рынок, коммерческий по самое не могу, опасается. И ему понятно — очередная оборона Сталинграда или сражение на космической базе с пришельцами (из **Ала**) гораздо выгоднее...

Цитирую: «Проект был основан на оригинальной интеллектуальной собственности, никак не связанной ни с одним известным игровым брендом, а потому его выпуск мог сопровождаться огромным риском, который ни один издатели не осмеливался на себя взять».

Вот так вот. Лидер **Elixir Studios**, ярчайшая личность в игротроении — **Демис Хассабис** — вот как прокомментировал закрытие своего детища: «Похуже, в индустрии не осталось места для небольших независимых компаний, работающих с оригинальными идеями. Возможно, в них просто нет больше нужды. Но **Elixir** работала именно по этому принципу...»

Профессионалам вроде тех, что работали на студии, конечно, не грозит остаться на улице — тем более, что по увольнению они получат солидные компенсации. Да и сам **Демис Хассабис** сможет еще не раз намазать на бутерброд с маслом тонкой слой черной икры...

Но тенденция в игровой индустрии немалая. Странноватая, неуשתительная тенденция — искусство в геймдеве отмирает. Точнее, погибает, прикрывая отход оставшихся компаний с нестандартным подходом к деvelopepству.

«Периметр», серия «**РР**», **BG&E** и т.д. — дождемся ли подобных шедлов в ближайшее время?

Если не дождемся — будет слишком уж пресно в этом мире. Как ни рекламируй, а «Макдональдс» не сможет заменить бабушкиных пирожков с вишней.

Потому что последнее сделано с любовью.

Разработчик: NetDevil
Издатель: NCsoft
Жанр: MMAG (Massively Multiplayer Action Game)
Дата релиза: 2005

Davert dabog@ukr.net

Auto Assault

Онлайновые игры появляются как грибы после дождя. Казалось бы, еще несколько лет назад их было совсем немного, можно было перечислить по пальцам: Ultima Online, Everquest, Anarchy Online... Сейчас же уследить за темпами развития онлайн-ового игрового мира представляется очень сложным. И неудивительно, ведь согласно исследованиям, проведенным компанией DFC Intelligence, совокупные мировые доходы от онлайн-овых игр достигнут к 2009 году 9,8 млрд. долларов. То тут, то там анонсируется новая глобальная онлайн-овая игра; то тут, то там запускается ее новый сервер. Вот только отличаются онлайн-овые игры преимущественно не своими характеристиками, особенностями, а брендами. По каждому популярному сейчас миру есть или будет своя глобальная игра: World Of Warcraft, Matrix Online, Warhammer Online, StarMiddle-Earth Online, дальше перечислять просто пальцы не поднимаются. И все они принадлежат к одному жанру — RPG, так что принципы игры практически одинаковы. Наверное, слова «расы», «классы», «экспа», «крафтинг/файтинг», «левеапсы» уже заменили онлайн-овым ролевикам другие, менее важные понятия, — такие как «поэсть» и «лоусты». Онлайн-овых игр много, а слова ведае один и те же. Вряд ли универсальность принципов игры можно отнести к плюсам MMO-игр. Скорее, это говорит об отсутствии оригинальности. В принципе, действительно, нужно всего лишь заткнуть игрока в мир какой-нибудь MMORPG, а уж выбраться оттуда ему будет крайне трудно. Фактором заигивания же вполне может выступить раскрученный бренд или красивая графика.

Но разработчики Auto Assault а решили не поселять на просторах сети еще пару сотен змфо-орко-гномов с последующей раздачей им кирок и мечей. NetDevil в своем творении вознамерились совместить динамику и скорость action/arcade и увлекательность RPG.

Мир Auto Assault — это постапокалиптическое будущее Земли. Апокалипсис здесь наступил с нашим же прищелчком. Земляне палеукупи по ним ядернубомб, те провели маленький терророрфинг пощериности, в результате которого возникла раса мутантов, и в итоге все три расы оказались у разбитого корыта, именуемого Землей. И теперь каждая сторона пытается забрать себе это корыто и построить свой коммунизм на отдельно взятой планете. Каждая раса имеет особые технологические средства для достижения победы: люди сосредоточились на развитии цнфов, мутанты, как дети природы, используют свою «матушку» против других рас, а биомеки (прищелды) применяют робо- и биотехнологию.

Подробнее с историей мира можно ознакомиться, выполняя миссии по ходу игры. Кстати, миссии могут быть на любой вкус: одиночные, групповые, а можно и отказывать от их выполнения и пойти своим путем, уничтожая на нем всех представителей других рас.

Игровый процесс состоит в передвижении по бескрайним пустыням Земли в бронированном автомобиле. Насчет «бескрайности» сразу же уточню: игровой мир разделен на регионы, размеры которых достигают

ют 30 кв. миль. Так что мир если и не бескрайний, то размеров его должно хватить, чтобы получить наслаждение от свободы игры. В каждом из регионов будет находиться по несколько городов. Только в городах вы можете оставить своего четырехколесного друга, чтобы спокойно прогуляться по городу на своих двоих. В городе вы можете, как обычно, докупить аксессуаров к автомобилю, а также восстановить на ремонтной станции. Кстати сказать, в отличие от других подобных игр, после смерти вы восстанавливаетесь сразу. А такие вы сможете быстро добраться до желаемого места при помощи дорожных карт и системы аэролфотов. Использовать же воздушные транспортные средства не дано. Только автомобили.

Процесс битвы подобен режиму Onslaught в UT2004. Машины, пушки, бешеный драйв. Плюс РПГ-элементы, на которых остановимся подробнее. Всего есть четыре характеристики: битва, технология, теория и восприятие. Битва отвечает за шанс попасть по противнику; технология — уровень брони и количество хитпоинтов; теория — умение использовать возможности автомобиля; восприятие — возможность уворачиваться от снарядов врагов и наносить им критические повреждения. Так как основной акцент в игре ставится на машины, то к выбору транспортного средства придется отнестись не менее серьезно, чем к выбору класса. В игре будет огромное количество автомобилей — и спортивных, и грузовых; будут и пикапы, и мотоциклы, и даже танки. Машину в дальнейшем можно визуальнo оформить, прямо как в Need For Speed, устанавливать баггеры, крылья, спойлеры, а также разукрашивать всевозможными цветами радуги, наносить изображения и т.п. Как и в NFS, можно будет владеть несколькими машинами и кататься на каждой из них. Оставлять машины можно в гараже каждого города.

Наверное, онлайн-овым ролевикам будет интересно, как обстоят дела с крафтингом. К счастью (или к сожалению), здесь вам не придется монотонно долбить скалу и параллельно для вдохновения перечитывать «Каменщик» Ивана Франко. Сбор ресурсов происходит непосредственно на поле битвы — с останков врага. По миру можно будет находить разные чертежи и, комбинируя их, создавать уникальные вещи.

Графика создается на основе собственного движка и, судя по скриншотам, вполне отвечает современным стандартам. Физика же будет основываться на движке Havok 2, так что игроку предоставляется свобода в разрушении объектов окружающего мира.

Если вы меня спросите, «зачем оно мне, если я никогда не смогу в него поиграть?», то я вам отвечу. Никогда не говорите «никогда!» И даже если игра не будет продаваться на территории СНГ, вы не прогадали, если прочли эту статью, поскольку она дает представление о продукции рынка глобальных онлайн-овых игр и о таком весьма оригинальном явлении этого рынка, как Auto Assault. А может, нам все-таки и доведется в нее сыграть, не одним же «Альтиматом», «БК» и «Территориями» ограничиваясь онлайн-овая жизнь?



The Reloader
reloader@realcoding.net

Benoit Sokal

Lost Paradise

Разработчик: White Birds Production
Издатель: TBA
Жанр: Adventure
Дата выхода: середина 2005 года

Бенуа Сокаль. Человек-квест. Гигант мысли. По крайней мере среди известных мне дизайнеров и сценаристов игр этот человек выделяется, пожалуй, самой неординарной и изощренной фантазией. Столь необычно относиться к миру может только человек, его понявший и превзошедший. Человек, которому по плечу возвышенное.

Месье Сокаль известен своим сценарием и концепцией мира игры *Suberia*. Он скрупулезно проработал все малейшие детали первой части игры и половины второй. Почему половины? Дело в том, что Бенуа Сокаль бросил *Suberia II* на половине работы, дабы заняться своим собственным проектом под названием *Lost Paradise*.

Он ушел из *Microïds* и основал свою девелоперскую контору под названием **White Birds Production**, куда вошли еще трое его близких коллег: *Оливер Фонтенау, Жан-Филипп Месьян* и *Майка Бэме*.

Работа над новым проектом началась еще в далеком сентябре 2003 года, тогда были составлены: сюжет, концепция мира, загадки, персонажи и т.д. Потом еще полгода дизайнера и художники набрасывали на бумаге все эти задумки. И только весной 2004 года началась работа по внедрению всего содеянного в компьютер. А нафта нам квест на листках бумаги?

Итак, если перед нами квест, то не в последнюю очередь стоит упомянуть сюжет. Главное место действия — континент Африка, со всеми вытекающими отсюда последствиями, зверями и загадками. А главные действующие лица — это... Сюри-риз, сюрприз! Кто может быть главным действующим лицом и мордой квеста Бенуа Сокала? Ну конечно же — девушка и зверь. Разработчики в один голос завопили: девушка, мол, но не Кейт Уолкер. А жаль. На артворках красота вырисовывается эдаким Индианой Джонсом в юбке. А зверем у нас выступает черный леопард. Главная задача игры — доставить леопарда в его родные места, то есть на пик Килиманджаро. Все-го-то.

Главная тайна игры — это тайна ☺. Ее не разглашают. А если серьезно, то нам попросту предстоит узнать, что же вызывает молодую девушку и черного леопарда. Может, она просто шубкой из леопардового меха принарядиться желает, да все не дожидается подходящего момента.

Как я уже сказал, разработчики обещают кидать вас по всему континенту. Конкретно локации не объявляют, но на намеках кое-что ясно: непосредственно вулкан Килиманджаро и прилегающие равнины, также река Нил, какие-то леса и город. Дальше — больше. Девелоперы не гарантируют, что пик горы станет концом маршрута. Возможно, леопарду там не понравится, и придется его тащить обратно — вот и готов сюжет для

Lost Paradise 2. Возможность появления сиквела разработчики тоже не отрицают.

Из действующих лиц еще выделяется некий диктатор Родон — в Африке, сами понимаете, этих диктаторов ну просто завалишь. Этот вот Родон живет в таком себе корабле-городе, который плавает по Нилу с несколькими десятками людей на борту. Какой от него будет толк, не сообщается.

Бенуа Сокаль обещает, что в атмосферности игра не уступит «Сайберии». Игроку будет невдомек, в какой точке времени и пространства он находится. Прошлое и будущее переплетутся до полной неразличимости. Как это, собственно говоря, и было в «Сайберии»: вроде бы в городке только-только появились поезда, а по улицам, ни дать ни взять, шатаются настоящие роботы.

Мастро Сокаль также обещает, что мир, в котором будет разворачиваться сюжет, будет только внешне похож на Африку. Доказательством тому выступает артворк, изображающий эдакую помесь слона, свиньи и бегемота. От географических реалий останется только народ, ландшафт и природа. Все это целую будет добротно фантазией и переплетено с политическими интригами правителей, вулдуцистскими культами разных племен, заговорами и гражданскими войнами. Главная героине, а заодно и вам вместе с ней, доведется испытать все перипетии «африканской» жизни.

Какой же квест без пазлов? Какой же квест Сокала без зубодробительных пазлов? Загадки в *Lost Paradise* сейчас являются строжайшей тайной, которая кому попало не разглашается. Но человек есть человек, и хвастаться ему всегда свойственно, так что кое-какая информация есть и по этой статье. Например, у вашей пантеры, пардон, леопарда есть специальные возможности: тихий шаг и длинный прыжок. Как это будет обыгрываться в квестах, легко себе представить. Или использование магии древних племен (надеюсь, хоть не придется самостоятельно вычерчивать заклинание восьмого круга).

Управление, графику и камеру разработчики обещают оставить такими, какими мы их видели в «Сайберии». Благо, это не какой-то там экшен-хоррор, где камера как бы должна создавать атмосферу, а в действительности создает только неудобства.

О графике же говорить что-либо рано, т.к. на данный момент существует только один (!) отрендеренный скриншот. Остальное все — артворки, нарисованные рукой самого мастера. Но даже судя по одному этому единственному скриншоту, прорисованные задники весьма хороши.

На AG.RU, помнится, *Suberia* получила высшую оценку как неординарный квест. Того же мы и ждем от *Lost Paradise*, хотим, чтобы от него так же захватывало дух. А пока ждем лета.



Разработчик: Stainless Steel Studios
Издатель: Midway Games
Жанр: Real-Time-Strategy
Предположительные системные требования:
CPU-2.4 GHz, 1 Гб ОЗУ, GeForce 4 128 Мб
видео
Дата выхода: конец 2005

Георгий САНДУА aka Жорик

RISE & FALL

CIVILIZATIONS AT WAR

* * *

На земле есть множество необъяснимых с точки зрения науки явлений, как-то: полеты НЛО, северное сияние, загадка Тунгусского метеорита и еще неисчислимое количество им подобных. К числу таких же неясных для простых смертных явлений относится и небывалый интерес лидеров игровой, киношной и прочих индустрий массового развлечения к античности. Посудите сами — в плане кино в прошлом году мы получили голливудизированный эпос Гомера в лице «Трои», а благодаря Оливеру Стоуну и его «Александр» мы узнали все ранее скрытые подробности жизни великого завоевателя. Гейм-индустрия тоже нешуточно занесло — мы с вами стали свидетелями рождения таких хитов, как «Александр» и таких мелких поделок, как Spartan, Battle for Troy, Gates of Troy, Strength & Honor и множества других. Но, как ни крути, центральным событием в игростроении прошлого года был выход Rome: Total War, который оказался просто шедевром и стал путеводной звездой для последующих разработок на тему «смешанных» стратегий — TBS/RTS.

Ну что ж, сегодня вы узнаете о разработке, которая во многом напоминает детские Creative Assemble, но не лишена оригинальных решений и вполне может затмить великий и могучий «Рим». Встречайте новый экскурс в античность — Rise and Fall: Civilizations at War.

Новое слово или старые грабли?

Непосредственной разработкой Rise and Fall занимается компания Stainless Steel Studios, известная нам по играм Empire Earth и Empires: Dawn of modern World, которые, мягко говоря, не обрели великой славы среди геймеров. Скажем прямо, когда за создание столь амбициозного проекта берется студия, фактически не сделавшая ни одной хитовой игры, это несколько настораживает. Но оставим дела давно минувших дней и поговорим о нашем проекте. Как вы поняли, выбраны самые интересные фрагменты истории древности: Троянская война, войны Юлия Цезаря, а также кампании его наследника Октавиана против Антония и Клеопатры, завоевательные походы Александра Македонского и множество прочих. Пока что известно о четырех фракциях, доступных для игры, это: римляне, египтяне, греки и персы. Также известно, что в игре будут присутствовать четыре «вспомогательных» народа (вероятно, за них нам поиграть не удастся): вавилоняне, ассирийцы, галлы и карфагеняне.

Пока что нам сообщили лишь о тактическом режиме, глобально-стратегическая карта будет несомненно — ведь каким бы отличным ни был тактический режим, ее отсутствие оттолкнуло бы огромное количество потенциальных игроков. Но поговорим об

известных фактах. Что касается тактики, битвы в игре будут происходить как на земле, так и на море. Сухопутные битвы смогут собрать на одной карте до нескольких десятков(!) тысяч полностью трехмерных юнитов. Самых же юнитов будет около восьмидесяти видов — начиная от обычных новобранцев и заканчивая всеми любимыми слонами. Также нас обещают порадовать захватывающими штурмами крепостей — к слову, количество фортификационных сооружений в игре, скорее всего, будет в несколько раз больше, чем в том же «Риме». Отдельно хочется отметить наличие морских сражений. Судя по скриншотам, нас ожидает что-то вроде «Корсаров» в античности: мы обладаем полным контролем над кораблями, основным же нашим оружием будет судовой таран (бортовую артиллерию в то время еще не придумали), также мы сможем погрузить на свои триремы/бигремы личный состав и устроить самый настоящий абордаж. Говоря о сражениях, нельзя не упомянуть о возможности включения на тактической карте вида от 3-го лица для вашего полководца, будь то Цезарь, Ахилл или Клеопатра, — таким образом, стратегия в мгновение ока превращается в жестокий экшен. Что выйдет из этой фишки, сложно сказать, но практически ни в одной стратегии, имевшей возможность «межвидового» переключения, эта возможность не была доведена до ума.

