

40

203

3

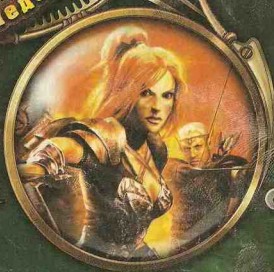
2005

Октябрь

Еженедельник

стр.10

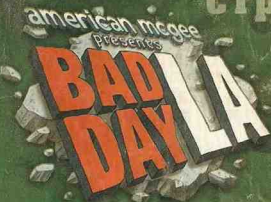
DUNGEON SIEGE II



BIG MUTHA TRUCKERS Truck Me HARDEK

стр.20

стр.8



MARTIN MYSTÈRE

стр.13

OPERATION DORIAN GRAY

27-30

ЖОВТНЯ

КИЇВ

Виставковий центр

КИЇВ

ЕКСПО

ПЛАЗА

("Нирок", вул. Салютна, 2-Б)

ТЕРИТОРІЯ БРЕНДІВ

цифроМанія :)

третя міжнародна виставка-шоу брендів цифрових технологій

У рамках
виставки:



:) Рейтинг торговельних
марок у галузі
інформаційних технологій



:) Ігровий чемпіонат

:) Презентації новинок
: Розіграші

ЗАПРОШУЄМО ВІДВІДАТИ ВИСТАВКУ!

Замовлення запрошень,
програма виставки на сайті:
www.dmania.euroindex.ua

Організатор
виставки



Генеральні
інформаційні
спонсори



Медіапартнери



Інформаційні
партнери



www.yesplus.in.ua

YOUR INTERNET SHOP

SMS заказ: 8 050 50 50 900 - код товара.
Доставка в любой населенный пункт Украины!

YES plus

Низкие цены

Хиты и новинки

Скидки и подарки

ЛУЧШИЙ ВЫБОР

игры + soft + музыка + видео

Рыцари неба: Асы королевских ВВС
190015332 18.00 грн

Fast Driver 2
190015453 15.00 грн

Подводная Братва
190015340 21.00 грн

Far Cry: Честная игра
190015419 28.00 грн

Tradewinds 2
190015378 15.00 грн

Half-Life 2: Dead Sector
190015338 28.00 грн

Службы доставки:

Київ:
8(044)5909099
8(044)5392991
8(067)5042883

Днепропетровск:

8(0562)360347

8(056)736-09-94

8(067)636-57-03

Запорожье:

8(061)220-40-58

Днепродзержинск:

8(067)611-14-23

38 грн
190015475

35 грн
190015588

35 грн
190007735

39 грн
190015629

28 грн
190015447

35 грн
190015579

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

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

Стоимость издания: 1 месяц — 6.88 грн, 3 месяца — 20.39 грн

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

www.poshita.kiev.ua, www.blitz-posk.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У ЖОВТНІ 2005



1-й ПРИЗ -
D-Link DCS-350 USB -
цифровий фотоапарат

2-й ПРИЗИ -
HP 51641 (HP 8*) color**
HP DeskJet 820cxi

3-й ПРИЗ -
A.HOME (19-24, вих. 9-24)

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

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

Список статей

- | | |
|---|-----------------------------|
| Алексей КУТЕПОВ aka Alex | 1 ☐ |
| Star Wars: Empire at War, стр. 7 | |
| Сергей ГАВРЮЧЕНКО, Артур ЧЕМИРИС | 2 ☐ |
| Bad Day L.A., стр. 8-9 | |
| Morte&Shaman.AD | 3 ☐ |
| Dungeon Siege 2, стр. 10-12 | |
| Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak | 4 ☐ |
| Martin Mystere: Operation Dorian Grey, стр. 13-15 | |
| Алексей ТУР aka Ieprecon | 5 ☐ |
| PowerDrome, стр. 18-19 | |
| ACE | 6 ☐ |
| Big Mutha Trackers 2, стр. 20 | |
| Кирилл ТАЛЕР | 7 ☐ |
| «Лига Героев», стр. 22-23 | |
| Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak | 8 ☐ |
| Nether Earth, стр. 24-25 | |
| Vilsent | 9 ☐ |
| Гейм-реализм — это я! стр. 26-27 | |
| Дмитрий СУС | 10 ☐ |
| Двуликий игралыщик, стр. 28-29 | |

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

А новостей на сегодня — много!

Ухххх! Чувствуется, что пришла настоящая осень — девушки высказывают из платно облетающего и по-лупровозрачного, наряжаются в шерстяное и теплое, земля все холоднее — на травке с бутылочкой пива уже не особо посидишь, дни становятся короче, а мысли о бренности жизни — длиннее и протяжнее. Самое время забыть о танцах-пимах, солдках, морях, прибоях-отбоях, нежном шепоте и хмельном-похмельном песенном оре — и работать, работать, работать! Видно, разработчики со мной согласны на все 96%. Хорошо, что не на 100%, иначе наша новостная ленточка не вместила бы всего потока, что обрушился на головы геймеров и сочувствующих им граждан на прошлой неделе.

Д.В.А.А.К.Е.Р.

Топ-новость.
Сергей Григорович (директор CSC) более часа общался с любителями компьютерных игр на сайте <http://www.war1812.ru>. Результатом сего плодотворного общения стало заявление Сергея о том, что на следующий год запланирована разработка продолжения великого достояния **S.T.A.L.K.E.R.** с черновым (пока что) названием **S.T.A.L.K.E.R.-II**.

Собственно, более подробной информации о второй части вопрошающие не получили — оно и понятно: до официального анонса вкусные джокеры целесообразнее держать в руке. Зато в очередной раз подтвердилась информация о части третьей... Не пугайтесь, не S.T.A.L.K.E.R.-al — речь идет о «Казахках III». Возможные варианты развития «казахских» войн — пока еще не заезженная первая мировая и римско-гвардейская «Казаков». Однако чуть позже Григорович признался, что команде хотелось бы поработать над чем-то принципиально новым если не для всего игрового сообщества, то хотя бы для GSC. Например, над MMORTS на базе Heroes of An-

nihilated Empires. Также было сказано и о неудачах компании, и о планах развития компании, и еще...

Но хочется все-таки остановиться на первом. На многострадальных идеях «сталкеризма» и ikke с ними. Что может означать подобное заявление в то время, когда работе над первой частью конца и края не видно? Есть версия — оптимистическая и не очень.

Оптимистическая: обнародование планов разработки второй части подтверждает уверенность девелоперов в том, что основные технические проблемы первой уже решены, и проект **S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl** из разряда «мы до релиза не доживем» переходит в разряд «состаримся, но дождемся».

Пессимистическая: воз «Тени Чернобыля» и ныне там, и в свете очередной фазы торможения разработки проекта нужно хоть как-то поддерживать утасовый геймерский интерес.

Есть и вовсе упадкические версии, но их я попридержу на совсем уже черный день.

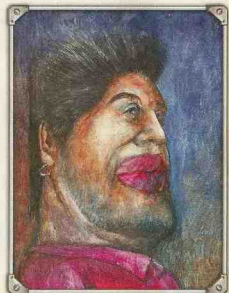
Как бы то ни было, любая новость, касающаяся S.T.A.L.K.E.R., а, не отвечающая четко на вопрос «когда же?», но при этом излучающая оптимизм, вызывает нынче недолговую ухмылку пополам с нервными смехами.

Собственно, упоминание о нашем испрошенном фламе, даже в таком нелицеприятном свете, все равно — пиар. Потому свою задачу я считаю выполненной. Остается лишь поинформировать GSC Game World, успев до выхода второй части S.T.A.L.K.E.R. выпустить первую.

Р.О.М.Е.Р.О.-III

Еще одна топ-новость.
Джон Ромеро, культовый гейм-дизайнер, уступающий по популярности разве что Дани Шаповалову и Тому Doc/Keris'у, совершил очередной марш-бросок. На этот раз — из Midway Games в направлении собственной игровой студии. Напомним, что в Midway Джон пришел из легендарной Ion Storm вместе с партнером — такие безымянным Томом Холлом, два года занимался разработкой *Gauntlet: Seven Sorrows* (жестко-ролевой проект) на пару с другой гейм-заметностью — Джошуа Соером. Однако в июле сего года по необъяснимым причинам покинул Midway (ходит слухи, что из-за серьезных разногласий с руководством) и послед-

ние два месяца, видимо, подготавливал документацию для открытия своего детища, название которого пока не разглашается (а оно есть!).



Точнее, Джон стал единовластным владельцем, а сооснователем. Но зная буйный характер Ромеро, можно предположить, что без его участия не обойдется ни одно мало-мальски значимое дело новостотворной девелоперской тапсы. На данный момент студия «по папе» разрабатывает проект, который, по словам Джона, непременно шокирует публику. А мы сомневались?! А кто-то сомневался?!

Дата грядущего шока пока неизвестна, как и дата назначения ромеровской студии звучным именем.

А Джошуа Соер ушел из Midway Games через несколько дней после героя данной новости...

S.W.A.T.-3.5

Тип-топ новость.
Наконец-то информация, касающаяся аддона к тактической экипировке из достоверной, но неофициальной прератилась в самую что ни на есть официальную. Издателям из Vivendi Universal Games сообщили о том, что аддон будет иметь звучное славянское название **SWAT 4: The Stetchkov Syndicate**, и ждать его на PC следует в первом

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, представивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными 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».

квартале будущего года. Разрабатывает приложения отжакных «саватюев» все та же Irrational Games, но не бостонское отделение, создавшее оригинал, а... австралийское.



О чем может повествовать сюжет аддона? Хотя... какой, к монахам, сюжет?! Все просто: нам опять предстоит сразиться с нелегальным оборотом наркотиков (а легальный бваеет?) и незаконной торговлей оружием. На страже незаконной торговли и нелегального оборота стоит то ли русский, то ли болгарин по фамилии Стечков, а рядом стоит его преступный синдикат. Вот с этим синдикатом и придется разбираться на протяжении всей игры.