А теперь о самой главной особенности игры — о ее графике. Конечно, для стратегии красоты — вещь второстепенная, но у нас тут особый случай. Дело в том, что игра делается на лицензионном трехмерном движке компании Stainless Steel под названием Tron 2.0, возможности которого практически безграничны. На скриншотах и в роликах, которые предоставляются для свободного скачивания через Интернет, мы видим просто идеальные сражения. Идеальны они во всем, начиная с блеска преторианских щитов и заканчивая уникальной системой повреждений, которая позволяет отобразить даже мельчайшие повреждения каждого воина. Скажу по правде, если бы, что мы могли наблюдать на многочисленных роликах, — истинные возможности движка Tron 2.0, то он на голову превосходил движок Rome: Total War.

Ну, кажется, мы разобрали все важные аспекты игры — пора перейти к выводу.

Вывод

Вывод у нас будет довольно короткий, а именно: игру стоит ждать. Если разработчики из Stainless Steel не закроют проект на стадии разработки и все пойдет по плану, то мы получим достойную замену «Риму» или хотя бы игру, равную ему по классу. Увидеть же, что из всего этого выйдет, мы сможем уже очень скоро — релиз Rise and Fall: Civilizations at War назначен на конец 2005 года.



The Reloader rpg4u@pisem.net



Разработчик: Mithis
Издатель: HD Interactive
Жанр: Space Tactics
Системные требования:
✓ минимальные: 1 ГГц, 128 Мб ОЗУ,
GeForce 2 MX;
✓ рекомендуемые: 2 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
GeForce 4 Ti

Кто такой Ричард Кромвель? Припоминаю... Ну да, конечно, это же человек-эпоха, первый человек, родившийся в космосе. Его рождение ознаменовало конец золотого века космических исследований. Новый век стал известен как Эра Колонизации. Человечество бросилось обустривать космос, расставляя всюду «Макдональдсы» и рекламные билбоды. На Луне была основана колония с одним колонистом, там же и произошло первое убийство в космосе. Следствие, кстати, до сих пор в тупике...

Билл Гейтс написал Windows SE (Space Edition), и в результате банального глобока экономика земли перестала существовать. Целые континенты остались без энергии, информации и ежедневных обновлений антивирусных баз данных. После этого вступил в действие всепланетный запрет на «Виндоуз». Легендарному Ричарду Кромвелю тогда было без десяти лет двадцать...

Кто такой Ричард Кромвель? Да откуда я знаю! Хотя... Тыфу ты, это ж мой папаша! В день, когда я родился, он купил мне одну акцию ДЗБР — тогда это была такая себе скромная конторка. Сейчас эта акция стоит в тринадцать тысяч раз дороже. Это был год 2067 — год, когда мы обнаруживаем пространственную воронку.

Мой отец был назначен капитаном Носова Ковчига. По сей день не богу забыть того благоговения, который внушил мне этот корабль. Правда, не все было гладко: согласно приказу командующего, следовало транспортировать с земли каждой твари по паре. Утконосов учивало при переходе на первую космическую скорость...

Отец улетел, когда мне было десять лет. Я решил, что стану астронавтом. Ну, или журналистом, если платить будут больше.

Как только я закончила академию, я записалась в Космические Котики. Как выяснилось — зря. «Майкрософт», NASA, ДЗБР... одна за другой megакорпорации отключались от союза. В Академии знали, к чему все клонится, поэтому заранее начали рыть окопы.

Это была очень странная война. Люди душили друг друга, обчищали мертвым карманами, покупали оружие — и все равно душили...

Открытый космос — спокойное место. Пока там нет нас. Мения подбил недалеко от Фобоса, и я десять лет кружил на орбите планеты в облаке космического мусора. Ни я мусору, ни он мне не мешали, так что я дождался своего спасения.

Война продолжается, из-за колонизационного бума капитанов вечно не хватает. После бума вообще мало что в живых остается. ДЗБР сделал мне предложение. Я принял его.

Холодные дали космоса очень много лет притягивали взоры простых людей. Некоторым повезло, и они смогли на полшага продвинуться в выяснении тайн космоса и мирозда-

ния. Имена таких людей хранятся в памяти миллионов — Гагарин, Армстронг, Леонов и др. Остальным же приходится лишь грезить о свете звезд и неизведанных планетах.

Космос — это грань между реальностью и фантастикой. Он еще не до конца открыт и исследован, а о том, что неизвестно, можно пока пофантазировать. Ведь полет мысли нельзя остановить, а куда ей лететь, если не ввысь, не к звездам.

В компьютерных играх грань фантастики и реальности чаще всего значительно сдвинута в сторону фантастики. Последняя является двигателем прогресса в этой отрасли. Странно, что по-настоящему в виртуальный космос игроки смогли попасть совсем недавно. Относительно недавно.

Пично для меня эпоха компьютерных игр началась с величественной серии игр под названием Elite. Скитаясь по бескрайним просторам космоса, встречаясь с неизвестными расами, знакомясь с их характерами и мировоззрениями, я мог играть часами, сутками, попеременно становясь то богом, то космической пылью. Попробуйте найти диск и поиграть — увере, уже на первых минутах у вас вырвется: «Да это же «Космические Рейнджеры!» Так и есть, «Рейнджеры» — прямой наследник этой славной серии. Жанр ее трудно определить, уж слишком много тут намешано. По крайней мере можно с уверенностью сказать, что это скорее ролевые игры, нежели космические стратегии.

После Elite в жанре наступил застой. Если не считать несколько серых и неприметных игр, жанр на протяжении пятнадцати лет был предан забвению. Игроки начинали потихоньку возмущаться. И тут мир компьютерных игр снова тряхнуло — на свет появилась первая космическая стратегия Homeworld. Родоначальник нового жанра. Вернее сказать, нового ответвления жанра, ведь нам предлагали то же самое, что и в обыкновенных Dune/Warcraft-стратегиях: собирать ресурсы, построить войска и атаковать противника. Но — в трех полноразмерных измерениях. Все игроки наконец-то получили возможность вкусить прелести z-координаты. В первую очередь это коснулось тактики: появилось несметное множество разновидностей построений войск, разнообразились тактические приемы.

За время, истекшее между выходом Homeworld и его сиквелом Homeworld 2, успело выйти изрядное количество игр, действие которых по тем или иным причинам происходило в космосе. Например, появились такие представители жанра космических стратегий, как O.R.B. и «Стармагеддон». Они в точности ко-



пировали особенности игрового процесса их предшественника — Homeworld, дополняя его цепоткой нововведений, придуманных скачущими разработчиками по ходу создания очередного «убийцы». В эти игры можно было играть. В них играть было даже интересно, но интерес побуждало отнюдь не любопытство, не стремление к чему-то доселе неизвестному, а просто желание вспомнить знакомые чувства и ощущения.

А вот такие проекты, как X2: The Threat и Freelancer действительно дали толчок спящему «элитному» жанру. Это уже были далеко не стратегии. Они напоминали симуляторы жизни в космосе, если можно так выразиться. Торговать, воевать, жить — все эти возможности были в этих играх. Именно космос сделал их такими разнообразными и оригинальными. Проводить дни напролет в космосе было... интересно.

Были, конечно, и другие проекты с космическим профилем — Imperium Galactica, Eve-Online и еще много других, но распространяться о них незначит, картина и без того ясна. Но вот из глубин космоса к нам приближается неопознанный объект. Что же это?

Вы, господа, отстаая мы страна. Все нам должно доставаться в последнюю очередь. Вышел новый фильм — пускай сначала пройдет победоносным шагом по США и Европе, соберет кассу, и лишь потом его покажут у нас. Так, для приличия. То же обстоит и с жертвой... кхм... объектом нашего сегодняшнего обзора — игрой Nexus, сотворенной умельцами из Mithis и изданной компанией HD Interactive.

Nexus был выпущен на волю 5 ноября 2004 года. Читатель, вдумайся. Теперь закрой журнал и глянь на дату, указанную на обложке. Прошло уже около полугода, и наконец-то мы, простые смертные геймеры Украины смогли увидеть эту игру на наших винчестерах и мониторах.

«А стоило ее ждать? Что в ней такого особенного?» — спросит уважающий себя и нифига не ведающий геймер. А ведь игра, ни много ни мало, открывает перед нами новый жанр. Или, лучше сказать, ответвление жанра. И имя ему — *космическая real-time-тактика*. Только этот термин нигде не значится. Везде (на коробке, сайте, заборе) написано, что Nexus — стратегия 3D. Издатели либо не понимают, какая разница между стратегией и тактикой, либо написали это для жадных американских подростков, которым это незначит. Хотя, если кто-то играет в стратегии, это уже значит, что он не полный даун. Хотя...

аркус Кромвель. Журнал капитана. Вышли из сектора Земля. Направляемся к Юпитеру. Впереди почти восемь месяцев полета. По дороге надо забрать два грузовых корабля ДЗВР, довершу забытым МИКом, МКами и прочей агитацией. Они ждут нас на орбите Луны. Меня, как самого крайнего, назначили начальником конвоя.

Встреча с кораблями состоялась. Людей у них немного, но оба капитана заткнул любого за пояс по части выпивки и ругани. Я даже их имена где-то записал... ах, вот: Глюк и Кертис.

К нам присоединился систершип двенадцатого Стилета Хокинг. Продолжается полет на Юпитер...

Я пришел в ДЗВР три года назад. С тех пор случилось многое: карантин на Марсе, ядерная война на Венере, подорожание МИКа. Интересно, назовут ли эту миссию Инцидентом на Юпитере? Ну или хотя бы «Маркус Кромвель 2: Возвращение блудного отца»?

Похуже, эту миссию действительно назовут Инцидентом на Юпитере. Спутники-шпионы постоянно передают непотребство: корабли Киссика в открытых водах.

Цели миссии изменены. Наша задача: разведка, шпионаж, и, возможно, аннигиляция противника. Технологическое совершенство Киссика пугает простых людей. А паника им на руку.

Ситуация накаляется. Столкновение неизбежно.

Начиная играть в Nexus, стоит навсегда забыть такие слова, как «ресурсы», «строительство» и «раш». В подчинении у вас один или несколько кораблей. Имеется также враг, с которым мы ведем себя так, как подобает вести себя с врагом: стреляем или делаем ноги, то есть передислоцируемся. Поэтому я и назвал эту игру первой космической тактикой, а не стратегией. Все жанровые черты, собственные стратегии, здесь попросту отсутствуют.



В подчинении у игрока также находятся более мелкие боевые единицы, такие как *штурмовики* и *десант*. Это небольшие корабли, которые находятся внутри здоровенных крейсеров, и которых вы посылаете на верную гибель, дабы оттянуть поражение еще на пару секунд. Ой, пессимизм...

Так вот, штурмовики отличаются полезным свойством: малым размером. Они способны ловко избегать громадных лазерных лучей противника, дабы подлететь поближе и уничтожить какое-либо орудие.



Десант — небольшая группа спецназа, которую можно внедрить во вражеский корабль, дабы уничтожить весь персонал внутри него.

Вот, кстати, основной тактический маневр. Первым делом при встрече врага игрок, дабы добиться максимального результата, должен сразу атаковать бортовыми орудиями зенитки врага. Пос-

ле их уничтожения можно смело запускать штурмовиков и десант, тесня врага со всех сторон.

Я вот задумывался: а что если сделать шутер по такой игре? Типа, вас засаживают во вражеский корабль, дают в



руки плазмоган и разрешают пленным не брать. Хм, занятая идея.

Пардон, отвлекусь. Главный корабль — это ваша основная боевая единица, база и харвестер в одном флаконе. Все остальные вспомогательные корабли вам либо вовсе заказаны, либо попросту не нужны, так как проигрывают в силе. На протяжении игры ваше судно будет меняться несколько раз — такое себе развлечение для эстетов. Впрочем, оправданное: первые корабли блещут однообразием.

Комплектация вашего боевого крейсера захватывает. Все, что на него навешано, разделяется на четыре категории: *щит, оружие, электроника и двигатель*.

В категорию *щиты* входит всевозможные защитные технологии, типа легкий щит, тяжелый щит, башенный щит +1.



А если серьезно, то все щиты различаются только по мощности и энергопотреблению, так что идеальную броню надеть на свой корабль все равно не получится, она будет либо слаба, либо жрать энергию как не в себя.

Оружие. С оружием в «Нексеус» все в полном порядке. Его здесь очень много, причем все оно разделяется еще на кучу ка-

тегорий, вроде *Обычное, Тяжелое, Специальное*. Двуручного не нашёл. Обидно.

Электроника. Здесь находятся всевозможные защитные и опознавательные девайсы типа сенсоров, излучателя помех. Есть даже привод для межгалактических прыжков.

К *двигателям* относятся несколько видов главных движков, вроде ионных или синтезных. Они делятся по размерам и объёму. Также на судно можно вцепить еще один субдвигатель — на случай, если главный заглохнет.

В игре 6 эпизодов, каждый примерно по 25–26 миссий. За что мне понравилась игра, так это за разнообразие предлагаемых заданий. Игра линейна как рельсы, но вот миссию можно пройти несколькими способами. Выполняя дополнительные задания, можно получить очень существенную помощь в дальнейшем, например, в виде дополнительного корабля, какого-нибудь оружия или же отключенных вражеских защитных турелей. Но самое главное: можно запросто отлынивать от первоочередных заданий — правда, только в нескольких миссиях. Был такой момент, когда уничтожили всю мою эскадру, и я остался один против многочисленных врагов. Игра ласково закончила миссию, предупредив, что я ее хреново закончил, но все же предложила перейти на следующий уровень.

Между уровнями есть очень интересные сюжетные вставки, с объяснениями диспозиции наших войск и войск противника. Кстати, именно благодаря этим вставкам я хоть выучил название планеты нашей Солнечной системы.

Перед началом миссии вам позволяет сформировать свою эскадру и укомплектовать каждый корабль как душа пожелает. В зависимости от боевых заслуг и вместительности корабля вам будет предоставлен широкий выбор космических девайсов, которые так и простоят в свободные слоты вашего корабля. Ан нельзя, ведь такие громадины с виду судна не могут вместить в себя более шести или восьми орудий. Наверное, жесткое ограничение по весу. Кроме, кстати, запихнуть вовнутрь корабля еще парочку штурмовиков.

Полностью укомплектованный корабль встречает сопротивление. И вот тут включается полная мощь тактики. Вы можете указывать, чем стрелять, куда стрелять, как при этом себя вести и т.д.

Первое, что бросается в глаза, — это полный контроль над оборудованием, которым наштагиваны ваши корабли. Вы можете отдавать приказ о стрельбе из определенного орудия по определенному врагу. И даже более того, по отдельному участку врага, будь-то оружие, сенсоры, щит или же двигатель. В одной из миссий надо было остановить свой неконтролируемый корабль, который движется к пространственной воронке. Для этого просто пришлось уничтожить двигатель судна.

Контролировать также можно и двигатель, и сенсоры, и щиты. Ну, с сенсорами и щитами ясно, но зачем двигатель? А все дело в том, что двигатель создает некую эмиссию, по которой нас могут ловко засечь потенциальные противники. Чтобы не навлекать лишние неприятности, можно уменьшать мощность движка, поменять его на субдвигатель или вырубить нафиг, от греха подальше.

Можно устанавливать дистанцию между своим кораблем и кораблем противника. Это полезно, когда вы вооружены чем-то дальнбойным, а противник — нет. Обидно, что ничего дальнбойного в начале игры вам не предоставлено.

Есть возможность указывать прямые действия вашего корабля, начиная с банальных (*движение, стояние, отступление*), и заканчивая *атакой корпуса, атакой орудий и межпланетным переходом*. Последний, кстати, позволяет досрочно завершить миссию. Например, уничтожили вы вражескую базу, а добаться с кораблями противника вам лень. Просто нажимаете на пимпочку, и «миссия завершена».

Имеется даже *панель ремонта*. В ней можно посмотреть, что вам поломал злобный супостат, проконтролировать процесс ремонта и приоритет ремонтируемого оборудования.

А теперь представьте, что вот этими тактическими извращениями вам и придется заниматься на протяжении всей игры. Постоянно следить за приборами, назначать противника, смотреть за своими кораблями. Благо, интерфейс у игрушки вполне удобоваримый, хотя и пришлось изрядно помучиться с его освоением. Легкие полупрозрачные окна, кнопки со всплывающими подсказками и не слишком перегруженная мышью позволяют вдоволь насладиться игровым процессом.

Наше прибытие в этот новый мир прошло на удивление тихо и мирно. Но известно, что везет только покойникам...

Да, так и есть. Раздался сигнал тревоги. Чужие корабли появились прямо перед нами, пользуясь поддержкой космической станции, отлично, кстати, вооруженной.

Обнаружив ловушку, моя команда привела консоли в боевую готовность, ввела коды на бессмертие и бесконечные патроны и приготовилась к бою. Но как только появились орудия, мы прочитали на дальнем корабле неприличную фразу, сразу поняли, что к чему. Это ж команда Ноева Ковчега! Эту надпись я лично написал... видала, еще когда корабль строился.

Когда Ноев Ковчег влетел в пространственную воронку, все думали, что он исчез, ибо связь разорвалась. Однако он успешно вылетел с другой стороны в новой звездной системе.

Мой отец со своим экипажем основали колонию и нашли союзников. Высокоразвитую расу Вардраги, которые не очень любят воевать. Не любят? Поможем! Ой, извиняюсь... Прос- то нашлась еще одна раса, только уже на редкость агрессивная — Горги.

Колонисты надеялись найти рай обетованный, а нашли новые приключения на свою ж...

[Связь потеряна.]

Чтобы игроку не было скучно в космосе, разработчики, как могли, старались развить тишину всякой болтовней. На протяжении каждой миссии, особенно в начале и конце ее ваш слух будут ласкать переговоры капитана с разнообразными живыми существами.

Разработчики пытались придать каждому персонажу индивидуальность и неповторимость в его голосе и поведении. Например, ученый, который находится на вашем корабле, бубнит какую-то чепуху, речь его несвязна, рто явно не поспевает за мозгами. Он же, ученый, при встрече с пространственной воронкой отказывается верить в это диво — дескать, противостоитественно.

Индивидов и экзотов, вообще, хватает. Например, Ангел, подобранный на пустыющей базе — четвертое поколение самосовершенствующегося искусственного интеллекта. Или старый школьный товарищ Маркуса Кромвеля, с которым он во время боя договаривается о походе в пивную.

Юмор имеется в «Нексусе», но он, как бы это сказать, — детский, что ли? Конечно, на редкость демократичен, доступен любому дебалу, жаль вот только, что как-то не смешно все это получается.

Зато перевод оставляет двойное впечатление. С одной стороны, полный перевод всего и вся, даже с индивидуальным подходом к каждой личности. С другой стороны, отвратительные жесткие, особенно женские, которые читают текст абсолютно без выражения. Так что локализация не получит ни плюса, ни минуса.

«Нексусе» устроен чудесный мультиплеер. Это еще одна приятная сторона игры. В наличии лишь сетевой режим, но, думаю, этого вполне хватит, чтобы как следует оттянуться. Максимум можно играть двенадцати игрокам одновременно. А теперь представьте, что у одного игрока в подчинении может быть где-то шесть-восемь кораблей. И если уже на карте ведется бой между десятью кораблями, то ничего ра-

зобрать невозможно. А если подключатся двенадцать игроков? В космосе начнется ад. Кстати, мультиплеер был успешно опробован, и лично мне очень понравился.

Теперь надо сказать о самом приятном в этой игре — о графике. Да, графика в «Нексусе» — это отдельный разговор. Она прекрасна. Но не более. Спящее солнце, быстрые лучи лазера и самое главное — взрывы. Да, взрывы в «Нексусе» потрясают, вспоминаются дни, проведенные за «Гегемонией». Да, пуск астероидов не хватает такого мощного бамп-маппинга, как в X2: The Threat. Пуск солнца каждый раз слепит, когда камера невольно дергается. Пуск... да ладно, в целом графика прекрасна.

Графика красива как в трехмере, так и в менюшках и брифингах. Аж обнять хочется дизайнеров и аниматоров — славно поработали. У игры, что немаловажно, есть свой стиль



(опять вспоминаются «Космические Рейнджеры») Его бы даже впору использовать для оформления Рабочего стола.

О звуке бедном замолвить слово... К чему это я? Нет, звук не беден, даже наоборот. Вот только стереотипы ломаются с трудом. Ну что поделаешь: еще дядюшка Лукас утверждал, что в космическом вакууме возможен звук и что в космосе взрывы звучат так же, как и на планете. И ему плевать, что до него сотни физиков разбили свои головы о яблочные деревья, доказывая обратное. Каждый выстрел, каждый взрыв сопровождается таким грохотом, что бедный сабвуфер захлебывается и грозит сдохнуть. Благодаря весьма качественной камере, мы всегда можем приблизить интересующий корабль до максимума. А когда камера возле корабля, то звук становится еще громче (логично!), и поэтому любой выстрел по судну может стать фатальным для вашей акустической системы.

Музыка в игре представляет собой симфонические композиции, которые будут сопровождать вас до победного конца. Вот только классическая музыка в наше время не очень-то популярна, да и к футуристическим перспективам колонизации космоса как-то не лепится. Благо, саундтрек можно заменить своим плей-листом.

Вывод? Вывод. «Нексус» — высокобюджетная, направленная на широкую аудиторию космическая тактика. Лично я советую играть всем. Вердикт игры: скорее рулез, чем отстой. Игра хардкорная, поэтому, чтобы получить от нее удовольствие, придется помучиться. Такая вот садомазохистская история. Я же советую эту игру всем — и поклонникам космических стратегий, и поклонникам тактик а-ля Commandos и Desperados. От игры получить удовольствие можно. А что, кроме удовольствия нам от нее надо?

Ждем-с... Нет! Играем-с...

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

CONSTANTINE

Разработчик: Bits Studios

Издатель: SCI

Жанр: TPS

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1.5, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2.6, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео.

Законы жанра

Наверное, уже прошло время, когда можно заявить, что в семье стандартных жанров игр, вроде экшенов или RPG, а также всевозможных миксов и бирмиков, произошло пополнение. Приветствуйте, камрады: новый игровой жанр — игра по фильму.

«Какой же это жанр?» — спросите вы. Действительно, ведь по фильмам делают и экшены, и стратегии, и файтинги, и... Много чего делают. Разве это жанр?

А почему, собственно, нет? Что такое жанр, кстати говоря? Давайте обратимся к толковому словарю русского языка: **ЖАНР** (франц. genre) — исторически сложившееся внутреннее подразделение во всех видах искусства; тип художественного произведения в единстве специфических свойств его формы и содержания. Понятие «жанр» обобщает черты, свойственные обширной группе произведений какой-либо эпохи, нации или мирового искусства вообще. В каждом виде искусства система жанров складывается по-своему.

Заумно? Очень. Переведа с умного на русский, поясним: жанр — это некая группа игр, объединенные общими чертами. И, если посмотреть с этой точки зрения, игры, созданные по фильмам, действительно можно выделить в отдельную категорию. Что же их объединяет, кроме источника, из которого черпают свое вдохновение сценаристы и геймдизайнеры? А объединяет их страстное желание владельцев прав на фильм заработать как можно больше денег, причем побыстрее. Пока фильм находится, как называется, на гребне волны. Увы, но правообладателям, как правило, глубоко плевать на мысли и надежды геймеров, на каноны и правила — руби «капусту», пока не остыла, вот их основное правило. Если франчайз находится у всех на слуху, это самая лучшая реклама, и пока она не прошла, игру нужно выпустить. А то, что для разработки толковой игры нужно потратить несколько лет, это уже детали — партия сказала: «Десять-одиннадцать месяцев», разработчики ответили: «Есть!» И в результате в недра нашего CD-ROM'a отправляется не Игра, а очередная поделка в красочной обложке.

Нет, нет, есть исключения. Если франчайз достаточно громкий, как «Звездные Войны» или «Братство Кольца», то никто не станет заставлять разработчиков склепать нечто в крайне сжатые сроки. Но подобные проекты — скорее исключение, чем правило. К таким же исключениям можно отнести и великодушные «Хроники Риддика», когда никто не заставлял делать игру именно по фильму и обязательно сверхоперативно.

Увы, но ауры киноиндустрии относятся к играм свысока и рассматривают их только как дополнительную статью дохода. Какое там искусство? Конвейер. Причем конвейер, на котором можно неплохо заработать. Или не заработать, тут уж как повезет. В любом случае, сжатые сроки, контроль со стороны правообладателя и не слишком высокий бюджет — вот, что объединяет большинство игр по фильмам.

К счастью, повторимся, исключения есть — а без таких исключений, без ярких проектов новый жанр был бы обречен на быстрое забвение. А так мы по-прежнему, морда носы, роемся в навозной куче, надеясь найти бриллиант. Ну, или, как минимум, сто баксов.

«Меня зовут Константин. Экзорцист Джон Константин»

Наверное, стоит сказать пару слов о фильме, вдруг кто пропустил? Первое, что вам стоит знать, это то, что фильм снят по комиксам, причем комиксы эти весьма злобные и непонятнокорректные, а их главным герой — личность весьма и весьма неоднозначная. Впрочем, комиксов мы почти не видели, поэтому речь о фильме.

Итак, в молодости Джон видел всякое страшное, что обычно видят только пациенты психбольниц или люди, близко знакомые с «белочкой». Естественно, знакомые и родственники считали его ненормальным, и вот, устав от всего, он решил покончить жизнь самоубийством. Сказано — сделано. Правда, умереть ему не удалось, откачали добрые Айболиты, но, пока Константин откачивали, он ухитрился побывать там, куда попадают души грешников и самоубийц. — в Аду. И так ему в аду не понравилось, что он решил получить прощение. Нет, не пошел он в церковь грехи замаливать, и индульгенцию покупать не стал, а начал охотиться на различных демонов и адских отродий. В общем, стал эдаким Пейнвиллером ☺. Святым словом и свинцом изгонял он нечисть обратно в ад, вот только прощения заслужить не мог, ибо доброе дело, сделанное из корыстных побуждений, добрым не является. Нервничал Константин от этого жутко и курил столько сигарет, что на всех коней татаро-монгольской орды бы хватило, ну и, как водится, докурился до рака легких.

И не то, чтобы жить ему очень хотелось — просто в Ад не хотелось абсолютно. Собственно, об этом и фильм — о новом истребителе «привидений», пытающемся очиститься. В фильме Константин — тип весьма противоречивый, и назвать его «героем» просто язык не поворачивается, слишком уж он обременен на всех и шиничен. Слишком уж он любит себя, а к остальным относится как к средствам достижения цели — получения райской прописки. А вот в игре... да, собственно, а что же в игре?

А игра, как и положено всем продуктам данного жанра, всеми силами пытается показать, что она с вышеуказанным фильмом выпала из одной колыбели. Лица персонажей очень похожи на лица актеров, снявшихся в фильме, а стартовый ролик красочно демонстрирует нам один из самых, пожалуй, эффектных эпизодов — изгнание демона из тела молодой девушки и запихивание его в огромное зеркало с последующим разбиением одного о крышу стоящего под окном автомобиля. Именно в этом эпизоде и открывается неординарность главного героя. Вместо привычного для христианской церкви креста он использует за-



гадочный амулет, больше напоминающий древнеегипетскую символику, чем средство борьбы с приспешниками сатаны; не стеснясь, лупит свою клиентку, а в качестве молитвы использует фразы из серии «сдохни, скотина». Короче говоря, нам с первого же момента (примеч это относится как к игре, так и к фильму) дают понять, что Константин — аккордист нового поколения, не слишком-то похожий на своих собратьев по ремеслу. Хотя, может, именно такие парни и способны удержать хрупкий баланс между силами Добра и Зла, который грозит вот-вот рухнуть, погребя под собой всю человеческую цивилизацию. А миг этот уже близок. Распоясавшиеся демоны разгуливают по улицам городов, безжалостно уничтожая всех, кто встречается на пути. Полукровки — потомки богопотопных браков людей и выходцев из Преисподней — показывают свое истинное лицо, не уступая в жестокости своим «чистокровным» собратьям. Что же произошло? Почему адские полчища, напав на все договоренности о сохранении Баланса между Добром и Злом на Земле, начали массированную атаку? И почему ангелы, которых тоже немало среди людей, молча валяются на все это безобразие? Именно это и предстоит выяснить Джону Константину, естественно, при нашем с вами непосредственном участии.

Каким образом Константин привык добиваться желаемого, думаем, уже понятно. Стреляем во все, что попадается, а там видно будет. Сюжет подается в небольших, но содержательных роликах, в большинстве своем повторяя перипетии фильма. По неизвестной причине разработчики решили не пользоваться опытом создателей Return the Matrix и не стали вставлять в игру кадры из фильма, а сделали ролики на движке игры. Трудно сказать, чем вызвано такое решение. Анимация в роликах явно оставляет желать лучшего, да и вообще, графика игры вряд ли вызовет бурю восторга у современных геймеров. Но что сделано, то сделано, тем более, что уже через десять-пятнадцать минут игры начинаешь замечать, что картинка на самом деле не так плоха, как казалось на первый взгляд. Она замечательно передает грязную, пыльную атмосферу мира, в котором ведет свое кровавое расследование Джон Константин. Грязные, неприглядные улицы города, накрытые как крышкой серо-коричневым, бездарным небом. Одинаковые дома-коробки, освещенные мертвенным светом уличных фонарей, сетки заборов, окутанные колючей проволокой, кучи мусора возле обшарпанных подъездов — пробегая по городу, вы, скорее всего, не обратите внимания на все эти мелочи, но они быстро откладываются в мозгу, создавая определенный настрой, который останется с вами до самого финального ролика. Этот мир мрачен и жесток. Вас здесь не любят и не хотят видеть. Но Константину и не нужно, чтобы его любили. Он — неотъемлемая часть всего этого и как нельзя лучше вписывается в антураж.

«Не мир принес я вам, но меч»

Собственно, на первый взгляд перед нами самый обычный мистический экшен — бегам по уровням, отстреливаем все, что видим, иногда решаем несложные головоломки и собираем артефакты. Никаких откровений от игры ждать не стоит. Помнится, некоторые камрады сравнивали фильм с другой небезызвестной игрой, где главный герой воюет с адскими полчищами — да, естественно, с «Гейнхиллс-роум». Так вот, при игре в «Константина» вам еще не раз придет в голову подобное сравнение. Особенно когда Джон будет отправляться с визитами вежливости в Ад. Кстати, в отличие от фильма, в игрушке заниматься подобными прыжками между миром этим и тем придется весьма часто. Судя по всему, разработчикам пришлось по вкусу идея, с успехом примененная еще в «Сайлент Хилле» и «Культе» — экономить на создании новых локаций путем их легкого изменения. Вот Константин в поисках артефакта попадает в дом, вот дорогу ему преграждает завал — что делать? Ответ прост: отправляться в Ад, там этот дом выглядит уже по-другому, именно там мы и найдем дорогу дальше. А потом опять в наш мир, а потом снова в Ад. Схема, думаем, ясна, и, скажем честно, при всей своей простоте она отлично работает, не давая игроку заскучать и расслабиться.