Для успешной борьбы с синдикатом игроку предоставляется 7 миссий + новые образцы оружия, такие как снайперка и гранатомет (видимо, в последнем случае на жертвы среди мирного населения придется наплевать... особенно если операция происходит в Восточной Европе). Ко всему этому, игра поддерживает до 10-ти участников, с возможностью голосовых команд, ведения статистики и прочего.

S.O.N.Y. - 10.000

Г оп-стоп новость.

Операция Transformation 60, затенянная гигантом Sony, набирает обороты. В рамках этой операции компанию ждут масштабные реорганизации: намечается создание пяти «бизнес-групп», двух «организационных единиц» и одного подразделения. Таким образом руководство надеется избавиться от неприбыльных направлений бизнеса и снизить издержки. Если честно, то несудящий человек в подобных внутренних хитросплетениях ни рожики не поймет. Зато нижезледующие цифры, думаю, будут понятны всем, кто не прочь намазать на хлеб немного масла: за последнее время сокращено 10 000 рабочих мест и закрыто 11 заводов. В региональных отделениях будут уволены около 4 000 сотрудников Sony Japan. Не особо комплексуя, компания говорит и о предположаемых убытках — \$90 млн., вместо ожидаемой прибыли суммой в те же 90 млн.

И само собой, на проектах, издаваемых Sony, это отразится далеко не в лучшую сторону. Вплоть до поисков разработчиков новых издателей.

Что ни говори, а в датском королевстве что-то совсем происшествало. Ибо сколько ни декларируй «данно планируемую внутреннюю реорганизацию», а серьезный кризис налицо.

М.М.О.Р.П.С.-II

Guild Wars надсадно дышит в спину WOW, пытается дотнать и перегнать. По крайней мере количество проданных дисков с вожденными «Пальдеским Войнами» по всему миру уже перевалило за миллион. А если учесть, что вскоре игра должна выйти в Японии и на Тайване, одним миллионом, думаю, дело не ограничится.

Не забывают разработчики из NCsoft и про европейского геймера. Чтобы тому было легче дотнать в развитии своего американского коллеги, 21 октября в продажу выйдет специальное дополнение, содержащее новые навыки и предметы, а также эстетически приятные: арт-бук, карту и саундтреки.

Если присмотреться к игре внимательнее, можно заметить несколько интересных нюансов, и даже инюансш. Во-первых, более развитая социальная система, нежели в других онлайн-мультплеерах, делающих ставку только на графически красивое истребление монстров и сексапильный внешний вид героев (хотя, какая сексапильность у троллей, например?), во-вторых, основной объем PvP приходится не на стихийные потасовки в глухих уголках мира, а на размеренное и упорядоченное истребление друг друга на Арене (привет браузерным файтингам!) с результатами, прямо влияющими на статус игрока в частности и клана в целом. А самая большая изюминка — это, конечно, индивидуально генерируемые для каждого героя (или партии героев) квестовые локации.

В общем, разрекламировала я тут то, во что сам толком не играл — и сику теперь довольный! Хотя повод для какой-то радости есть — и не только у Guild Wars, которым хоть и далеко до продаж WOW (4,5 млн.), но новые рынки обещают значительное пополнение аудитории... Дело в том, что уже в IV квартале сего года Guild Wars официально выйдет в России (издатель — «Бука»).

Видимо, грядет тотальное сражение за российский аудиторию между четырьмя MMORPG-гигантами: WOW, Lineage II, Guild Wars и Ragnarok.

П.Е.Р.Е.Д.О.З.Н.Р.О.В.К.А.!

В ы только начали читать данную новость, а экшен Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico уже победно шествует по планете. 28 сентября сего месяца он появился на прилавках сразу в трех вариациях: для PC, PlayStation 2 и Xbox.

Проект, посвященный, как можно догадаться из названия, горячень и свободолоубной Мексике, создан, как ни странно, нордическим расульственным датчанином из Deadline Games (очень, знаете ли, противустановное название!).

Главный герой сей саги — молодой, но достаточно крутой парень Рамиро почти случайно оказывается агентом под прикрытием. Прикрывает — местный отдел по борьбе с нелегальным оборотом наркотиков (спрашиваю еще раз — а легальный оборот наркотиков бывает?! В Голландии и в фармацевтике. — Прим. литрел.) И теперь вместо развлеканий каждого порядочного маю, как-то: торговля наркотой, вечерние променады по городу в сос-

таве какой-нибудь районной банды, драки в текил-лабе и т.д., Рамиро придется как раз бороться с наркотой и бандами... Ну а драки — драки можно оставить себе! Тем более, что разработчиками заявлен обширный арсенал умного бойца.

А также — перестрелки, графический и саундовый колорит мексиканских кварталов (что характерно — находящихся в самой Мексике, а не в США!), превеликое множество опасных перестрелок и словесных перепалок, а также кинематографические ролики.

В общем и целом, всем фанатам GTA — не зевать!

А.А.Б.Ф.А. — аддон

У ли наш ответ аддону SWAT 4: The Stetchkov Syndicate.

«МиСТ ленд-ЮГ» и GFI анонсировали дополнение к «АБФА: Анти-террор» под кодовым названием «АБФА: Анти-террор — Мужская работа»



И если сражения всякого там доблестного американского спецназа со всякими злобными славянами уже немного костью в горле стоит, то «альфовский» аддон обещает нечто совсем новое и вкусное, ибо действие разворачивается в 2000-2002 гг. во время очередной... чеченской кампании. Более того, разработчики обещают миссии по историческим достоверным операциям, «с которых совсем недавно сняли гриф «Совершенно секретно», а также «специальное вооружение, настоящее оружие».

У героев, не в пример старым и недобрым традициям множества экшенов, на этот раз будет своя предистория. Также вероятно (на это намекает разработчики), что история главного героя списана с реального прототипа — правды, Ф.И.О. по понятным причинам изменены.

Молодой выпускник военной академии сразу после ее завершения призывается на служ-

бу, и... И понеслась! Вот вкратце и весь сюжет. Пока что.

Что еще ждет нас в чеченской кампании? 6 карт для игры по локальной сети (Интернету?), масштабные операции с применением военной техники, сложная система анимации, оживляющая персонажей и делающая их поведение максимально приближенным к реальности (неужели?), возможность поддержки артиллерии и авиации, спецприказы для бойцов и т.д.

Под «и т.д.» подразумевается то, о чем я пока не слышал, но оно обязательно будет.

Под датой выхода пока ничего не подразумевается. Скажем так, IV квартал 2005 — I квартал 2006. На территории эссенговни издат **«Руссобит-М»**.

М.Е.Т.Р.О.-II

Ще один экшен. И опять повествовающий о братьях-славянах. И снова созданный мозолистами от недосыпа руками — руками наших дивелоперов! И выходит он, буквально наступая на пятки «Тотальной передозировке» — т.е. 29 сентября.

На этот раз с чеченцами мало что связано, потому что друженческие славянские народы и сами могут устроить себе проблемы. Как, например, устроили в 1917 г.

Действие проекта, поочередно разрабатывавшегося **G3 Software** и **«Орион»**, происходит в 50-х годах прошлого века, а точнее в 1952 г., как раз перед смертью Сталина и последующей оттепелью.

Пока же отгелельно и не пахнет. Более того, нам придется защищать не кого-нибудь, а самого 72-летнего Отца Народов, на которого готовится покушение при помощи неизвестного оружия с большим разрушительным потенциалом. Как ин странно, не разведками мирового империализма, а собственными соотечественниками Иосифа Виссарионовича, что неудивительно (никак, до Шамбалы добрался раньше гитлеровских приспешников!)

Места разоблачения заговора: станции московской подземки, секретная военная ветка метрополитена, катакомбы Раменки, Кремль и еще-еще-еще локация.

Способы разоблачения заговора: подоплаты Макарова и Стечкина (небось, родственник того Стечкова, который сидит под себя подмял), автоматы ППШ и «калаш», трофейное оружие, гранаты, зажатые пальцы буюльчос с коктейлем Молотова, а еще... противотанковое ружье ПТРС-41 и... стационарный отгемет.

Еда на старинных, как по нашим меркам, автомобилях, равно как перемещения по той самой секретной ветке метрополитена прилагается. Кстати, именно она, эта самая ветка, и дала название игре. Правда, в английском варианте оно звучит как **The Stalin Subway**.

Х.О.А.М.С. возвращается

Бовазращают его на крути своя все же **Frogwares**. Напомним, что это будет уже третья серия от франко-украинских разработчиков. Рабочий вариант названия — **Sherlock Holmes: The Awaken**.



«Фроги» исправно выкладывают скриншоты, однако описывать сам проект в подробностях пока не спешат. Разве что туманно намекают на еще большую трехмерность, а следовательно и реалистичность — правда, первое не всегда подразумевает второе. Но в пользу обещаний **Frogwares** говорит тот факт, что в разрабатываемый проект будет инкрустирован движок **80 дней вокруг света** — а это значит, что движения и жесты персонажей из «буратиновых» сместятся в сторону человеческих.

Кстати, галерея проекта **«Обитаемый Остров. Землянин»** также обновилась. Если кто



окончательно запомнил произведение А. Б. Стругацких **«Максим Камерер»**, один из прогрессоров в результате аварии попадает на довольно мерзкую и запущенную планету Саракш, на которой творится полный маскарраж...

А пока история в процессе переложения на электронные носители книги и варится — вашему вниманию скетчи персонажей.

Профессия — гейм-дизайнер

Уже не помню, в каком новостном блоке была заглажена новость о том, что **Ubisoft**, опираясь на данные канадского правительства, открывает в университете *Монреаль* специальное крыло, на котором будут обучаться будущие разработчики компьютерных игр. Некоторые, конечно, будут и обучаться, и работать по профилю одновременно, но главное — диплом. Магистр гейм-дизайна... Какого? Звучит, а?

Ах да, обучение гейм-дизайну в списке дисциплин до последнего времени не значилось. Но теперь к уже существующим дисциплинам — программирование, 3D-анимация, 3D-моделинг, ливел-дизайн — прибавится та самая загадочная специальность.