А что если у Константина такого необычного, спросите вы? Ответим: есть у него особое оружие для охоты на демонов, магическое зрение и набор заклинаний. Ну, об оружии особо распространяться не станем — оригинальностью оно не блещет, а вот о магическом зрении и заклинаниях упомянуть стоит. Зрение это служит сразу для двух целей — во-первых, в темных локациях (а большинство мест, где нам

предстоит побывать, особой освещенностью похвастаться не может) оно помогает видеть. Помните зрение Риддима? Что-то типа такого, только наш Константин, видимо, проапгрейдил себе глазки, так что яркий свет его не ослепляет. А еще при помощи этого зрения видны секретные знаки, как правило, упрощающие решение пазла или указывающие местоположение секретной зоны. Что интересно,



в режиме нормального зрения игра идет от третьего лица, а в режиме зрения магического — от первого. Причем на экране не видно даже оружия, которым вооружен наш персонаж. Странненько. Особенно учитывая то, что если ваш монитор «посажен», то играть вам (как Кертику) придется практически все время в этом режиме.

Теперь о заклинаниях. Они появляются по ходу игры, по мере нахождения свитков. Разработчики «Константина» решили не превращать нашего героя в боевую машину, пугающую направо и налево файерболлами, манера произнесения заклинаний тут напоминает гаррипоттеровскую — нажали кнопку активации заклинаний, по-



являлся менюшка, и теперь быстро нажать на шиферки. Причем, угадываю, если во время кастования заклинания в вас попадут чем-то таковым, придется начинать сначала. С одной стороны, этот ход несколько усложняет жизнь героя, с другой — отлично вписывается в атмосферу. Тем более, что большинство заклинаний активируются при помощи последовательного нажатия всего четырех клавиш, которые очень легко запомнить.

Но основное время нам придется бороться с превосходящими силами противника с помощью простых, вернее, мы хотели сказать, освоенных стволов. Как уже было сказано выше, ничего сверхоригинального ожидать не следует. нас ожидают привычные для поклонников шутеров пистолеты, шоттаны, пулеметы и т.д., замаскированные под артефактные орудия дьяволоворцов, созданные в

быстрые «фехтовальщики» способны отбивать пули, но совершенно бесполезны против «дыхания дракона», которое, как вы, конечно, поняли, является ничем иным, как экзорцистским вариантом огнемата. Таким образом, практически все «стволы» в игре востребованы.

Помимо рядовых бойцов, Ад выставит против Константина и более серьезных противников. Боссов. Для того, чтобы победить этих могучих тварей, придется попотеть. Но и они имеют свои слабые стороны. Так, например, жуткое существо, тело которого состоит из массы жуков и пресмыкающихся (также попавшее в игру из киноленты), нужно сперва мощными ударами разобрать на составляющие и только потом приступить к окончательному уничтожению. Других боссов можно поразить, лишь попав в немногочисленные «слабые» места или воспользовавшись особым заклинанием. В общем, и тут, как видите, прослеживаются параллели с «Пейнкайлером».

Девять кругов ада

Берите, в «Константине» вы не встретите ничего, вызывающего удивление, — все, практически все уже было неоднократно реализовано во множестве других игр, причем зачастую значительно лучше. И если бы не реализация Ада, можно было бы смело списывать игру в мусор и отправлять по известному адресу. Да, похождения Джона по упылым локациям обычного мира не вызывают никакого восторга, тогда как его экскурсия в мир потусторонний — это нечто. Раскаленный воздух, по которому летает пепел, остоны проржавевших машин, монстры... о да, ради этого стоит играть. Монстры, собственно говоря, в Аду те же, что и на земле, но смотрятся они... по потустороннему.

Красиво. Действительно красиво. Несомненно, как и в «Думе», в «Константине» Ад является самой яркой и интересной частью игры.

Константин, да не тот

Несмотря на схожесть сюжетной линии, сам главный герой в игре довольно сильно отличается от Константина из фильма. На место диничного скептика, заботящегося о своем благополучии, пришел очередной рыцарь в золотых латах — и сердцем чист, и помыслами благостен. Что тут можно сказать? Только ИМХО, что игра от этого что-то потеряла. Представьте себе «Хроники Риддика», в которых Риддик жутко благорoden и печется о ближних? Нет? И мы нет. Так что, как нам кажется, образ Джона Константина из игры сильно проигрывает образу, созданному Кяну Ривзом в фильме.

О чем мы еще не упомянули? Ах, о бонусах. Тут все просто: собираем карты, а потом можем похвастаться на различные бонусы — моделики монстров, обложки комиксов, интервью с разработчиками и т.д. Ничего особо необычного, но приятно.

Вывод

Игра оставляет довольно противоречивое впечатление. На одной чаше весов — не самая современная графика, минимум спецэффектов и практически полное отсутствие новаторских идей, а на другой... на другой — Ад и абсолютно неуловимая штука под названием «геймплей».

Как ни странно, но бедотня по коридорам, отстрел толп монстров и решение простеньких головоломок абсолютно не напрягают. Эдакое себе довольно приятное мясо, сдобренное большим количеством роликков. Кстати, именно роликками игра обязана своим объемом. После инсталляции они занимают на диске около полутора гигабайт, при том, что полный объем игрушки (с роликками) — два гига с небольшим. Вот так, камрады. Так что учтите, прохладится все это удовольствие максимум за пару вечеров, и это немного обидно.

Что еще сказать? Очередная приставочная игра «по фильму», правда, несколько более качественная, чем многие ее товарищи. Если вы устали от серьезных и сложных игр и хотите просто немного отдохнуть — это ваш выбор. А вот если вам нравятся умные, серьезные и глубокие игры, то смотреть в сторону «Константина» даже и не стоит. Не того пошиба птица. Естественно, фанатам фильма рекомендуем. А так — очередное доказательство того, что ничего сверхъестественного от проектов, сделанных по фильмам, ожидать не стоит. Такой себе середнячок без особых заявок и претензий.



незапамятные времена, — полную историю любого оружия можно при желании прочесть в дневнике Константина. Некоторые из них, такие как «дыхание дракона» и святой дробовик, перекочевали в игру прямоком из фильма. На первых порах очень веселит гвоздомет, стреляющий «святыми» гвоздями и пробуждающий воспоминания о пейнкайлеровском коломете. Вот только при ближайшем рассмотрении могучий артефакт оказывается обыкновенным пулеметом, с той лишь разницей, что после боя можно собрать расстрелянные гвозди. Кстати, подбирать заряды лучше всего, пользуясь магичес-



ким зрением. Причем, что интересно, каждый тип противников пипает слабость к определенному виду оружия. Так, летающие гарпии, швыряющиеся файерболлами и пытающиеся в предсмертной агонии протаранить героя, мужественно выдерживают десятки попаданий из того же гвоздомета, но гибнут от одного-единственного кинжала, которым стреляет арбалет Константина. Злобные гиганты очень плохо переносят заряд святой дробови, при условии, что вы попадете в «ахиллесову питу», которая находится у них чуть повыше пятной точки. Сверх-



ZyXEL
Unleash Networking Power

ТОВАР СЕРТИФІКОВАНИЙ

Бережи
свій ZyXEL
змолоду!

модеми серії
OMNI 56K

OMNI 56K PRO

OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO

OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI

OMNI 56K PCI Plus



Авторизовані партнери:

Дніпропетровськ: Rim 2000 т. (0562) 65-64-68; Донецьк: Мережа комп'ютерних супермаркетів "Нова Електроніка" т. (062) 385-48-88, Техніка т. (062) 385 82 55, 385-82-50; Мережа комп'ютерних салонів SPARK т. (0622) 90-58-46, (062) 381-32-05; Житомир: SET т. (0412) 24-39-20; Запоріжжя: Мережа магазинів "Комп'ютерний Всесвіт" т. (0612) 13-00-51, Фотоком т. (0612) 12-69-04; Київ: ВалТех т. (044) 229-40-33, ВЕРСІЯ т. (044) 554-27-47, Гранд-Сервіс т. (044) 456-47-77, Експерт-Україна т. (044) 568-58-68, ІнкоСофт-Телекомунікація т. (044) 235-28-33, Ітел Лтд т. (044) 235-92-52, Брайн Комп'ютерс т. (044) 239-25-87, Компексервіс т. (044) 236-88-00, K-Trade т. (044) 252-92-22, Евсерст т. (044) 464-77-77, Навігатор т. (044) 241-94-94, Промрегіон т. (044) 249-71-29, 244-96-20, Мережа магазинів "Фокстрот" т. 8-800-500-15-30, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т. (044) 236-20-92, ЕкранТелеком т. (044) 244-93-68, 249-89-90, ЮніТрайд т. (044) 461-88-88, 8-800-507-70-70; Миколаїв: АДМ т. (0512) 47-22-81; Одеса: Н-БІС т. (048) 777-70-70, Неолодник т. (048) 728-37-28, ТІД т. (0482) 37-52-22; Суми: Демекс комп'ютери т. (0542) 60-11-11; Ужгород: СМОК т. (0312) 61-54-44; Харків: Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т. (80572) 14-95-21, СПЕЦБУЗАВТОМАТИКА т. (0572) 19-15-05; Хмельницький: 2СТ т. (0382) 70-07-07, Черкаси: MegaСтал т. (0472) 45-12-62.

Модеми Omni 56K

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легке встановлення та простота у використанні
- Три роки гарантії



Нові пригоди Мاسяні, Хрюнделя та
Лахматого можна побачити за адресою:

OMNI.ZyXEL.RU

Maniac, Leprecon

darwinia

Разработчик: Introversion Software
 Издатель: «Новый Диск»
 Жанр: микс
 Системные требования: Pentium 4-1 ГГц,
 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Дарвин, ты не прав!

Еще неделю назад я всерьез полагал, что **Darwinia** — это какой-то очередной ширпотребный квест от всеядной Adventure Company. Почему так — не спрашивайте, наверное, все дело в названии, от которого веяло чем-то эдаким, пошло-ада-венчурным...

Только когда в Сети начали появляться первые обзоры, отмеченные лейбкой типа «наш выбор», я соизволил обратить внимание на этот проект. И утонул, успев дважды пообещать себе больше никогда и ни о чем не судить только по названию. Потому что практически на ровном месте английским умельцам удалось создать настоящую ИГРУ с четырех больших букв, филигранно слив ее нитками безграничного стиля из множества маленьких лоскутков геймплея, одолженных у лучших игр многолетней давности.

Мытарства Злого

Злой уныло бред по Игрограду. Настроение у него было ниже планитуса седьмого уровня. Ничто в мире больше не радовало этого мастера страйкбола и гения нестандартного мышления. Он пробовал стрелять из «Дезерт Игла» от Маруи по нему самому — после третьего выстрела Маруи убежал, и больше Злой его не видел. Хотел устроиться волонтером во Французский Интернациональный Легион — не взяли из-за слишком громоздкого снаряжения римского легионера, которое Злой на себя нацепил. Решил было воплотить в жизнь теорию постройки ультрапсиходелического мехоса с боевой раскраской в виде пейзажей «Периметра» — соединил не те провода в зажигании и мехос уехал в бескрайние дали. В общем, все валулось у Злого из рук и стреляло не из тех стволов. Жизненный путь великого психоделика грозил низвергнуться в пучину житейских серых будней. Но, видимо, не все души мира его забыли о существовании Zlo'go на Mikrotal'e, не все решили оставить его в покое. Измятая листовка, брошенная меткой рукой из окна двенадцатого этажа Департамента, попала прямо в грустное лицо Злого, на несколько мгновений привела его в состояние бешеной ярости.

Он схватил ее, чтобы поврать на мелкие ключи, но остановился, в немом восхищении глядя на плоскую белую равнину, на которой трудились уловатые зеленые человечки и росли спайровые деревья. Губы Злого двигались, лицо горело. Он читал и его потухшие глаза загорались прежним фанатичным блеском.

«Десять лет трудился доктор Сепульведа над созданием виртуальной вселенной с оранжевыми холмами, салатowymi деревьями, сине-белым в черную клеточку небом и занятными маленькими зелеными человечками. Цифровая утопия жила и развивалась... Но ничто не вечно под сиренево-красным солнцем и многогранно-габитной Луной!

Во Вселенной Darwinia появился вирус...

Родину зеленых человечков заполнили пауки-переростки, гусеницы, жирные черви-мутанты и другие порождения электронной заразы. И тогда началась война...

— Я должен быть там! — вскричал Злой, размахивая руками. — Вот где математическая абстракция встречается с реальной жизнью! Вот где я смогу проверить свое психоделическое восприятие мира! Я хочу быть там!

И тут, словно по волшебству, перед агентом ДЗВР возник серебристо-квадратный портал, и Злой унесся навстречу своей новой надежде. На двенадцатом этаже Департамента в кабинете Манька потух свет.

Синopsis

Дарвиния» занимает на винчестере 34.1 мегабайта, причем 28.4 из них заняты под звуки и музыку. В оставшиеся 5.7 Мб разработчикам удалось вместить настоящий, живой виртуальный мир, населенный одушевленными существами — дарвинианцами. Созданный гением некоего профессора Сепульведы (хотя на самом деле — ребят из Introversion), он развивался и рос, маленькие зеленые человечки постепенно эволюционировали, обрели разум и самосознание. Пола, несмотря на все предосторожности, на серверы, на которых размещалась «Дарвиния» не проник некий вирус (откуда он взялся, расскажут лишь в последней миссии — ручаюсь, вы будете впечатлены), который сумел слиться с дарвинианцами и мутировал, породив множество разумных и очень агрессивных существ, немедленно принявшихся размножаться и уничтожать все полезное.

Все это происходило в отсутствие профессора и, прежде чем он обратил внимание на творящиеся безобразия, зараза сумела распространиться и получить кое-какой контроль над системой. Уничтожить красивый вирус (ей-богу, не вру — Red Viral Infection) так, чтобы сохранить жизнь дарвинианцам, можно только изнутри, в чем Сепульведа не преуспел, и уже тянулся к кнопке полного обнуления (format C:), но тут в одну из систем невзсть как занесло нас. Уцепившись за неизвестную программу как за последнюю соломинку, профессор получил способ воздействия и обрел надежду на благополучный исход дела. Пообещав периодически давать советы и подбрасывать свежие версии полезных программ, Сепульведа возложил на нас миссию по спасению милого народа от красивых захватчиков.

Начало всех начал

— ...и скрылся в неизвестном направлении. — Манька задумчиво потрогал черенок своей боевой лопаты. — Улетел искать новые дарвиниинские земли и ничего не сообщил никому из вышестоящего руководства и начальства.



— Эээ, а какая разница между руководством и начальством? — Агент Лепрекон поправил бронезиждет и нервно передернул затвор АУТа. — И вообще, зачем меня отозвали с полгоном Massive Assault?

— Ты должен отправиться вслед за Злым в мир Darwinia, чтобы успеть выдернуть обратно нашего проверенного парня в самый нужный момент. — Маньяк наставительно поднял указательный палец. — Он сейчас получает моральное очищение, которое давно заслужил. Однако главное, чтобы он этим не увлекся. Злой нам еще нужен в целости и сохранности. Допустимые потери — до 10% общей массы.

— Вопрос ясен. — Лепрекон сегодня не был настроен на долгие разговоры. — Приступаю к исполнению. — И, забросив свой АУТ за спину, агент вышел из кабинета Маньяка.

Стадный инстинкт

Сами «мы» — это, в общем-то, бестелесный цифровой дух ака набор электронов, в распоряжении которого есть набор полезных программ, разумно применяемых, можно совладать с любой неприятностью. Вот только овладеть техникой их правильного использования «с наскока» вряд ли удастся. Первое время после запуска миссии решительно не ясно, что здесь происходит, как этим управлять и, что главное, чем здесь надо управлять.

В принципе, внешне игра очень напоминает «Периметр» на движке **Tron 2.0** — уловатые ландшафты кислотных расцветок с неоновым свечением, на которых постоянно что-то происходит: ползают «змейки» и «паучики», летают «матки» и «дракончики», работают заводы, что-то булькает, взрывается, светится или мерцает. А еще очень настораживает отсутствие на поле боя «своих» юнитов (кем воевать, проспите?) и каких-либо элементов интерфейса — просто голое обзорное окно во весь экран, без никаких кнопочек. И только профессор своими подсказками вносит некоторую ясность. «Зажмите <Alt>, в образовавшемся окне нарисуйте символ вызова сквада», — вещает он по нажатии на кнопку <H>. Дух «Периметра» начинает ощущаться отчетливее, да и рисование рун мышкой до боли напоминает оное в **Black&White** или, если угодно, **Arx Fatalis**.

Юниты — они же программы — в «Дарвинии» создаются мгновенно и без каких-либо материальных затрат. Какало бы, вот она — RTS-халява, если бы не ограничения. Во-первых, пополнение можно вызывать только возле собственных захваченных зданий, а во-вторых, операционная система, которая управляет сервером, явно создана по мотивам бородастого анекдота («У вас многозадачные ОС есть? Мне, пожалуйста, трехзадачную...») — иначе говоря, более трех программ одновременно запускать нельзя. И наконец, что самое главное, войска нынче нельзя выделять зеленой рамочкой и напускать на врага всем скопом — будьте добры воюйте с каждым отрядом отдельно. Впрочем, затеять интеллекта у юнитов есть, сквад вполне в состоянии иногда пострелять по пробегающему мимо врагу, а инженеры вообще как правило действуют в автономном режиме, благо обучены самостоятельно выполнять ту работу, возле которой оказываются.

А тем временем в Дарвинии...

Аа, вот этот мир полностью соответствует моему великому концептуальному психоделическому разуму! — Злой носился по синей земле, чертя в воздухе контрольные знаки руками. — Клянусь полуголодными пикселями, я лучший виртуальный спецназовец в этой цифровой вселенной! Я буду править этими зелеными человечками и уничтожать жирных гусениц и пауков-мутантов. Я найду самого маленького червячка-переростка в самой складистой складке этого полупрозрачного уловатого ландшафта. Кто посмрит со мной в этом мире?! Кто осмелится посягнуть на мое безраздельное своеобразие? Сам доктор Сепульведа вручит мне многогранно-крутой орден героя-пикселя!

Однако тут разлагаловствования нашего чудо-героя были прерваны самым натым образом. Колокольчикобразные триффиды изрыгнули новую порцию электронного противника, и на Злого устремился поток мутировавших насекомых. Однако агент не растерялся: в бешеном темпе он рисовал руками в воздухе треугольники, и вот навстречу голодным мутантам устремилась армия бес-

страшных солдат. Сам Злой в этот момент заказывал удар с воздуха. Атака порождений электронной агрессии была отбита. В благодарности доктор Сепульведа проапгрейдил своих верных солдат до следующего уровня, а Злому дал долгожданный орден.

И именно в этот момент в мир Darwinia телепортировался Лепрекон.

I see green people

Так, первый сквад создан и взят под мудрое руководство. И тут игра превращается в форменный **Cannon Fodder** (кстати, разработчики и не думают скрывать сходство — во время запуска игры иногда проигрывается кусочек замечательной песни «War has never been so much fun» из саундтрека CF). Левои кнопкой мыши мы гоним тройку солдат по местности, правой — стреляем, а нажав две одновременно — швыряем гранату (палым из баулки, вызываем авиаудар). Ностальгия...

Сквадами мы и будем убивать врагов, кои тут хватают — и к каждому из них нужен свой подход. Если змейки бесхитростно дохнут от одного выстрела лазером, то, скажем, прыгучих паучков можно задеть только взрывом, так что приходится подгадывать момент, когда паук неподвижен, и забрасывать гранатами. Причем учтите, что каждая вражина — это бывший, ныне инфицированный дарвинианец, поэтому после смерти от каждого врага остается «душа», которую еще можно оживить и вернуть в первоначальный вид. Этим занимаются инженеры, транспортирующие души в ранее захваченные (теми же инженерами) инкубаторы. Толк-



ко необходимо не зевать — души имеют свойство уноситься в небеса, где пропадают навеки. Мне говорили, что это напоминает **Sacrifice**, но я в него не играл, так что подтвердить не могу...

Но идем далее. Оживших зеленых человечков можно и нужно использовать в своих целях. Они и зданиями управляют, и на гашетки турелей давить умеют. А после апгрейдов так и сами отстреливаться и «отрапачиваться» начинают. Управление ими отчетливо отдает симулятором пастуха вроде **Sheep** или давних **Lemmings**. Ведут они себя как стадо последних баранов, распозная по всей карте и бесславно погибая среди врагов. Для контроля над ними необходимо запускать программу «официера», которая делает одного из дарвинианцев из плоского объема, а также дает ему в руки большущий флаг вкупе с набором простейших приказов («туда!», «ко мне!»).

Там, кстати, по тексту проскакивало упоминание об апгрейдах. Да, они есть, и творит их сам профессор. Ничего, кроме запаса времени, ему для этого не надо, так что запасайтесь терпением и скоро гранаты будут лететь дальше, в сквад будет ходить шестеро солдат, да и местный Windows удвоит количество одновременно запущенных программ. Вы только не забывайте указывать Сепульведе приоритетное направление исследований.

Также аггрейды можно находить на картах и исследовать инженерными — только эти будут не удалять уже существующие программы, а добавлять новые — те же гранаты для складов и т.д.

Вот так встреча!

Мда, и что же мне тут делать? — Лепрекон думал вслух, ковыряя носком военного ботинка плоскую землю. — Где мне искать Злого? Ладно, пойдем проверенным путем — поймем какого-нибудь аборигена и выведем у него, где здесь главный шаман — это, без сомнения, окажется Злой. Сказано — сделано. Лепрекон тронул за плечо первого попавшегося зеленого человечка.

— Послушайте, эээ... милейший, — начал агент. — А где у вас тут колдуют?

— Бурбаки-электробаки, собаки-барабаки. — Голос прозвучал в подсознании Лепрекона. — Чубаки-Харконаны.

— Ясно, меня не поняли. — Агент сокрушенно покачал головой, а потом ошественно замаха руками перед подобием головы зеленого жителя. — Послушай, ты, марсианский переросток, мне нужен такой длинный концептуальный тип во французской военной форме и с пистолетом от Маруи в руках. Ты его не видел?

Вместо ответа зеленый человечек вдруг резко выпрямился, в его руках появился огромный флаг, и он побежал куда-то в сторону. За ним устремились все находящиеся рядом зеленые аборигены.

— Ничего не понимаю, — Лепрекон расстроился. — Что это за мир такой? Что здесь происходит?

— Я скажу тебе, — в голосе говорившего звучал металл. — Но ты можешь мне найти Сару Конопр.

Лепрекон резко развернулся. За его спиной стоял широкоплечий мужчина неопределенного возраста, в черной кожаной куртке, кожаных джинсах и черных солнцезащитных очках. В руке незнакомец держал огромный помповик. Агент присмотрелся — человек ему явно кого-то напоминал, вот только штурмовым ДЗВР не мог вспомнить, кого. Озарение снизошло так быстро, что Лепрекон не успел увернуться и радостно закричал.

— SebastoKrat0r III, а ты что здесь делаешь?! И где SebastoKrat0r I и SebastoKrat0r II?

— Хорошо знать, — SebastoKrat0r недовольно хмыкнул и поправила очки. — Баи, я тут тренирую свои стили, а ты что подумал? Кстати, ты случайно Сару Конопр не видел?

— Нет, я тут никого кроме Лары Крофт не видел, — не удержался от иронии Лепрекон. — А что это произошло с зеленоногим? Почему он убежал? Да, и ты не знаешь, где Злой?

— Щас скажу, — SebastoKrat0r вдруг весь затрясся, выстрелил из помповика в воздух, дула, палочу, закрутился на месте, а затем превратился в чернокожего ризера в изорванном спортивном костюме и изрядно потропанной бейсболке. — Йо-йо, чувак, я всегда ходил — мир смотрел, но черных братьев не нашел, ведь на них строится весь мир, и отошел.

— Что-что? — оторопел Лепрекон. — А при чем тут рип?

— При том, что ты руками махал — знаки «V» рисовал, вот парень зеленый из-за тебя в армию попал, офицером стал, теперь тянет ляжку, а мог любить бабочек и носить панамку, — SebastoKrat0r разошелся не на шутку. — Да и камрад Злой тоже просторой — его наградили, подняли — не опустили, а он мир себе захватил хочет, честь дока Сепульведы порочит. Я не люблю таких мытых и побритых — они вечно бедных попирают, себя прославляяют.

— Да ты можешь сказать толком, где Злой, или нет? Стой! Тыфу! — Лепрекон поймал себя на том, что он тоже читает рип, и решил остановиться словозамятие. — Покажи мне пальцем или рукой, где этот белый пацан, и скажи, кто он такой.

Вместо ответа SebastoKrat0r подпрыгнул, присел, сделал стойку на голове, затолкал руки, бросил на землю свою бейсболку и превратился в заматанного в шкуру пещерного человека с мощной дубиной в руках.

— Уга-уга-уга-га! — заревел этот третий стиль SebastoKrat0r'a и ткнул дубиной в сторону большого уповатого вулкана. — Тамма-тама-тама, тута-тута-тута.

— Ну и на том спасибо, — Лепрекон отер пот со лба и поблел в сторону вулкана. Путь предстоял не близкий.

Здесь явно не обошлось без технологичней демосцены...

С технической точки зрения «Дарвиния» безупречна. Красивая, стильная и самобытная. Знаю, что меня не все поймут, удивленно сравнивая достижения движка Unreal 3 с тем безобразием, что творится на скриншотах, но я буду настаивать на своем. Некоторые из десятков тысяч полигонов не могли сотворить ничего путного — персонажи многих высокотехнологичных игр выглядят глупо и неестественно. Умельцы из Introversion сумели из ОДНОГО полигона сделать персонажа, который выглядит живее многих своих конкурентов. Совершенно плоских дарвинянцев искренне жаль, их действительно хочется спасти — хоть миссия твою и не требует, хоть они и будут бесполезно бродить по острову, их очень хочется оградить от опасностей. Потому что они живые, и у них есть душа...

НИКАКАЯ еще игра не давала такого эффекта!

Что касается всего остального, то кислотная палитра может отпугнуть многих, кто ни разу не сталкивался с CGA- и EGA-палитрами. Но как же тут все стильно смотрится! И опять же — nostalgia...

Звуковое сопровождение тоже выполнено в духе Old School — в электронных мотивах, писках и поскрипываниях всплывает нечто давнее, из детства, когда родители брали меня с собой на работу понажимать кнопки в большем компьютере, большие похожие на игровой автомат... Но однозначно все мелодии и звуки в игре пришлись кстати. Их и слушать приятно, и в плейлист внести не грех, а еще разработчики не поленились, и для каждого события создали по несколько вариантов озвучки. А это как минимум приятно.

Хватит расслабляться, пора работать

Дей. Злой, нам пора возвращаться, — Лепрекон протянул камрад-агенту руку. — Пойдем со мной.

— Я нигула отсюда не уйду, — Злой стоял на краю треснувшего обрыва, над кипящей квадратной лавой. — Я буду править здесь, вместе с доктором Сепульведой! Или нет! — концептуальный агент дотронулся до своего ордена героя-писателя, любовно погладил его, а затем резко сжал в руке: — Я один буду править в Дарвинии. Она будет моей. Моей сказкой, моей мечтой, моей прелестью!

— Ой, где-то я уже это слышал, Шмыга, то есть Злой, — Лепрекон достал магический свиток, выданный ему в отделе снабжения. — Вот эта штука должна тебе вернуть обратно в мир людей. Это сборник моих собственных стихов в обработке литредакторов! Сейчас я тебе их зачитаю.

— Нет, только не это! — Злой бросился на Лепрекона в надежде схватить свиток, но было поздно. Агент в маскировочном костюме произнес четыре слова, и знакомый серебристо-квадратный портал скрыл их обоих.

Это Digital Love

Дарвиния действительно в себя влюбляет. Таких игр просто не бывает. А ведь поди ж ты — есть! Все смешалось в кучу, но настолько органично и прекрасно, что दिву даешься. «Дарвинию» можно не только показывать, как золотой телевизор, в нее еще можно играть, получая от процесса массу удовольствия. Вот только... короткая она. Один вечер, одно утро — и 11 месяцев как не бывало. И продолжения ждать бессмысленно — она логически завершена и придумать что-либо еще решительно невозможно... Разве что набор одиночных миссий для продления кайфа еще на несколько вечеров.

Но ладно, ладно. Игра — шедевр. Настоящий арт-хаус от мира игр, что бы это мудреное слово ни значило. Кажется, последний раз такой эффект на геймеров производили лишь «**Banister**», в которых тоже не все могли поверить. Ловите момент, играйте. Таких игр больше не будет...

Разработчик: Phenomic Game Development
Разработчик: Wood Productions
Системные требования:
✓ минимальные: P 3/Athlon 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 800 Мб на винчестере;
✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 800 Мб на винчестере

Makbet

SPELLFORCE

the breach of winter

Пролог

Бигростроении есть вот такая нехорошая тенденция, и чем дальше — тем хуже. Выходит игра, ей все восхищаются, она получает награды и становится лидером продаж. А потом у разработчиков кончаются деньги и им хочется еще, притом как можно скорее. Вот они и начинают делать на скорую руку всеческие аддоны, и каждый последующий хуже предыдущего. Поэтому к подобным новинкам игрового рынка я всегда отношусь скептически. Продолжение SpellForce не было исключением. Я минут 10 стоял у прилавка, раздумывая, брать или подождать, пока кто-то другой опробует. Но потом все-таки решился и со словами: «Если не мы, то кто же!» попросил у продавца диск. Да, хочу сразу заметить, что игра не идет без оригинальной версии SpellForce: The Order of Dawn, при этом подходит только лицензионная версия.

* * *

Театр, как известно, начинается с вешалки. А игра — с заставки. Заставка нам повествует о том, что в древние времена миром правили драконы, а самым могущественным из них была ледяная дракониха Эйрин. И там, где он пролетал, мир сковывали оковы льда. Ничто и никто не мог противостоять этому холоду. Но вот как-то дракону стало скучно и он взял курс на Фаэнон, мир-лес, приютивший эльфов. Невозможная гибель ожидала весь эльфийский народ. Чтобы их спасти, эльфийская королева Кайлвен заключила договор с драконом, что она уйдет с ним в далекие горы и будет там улаживать его слух чарующим пением, а он за это никогда не покинет своего убежища и подарит эльфам возможность управлять холодом. Прошло много веков, все уже позабыли о грозном драконе, но в один прекрасный момент принцесса исчезла из пещеры дракона...

Как только вы начинаете игру, вас подхватывает круговорот событий. Сначала вы, как водится, великий воин (или маг), прославленный боями со злом, — ничего не помните. Но потом потихоньку узнаете, что вы находитесь в мире разбросанных в мировом эфире островов, которые соединены между собой порталами. И вы начинаете распутывать клубок интриг между десятками группировок, запутывавших этот клубок не одну сотню лет.

* * *

Как и предыдущая часть, игра абсолютно линейна, линейно даже прохождение по карте, но это вполне компенсируется таким реликтом в наше время качеством, как красота сюжета. Если подходить скептически, игра не претерпела никаких изменений. Все те же монументы, при помощи которых вы вызываете себе помощников и строите орды войск. Те же огромные карты, по которым иногда приходится гонять из конца в конец по несколько раз только потому,

что вы где-то забыли убить жалкого гоблина, из которого должен был выпасть ключевой предмет. Зато карты стали более доработанными, появились новые ландшафты, текстуры стали красочнее и разнообразнее. Как и раньше, по миру иногда бывает приятно побродить, просто любуясь на все эти реки, поля и болота. И, конечно, смена дня и ночи с приспособованым движением небесных светил.

Система боя также ничуть не изменилась. Все те же драки «стенка на стенку» по принципу «у кого больше солдат, тот и крут». Правда, кроме кампаний появился режим одиночной игры, в котором вы можете побегать и побить NPC, но он вам может пригодиться только если вы вообще не играли в SpellForce и вам хочется разобраться в системе управления юнитами и строительстве.

Полностью в игре поменялось только собственное соотношение РПГ и стратегии. Если раньше основной упор делался на строительство большой полноценной базы и огромной орды юнитов, а ролевая часть уходила на задний план, то в аддоне все в точности наоборот. Большую часть игры вы боретесь со злом своими силами и силами подчиняющихся вам руинных воинов. Дома и войска строятся только в случае крайней необходимости.