Что ж, в свете смертельного противостояния **Ubisoft** и **EA** ставка на собственные кадры — довольно мудрое решение. Хотя, в последнее время упорно муссируются слухи о том, что **Ubisoft** не прочь и продаться. С потоками и крылом университета.

Посмотрим. Так уж важно, кто будет курировать будущих дипломированных специалистов от игровой индустрии? Главное — бумажка!

А.О.Е. III

Увы, по традиционному маразму на закуску в сегодняшнем новостном блоке не будет. Как и ставшего уже традиционным рейтинга онлайн-игр. Новостей слишком много, и все... как бы это сказать... не по профилю... то есть — по делу.

Вот, например, в печать отправилась третья часть мегакультовой **Age of Empires III** — как об этом не написать?

Для истинных танкистов по жизни, а также для геймеров, не увлекающихся стратегиями, я все-таки чуть-чуть расскажу о проекте (надо же быть хоть немного эрудированным, даже если не по профилю!), чьи более ранние серии разошлись по миру тиражом около 16 млн. экземпляров (I и II части).

Действие третьей части охватывает период с 1500 по 1850 гг. Будучи лидером одного из европейских государств, тебе, уважаемый геймер, который не любит стратегии, придется, скривив зубами, заниматься тотальной колонизацией земного Нового Света. А колонизация, мой маленький геймер, ненавидящий стратегии, — это не только «всадился-победил», но еще и экономика, и даже зачатки дипломатии. Также в ненавистной стратегии тебя ожидают захватывающие сражения, достоверная историческая техника и оружие, высокий уровень реализма и красивейшая графика...

Это я для стратегобогов рассказываю... А остальные знают подробности выхода **AOE III** и так. Как и дата выхода!

А на сегодня новостей больше — есть! Да места уже нет... С вами же ненавистник стратегий, нелюбитель экшенов, презритель стимуляторов, чихатель на квесты, исповедатель **RPG**, разрушитель онлайн и просто хороший, добрый и толерантный человек — Кирилл Талер... (Человек?.. — Прим. редактора)

Разработчик: Petroglyph

Жанр: новое слово в RTS

Официальный сайт: www.lucasarts.com/games-swempiresatwar

Алексей КУТЕПОВ aka Alex

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Как только ни пытались разработчики компьютерных игр подарить вторую жизнь жанру RTS, дальше косметических обновлений дело не шло. Завсегда одно и то же: первым делом наращиваем добычу ресурсов, строим базу, укрепляемся, развиваем дерево технологий, а затем создаем свою огромную армию и идем к вражине в гости устраивать побоище. В случае положительного результата мы переходим на следующий уровень, где, как правило, нам приходится начинать все с нуля. И это очень обидно: только неплохо устроился, а тут опять все надо начинать заново. Замкнутый круг! Кроме того, в таких играх чаще работает спинной мозг, а не серое вещество. Нет, я не протестую против очередности миссий, но все же хотелось бы какое-нибудь нестандартное решение, которое бы оживило жанр стратегий. Вообще, не так уж и много стратегий, где в расчет берется ум игрока, а не способность быстро шевелить указательным пальцем. Видимо, примерно таким соображениями руководствовались ребята из Petroglyph, решив создать уникальную игру, которая изменит и поломает уже установившиеся стереотипы. Возможно, для кого-то это слишком громко звучит — мол, создавать шедевры не так уж и просто, для этого амбиций мало, надо еще и иметь огромный опыт. Но лично у меня эта инфра выдала доверие: в Petroglyph'е умеют создавать шедевры, благо «ребята» эти состояли раньше в студии Westwood, которая была распушена ужасно злыми кредиторами ☹. То есть, за плечами их знаменитый Command&Conquer, поэтому в их мастерстве не пристало сомневаться.

Думаю, по одному названию игры вы уже догадаетесь, что действие игры будет развиваться во вселенной Звездных Войн. Уточню: между III и IV эпизодами фильма.

То есть, мы сможем побывать на всех планетах и непосредственно принять участие во всех сражениях, памятных по III и IV эпизодам легендарной саги. Кроме того, будут, конечно, и неожиданные повороты и события, которых не было в фильме. Но самым главным достоинством игры станет абсолютная нелинейность: вы можете проигрывать битву за битвой, а потом, выгадав умный тактический ход, не только согнать завоевателей со своей территории, но и поставить своего врага на колени. Интересно, как? А дело в том, что наступать можно со всех фронтов, одновременно атакуя как с земли, так и из космоса. Но обо всех прелестях тактики мы поговорим чуть позже, а пока займемся представлением сторон, участвующих в этом конфликте.

Как несложно догадаться, их всего две: Империя и Мятельники. Причем, их название — как, впрочем, и в фильме, соответствует их поведению и характеру в игре.

Империя пользуется девизом «Разделяй и властвуй». Никаких переговоров ни с кем они не ведут ☹, как только им что-то понадобилось, они берут это силой, немедленно вводя свои войска на планету для захвата. Конечно, не все желают подчиняться имперцам, некоторые планеты все же ведут отчаянную партизанскую войну против захватчиков. Существуют и нейтральные планеты, которые на протяжении игры могут либо оставаться в стороне, либо примкнуть к кому-то из противостоящих.

Мятельники действуют по-партизански ☹. Они изначально испытывают огромный недостаток денежных средств и новейших технологий, да и с армиями у них туго, но зато их очень тяжело обнаружить. Кроме того, они прекрасно информированы, их шпионы везде, поэтому задолго до удара врага вы будете знать, сколько, где и когда. Воспользовавшись этими сведениями,

вы сможете быстро сориентироваться и провести упреждающий стратегический маневр, атаковав, к примеру, их базу. Стратегия мятельников — это в основном молниеносные атаки на плохо защищенные корабли и объекты.

Со сторонами вроде бы разобрались, теперь пришло время поговорить и о самом главном — о трансформации стратегии как жанра. Как уже говорились, мы сможем вести бой на нескольких фронтах, причем не просто атаковать одну планету с земли и космоса, но и контролировать маневры на нескольких объектах одновременно, перемещаясь от сражения к сражению. Вдобавок, в игре важна будет не столько добыча ресурсов, сколько максимальное использование того, что есть под рукой. Как утверждают разработчики, выигрывать битву — не главное, лучше лишний раз отступить и поберечь силы для следующей битвы, чем устраивать миссоруку по любому поводу. Например, есть такие планеты, которыми управляют и врагу не пожелаешь, разве что если он сильно этого захочет. Ну а как захочет, пусть забирает: пока он будет мучиться, устанавливая на ней порядок, вы можете отхватить себе что-то получше ☺.

О графике много писать не буду, а зачем? Достаточно посмотреть на скриншоты, чтобы точно стало ясно: нас ожидает нечто не обыкновенное, такими картинками не всякий космический симулятор может похвастаться, что уж говорить о стратегиях.

Вывод

Всего пару строк. Нас ожидают огромные перемены в жанре стратегий. В общем, будущий хит, однозначно, ждем с нетерпением!

P.S. Многие в Интернете говорят, что это — финальная репетиция перед Command&Conquer 3. А врут и правда?



Сергей «Kirov» ГАВРЮЧЕНКО
Артур ЧЕМИРИС aka R@k

На вопрос «чего не хватает современным играм?» ответ, думаю, у всех на один: оригинальности. Если посмотреть на игры, вышедшие за последний год-другой, можно смело заявить, что сюжет (если таковой имеется в наличии) половины из них высосан из минцда младенца и завязан бантиком вокруг очередной угрозы уже чертовски надоевшему всем нам миру. Конечно, в «джентльменский набор» подобных игрушек кроме угрозы апокалипсиса и прочих подобных несутся по желанию можно включить еще несколько приятных моментов. Например, главного героя ростом с двухкамерный холодильник и соответствующего телосложения, которым мы сможем полюбоваться только один раз, и то лишь на обложке по неосторожности купленного диска. Также наше alter ego в обязательном порядке должно обладать сверхчеловеческой силой, орлиным зрением и выносливостью ослика Иа, чтобы таскать на своем горбу такой солидный арсенал.

Ах да, конечно, все это «чудо» должно быть реализовано на каком-нибудь легко доступном во Всемирной паутине графическом движке с припиской Freeware. Если же лень разработчиков не позволит найти такой движок, тогда не грех воспользоваться услугами и Rendervare. О физике в такой игре можно сразу же забыть, так как контингент геймеров, на который рассчитывают разработчики, вряд ли знает, что такое физика и тем более каким образом она должна проявляться в игре.

Оружие стреляет? Монстры гибнут пачками под вашими ногами? В конце нас ждет фатальная ошибка, которая не позволит нам узнать о сюжете больше, чем написано на обратной стороне коробки с диском? В графическом плане игра похожа на третий «Квейк», а тормозить будет не меньше третьего «Дума»? Если ответ на все эти вопросы положительный, то разработчики могут спать спокойно, не боясь за то, что их творение окажется без должного внимания со стороны геймеров и обозревателей всего мира ☹.

Из-за всех вышеперечисленных причин релиз любой сколь-нибудь оригинальной игры лично мной принимается просто «на ура!» А потому, бродя одним прекрасным днем по Инету в поисках очередных «приключений» или чего-нибудь более интересного, я обратил свое пристальное внимание на некую игру, которая на данный момент все еще находится в разработке. Как вы понимаете, проект этот оказался весьма оригинальным.

Разработчик/издатель: Enlight Software

Издатель в СНГ: «Акселя»

Жанр: Action

Системные требования: P 4-2.4, 512 Мб ОЗУ,

128 Мб видео

Дата выхода: 1 квартал 2006 года

Конечно же, сюжет грядущего шедевра, как всегда, оказался закручен вокруг все того же спасения мира, но... Но пока мы его еще не спасли, есть причины надеяться на нечто большее. Ну а теперь обо всем по порядку.