Что очень порадовало, так это количество и качество побочных квестов. Их теперь много, и каждый из них — это не банальное «убей и принеси», а настоящая история. Из них вы узнаете, что происходило в мире до вашего появления, начинаете понимать причины конфликтов, возникающих вокруг вас. Конечно, это не PlaneScare, и вам не дадут победить при помощи одной лишь харизмы. Все окончится банальным «замочи того гада». Но вот проникнуться переживаниями жителей этого в чем-то отчаявшегося мира, выполнения побочных квестов, очень даже можно. Единственное, что добавляет ложку дегтя в игру со столь красочным сюжетом, это перевод. И, вроде бы, лицензионная версия и официальная локализация, но создается впечатление, что переводили «Промтом». Диалоги иногда просто невозможно читать из-за их полной абсурдности. Но ради такого, как сейчас принято говорить, «готичного» сюжета, наверное, стоит потерпеть.

Вывод

Игра удалась. Спасибо разработчикам за то, что они не обманули наши ожидания, и аддон вышел по крайней мере не хуже, чем оригинал. Также хочется посоветовать нашим горе-локализаторам: если руки растут не оттуда или просто лень, то лучше и не беритесь переводить, а выискайте оригинальную версию. Если английский я могу разобрать хотя бы со словарем, то ваш перевод понять нельзя вообще.

Пройдя очередную сару в мире SpellForce, хочется верить, что грядущий аддон The Shadow of the Phoenix и SpellForce 2 будут достойными преемниками.



Shrike

FUTURE TACTICS

THE UPRISING

Разработчик: Zed Two Limited
 Издатель: «Руссобит-М»
 Жанр: тактика с элементами РПГ
 Системные требования: P 3 1 ГГц, 128 Мб
 ОЗУ, 16 Мб видео

Что ни говори, а любят же разработчики в последнее время переносить свои продукты с разнообразных приставок на родной нашему сердцу компьютер. И в списке причин, почему они это делают, уважение к геймеру обычно стоит на сорок последнем месте. На первом же практически всегда находится банальное желание разработчиков заработать денег, да поболее. И ладно бы, если б портировались только хорошие игры. А то ведь на одну приличную игру, приходится в среднем 3-4 продукта из категории «баракло» (и это притом, что на рынке компьютерных игр такого и без того хватает). Но... буду переходить непосредственно к делу. Игра, о которой я расскажу, относится именно к таким вот портированным продуктам (хоть в отдельный жанр выделяй — «портированное»). А насколько он хороший или плохой, будем разбираться по ходу статьи.

Начну же, как водится, с сюжета. В игре он подается в виде заметок перед каждой миссией, частью являясь из мануала. Заванно: пытаясь по тексту разобраться, из-за чего все это началось, я начал ловить себя на мысли, что где-то я уже такое слышал. Покопавшись в памяти, мне удалось вспомнить, где. Вам знакомо слово «Дюот»? Да... Завязка сюжета до боли напоминает таковую в «Думе» (особенно если еще и книгу читал).

Как-то раз высадился на одном из необитаемых островков группа индивидуумов. То ли нефть искали, то ли артефакты прошлого, то ли еще какую-то гадость. Но нашли, что в общем-то не удивляет, приключения на свою ж... жажду жизни. В процессе копания наткнулись эти вот самые искатели неизвестно чего на «черные обелиски, испускавшие зеленое свечение», которые к тому же были украшены неизвестными рунами ака иероглифами. Естественно, они тут же решили, что эти пирамиды — путь к самому что ни на есть сокровищу... Решили, и стали копать глубже. Так и докопались до входа в пирамиду. Радостно потирая ручки забрался внутрь и обнаружил там приблизительно такое: «огромный черный кусок оникса овальной формы, в который было вделано устройство из голубого металла, от которого исходило сияние». Да еще и это все летает над полом, бесстыдно провоцируясь вокруг своей оси, и сужаясь/расширяясь у основания. Естественно, тут же у кого-то зачесались руки, и он решил если не стючить этот агрегат, то по крайней мере хотя бы отколотушить от него кусочек. Что было дальше, нетрудно себе представить. Из агрегата вылезло непонятно что с четырьмя руками, крабими глазами и навалою всем по самое «не багуясь». А потом ему на помощь появилось еще несколько таких же уродов... В итоге выжил только один. Не, не горю. Просто к дверям ближе всех стоял, драпануть успел.

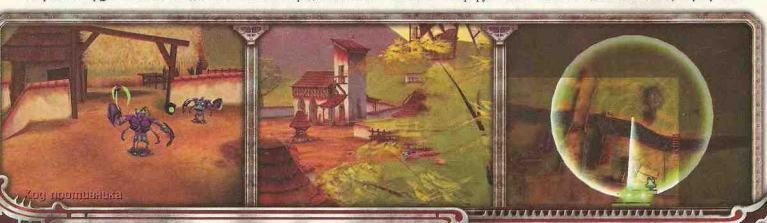
Собственно, события игры происходят вскоре после этого вот приключения, но, как я понимаю, уже на каком то другом острове. Происходит активное расселение монстров по планете, и единственный выживавший в компании с семьей/кореша решают остановить эту напасть.

Вот и играем мы, что и неудивительно, за эту вот толпу друзей. Весь игровой процесс в «Войнах будущего» разбит на миссии, и как я уже говорил, перед каждой из них нам будет открываться очередная порция сюжета. Каждая из этих миссий представляет со-

бой своего рода матч между командой людей и командой монстров. Немного напрягает соотношение сил — в среднем монстрочик приходится минимуму по два, а то и по три на одного людского брата. И есть у них очень нехорошая способность: при уменьшении их количества ниже определенного уровня начинают появляться на поле боя прямо из воздуха. Весь бой проходит в пошаговом режиме — сначала ходит одна команда, потом другая. При этом мы волены выбирать любого из своих доступных персонажей. Нет также никаких временных ограничений на продолжительность хода. Вместо этого в игре используется ограничение по дальности передвижения — у каждого из героев за время хода есть возможность переместиться на определенную дистанцию (которая обозначена радиусом из светящихся огоньков). Но зато в этих пределах персонаж не ограничен ничем. Прятать, бегать, прицеливаться и выбирать наиболее выгодную для себя позицию он может сколько угодно. Кстати, здесь, в отличие от Worms ов, стрельба не завершает ход персонажа. Так что если после выстрела вам есть куда отступать, то такой возможностью лучше воспользоваться.

Сам процесс стрельбы схож с таковым в Worms 3D, но в то же время имеет свои особенности. Основное различие заключается в том, что у каждого из персонажей имеется только один, а в определенных миссиях — два варианта оружия на выбор. Первый вариант — оружие бьет прямой наводкой на цель, второй — навесом. Естественно, второй вариант практически игнорирует препятствия на пути полета снаряда. Единственное ограничение — дальность выстрела. Если в первом случае стрелять можно практически через всю карту, то во втором радиус поражения довольно-таки ограничен.

Раз уже речь зашла о стрельбе, то стоит рассказать о процессе прицеливания, ибо это та деталь игры, которую вы наверняка не раз вспомните «незлым тихим словом». Итак, поскольку здесь, в отличие от «Вормсов», отсутствует сила ветра, то усложнить нам стрельбу решили совершенно другим способом. Как только вы решите покончить с супостатом, ненароком оказавшимся поблизости, и нажмете кнопку «атака», игра тут же переключается в режим от первого лица. При нажатии любой курсорной клавиши (а FT всячески игнорирует всеми любимым девайс «мышь») перекрестье



прицела тут же «поплышет» в какую-нибудь сторону. Да притом еще и с неравномерной скоростью.

В итоге весь процесс прицеливания выглядит приблизительно так: тяну клавишу «вправо» — прицел попытался вправо. Не понравилось... Тящу «вверх» — ступило для коррекции — прицел вообще унесло черт-те куда. Вот такими мятущимися, как по ту сторону монитора, так и по эту, пытаемся поймать противника в перекрестие прицела. Но на этом мазохизм не заканчивается... После того как нам удалось поймать в прицел врага, радостно нажимаем «стрелять» и... и появлялся какая-то черточка, плавающая по прицелу. Смысл в чем. После появления вот этой вот черточки, нужно нанести ее как можно ближе к противнику, затем провести такую же операцию со второй. И вот только после всего этого и будет сделан выстрел. Наносимый вред вычисляется из процентов точности наведения, которые отображаются над персонажем после каждого выстрела. Из-за всей мороки с прицеливанием, удачным выстрелом считаем тот, у которого точность около 90% и выше.

Минометная стрельба в этом плане отличается, причем в лучшую сторону. Карта просто переключается в вид сверху, и нам предлагается выбрать дальность и направление стрельбы.

Количество попаданий, необходимых для уничтожения того или иного монстрика обычно варьируется в пределах от «несколько» до «много»... С первого раза выносятся только монстры-камикадзе и совсем уж маленькие монстрички. Поэтому не рассчитывайте закончить бой минут эдак за десять. А учитывая то, что противник имеет появляться из ниоткуда, бой порой превращается в выматывающую позиционную войну.

Имеется в «Войнах будущего» и некоторый ролевой элемент. Выражается он в том, что бойцы за каждого убитого противника получают определенное количество опыта, плавяно переходящего в повышение уровня. При этом увеличивается степень повреждения их оружия. Кроме того, на поле боя можно подбирать специальные апгрейды, которые позволяют увеличивать мощность стрельбы, дальность, или добавлять какое-нибудь экзотическое спецупреждение, вроде возможности выстрелить за бой дважды или поменяться местами с противником. Всего же таких апгрейдов насчитывается около пяти, причем у каждого из персонажей линейка усовершенствований своя собственная.

Графические Future Tactics очень напоминают все тех же «Червяков», которые 3D. Так что за внешнее оформление можно быть относительно спокойным. Игра с успехом выдерживает свою изначально выбранную стилистику. Так, например, если полем боя является ночной лес, то обязательно с дождем и мрачными тенями. Если забытое шоссе — то непременно с заброшенными автомобилями. Если деревенька — то пасторальный пейзажик, домики с деревянными оконными ставнями и соломой на крыше.

Все персонажи в игре трехмерные, хотя иногда создается впечатление, что они просто нарисованные. Больше частью такое впечатление возникает во время просмотра скриптовых роликов, когда персонажи пытаются изобразить хоть какое-то подобие эмоций. Зато монстрички в игре получились просто на загляденье. Первое, что приходит в голову, рассматривая их: «Хех, забавно». Больше всего они похожи на вставших на задние лапки (калешки?) крабиков, которых запакуют в броню, напоминающую расплюснутую консервную банку. А как они смотрят... Особенно когда в них целишься. Вот смотрят они на тебя, кто-то клешней прикроется, кто-то грозить начнет. А самые нахальные еще и выпендриваются. Типа, «давай быстрее, человечиска», а уж там я те покажу...

Что же касается музыки, то здесь я как-то и не знаю, что сказать. С одной стороны, она вроде и есть. А с другой — играл под свой плейлист. Так что судите сами. Я ее абсолютно не запомнил.

Одной из самых ярких особенностей движка Future Tactics является наличие почти полностью разрушаемого ландшафта. Если вы помните, нечто подобного было в уже не один раз упоминавшихся по ходу статьи Worms 3D, но здесь это можно (и нужно) использовать эту возможность на порядок эффективнее. Если в «Червяках» герою, геройски заправившемуся в кратере от взрыва, просто кинули бы гранату — и дело с концом, то здесь тактика окопного ведения войны себя оправдывает, ввиду того, что пушки большинства врагов бьют прямой наводкой, а следовательно, поразить вас не могут. Поэтому, встретив врага, как вариант, можно первым выст-

релом выкопать себе воронку и укрыться в ней, а от камикадзе можно попросту отгородиться глубоким рвом и отстреливать их потихоньку. Также игру отличает и наличие какой-никакой физики. Здесь любой лежащий на земле бульдозик, тележку или остатки машины можно метким выстрелом отправить в свободный полет. А если хватит удачи, то и пришибить этим добром кого-то из супостатов. Впрочем, по закону подлости и капризов прицела, специально так сделать не получается, поэтому эффективность и эф-



фективность таких методов наблюдается только тогда, когда, промазав по кому-то из врагов, попадаешь в телегу/валун, которая, подскокив, отбуксывает монстрика к ближайшему озеру.

Также помимо всего этого в игре есть и мультиплеер. Но ввиду некоей его корявости и требования к наличию дополнительного геймплея, протестировать его так толком не удалось.

Ну вот, собственно, дело подошло к своему логическому заключению, т.е. выводу. Что я могу здесь сказать... Игра получилась вполне занятной. За ней вполне можно провести пару-тройку вечеров, особенно если Worms уже надоели по самое



не могу. Настроение может испортить разве что канитель с прицеливанием, о которой я уже вещал выше. Но если вам удастся это преодолеть, то можно получить и удовольствие от игры. Так что выбор за вами... А меня еще ожидает парочку живых кракозвоб... Да. Если у вас все же заваялся где-нибудь геймплад, потестируйте мультиплеер. А то вдруг и правда интересно.

SunnyBoy & Raven

Gothic III

Разработчик: Piranha Bytes
Издатель: JoWood
Жанр: RPG
Дата выхода: первый квартал 2006 года

Как многие из вас знают, недавно в столичном граде Киеве, в Торгово-Промышленной палате в рамках проекта «Фантастическая компьютерная неделя» прошел фестиваль компьютерных игр «Игроград». На нем были представлены многочисленные разработки отечественного и зарубежного геймдева. Я очень обрадовался, узнав, что на Игрограде также будет присутствовать основатель известной немецкой фирмы-разработчика Piranha Bytes и по совместительству один из разработчиков моей любимой игры — «Готики».

Сюжет игры повелал о нелегкой доле правителя страны Миртана по имени Робар Второй, который вел ожесточенную войну с орками на протяжении многих лет. Свой войска он вооружал мечами, выкованными из магической руды. Унылым был Робар, и вместо того чтобы посылать на рудники пригодных для фронта мужиков, он припахал там зеков. А чтобы они не дай бог не сбежали, приказал он магам сотворить магический барьер, который пропускать бы людей внутрь, но не позволял бы им выбраться. Но что-то нарушило обычный ход заклятия, и маги потеряли способность контролировать барьер, а каторжанки, воспользовавшись моментом, захватили под куполом всю власть и установили свои законы. Поскольку под барьером оказались все основные залежи руды, то королю ничего не оставалось, кроме как пойти с заключенными на компромисс: они договорились, что король дает каторжанкам все — оружие, еду, женщин и вообще все, чего они бы не попросили. Зеки же должны отдавать королю руду. Так прошло несколько лет и так должно было продолжаться. Но! Попап под купол главной герой игры, которому (как он узнал позже от старого некромагта) суждено было стать избранным и освободить всех пленных. Ключ от барьера был уничтожен, а самого ГТ завалило камнями. И спас его магический деспекс.

Но вот над островом Хоринис нависла еще одна угроза — драконы. Да еще Ворон (тот, что в «Готике» ☹ — Прим. Рэйвена) взбесился, нажив неслыханный артефакт — Коготь Белмара... От нечего делать замочил герой драконов, орков и таинственных людей-ящеров, проучил Ворона, утнул королевский корабль, убил главного плохиша и уплыл со своими друзьями по направлению к матерку. Тут и сказочке конец, а кто играл — молодец.

Теперь перенесемся из многострадальной Миртаны обратно в Украину. На Игрограде два радыевые микрова — SunnyBoy и Raven — смогли пообщаться с великим человеком, создавшим эту великую игру. Результат — небольшое интервью — предоставляем вниманию читателей.

* * *

МИК (в лице SunnyBoy и Raven'а): Представьтесь, пожалуйста, и назовите ваше место в команде.

Piranha Bytes (в лице Тома Путцки): Меня зовут Том Путцки. Я — один из основателей Piranha Bytes, на данный момент я — друг компании. В разработке проекта непосредственного участия не принимаю, но являюсь консультантом и советчиком трудящихся членов команды.

МИК: Расскажите немного об истории вашей компании.

ТП: В октябре 1997 года я и трое моих друзей — Майк, Алекс и Штефан — ушли из фирмы Greenwood Entertainment и решили создать собственную девелоперскую компанию. Частенько вспоминаю, как долго и эмоционально мы придумывали название будущей фирме. В итоге у нас вышло три варианта: Gorilla Bytes, Rutamid Bytes и, собственно, Piranha Bytes. Я хотел, чтобы мы назывались «Гориллой». Штефан был за «Пирамиду», а Майк и Алекс — за «Пиранию». И поскольку у нас была демократия, победило большинство.

МИК: Как родился идея создания «Готики»?

ТП: Все мы очень любили фэнтезийные ролевые игры, настольные и компьютерные. Я даже был членом клуба любителей помахать мечом в полном доспехе на природе (я вообще в РПГ всегда отыгрываю фэйтера). И все мы мечтали создать РПГ. Так и задумалась «Готика».

МИК: Итак, перейдем непосредственно к вашему текущему проекту — к третьей части «Готики». Будет ли логическая связь между сюжетами предыдущих частей и вашим новым творением?

ТП: Да, конечно. События третьей «Готики» продолжают повествование о нелегкой доле бывшего зека.

МИК: Насколько нам известно, сюжет «Готики 3» запечатан от посторонних семью печатями. Но все же есть ли хоть какие-либо данные, которыми вы бы могли поделиться?

ТП: Могу только сказать, что мы продолжаем свои приключения в мире Готики на материке, хотя и оставим возможность вернуться на остров Хоринис. Никакой другой информации предоставить не могу. Издатель не позволяет. Сорри.

МИК: Встретим ли мы в будущей игре неписей из предыдущих частей? (Вспоминая, какими живыми они были, даже трудно называть их неписями... они, скорее, друзья. — Прим. СанниБоя.)

ТП: Да, вы встретите МНОГО старых друзей и узнаете множество новых. К сожалению, не могу рассказать, кого именно вы встретите.

МИК: Будут ли в продолжении новые навыки, и если да, то какие?

ТП: Новые навыки будут точно. Но вот какие — не могу povedat, ибо сам не знаю.

МИК: Каковы будут размеры игрового мира?

ТП (широко разводит руки): Мир будет ОГРОМЕН. Он будет больше, чем в любой другой РПГ.

МИК: Неужели он будет больше громадного мира третьего Elder Scrolls а со всеми его аддонами — Morrowind, Tribunal и Bloodmoon???



ТП: Да, больше! В разы больше! Он будет огромен! (В оригинале — «F***king HUGE») ©. — *Прим. Рэйвена.*

МИК: Помните, в предыдущих частях «Готики» вы вели «распорядок дня» каждого неписи. И это была очень хорошая симуляция жизни в колонии заключенных и Хоринисе. Будут ли вносены какие-либо изменения в эту систему?

ТП: Создание живых НРС для нас — самая главная цель. Неписы станут более живыми, чем в предыдущих частях. Мы пытаемся создать атмосферу мира, где все вокруг умеют думать и могут иметь собственное мнение; мира, который затянет игрока. Более точного слова, описывающего наш мир, чем «живой», я не могу придумать.

МИК: Расскажите, пожалуйста, об организациях, в которые можно будет вступить.

ТП: (удивляется, давая понять, что эта информация закрыта): Могут только сказать, что их будет больше, чем в предыдущих частях. Точное число не скажу.

МИК: А как насчет возможности пройти игру, не вступив ни в одну фракцию? Вот взял и купил крутой доспех и играешь сам по себе.

ТП: Вряд ли. Просто «Готику» полюбили такой, какой она была. И сюжетные квесты выдавали главарь лагерей. Так что для того чтобы пройти игру и увидеть концовку, вы будете обязаны вступить в одну из организаций (А жаль... ИМХО, было бы круто. — *Прим. Рэйвена.*)

МИК: В предыдущих «Готиках», независимо от того, в какую гильдию вступал игрок, сюжет приводил его к одной концовке. То есть, игры были линейными. Изменится ли это?

ТП: Не могу сказать, потому что концовку (-и) мы еще не придумали. Но что могу сказать наверняка: третья часть — это еще не конец приключений в мире «Готики». Да и хочет ли кто-нибудь, чтобы они заканчивались? ©

МИК: Что вы можете сказать об игровом процессе?

ТП: Он будет более легким. Вообще, есть так называемый «немецкий» стиль создания игр — это когда в игре все сложно (яркий пример — управление в первой части). Мы не будем его использовать. В игре все будет более понятным для человека, севшего играть в РПГ впервые.

МИК: Претерпит ли изменения боевая система?

ТП: Да. Она также станет более легкой в освоении. Еще мы планируем добавить множество комб. Сейчас мы работаем над использованием щитов. Также будет возможность помахать двумя оружием одновременно. Более ничего сказать не могу.

МИК: А что с магической системой (в разговор вступает опытный маг Рэйвен ©)? Как она будет использоваться? Нам опять будут выдавать руны, в которых заключена магическая энергия, или же мы сможем купить определенную магию и выбирать ее в инвентаре, как это было организовано в «Морровинде»?

ТП: Все будет выполнено в стиле предыдущих игр «Готики». То есть, магические руны и свитки будут представлять магическую систему.

МИК: Как в первых двух частях игры мы имели возможность вступить в ряды Иноса и Аданос. Можно ли будет пойти по пути Беллато, что есть стать некромантом?

ТП (знакома улыбка ©): Будет больше руи. Намного больше.

МИК: Как будет выглядеть «Готика 3» графически?

ТП: Отлично. Мы используем движок *GameBryo*, на котором создавался «Морровинд». Вообще, мы перемогали почти все современные движки в поисках такого, который наиболее подходил для мира «Готики», включая движки от *Id*. И в конечном итоге выбрали *GameBryo*. Но это еще не все. Ведь хоть движок был подходящим, чтобы приспособить его к «Готике», все-таки потребовалось внести в код множество изменений. Мы наняли четырех профессиональных программистов для модернизации движка. В итоге они переписали на 70% Мы принципиально не хотели создавать собственный новый движок, ибо после подобных предприятий в первой «Готике» мы поняли, насколько трудна эта задача, и показались никогда не писать новые движки. Что же касается третьей «Готики», то в ней будут присутствовать абсолютно ВСЕ современные графические наво-

роты. Смотреться игра будет просто потрясающе. Также мы внедрили физический движок. И хотя он не будет настолько реалистичен, как в шутерах последнего времени, смотреться будет весьма неплохо. Нельзя будет передвинуть или еще как-то физические повалить на все предметы окружающего мира, но все, что поддается физическим законам — поддается им вполне красиво.

МИК: Кровики, мясо, расчлененка ©? Будут ли отрубленные части тела валиться на пути главного героя?

ТП: Это строго запрещено в Германии. Очень строго, и мы не сможем реализовать такую возможность.

МИК: Готика мне всегда нравилась тем, что не было никаких уровней, локаций и тому подобных подзагрузок. Не изменится ли это с переходом на новый движок?

ТП: Этим и занимаются программисты, переписывающие движок. Если вы подумали, что территория третьей «Готики» будет разбита на подзагружаемые локации — спешу вас успокоить. Никаких видимых подзагрузок не будет. Готика останется единым целым.

МИК: Какими будут системные требования?

ТП: Не могу сказать, ибо мы сами еще не знаем.



МИК: На когда планируется релиз?

ТП: Мировой релиз состоится в первом квартале следующего года. В Германии же игра выйдет немного раньше. Причина — доработка. Как известно, в Германии очень строгая цензура. Так, в предыдущих частях игры в немецких версиях не было «добивания» (т.е. пронзания поверженного полуживого врага оружием с последующим проворачиванием его в брюхе вражьины), не было кровости, да и вообще врага можно было только оглушить. Никаких смертей.

МИК: Большое спасибо. Удачи вам и ребятам из «Пираний».

Искренне ждем вас успехов в реализации всего задуманного.

ТП: Спасибо за вопросы. Мы изо всех сил постараемся оправдать все ожидания.

Некоторые факты, о которых поведал нам господин Путчик, были уже известны. Многие оказались для нас новыми и неожиданными. Но еще больше ответов осталось за кадром. Почему? Да потому что уж слишком много раз Том иронично улыбался (не только улыбался, а еще и пел ©. — *Прим. Рэйвена.*), ускользая от ответа. Уважаемые читатели, не думайте, что мы не пытались узнать о богатстве арсенала, о количестве НРС, населяющих будущий мир, о сюжете... Но уж так повелось — издалека сказал: «Секретно», — значит, никому ни слова. Что же, будем ждать новых откровений разработчиков. Спасибо за внимание.

Алан Кармин ak-of-ash@rambler.ru

Ролевые Игры

Часть вторая: Мастер и Игроки

В одном городе, в одном доме, в одной комнате собралась одна компания. Они сидят за небольшим столом, так, чтобы видеть друг друга; перед ними разложены какие-то бумаги и предметы: один из них что-то говорит — и остальные внимательно и тревожно слушают его рассказ...

Продолжение, начало см.: МИК № 18-19 (180-181)

Предисловие ко второй части

Ролевая игра невозможна без участников — по определению. И во второй статье цикла «Ролевые игры» я постараюсь изобразить портреты *Мастера* и *Игроков* — участников ролевой игры. Прошу принять во внимание, это классический образ, взятый из настольных игр — и он является основным, но не исчерпывающим все варианты, которые могут встречаться на играх; этим вариантам я уделю время и место позднее, а сейчас...

Кто такой Мастер ролевых игр?

Фактически, Мастер — это человек, разрабатывающий и/или поддерживающий ролевую игру в рабочем состоянии. Иронически, Мастер — это ментальный извращенец, которому нравится в мучениях вынашивать и рождать игровой мир и правила игры, терзать участников различными заданиями и подвергать смертельной опасности их персонажей.

Поэтически, Мастер — это художник, рисующий новый мир на холсте реальности.

Философски, Мастер — это человек, временами играющий в бога. Практически, Мастер — это интересное хобби.

Что нужно для того, чтобы стать Мастером?

В основе ведения ролевой игры (или игр), как и в основе любого творчества, лежит идея. Некая интересная мысль, которую хотелось бы развить в игровом процессе. Поэтому создать ролевую игру означает преобразовать идею, напитать ее жизненными соками, воплотить ее в жизнь. Говоря «идея», я подразумеваю некие чувства, желания или эмоции, требующие выхода, которые создадут основу для выражения чувств, желаний или эмоций других людей.

Следовательно, создавая ролевую игру, Мастер тем самым создает основу для самореализации других людей, позволяет им достичь в игре тех целей, которые невозможны в жизни (хотя бы по привычке того, что они могут существовать только в вымышленном мире).

Весьма правильным я бы назвал предположение уважаемого читателя, что ведение ролевых игр требует огромной научной подготовки, литературной эрудиции, актерского мастерства, умения рисовать — и многие другие способности не помешают, если вы хотите быть хорошим Мастером. Также желательны: талант и живой, энергичный, гибкий ум.

Быть Мастером — это колоссальный труд во имя эмоционального и интеллектуального удовольствия других людей. И он сам по себе приносит радость.

Кто такой Игрок?

Фактически, Игрок — это человек, играющий роль персонажа игры, отвечающий за большинство действий вымышленной личности.

Иронически, Игрок — это мазохист, получающий удовольствие от страданий персонажа, за которого он переживает.

Поэтически, Игрок — это актер, раскрывающий свою душу в смене масок.

Философски, Игрок — это человек, который рождается в своем персонаже для жизни в другом мире.

Практически, Игрок — это интересное хобби.

Что нужно для того, чтобы стать Игроком?

Опять же, нужна идея. Чувства, желания, эмоции, требующие выражения. Некая цель, которой нельзя достигнуть в другом мире. А еще нужны Мастер и Игра, при чьей помощи станет возможно существование персонажа. И мечта обретет новое значение и способ бытия.

Опять же, для того, чтобы быть не просто наблюдателем за ходом событий, а весьма активным участником, нужно хорошо готовиться к игре и продумывать своего персонажа. Игровой персонаж тем и отличается от картонных сюжетных персонажей, что в него человек вкладывает большое количество усилий, себя самого, старается, чтобы тот прожил жизнь не зря, смог чего-то достичь. Жизнь игрового персонажа не может быть бессмысленной — иначе это превратит всю сложную игру в пустую трату времени.

Я слышал утверждение, что лучше всех играют Мастера. Во многих случаях это утверждение верно, но не во всех. Есть люди, которые в жизни не поставили ни одной игры, но умеют отлично перевоплощаться и проувствовать своих персонажей. Главное — это понимание сути процесса, желание влиться в игровую реальность и работа над собой, развитие умений и навыков.

Набор Игроков

Утак, есть идея и готовы правила — что дальше? Дальше Мастер набирает Игроков. Это должны быть люди, заинтересованные в игре, силой никто никого не тянет. Поэтому фактор интереса считается присутствием Игрокам по умолчанию (хотя со временем некоторым игрокам может и надоесть) — и сразу переходим к образованию игровой команды.

На мой взгляд, есть три варианта набора людей в игровую команду: когда Мастер уверен, что все будут играть в команде; когда Мастер уверен, что каждый будет играть свое; и когда Мастер ни в чем не уверен.

Первый способ — классический; настольные ролевые игры начинались с команд, участники которых все задачи игры решали сообща — они совместно играли роль партии искателя приключений (от англ. party — команда, дружба). Игроки собираются в одно время в одном помещении, желательно за одним столом — и их персонажи передаются по игровому миру более-менее организованной группой. Один за всех — и все за одного. Никакой подлости или предательства по отношению к другим, это исключено.

Второй вариант — когда игроков объединяет лишь мир и время, в которых происходят события игры; не исключено, что они могут (и должны) пересекаться друг с другом или противостоять друг другу — иначе не имело бы смысла помещать всех вместе в одну игру. Для такой игры можно не собираться в одном помещении или на одной обозримой территории. Этот способ чаще всего применяется на форумах и живых играх: вести так игру на столе очень трудно, так как Мастер должен постоянно переключаться между различными ветками игры, причем делать это быстро. Кроме того, находясь в одном помещении, игроки слышат друг друга, даже если их персонажи разделены милли-

онами световых лет — проблему можно решить, отводя каждого игрока в свой угол для игры с ним... но это, мягко говоря, быстро утомляет. Персонажи могут играть в одной команде, и будут ли они при этом делать друг другу гадости, неизвестно.

Третий вариант означает, что Мастер ведет игру для людей, с которыми он мало знаком, например, познакомился только полчаса назад. Это означает, что он не знает, как они будут играть, и вынужден решать наугад, помогать ли в команде или нет.

Отыгрыш

Есть такое странное слово, означающее ролевое воплощение, — как смесь актерского мастерства и психологического настроения. Чаще всего «отыгрываем» называют всю игру, и даже действия Мастера, когда он создает сюжетных персонажей, — а иногда и качество перевоплощения или игровые достижения.

Отыгрыш — это суть и цель игры, в общем.

Как выглядит ролевая игра

Ролевая игра — это история, рассказанная Мастером Игрокам, и ответы Игроков на события. Это театр, в котором сами актеры являются зрителями.

Все, что говорится на игре, называется «заявками». Это название не случайно: никакое действие еще не является совершенным, пока не учтены все обстоятельства — и участники игры только выражают свои намерения через заявки.

Мастер описывает Игрокам место действия, создает фон, атмосферу, настроение — это мастерская заявка, большая, комплексная, сложная. Игроки обдумывают действия своих персонажей — и, либо в форме повествования, либо актерской игрой, производят эти действия. Обычно актерская игра не называется заявкой, хотя и является ею по сути. Заявками принято называть все действия, описанные на словах, в особенности те, которые выполняет Игрок не в силах (например, бросить машину на 500 метров — такие заявки относят к виртуальному отыгрышу, или вирту).

Часто для подачи заявки в живой игре делается игровая пауза, тайм-стоп, во время которого детально описываются все действия. Это заставляет игрока дергаться, поэтому паузы нежелательны.

Игра может течь не только вперед. В случае глобальной ошибки Игрока или Мастера возможен «откат» — возвращение в игровое время. В результате отката все события, которые были после момента, к которому вернулись, перестают существовать. Откаты крайне нежелательны, так как портят настроение — как игровое, так и вообще.

Дилеммы перевоплощения

То есть, противоречия, возникающие в Игроке до, во время, а иногда и после игры.