It is a Bad day for us

Давайте подумаем, от чего мы уже спасали этот гребанный голубой шар?! От инопланетян спасали? Спасали! От ядерных катастроф спасали? Спасали! От террориста-маньяка спасали?! Спасали! От странной болезни, которая вызывает у всех рвоту и угрожает уничтожить все население Земли, спасали? Как, нет?! Ну ничего, не все еще потеряно — игра Bad Day L.A. от славной игрокостроительной компании Enlight Software предоставит нам такую уникальную возможность ☺.

Для начала, наверное, нужно сказать несколько слов о самих разработчиках грядущего шедевра — если вы, конечно, ничего о них не знаете, что для меня может показаться довольно странным. Помните *Scarpand*? Так вот, это их рук дело. Из чего можно сделать логичный вывод, что создавать необычные игры разработчики из Enlight Software не только любят, но и умеют, а потому ожидать от них каких-нибудь простеньких и шаблонных гейм по меньшей мере неразумно. Именно поэтому нет ничего удивительного в том, что идея создания игры по мотивам... жизни бомжа пришла в голову именно этих парней (помню, такая идея была обозначена еще во втором «Постале», а также в голове Юкрейнина МакГи — Кирилла Талера, но так и не была реализована в реальной жизни ☹). Что самое главное, в разработке игры непосредственное участие принимает сам **Американ МакГи**, а это о чем-то да говорит.

Ну а теперь немного подробней о самом бомже, в роль которого нам предстоит вжиться, и его приключениях. Знакомьтесь: Энтони Уильямс, бомж. Вообще-то Энтони не простой бомж вроде тех, что обитают на любом провинциальном вокзале нашей необъятной страны. Когда-то он был преуспевающим агентом в Голивуде, но испытав однажды себя в роли актера, вплотную столкнулся с такой гадостью как кризис среднего возраста. Жизнь потеряла для него всякий смысл. К чему стремиться? Он достиг всего, что только мог, будучи агентом, а звездой шоу-бизнеса из-за прозаического отсутствия актерского таланта так и не стал. И если любой другой на его месте сказал бы, что на жизни можно смело ставить крест и отправляться на пенсию, Энтони при-



думал для себя интересное развлечение, решив пополнить стройные ряды американских бомжей!

Сколько Уильямс влачил бытие обыкновенного бомжа, история умалчивает, но зато нам точно известно, что в один «прекрасный» день Энтони стал жертвой акта террористов. Не подумайте только, что он погиб, и мы впервые в истории игровой индустрии будем играть не просто бомжом, а его душой. Нет! Энтони не только выжил, но и террористов уничтожил, защитив многих из них в чем не повинных граждан. Но неудавшимся терактом все далеко не закончилось: после злобной атаки на Энтони, ставшего грудью за всю страну, неприятности начинают сыпаться, как из рога изобилия. Все начинается с обыкновенной болезни, которая вызывает рвоту у местной популяции, а заканчивается «попсовой» атакой марсиан и прочей ахинеи, с которой нам силами Энтони и придется бороться. По воле сценаристов постоянно оказывающийся в эпицентре очередной беды господин Уильямс, спасая собственную шкуру, волей-неволей становится единственным спасением всего населения Земли. А спасать его будет от чего, в этом можете быть уверены. Как вам, например, неожиданная атака мексиканской армии на США или же «игры» некоего маньяка, который убивает все живое на своем пути?

В плане же уровня жестокости и уничтожения врагов все будет, как в «Постале» — есть враг, есть вы, и есть что-то под рукой, а также эниное количество способов устранения врагов тем, что под рукой. Надоело фаршировать неприятельских инопланетян килограммами чистого свинца? Тогда к вашим услугам новый универсальный способ уменьшения инопланетной популяции на нашей планете — газонокосилка. Естественно, одной газонокосилкой дело не обойдется, а какой именно из способов спасения мира выбрать, когда этот дедвей наскучит, зависит только от вас — то ли это будет попавший под руку увесистый огнетушитель, то ли простая очередь из автомата. Кстати, об автоматах и прочих радостях: оружия обещано довольно много, от банального пистолета до не менее банального АК-47 и огнемета. Кроме того, хватать будет и нестандартного вооружения, в роли которого сможет выступить, например, найденная на земле палка или вышеупомянутый огнетушитель. Ну а нам остается только фантазировать на тему «насколько интересно ликвидировать банду мексиканских головорезов с помощью увесистого дублина или чего-либо более утонченного» ☺.

Так как Лос-Анджелес — город довольно большой, а все разнообразные беды будут случаться в различных его районах, добрые разработчики с благородной целью уменьшения времени странствий от места одного потенциального апокалипсиса к другому позволят нашему героическому бомжу угонять машины и с помощью них добираться до пункта назначения. Похоже, что создание игр ала GTA входит в моду, но станет ли Bad Day L.A. достойной ее прототипической, судить трудно. Тем не менее есть опасения, что за свое лидерство в жанре теперь может смело начинать биться ☺ не только Чужак, но и Карл Джонсон.

В графическом же плане игра не претендует на сверхреалистичность и неземную красоту. И всему виной воле не ксогоульный RenderWare или что-то в этом роде, а такой себе муляжный стиль оформления игры (немного похоже на XIII), но все же с довольно неплохой прорисовкой, о чем можно судить хотя бы по скриншотам. О физике же Bad Day L.A. ничего не известно, но судя по ролику, она будет на достаточно солидном уровне, добавок, на скриншотах можно увидеть довольно-таки естественные позы мертвых неприятелей.

Также нельзя не отметить благородное стремление разработчиков порадовать не только наши глаза, но и уши. Что из этого получится, мы сможем увидеть, а точнее, услышать не раньше начала следующего года, когда игра, судя по всему, поступит в свободную продажу. Тем не менее уже на этот момент известно, что девелоперы вместе с композиторами приготовили для

нас около сотни музыкальных треков. Более того, уши полных эстетов сможет порадовать также и отборнейший мат в исполнении профессионалов в жанре «послать все далеко и прямо», то есть известных реперов и прочих гигантов неформатива ☺. Кроме того, по словам разработов, нас ждет отличная озвучка как главных, так и второстепенных героев.

Ну и конечно, заканчивая обзор технических аспектов игры, нельзя не вспомнить об ИИ ботов (они же NPC). Я не сообщу вам ничего нового, если скажу о том, что доверять заверениям девелоперов о сверхвысоком ИИ нельзя ни в коем случае. Будь они даже озвучены парнями из Valve или же безымянными разработчиками из какой-нибудь Developing Studio Ltd. Да-да, ребята из Enlight Software тоже заверяют нас именно в том, что ИИ в «плохом дне» будет не просто хорош но великолепен. По информации, почерпнутой из официального сайта, противники будут неустанно демонстрировать различные чудеса смекалки и прочих интеллектуальных способностей, поражая наше воображение гениальностью программистов.



Только вот лично мое мнение таково, что автор этих строк до сих пор смеется над своими словами. Подумайте сами. Помните, какой ИИ был в «Постале»? Думаю, что-то подобное ожидается и здесь.

Вывод

Куда же без него ☺. Ну что, друзья? Перед нами очередной потенциальный мегадедвар, который чисто в теории (и надеюсь, что и на практике тоже) сможет одним махом заткнуть за пояс уже всем порядком поднадовшие Postal и GTA. Сколько таких потенциальных килеров-чего-то там уже было на нашем веку, и не упомянуть, зато точно можно сказать, что подавляющее большинство из них едва ли дотягивали до среднего уровня. Тем не менее, учитывая оригинальность Bad Day L.A., талант ее разработчиков и просто свое хорошее настроение, хочется уверенно сказать, что игру следует ждать. Чем мы сейчас и займемся ☺.

Ну и напоследок стоит заметить, что Bad Day L.A. параллельно создается и для Xbox, и для PS2, и ждать ее (игру ☺) стоит не раньше первого квартала 2006 года.

3.bl. По обычаю передаю привет маме, папе, брату, бабушке, дедушке, более чем трем тысячам пользователей МИК-форума, именное перечисление которых на пяти полосах ждите в следующем номере. Также будет не лишним поздравить родной город Смел с мильнушим 463-летием... Ну и, конечно, привет Диме ☺.

3.bl.bl. Все, кто хочет узнать об игре больше, могут получить нужную информацию на официальном сайте проекта — <http://www.enlight.com/bdl/>.

Morte&Shaman.AD

DUNGEON SIEGE

Нас рать

Тишва царяла на полях тридевятого царства, не было слышно ни людей, ни птиц, ни зверей — и только слабо подвывающий осенний ветерок издавал хоть какие-то звуки. Внимая царившей звуковой идиллии можно было бы годами, наталкиваясь на мысли о вечном... Только что взошедшее солнце гармонично вписывалось в общую картину, весело освещая как всегда безмерное и с первого взгляда чистое поле, засеянное густой зеленой травой подозрительного происхождения... и убитыми татарами, которые небрежно зажали кровью окрестности и нагло засорили окружающую среду кривыми мечами да поманятыми стрелами.

Надо всем этим безобразием возвышались только двое рослых мужчин, которые, по-видимому, и являлись виновниками беспорядка. Они были облачены в огромный размера латы, оснащенные немалыми шипами и лезвиями, которые явно пригодились в битве, судя по тому, что оказались порядочно забрызганы кровью. Один мужчина гордо стоял, закинув будущий молот себе на плечо, и наблюдал за тем, как его соратник пытается выдернуть из поверженного противника изогнутый меч. Когда тот все-таки справился с задачей, первый прервал затнувшуюся паузу.

16: От млин, заслали нас опять куда ни попадя, а что делать и куда идти — так и не сказали.

26: Ага, так оно и есть. Чудится мне, что не то получишь мы уничтожили, потому что не телепортировались обратно в департамент, да и никакая надпись, похожей по смыслу на *Came Over*, я пока не заметил. А тебе, случаем, никакого задания не вручили?

16: Да вручили, но на нем же была пометка «съесть».

26: Я тебя, конечно, уважаю... но ты ж как вытворишь что-нибудь! На секретных заданиях обычно пишут «съесть после ознакомления». Ладно, надо будет сказать руководству, чтобы выдавали документы только на туалетной бумаге... использованной! Чтобы мы себе, как сейчас, голову не морочили.

16: Да что ты кипятишься, сейчас чего-нибудь придумаем. Тут надо подумать. Хоть и больно, но надо... Как я понял, мы тут из себя богатырей корчим — а куда они отправляются, когда нам делать совсем нечего?

26: О, точно! Они обычно приходят к камню с надписями. Так мы и сделаем.

16: Ну, идем. Главное для начала у кого-то дорожку узнать или карту найти.

26: Не забывай придерживаться легенды, чтобы никто не догадался, кто мы на самом деле. Нужно вести себя и разговаривать, как подобает богатырями.

Разработчик: Gas Powered Games

Издатель: Microsoft

Жанр: action-RPG

Системные требования: CPU 1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

16: Правильно себя вести я уже научился (оглядывается на кучу трупов). Но как разговаривают богатыри, мне неизвестно.

26: Ну ты и... (оглядывается на кучу трупов, затем на молот собеседника) неумный человек. Помнишь, как разговаривал мастер Йода?

16: Угу.

26: Ну богатыри разговаривают точно так же. Если что, просто молчи или подкаивай. Все, с этого момента начинаем... молву плагиатить.

16: Ладн.

26: Какие ладн?! Чтоб я от тебя такого не слышал, гитараст хренов.

Кручу-верчу, РПГ хочу

Время, как классические ролевые игры, следуя примеру древних мамонтов, неотвратимо вымирают, жанр action/RPG, как всегда, живее всех живых. Старые ролевики собираются небольшими кучками, показывают друг другу раритетные корбочки с былыми шедеврами, распирают не одну кружку доброго зля и, поплававшись соседу в жилетку, разбредаются по домам, клятвенно обещая после выхода следующей части «Диаблы» уйти в монастырь. Так что не удивляйтесь, увидев толпу странных людей в символической Vault 13 на одежде, оружии оду Безымянному и спрашивающих у прохожих, где маршрутка на Forgotten Realms. Но молодое поколение тоже сознательное попадаете, пусть и не все. Некоторые все-таки не верят продавцу с Петровки, убеждающему их, что *Диабло* — это РПГ. На подсознательном уровне понимают, что здесь какой-то подвох. И внутреннее беспокойство заставляет их, словно археологов, выкапывать тех самых мамонтов, находя под толстым слоем пыли заветное окончание «...Поит 2» или «...Toptent». Но таких игроков мало, и в будущем пополнения не предвидится, а старых РПГшников становится только меньше. Может, просто в эти игры некому играть и они уже не нужны — слишком сложные, выдать. Наверное, поэтому хак&слэши, как и дураки, в отличие от мамонтов не вымирают.

Seek & Destroy

Ни для кого, наверное, не секрет, что балом в данном жанре правит великий и могучий (почти такой же, как русский язык) *Diablo 2*. Эткий эталон, неподвластный времени и пространству. Живительный источник (в который при каждом случае стараются нагнать настоящие ролевики), не дающий засохнуть миллионам манчкинов с чрезмерно перекачанными указательным и средним пальцами, что для РПГшника характерным не является. Но вдум в 2002 году с легкой руки Криса Тайлора у эталона появляется сопер-



ник, который не только не уступает королю, но в чем-то и превосходит его. Уверен, что в глазах многих игроков трехмерный **Dungeon Siege** заставил подвигнуться на своем троне плоского **Diablo 2**.

Последующие три года разработчики усиленно трудились над продолжением. Наблюдая множество всяких вкусовщин, вроде графики великопленной, сюжета увлекательного, игрового процесса завлекательного, и т.д., и т.п. А на самом деле разработчики, как видно, вдохновились идеей программы «Хочу быть похожим на звезду», которую транслирует MTV. Задумка у нее очень простая. Берем девушку, напоминающую какую-нибудь знаменитость (даже если напоминает она ее очень отдаленно), и с помощью пластического хирурга пытаемся сделать ее максимально похожей. Только вот просмотреть передачу до конца у разработчиков из **Gas Powered Games** не хватило усидчивости. А если бы досмотрели, то убедились бы, что ни разу ничего толкового из таких подражаний не вышло.

Наша песня хороша, начинай с начала

Сюжет, несмотря на заверения девелоперов, ни оригинальностью, ни запутанностью не блещет. Как-то раз в неизвестно какую пору сошлись на поле брани в очередной стычке силы Добра и Зла. Зло замахнулось на Добро невиданным глазастым мечом, переболевшим конъюнктивитом, а Добро в ответ — цитом (а потом опарывавалось, мол, в качестве самозащиты). Так как дури хватало у обоих, то один действ не выдержал, а именно — цитит, и разлетается на четыре куска. Тут же на радостях, что потасовка подошла к своему логическому завершению, кто-то крикнул: «Бей бокалы — я плачу!» И осколки вместе с мечом выкинули от греха и от себя подальше. Вот так неожиданно началось новая эра. Дух солдат поглотила река душ, а мир накрыла катаклизмы.

Но время лечит все. Кроме маразма. Вот и раны мира Аранья затянулись. Но недолго продлилась беззаботная жизнь. Ибо некий Валдис начал видеть странные сны, а потом и видения среди бела дня. И нет, чтобы тихонько спиться, считая себя избранным, и спокойно подохнуть под забором, как настоящий гений. Он отправляется на поиски того самого меча и в конце концов находит его. После этого два полушария его мозга меняются местами с двумя полушариями, а рассудок, собрав вещи в узелок и хлопнув дверью, уходит навсегда. Новой целью в жизни Валдис становится утопить землю в крови, а себя — в могуществе. Но для этого нужен щит.

Наш протезе начинает свою карьеру простым наемником и под командованием Злодея помогает тому заниматься антиобщественной деятельностью. Но, попав в плен к дриадам, быстро учится уму-разуму, а со временем добровольно вступает в ряды борцов со злом. При этом в выборе сторон (Добра или Зла) разработчики нам отказали — мол, будь добр быть добрым, и никакие пререкания.

Солома, и с кем ее едят

А теперь пришло время вспомнить о том, что все имеет свое начало. Театр начинается с вешалки, балет — с пачки (неважно чего), дружба — с бутылки... в смысле, с улыбки. А RPG начинается, конечно же, с генерации персонажа, и DS2 — не исключение. Первым делом выбираем одну из представленных рас: люди, полулюди, дриады и эльфы. Хотя две последние визуально отличаются только размером ушей, на деле каждая «национальность» имеет ряд как положительных, так и отрицательных качеств, проявляющихся в виде прилагаемых плавов или минусов к тем или иным навыкам и способностям. Затем подбираем пол (у гигантов — только сыновья), внешность, цвет и тип волос. И — вуаля! — на свет появился новоиспеченный борец со злом, незамедлительно приступающий к своим прямым обязанностям.

На этом RPGшность DS2 не заканчивается, так как со времен первой части ощутимо изменилась система прокачки, и теперь для правильной генерации персонажа придется — минимально, но все-таки придется — напрячь серое вещество. Имеется три базовых характеристики: сила, ловкость и интеллект. Я думаю, не стоит объяснять, на что они влияют — уверен, если разбудить среди ночи любого игрока, даже не слишком разбирающегося в полумесяцах, то он сразу вам объяснит, почему вам не поможет ловкость, когда он с помощью силы воздействует на ваш интеллект. За базовыми характеристиками идут второстепенные, отвечающие за ближний бой, стрельбу из лука (арбалета), призывную и

боевую магию. Они и определяют вашу принадлежность к тому или иному классу, и будут повышаться пропорционально уроку, наносимому с их помощью. При этом каждая из второстепенных характеристик прокачивается отдельно от других — например, если вы будете увнеживать врагов с помощью двуручного молота, то повыситесь только навык владения блинного боя, а все остальные показатели останутся прежними.

Roots, Bloody Roots

DS все ближе подражается к «Дьябл» и уже успел обзавестись древом умений с кучей ветвей-характеристик, причем для каждого класса — своим. Чтобы повысить ту или иную характеристику, нужно всего-навсего добывать из врагов экспу, пока не получите очередной level up. Тут самое главное — с умом распорядиться этой радостью, ведь, комбинируя умения, можно получать нечто похожее на супердуры, которые, несомненно, облегчат прохождение игры. При этом душе всего-навсего прокачивать фэйтера владения двуручным мечом, то не стоит посреди игры навязывать ему владение щитом. Если боевой маг специализируется на заклинаниях смерти — не заставляйте его шпырять фэйтер-боллами. А о классовой смеси я вообще молчу, так как «мастер на все руки» в мире **Dungeon Siege** долго не протянет. Но не стоит сильно расстраиваться по этому поводу. Если уж вы хотите одновременно стрелять из арбалета и метать молнии, то милости просим —



сим к бармену, который за небольшую сумму увеличит размер вашей партии до четырех человек, а после повторного прохождения игры — до пяти или даже шести. Без разношерстной партии в некоторые области попасть просто не удастся. Если на двери символ с двумя скрещенными клинками, значит, пройти сквозь нее сможет только персонаж с прокачанным навыком холодного оружия.

Кстати, приписать к себе в команду можно не только «классных» персонажей, но и запомнившихся еще с первой части разных вымышленных животных, которые будут не просто таскать на горбу подобранные шмоты, но и резко участвовать в потасовках, норовя забодать противника насмерть. Теперь в роли ходячих чехмоданов выступают не только милые ослики, но и волки, элементали и т.д. Будь у меня такая возможность, я бы не раз позавидовал его желудку. А точнее, его возможности переваривать абсолютно все. Скармивайте лишние вещи своему любимцу и наблюдайте, как скотинка растет. А если вы приверженец правильного питания, то и результаты будут соответствующие. Если животного на завтрак, обед и ужин мечи просятывает или, там, топоры — то, глядишь, и скелеток скотинки наберется. Если дура, то будет становиться ловчее, а после магических предметов и поумнеть может — того гляди, и фэйтера вашего в шапки обыграть начнет.