1. «Мне не нравится быть не собой». Первойшая из возникающих дилемм Игрок не хочет изображать еще кого-то, кроме себя. Это значит, что человек начал воспринимать «себя» как привычный набор черт характера и устойчивую линию поведения, а все, что отнимается от «себя», считает чем-то чуждым. Это неправильно, так как ограничивает развитие личности. Все, что исходит от человека, является частью его самого; да, это могут быть как позитивные, так и негативные черты, но, тем не менее, это черты, присущие этому человеку, составляющие его личность. А если обнаруживается сходство с другой личностью — что ж, значит, их составляют похожие элементы.

Надо заметить, что именно такое восприятие ролевой игры («это я, а это не я») отвергает многих людей от ролевых игр — мол, в них играют психи с раздвоенным личностью. Я рекомендую смотреть с другой точки зрения: все это одна личность, и нет никакого раздвоения.

2. «И тут мой персонаж...» Игрок разделяет себя и своего персонажа, то есть, играет от третьего лица. Эта дилемма схожа с предыдущей, но не столь существенна. Она может влиять на отыгрыш и позитивно, и негативно — в зависимости от того, насколько глубокое погружение в атмосферу требуется Игроку.

3. «Но я же это знаю по жизни...» Парадоксальная дилемма: Игрок, понимая, что персонаж неотделим от его личности, обязан отделить некоторые вещи. То есть, мыслить и вести себя в рамках персонажа, даже если это приведет к его гибели. Например, на игре по средневековью, если персонаж выдаст что-то вроде: «Ну, вам тут явно компь-

ютера не хватает», то это будет явный выход из концепции игры. Личность Игрока совпадает с личностью персонажа только частично.

Правило игрового доверия: Мастер всегда прав

Поговорим о верховной власти и главной ответственности Мастера на игре. О законе «Мастер всегда прав».

Для того, чтобы игра не испортилась, игроки должны полностью доверять Мастеру. Это предполагает, что Мастер ни-когда не совершает ошибок (похоже на «Догму», не правда ли?), то есть, все, что происходит в игре по воле Мастера, каким бы глупым или неверным оно ни казалось, находится на своем месте в игре. Особенно важно это в детективных играх. Если игрок прибегнет к Мастеру и будет спрашивать: «Мы вошли в дом, где вчера произошло убийство, а трупа нет — это ты забыл его там положить или его украл?», тайна (и сама игра) уже будет на грани нарушения. Поэтому по определению считается, что Мастер всегда прав.

Если он действительно ошибся, ему же и отвечать за свою ошибку.

Это правило дает Мастеру право на универсальный ответ на многие вопросы «почему?», в особенности, задаваемые игроками в тех ситуациях, когда игрокам видится несправедливость по отношению к ним, — «ИТС», или «Я так сказал». Временами это спасает тонкие перипетии и подоплеку сюжета от вмешательства нетерпеливых и не проницательных игроков, способных разрушить все интриги Мастера своим лоббиством.

Игровая этика

Унапоследок напомним несколько важных игровых правил, которые я давно мечтал донести до общности в печатном виде. Это — игровая этика, вежливость, без которой любая игра быстро превращается в бред и пустую трату времени.

1. Не переносить личное в игру, а игровое в жизнь. Не нужно стараться кого-то уязвить по игре, если ты с ним в ссоре по жизни, это портит игру окружающим. И, уж тем более, не стоит разбираться друг с другом по жизни, если поссорились ваши персонажи. Хотя, должен признать, что игры в любом случае строятся на человеческих отношениях, поэтому, если два игрока в ссоре, то вряд ли их персонажи будут лучшими друзьями. Опыт же, степень знакомства игроков между собой, изучение характера друг друга — все это влияет на игру.

2. Не рассказывать игровую информацию вне игры. Очень актуальное правило. Для того, чтобы обмениваться игровыми впечатлениями, есть такая вещь, как «разбор полетов» — обсуждение прошедшей игры, время выдачи замечаний Мастеру и Мастеру. Но — если игра не предполагает разбора полетов, то обо всем, что происходит без ведома кого-либо, не стоит говорить в его присутствии. Особенно забавно и нелепо выглядит рассказ одного игрока другому, какие косяки строит его персонаж против персонажа этого игрока. Людям становится неудобно играть, когда они знают то, чего их персонажи не знают; это тянет совершать определенные действия, которые подкашивают здравый смысл, — но права на эти действия у персонажей нет, так как они этого не знают. Как уже было сказано выше, в дилеммах перевоплощения — весьма важная проблема, поэтому я упомянула о ней дважды с равных сторон.

3. Не прерывать игру неигровыми вставками. Все, что говорится в игре, все игровые заявки отмечаются грифом РПГ, все прочее — НРПГ. НРПГ-вставки — не обязательно разбазаривание информации, которой место только в игре; чаще это шутки, анекдоты, новости погоды и спорта, обсуждение действий персонажа. Все это выводит из атмосферы игры, переносит в реальность, причем зачастую испорченную тушью высказываний. Особо неуместные шутки называются «луни», от английского слова loonie — «придурок». К сожалению, часто целые игры скатываются на «луни».

Послесловие ко второй части

Такими, на мой взгляд, должны быть Мастер и Игроки — чтящими необходимые традиции и законы. Это основа, на которой возводятся все остальное, без которой это остальное не имеет смысла.

Если кто-то ждал, что я расскажу, как играть или как вести игру — то он дожидается и следующих статей, где все это будет подробно изложено. На этом не прощаюсь...

Иван МАЛАМЕН aka tushk@n.malamen@ukr.net

Узелки на память

В современном мире довольно актуальна проблема хранения информации. Наряду с проблемой хранения возникают и проблемы быстрого переноса информации, встают вопросы энергопотребления и надежности носителей. Данные можно хранить на магнитных носителях, магнитооптических и оптических дисках. Но есть еще один вариант — т.н. электронная память. Существует несколько ее видов: RAM (динамическая), ROM (постоянная) и EROM (статическая). Давайте подробно рассмотрим устройство этих типов памяти.

Динамика

Начнем с динамической, или RAM-памяти. Этот тип памяти является самым быстродействующим, но в то же время требует постоянного питания электрическим током. RAM расшифровывается как Random Access Memory — память с произвольной выборкой. Применяется в ОЗУ компьютера и других цифровых устройствах. Как вам известно, информация в компьютере хранится в виде двоичного кода — логических нулей и единиц. Этот двоичный код представляется электрическими сигналами. Код хранится в информационных ячейках, причем в каждой ячейке может быть только один сигнал — ноль или единица.

Информационная ячейка памяти RAM представляет собой миниатюрный конденсатор — пару проводников, отстоящих друг от друга на небольшом расстоянии и способных накапливать и удерживать в течение не-

которого времени электрический заряд. Наличие заряда в ячейке определяется компьютером как логическая единица, отсутствие — как логический ноль. Время удерживания заряда в ячейке памяти очень мало, и для поддержания зарядов контроллер памяти постоянно подзаряжает конденсаторы. Таким образом, в процессе работы RAM-памяти один конденсатор получает заряд, а другие в это время разряжаются, и процессы эти идут постоянно. Естественно, это происходит только при наличии электропитания, то есть при включенном компьютере. При отключении питания конденсаторы RAM-памяти разряжаются и информация из ОЗУ пропадает. Как видно, подобный тип памяти не очень удобен для долговременного хранения данных, зато RAM-память обычно имеет очень высокое быстродействие.

Нечто постоянное

Совсем по-другому устроена постоянная память ROM. Она представляет собой набор проводников, один из которых остаются целыми (логические нули) или разрушаются (логические единицы). Эта память энергонезависима, так как для сохранения данных не надо постоянно подавать электрический сигнал на ячейки. При считывании информации ток проходит (ноль) или не проходит (единица) через ячей-

ку. Когда-то давно этот тип памяти использовался в качестве микросхем BIOS (на данный момент в этих микросхемах используются флэш-память).

Также существует перезаписываемая память — EROM (Erasable ROM — стираемая ROM). Стирание производится на программаторе, путем облучения микросхемы рентгеновскими или ультрафиолетовыми лучами. Это не очень удобно, так как для записи данных нужно полностью «стереть» микросхему.

Но и здесь был найден выход из положения — вседушая Intel изобрела память, которая могла перезаписываться частями, т.е. стало возможным изменение конкретной ячейки с помощью электрического тока. Но существует очень значительный недостаток EROM — очень высокая стоимость ее производства и, как результат, значительная цена.

Флэшевый прорыв

Прорывом в области памяти стало изобретение компанией Toshiba в 1984 году первой флэш-микросхемы. Далее мы уделим внимание рассмотрению флэш-памяти, которая относится к динамической памяти, но способна сохранять информацию без постоянной подпитки электричеством.

Устройство флэш-памяти очень напоминает устройство динамической памяти, толь-



Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4



Рис. 5

Рис. 6

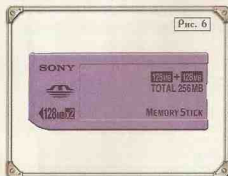


Рис. 7

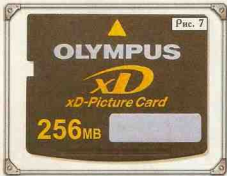


Рис. 8



ко вместо конденсаторов в ячейках памяти используются полевые транзисторы. При подаче тока на выводы транзистора он принимает одно положение — закрытое для прохождения тока (логическая единица) или открытое (логический ноль). Транзистор остается в заданном состоянии до тех пор, пока на его выводы не подадут ток, изменяющий это состояние.

В начале производства микросхем флэш-памяти каждая ячейка хранила только 1 бит информации. Но прогресс не стоит на месте — через несколько лет была выпущена микросхема с двухбитовой ячейкой. На сегодняшний день доступны уже микросхемы с четырехбитовыми ячейками памяти.

Преимущества флэш-памяти состоят в ее независимости от наличия или отсутствия электрического питания, в долговечности хранения информации и высокой механической прочности устройств памяти. Недостатки заключаются в относительно невысоком быстродействии по сравнению с RAM и более высокой цене. Впрочем, в последнее время цена устройств флэш-памяти стремительно идет на поправку ©.

Чисто конкретно

Теперь можно перейти и к рассмотрению конкретных устройств на базе флэш-памяти. Начнем с карт памяти.

Самым старым типом карт являлись PC-Card (рис. 1) для разъемов PCMCIA. Он бывает трех типов: Type I, II и III, причем все типы электрически и физически совместимы между собой. В типоразмере Type I выпускаются собственно карты памяти, а в Type II и III — разнообразные девайсы, как-то: модемы, сетевые карточки и т.п. Упомянутый тип памяти применялся преимущественно в ноутбуках, но его

можно использовать и в обычных ПК. Для этого потребуется карта-контроллер PCMCIA под слот PCI.

Позже, в 1994 году, компания SanDisk разработала новый тип флэш-карт — Compact Flash (рис. 2). Этот стандарт предусматривает два типоразмера: Type I и II. Как и в PC-Card, карточки памяти выпускаются в типоразмере Type I, а всевозможная периферия — в Type II. Основное преимущество данных карт перед PC-Card заключается в размерах. Дело в том, что PC-Card по размерам были идентичны кредитной карте, а по толщине превосходили ее. Устройства Compact Flash поменьше, чем PC-Card, и, соответственно, удобнее в работе. Существуют переходники Compact Flash => PC-Card. Рабочее напряжение карты Compact Flash составляет 3,3 или 5 В (практически все кардридеры способны использовать и 3,3- и 5-вольтовые карты). Данный тип карт памяти очень широко используется в различных цифровых устройствах.

В 1995 году компания Toshiba разработала стандарт SmartMedia (рис. 3). На данный момент по популярности он не уступает Compact Flash. Основное отличие заключается в размерах и весе: SmartMedia намного легче, чем Compact Flash (вес SmartMedia карт приблизительно 2 грамма) и имеет меньшие размеры. Рабочее напряжение для карт SmartMedia составляет 3,3 В. Эти карты в основном используются в MP3-плеерах и цифровых фотоаппаратах.

Следующий формат — MultiMediaCard (рис. 4). По размерам такая карта напоминает почтовую марку и весит всего около 1,5 грамма. Интересным нововведением в этой карте является механический переключатель блокировки записи (как в трехдюймовых дисках). Благодаря своим размерам и весу эти карты широко применяются в КПК, смартфонах и т.п. Рабочее напряжение составляет 3,3 или 2,7 В.

Модификацией MultiMediaCard является Secure Digital (рис. 5). Этот тип был разработан совместно компаниями Matsushita Electric, Toshiba и SanDisk. Основным нововведением является защита от незаконного копирования. От MMC SD отличается чуть большей толщиной и количеством контактов (у SD — 9, у MMC — 7), причем со слотом SD можно использовать карту MMC (но не наоборот).

Такие карты в основном используются в КПК, Palm, цифровиках и т.д.

Стандарт MemoryStick (рис. 6) был разработан корпорацией Sony. Карты этого типа применяются только в девайсах Sony. Никаких особых преимуществ перед другими картами не имеют.

В 2002 году FujiFilm и Olympus выпустили еще один тип карт — xD-Picture (xD — extreme digital) (рис. 7). Эти карты являются самыми миниатюрными и имеют массу 2 грамма. Напряжение питания для xD карточек составляет 3,3 В. Используются в основном в цифровых фотокамерах.

И последний, очень распространенный сейчас вид флэш-накопителей — USB-Flash устройства (рис. 8, 9). Этот носитель был разработан как «заменитель» дискеты. Благодаря сравнительно небольшим размерам, удобство пользования (легко подключается к любому USB-порту) и невысокой цене USB-Flash накопители стали довольно популярны. Этот тип носителей обычно используется как устройство большой емкости для переноса информации между компьютерами.

Флэш-память, кроме того, используется и в массе других устройств. Например, сейчас очень популярны MP3-плееры на основе этого типа памяти (рис. 10).

Вывод

Несмотря на некоторые свои недостатки, карты флэш-памяти стали очень популярны в современном мире. Это можно объяснить тем, что пользователи цифровых устройств остро нуждались в сравнительно недорогих, быстрых и удобных носителях с возможностью переноса информации. И без флэш-памяти сейчас не может обойтись ни один владелец цифровых устройств.

Рис. 9

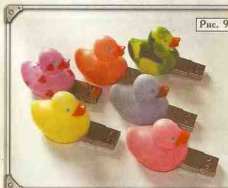


Рис. 10



[illegible]

Офис-менеджер: Тамара Зидорова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева,
Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии:
Дмитрий Можая
Отдел полиграфии: Алексей Литвиненко
Сбд: Алена Остасюк, Елена Наумова.
Эксплуатирование: Анатолий Кичко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: Илья «it-Park»
Фотоувовод: ООО «Мир», тел.: (044) 247-438
Печать: ГОУ «Выдающая группа «Экспресс»
ГМ «Мандарин» м.Лыбидь тел.(0322) 97-47-46
333. № 237

Маленьке місто.
Великий світ.



Не має значення, наскільки мале або далеке Ваше рідне місто - завдяки доступу в Інтернет та процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT, на базі якого працює ПК **artline™h**, Ваша сім'я отримає усі переваги новітніх технологій. Відкрийте для себе цілий світ - де б Ви не мешкали.

artline

персональні комп'ютери

- Якість підтверджено сертифікатом ISO 9001
- Виробництво серійне та під замовлення
- 30 місяців гарантії

9% знижки на ПК пред'явнику реклами

TechnoPark

Київ, вул. Солом'янська 1, 9 пов.
тел.: (044) 238-8990, 238-8999

238-8990



LG ПОВНЕ ЗІБРАННЯ НОСІЇВ ІНФОРМАЦІЇ

XTICK platinum

XTICK royal

USB Drive

XTICK wine

XTICK mirror

CF Card

SD Card

**MultiMedia
Card**

RS-MMC

Flash Memory Card

Всі носії інформації адаптовані для використання з цифровою технікою LG. Про повний перелік асортименту можна дізнатися на сайті: <http://ua.lge.com>



CD-RW



DVD-R



Audio CD-R



CD-R

Optical Media



Life's Good  **LG**

<http://ua.lge.com>