А для тех, кто еще никогда не играл в игры данного жанра и ничего не понял из вышеперечисленного, игрой предусмотрен толковый мануал, находящийся в журнале рядом с картами, разнообразными записками и квестами. С его помощью вы быстро освоитесь.

Муси-пуси на Руси

И узрели они зло, с зельем русскою сотворенное.
И надумали они отомстить за беды, народу простому печальные.

И решили отправиться на битву славную.
И простылиши они про камень, на зло указывающий.
И узнали путь к нему верный боатыри могучие.
И скакали они три дня и три ночи... пока скакалки у них не отболтали.

Держали путь далекий два богатыря. Скакали они по степи на конях вороных, все ближе и ближе подбираясь к указателю пути верного. Громко звенели сборною победоносною, и звуками этими устрашали вражину мерзкую. И вели два добрых молодца беседу хитроумную, врагов запутывающую и от слава защищающую.

16: Может, перестанем разговаривать как два поведенных на скаках библиофила, а то ведь разговор у нас не вяжется.

26: Ты что, нужно пользоваться моментом... хватит лбыться, не тем. Пока нет свидетелей, нужно хорошиною потренироваться шпирежать, чтобы никто не догадался. А если не можешь плагиатить должным образом, молчи тогда, чурбан ты неотесанный.

16: Понял... О, гляди, руны камень вдали виднеется.

26: Будем надеяться, что подростки его не опаскудили да не расписали словами неприличными.

16: Угу. Скакать наскучили мне в виде некомфортабельном, в поисках указателя не загнанного.



26: Да если б ты на скакалках скакать не додумался, давно б уже чай гоняли в родной стороншке.

16: А не ты ли в тот трактир поперся? Там же народ ненормальный, пьянот напикли алкогольные, меры не зная, ими же и закусывають. От хмеля ведь постигла меня мысль неблагоприятная.

26: Здоровье мучили не зря, ведь карту местности нашили мы там. Давай заменим мы эту тему, камень пред нами вот стоит.

16: Надписи древние читай уже. А то в глазах еще двоится.

26 (читает): Налеву пойдешь — Валдиса с мечом найдешь.

16: Поскольку слуха нет у меня, туда идти я не хочу. Плагиать мне список весь, жалко.

26 (читает): Направо пойдешь — Валдиса с мечом найдешь.

16: Чудится мне тут что-то неладное. А если прямо двинем?

26 (читает): Прямо пойдешь — об камень трахнешься.

16: Тогда налево мы пойдём.

26: Раз путь наш предсрещенный, и на судьбу свою не можем повлиять, идем налево... Э-э-э, да будет так.

Где-то я вас уже видел

Множество мелких нововведений никоем образом не скажутся на игровом процессе. Он по-прежнему такой же заманчивый, как и в первой части. Знай себе бегай ту-

да-сюда за указателем и уничтожай нечисть, заполонившую землю-матушку. Главное — не забывать о выполнении побочных квестов, которых в игре предостаточно, да шмотки подбирать поучище, периодически продавая их местным торговцам. А если не хочется сильно напрягать ноги (до города далеко идти), то найдите на карте один из множества порталов — и ни в коем случае не забывайте про заклинание городского телепорта, оно вам точно пригодится. Просто так сохраниться в игре уже не выйдет. Точнее, сохраниться выйдет, а загрузиться — нет. Load тоже, вместе со ситком Town portal, одолжили у «Диаблы». То есть, где бы не зафейлили — после загрузки появившись в ближайшем городе.

При желании можно заколдовать свое оружие или попробовать собрать уникальный набор вещей.

Еще в игре появились проблемы юмора. Если в подземелье вас больно укусит сундук, не удивляйтесь. Это, по всей видимости, местная охранная система. Также вас могут обворовать среди бела дня. Стоит зазеваться — и ваше честным трудом выбитое из очередного монстра добро попытается унести на горбу какой-то подозрительный тип. Если хорошо его стукнуть лопаткой по... то есть, топориком по спине, из него начнут выпадать очень полезные вещи.

Травка на полях теперь стала расти полезная, из этой травы одорыве и ману добывать можно. Мягь, подпалить ее нельзя.

Потуги

Девелоперы попытались прикрыть хакс-связевую суть игры. В качестве ластичка выступили диалоги. Их в игре стало намного больше, даже члены партии могут переговариваться между собой или невзначай высказывать свое мнение по поводу происходящего. Но диалоги настолько убогие и нудные, что аж плакать хочется. Напарники, те лучше бы совсем молчали. Персонаж заговорит с вами, абсолютно не обращая внимание на происходящее вокруг. Тут к вам подбирается здоровенный монстр с уровнем намного вашего, а напарнику, видите ли, душу заколосило излить. Да и зачем деревенным болванчикам, у которых только и есть, что набор навыков и имя, разговаривать? Единственный, кто выделяется из этой толпы кукол, называемых однопартитидами, так это Лотар. Неспешность и меланхоличность, грубая фигура и медлительность. Плюс ко всему — отично подобранный голос. Остальная же озвучка уасает. Крик смерти героя подосзательно провоцирует рвотные судороги, а в лучшем случае — отвращение. Но музыкального сопровождения это никоим образом не касается. Здесь все цветет и благоухает.

Хотите лицезреть невиданные красоты? Включайте воображение

Плюдей, наслушавшихся рассказов о прекрасной графике, ждет большое разочарование. Никакие существенные изменения за прошедшие три года ее не коснулись. Небольшие косметические поправки, добавки и прочее. Но, несмотря на это, картинка даже сейчас выглядит очень красиво. Угловатые персонажи, конечно, портят общее впечатление, но если к ним не присматриваться и не наезжать на них камерой, то их визуализация покажется вам вполне приличной, а обладатели среднепроизводительных машин вообще придут в восторг. Великолепные ландшафты меняются один за другим, не успевая прийти. Красочные спецэффекты и множество деталей вместе с отличным дизайном уровней притягивают взор словно магнитом.

Вывод

Перед нами все тот же Dungeon Siege, но ставший до неприличия похожим на своего вдохновителя. Все те же квесты в духе «всех убью — один останусь». Появилась даже парочка говоломок. Одна тропинка, свернуть с которой нельзя и которая непременно приведет к главному злодею. Хотя, но за игроком по этой тропинке идет скука. Если потреть игру малыми порциями, все кажется прекрасным, но как только наступает небольшая передозировка — феерическое действо превращается в рутину.

Фанатам жанра играть в обязательном порядке. А РПШникам — по желанию.

Разработчик: Artematica Entertainment
Издатель: GIMX Media
Жанр: квест
Требования: P 3-733 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak

MARTIN MYSTÈRE

OPERATION DORIAN GRAY

— Мартин Мистере!

Так представляется нам главный герой.

Иногда разработчики тратят годы и месяцы на создание колоритного персонажа. Но в этот раз ребята не ломали голову над созданием нового персонажа, ведь куда проще взять за основу уже готового, созданного раньше. А подтверждает им герой итальянских комиксов — Мартин Мистере. Могут поспорить, нашему читателю это имя незнакомо. Ведь итальянские комиксы — да, и прочее, и фильмы — с Мартином крайне популярны и известны только «за бугром».

Комиксы и фильм есть. Даже пара книг существует. Игры только не было.

Вот и решили разработчики исправить это положение. Раскрыть и без того раскрытый бренд. Замечу сразу, не спешите записывать продукт как игру «по мотивам», «по фильму», «по комиксу». Эта игра — новый взгляд на жизнь Мартина.

Кошмар. Стоит крик. В голове муть — черная, синяя, зеленая. Как мне плохо. Тошнит. Нет, я сплю. Хочу проснуться. Водворот. Я чувствую, что смерть рядом. А-а-а-а. Кула? Что? Как? Я не могу проснуться, щипаю себя, пытаюсь вырвать, а не могу. В кошмаре. Кричу!..

Проснулся! Весь мокрый, весь в поту! А крик к губам прилип. не смеет вырваться наружу. В горле все пересохло. Рукой прохожусь по левой половине кровати — пусто. Жены нет! А черт, уже ведь позднее утро, вставать пора!

Ах вот, теперь мне ясно, что не так. Звенит телефон, как сразу я не понял?! Я поднимаю трубку...

Мартин Мистере — профессор истории, археолог и, самое главное, человек с не заурядными аналитическими способностями. А по совместительству — частный детектив. Шерлок Холмс, Эркюль Пуаро, Коломбо, Фандорин, Микси Спайлейн, Мегр в одном лице. Хотя каждый из перечисленных детективов индивидуален. У каждого своя методика, свои способы ведения расследования, да и категория расследуемых преступлений тоже своя. Игнорно себе представить комикса Мегра на месте Фандорина, правда? А Мартин ведет запутанные дела, связанные с историей, археологией. Сам герой — хоть куда, и молод, и красив, и жена у него красивая, взгляд не оторвать от монитора! Все как положено. Мартин в меру растерян, в меру задумчив и очень умен. Хорошо отобрали персонажа разработчики. Не знаю, каков он в комиксах, но в игре он оставляет приятное впечатление. Можно, правда, придаться к озвучиванию Мартина. Голос не эмоционален! Но эту промашку можно простить. Не доработали кашельку. Хотя тут две стороны. Даже обыденность в голосе смотрится нормально, вписывается в атмосферу игры.

— Алло, Мартин, это ты? Почему не отвечаешь? Спишь, что ли? Тут такое произошло, не поверишь. Да приснишь же ты наконец, перестань бормотать в трубку. Какая, к черту, связь «гло-

хая», я тебя прекрасно слышу, не списывай все на друзей. В общем, у нас проблема, вся полиция на ногах. Мы в тупике. Что значит «что случилось»? Что значит «не паникуй»? Ой, прости, я забыла сказать, произошло невероятное, убит известный профессор Ойленберг! У себя дома выстрелом в упор. Ничего не украдено, хотя ты же знаешь, сколько у него дома ценностей. Я же сказал, НИЧЕГО не украдено. Да, убит. Врагов нет, завистников тоже, умел ладить со всеми. Приезжай. Все полицейские пришли в тупик. Ты нам нужен, только поскорее. Давай сразу на выслу Ойленберга. Я там тебя встречу. Только быстрее...

Кошмар. Из огня да в полымя. Уже неделю не могу нормально спать, снятся страшные сны, просыпаюсь — ничего не помню. Только страх остается. Как будто скоро что-то случится. А теперь это убийство. Ну ладно, займусь делом, развеюсь...

Так начинается игра. Именно с этого момента. И знаете, буквально с первых минут затягивает в пучину событий — порой ты не успеваешь сообразить, что и как. Сюжет великолепен! Сюжет уровня «Шерлока Холмса: Загадки Серебряной Серезики». Не побоюсь столь громких слов. С виду все начинается довольно банально. Нам звонит полицейский Тревис, просит помочь. Срочно надо ехать на место преступления. Но не тут-то было! Машина в ремонте, номер телефона СТО незнамо где, а вещевой шкаф жена заперла на ключ, чтобы Мартин нормально выпсался, никогда не рвался, провел день дома, отдохнул. Поступок в стиле любой жены, согласитесь. А ехать надо — и, соответственно, выкручиваться надо. И знаете, это захватывает. Разработчикам удалось сделать не набор загадок на пути игры, а создать череду жизненных обстоятельств, с которыми сталкивается обычный человек в повседневной жизни. Играть очень интересно.

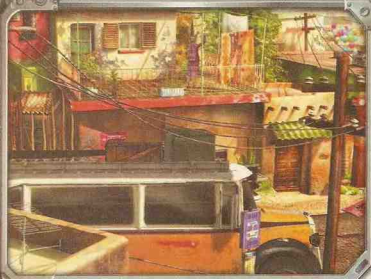
Кто ж знал, что дело окажется настолько запутанным? Профессор Ойленберг, как выясняется, был непрост. Нет, преступлений он не совершал, а вот потусторонним миром интересовался всерьез. Исследования, экспедиции по всему миру — в места, хранящие тайны бытия, тайны жизни и смерти. Сотни прочитанных книг, посвященных этой тематике. Ученке, помогающие ему в его поисках. Да, стоит только видеть дом профессора! В личном кабинете на полу картина ада, на стенах изображение Харона, паромщика реки мертвых, на потолке — сцена рай. Дантистень ходит по дому, кружит ада, зазвонив жизнь...

И затянуло же меня это дело! Только поспевай. События происходят с невероятной скоростью. Сначала на выслу, на место преступления. Маленькая зацепка вытаскивает на арену новых действующих лиц... Мехико. Экспедиция, перелет — и ты дома. И повсюду нелепые препятствия. А ведь каждый день сталкиваешься с победой тяготами, но тут, когда каждая секунда на счету, помехи



особенно выделяются, заставляют нервничать. И меня это устраивает, вот это жизнь! Ключом по голове.

А какой в игре тонкий и приятный юмор, как показаны чувства людей! Хочется пожать людям руку писавшим сценарий и текстовку. Легкие шутки, ирония над людьми, безобидно и не зло.



Как эффектно мы отбиваемся от пронырливой журналистки (не раз вы встретитесь с пикарной леди, ой, не раз...). А как показана тугодумность полицейских, а чувство любви женщины навевает тоску и томные мысли! А чего стоит только спутник Мартина — Яна! Такого колоритного персонажа я давно не встречал. А жена? Да тут такие красивые женщины, что ловишь себя на том, что не хочешь переходить на другую локацию. А ведь это не Lapa и не Playboy: TM! Снимаю виртуальную шляпу. Здесь я впервые применил в статье слова «разработчики сделали с любовью». А ведь так и есть! Не спуска рукава, как заведено в игровых конторах, а именно с любовью. Здесь каждый персонаж — это именно ПЕРСОНАЖ, а не автомат-справочник.



— Мартин, Мартин Мистерия. Частный детектив. Не ответите ли вы мне на пару вопросов?

Сколько раз я обращаюсь подобным образом к людям, на которых вывела меня кривая дорога расследования. И каждый раз по-разному, иногда люди отвечают охотно, иногда с любопытством, иногда с отчуждением. Но меня это устраивает. Это моя жизнь.

Я чувствую, как затягивается вокруг меня петля таинственных событий. Чем ближе к истине, тем сильнее вкручиваются стальные винты в мою судьбу. Сбить их мне будет нелегко.

Самое поразительное — это то, что за убийством кроется нечто большее! За убийством кроются мистические, темные силы! И это не бред. Поверьте мне на слово. Мои кошмары наявным злым духом! Это запутанное и таинственное преступление прочно связано со мной. Но роль моя непонятна мне самому. Сверхъестественно не могу, да и не хочу. Дойду до самого конца. Мертвые, меня даже не трогает — посмертно. Ах, как тревожно становится в груди при слове «смерть». Как трепетно. Не разу со мной не было такого. А ведь жизнь так прекрасна...

Уважаемые любители квестов, уважаемые читатели. Сейчас я открою еще одну истину. Истину пейзажей и фонов. Все мы помним красоты «Сибири», все мы помним мертвые, но красивые пейзажи «Черного зеркала», навскидку можем вспомнить другие игры, где фоны вызвали немое восхищение! А теперь затанце дыхание и дочитайте следующий абзац до конца.

Пейзажи, окружающая обстановка не вызывают тех чувств, которые появлялись у нас, когда мы играли, например, за Кейт. Не вызывает того восхищенного трепета. И знаете, это хорошо. Потому что здесь нет тех долин и лесов, здесь есть другое. Не менее важное. Здесь есть любовь разработчиков. Вы не поверите, но так оно и есть. Буйство красок, разнообразие, красота. Да, я впервые увидела в игре беспорядок в комнате — такой, как он есть на самом деле. Такой, как царит и в моей комнате! Все настолько детально прорисовано, наделено невероятным шармом. Неважно, где вы находитесь. Неважно, что вас окружает! Здесь есть любовь. Каждая деталь интерьера выписана невероятно четко. Все на своих местах. Я во второй раз снимаю виртуальную шляпу и преклоняю колено перед разработчиками. И хочется пожелать их коллегам научиться вкладывать в игры нечто большее, чем жажда денег и желание, чтобы все выглядело как можно более навороченным. А ведь графика все двухмерная! И фоны, и персонажи. Но выглядят все невероятно красиво!

Ждут нас сюрпризы и дальше. В игре царит невероятное разнообразие игровых локаций. Все места не только прорисованы на пять с плюсом, они еще и уникальны по атмосфере. Здесь чувствуешь жару Мексики, здесь с трудом дышишь влажным воздухом джунглей, здесь смотришь на «мертвую» красоту музея. Чихаешь, сидя перед монитором, когда герой идет между огромных стеллажей, заваленных книгами, или замерзает в сырых и мрачных подвалах! Вот оно. живое разнообразие! Риску предположить, что даже посещение одних и тех же локаций не вызовет скуки, как это часто происходит в других играх. Хотя придется часто наведываться домой, на виллу, в музей. По долгу службы.

Положительные эмоции вызывает и музыка. На каждой локации (дома, на вилле, в Мехико и т.д.) она другая и соответствует атмосфере. Гитарные мотивы, веселые и не очень, интригующие и своеобразные. Заслушаться можно! И опять же приходит в голову мысль: «разработчики сделали с любовью». Вновь — уже в третий раз, заметьте — снимаю перед разработчиками шляпу! Молодцы парни!

— Здравствуйте! Меня зовут... нет, не Мартин Мистерия! Меня зовут..., а впрочем, какая разница, как меня зовут, ведь я его жена. А с муженьком моим, несравненным детективом, случилась беда. Какая беда, и откуда я знаю? Нет, я, конечно, могу долго рассказывать, что у нас с ним подсознательная связь и т.д., и т.п. Но на самом деле все до банальности просто. Сегодня во сне я видела ПРИЗРАК Мартина! Кошмар, это был без сомнения кошмар! Причем этот кошмар еще надо мною издевался! Вы себе это представить не можете! Я-то, конечно, проснувшись, решила, что просто плохой сон, но на подоконнике оказались следы! Следы призрика!!! Это синеватая пыль!!! Значит, это был не сон, и с мужем что-то случилось. И как истинная жена, я должна забыть на все и сидеть дома, ждать... Шучу. Как истинная жена, я собралась искать и спасти мужа. А как — мы разберемся. Призрак во сне мне на что-то намекал. Так, так, поищем. Ага, вот...

— Ява, собирайся, мы едем искать Мартина.

А вот тут, пожалуй, и читайте внимательно. Именно здесь «закрыто» много информации об игре. Захлебываясь восторгом от игры, я не упомянул нескольких «нов». Думаю, многим это покажется изрядной ложкой дегтя. И эта ложка испортит весь вкус. Но для некоторых эта ложка окажется не с дегтем, а с медом, отчего игра станет слаще... Начну по порядку. Не забывайте, что жанр игры — квест. А это обязывает. К многочасовым поискам недостающей вещи, тыканью курсора во все, что подворачивается под руку. А подворачивается очень много. Чем-то это напоминает тыканье в «Черном Зеркале». Хотя здесь все гораздо интереснее реализовано.

Пример. В кабинете нам надо взять три вещи. А вещей, на которые можно навести курсор, порядка тридцати-сорока единиц. Много. На таких моментах можно застрять всерьез и надолго. Здесь даже внимательность, присущая каждому квестовику, не спасет. Я честно каюсь, но несколько раз мне пришлось лезть в союшки, искать, где и что я пропустил. Но хоть убейте, не мог найти. Не знаю, почему, но если застрять в одном месте, через полчаса игры появляется дикое раздражение! Уж тогда-то начинаешь смотреть на любовь разработчиков к тщательной прорисовке локаций по-новому! Со злой иронией! Но это состояние легко лечится солоношеном... чтобы возникнуть снова локация через одну-две. Вывод напрашивается неутешительный. Весь квест построен на банальном пиксельхантинге. Причем очень заковыристом хантинге. Читывая, что в игре нет загадок типа: разгадай код сейфа, собери мозаику, добавь недостающее число и т.д., то к подобному тыканью довольно быстро привыкаешь и подбираешь предметы с первого раза (практически всегда с первого ☺). Еще ситуацию ухудшает то, что нелогичных действий в игре практически нет. Все события словно наизапы на нитку, одно тянет за собой другое. Ничего слишком сложного не наблюдается, к решению загадок приходится практически моментально. Положительные эмоции от этого налицо. Мол, какой же я все-таки умный, до всего так быстро додумался! Повторю, общую картину портит только постоянное тыканье курсором.

Есть в игре еще один существенный минус. Неудобный курсор. Ведь как удобно было в той же «Сибири» — предмет, который необходимо взять, выделялся курсором; место, где нужно что-то применить/установить, также выделялось соответствующим видом курсора. В данном квесте ничего не выделяется. Буквально на любой предмет в комнате придется навести значок информации, выслушать комментарий по нему, а уж потом попробовать его взять. Выслушав также соответствующие комментарии Мартина «как же я это возьму?» и т.д. очень неудобно. И очень, знаете ли, вкупе с пиксельхантингом портит вкус игры.

Как приятно вновь овладеть своим стилем! Брррр. Просто жуть, какая ты творилась. Как в дешевом мистическом детективе! Я — герой какой-то компьютерной игры? Это ж надо, в такую переделку попасть! Рассказываю — не поверят. Только читать надо. Ой, о чем это я? Какие еще «читать надо»? Нет, со мной явно что-то не то! Спасибо жене, она у меня умница, подсела как раз вовремя! Знал я, с кем жизнь связать, вот что значат интуиция и железная логика. Ну, и любовь, естественно ☺. Лезут мысли дурацкие в голову... Но это простили после такого приключения! Нет, на самом деле это непростительно, убийца уж рядом, и я знаю, я знаю! Теперь как-то захлопнется и вся ишак-лейку накроет! И Мартин Мистери в лучах славы... Нужна ли она мне? Мне бы лучше гонорары выплачивать. Впрочем, о чем это я? После всего происшедшего у меня явно что-то случилось в голове. Гонорары какие-то. Главное — распутать дело, финал уже близок!

Помимо всех достоинств и недостатков ☺, игра еще привлекает чувством юмора разработчиков. То подсунут вырезанную из дерева фигуру самого писателя Алфреда Холмеса, создателя Мартина. То комик нашего алтера ой, то на стене плакат с приколом. Если внимательно играть, можно заметить по ходу много «приветов», оставленных нам разработчиками. И все это замаскировано под игровой процесс, что вызывает искреннее восхищение! Подобные мелочи усиливают приятное впечатление от игры.

Ой-ей-ей. Опять этот детектив Тревис, а с ним взвод полиции! И теперь вся слава ему. Как всегда. Но ведь распутал все я! Ну и что, что он меня спас, это все чепуха, я и без него выкрутился бы. А теперь в заправленных газетах будет черным по белому крупными буквами написано: «Детектив Тревис распутал сложнейшее преступление!»

Ну и ладно, пусть его, зато один из виноватых сбежал и жаждал мщения. Без сомнения, жаждет. А это значит, что скоро я снова буду в деле... Все в ожидании картины второй. Стоп, какой такой картины? Откуда эти мысли лезут?

А теперь дамы и господа, вывод. А он будет очень серьезным. Игра удалась однозначно, но играть в нее стоит... стоит в основном бородатым квестовикам. Не знаю почему, но игра вышла специфическая. Я бы даже сказал, в духе конца девятых годов. Именно тогда был спрос на игры подобного рода. Боюсь, нынешнему геймеру игра придется не по вкусу. Ведь графика, по сути, стартовая, процесс очень сильно давит пиксельхантингом. А кому сейчас важно знать, вкладывают ли разработчики в игру нечто большее, чем желание заработать? Да никому! Толпы монстров, графические примочки, куча полигонов в кадре, динамика —



это все да, спрос на это огромный. А скажите, кому сейчас нужен классический квест в духе девяностых годов? Да никому... кроме старых и добрых квестовиков. Тем более, в игре не все идеально, есть мелкие помарки. Но ведь без них ни одна игра не выходит. А в целом — она хороша и сделана с душой.

Окончательный диагноз. Игра очень специфическая, рассчитанная на определенную нишу игроков. Очень малочисленную нишу. Хитом уровня «Сибири» ей не быть. Дотянуть до «Сибири 2», «Шерлока Холмса: ЗСС», Still Life ей тоже не удастся. Но вот старт во второй ряд за спинами этих грандов ей вполне по силам. И переплюнуть многие ранее вышедшие, и еще не вышедшие квесты — потенциал есть. Шарма, внутреннего очарования, приятного юмора в ней недостаточно. Поэтому если вы старый воин с квестами, я советую играть. Если вы с квестами «на Вы», то, пожалуй, не стоит.

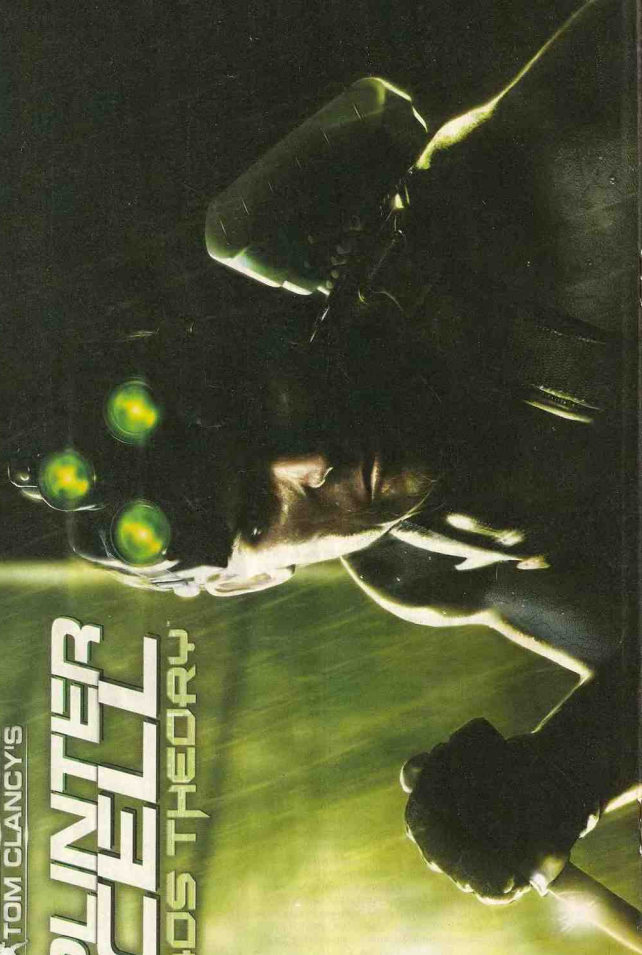
3.3.1. При покупке игры будьте осторожны. Некоторые полу-примитивные локализации напичканы разного рода глюками и багами. Причем есть тяжелые, преодолевать которые будет крайне непросто. И впечатление от игры сильно пострадает. Естественно, пропущенный текст не вызывает радости. Проще играть на чистом английском.

3.3.2. Хотя ни одна из известных студий не заявила о локализации продукта, но если вы когда-нибудь увидите коробочку с этой игрой с логотипами IS, «Акелла» и т.п. — берите! И вот тогда будет не важно, бородатым вы квестовиком или просто любите думать над загадками. В хорошем грамотном переводе, без багов игра доставит много удовольствия!

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY





© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2005 Game Factory Interactive Ltd. All Rights Reserved.



Алексей ТУР aka leprecon lepre@rambler.ru

POWERDROME

Разработчик: Argonaut Games
Издатель: ZOO Digital Publishing
Жанр: аркадные гонки
Системные требования: P 3-1000, 256 Мб
ОЗУ, 128 Мб видео

Эта история

Рано или поздно для каждого МИКовца наступает момент истины. Он может прийти резко, как удар веслом по кнопке Reset, или плавно, как зависающая Винда. Он может быть нежным, как тающее мороженое, или грубым и валым, как рыжий гном, которого только что полила Глюк. Он может длиться долго, как ожидание гонорара, а может закончиться в одну минуту, как звонок в бухгалтерию. Он может... он много чего может, если, конечно, захочет, однако это совсем не главное. Главное — это то, что он всегда был, есть и будет. Поэтому когда в Департамент пришло уведомление о добровольно-принудительном участии пяти лучших агентов во всегалактически популярных гонках **PowerDrome**, никто не выразил удивления. Все покорились моменту истины и попытались молча разойтись по домам, но не тут было. Вооружившись самым острым скальпелем, Кертис расхаживал по залу совещаний и грозно косился на всех подряд. На уведомлении стояла личная печать мэра Игрограда, так что деваться было некуда. Предстояло отобрать пять самых способных личностей, дабы они не уронили честь ДЗВР на безоблачно высокую высоту. Именно отбором доблестный доктор в данный момент и занимался.

По традиции, первым слово дали спецагентам. Глюк, ковыряя топором пол, чистосердечно признался, что ни на чем другом, кроме рыжих гномов, он не ездил, а значит, в гонках принимать участие не может. Ему поверили все и сразу, так что вопросов не последовало. Маньяк заявил, что, по его сведениям, **PowerDrome** очень похож на **Star Wars Racing**, а играть в похожие игры он не собирается ни за какие алены. Заинтересованный Кертис сразу же уточнил у Маньяка, откуда он знает про алены и сколько их у него есть, чтобы пожертвовать в казну клана МИК. Маньяк, скромно ковыряя пол носком ботинка, сказал, что огорчился, и ни про какие «аленки» он слухом не слыхивал и видеть не видывал, разве только про школьные. Ему поверили, хотя не до конца. И не все.

Обрадовав доброго доктора-психиатра Талера. Он, как истинный воркутинский рубаха-парень, ничего ничем и никем не ковырял, а просто и честно согласился поддерживать честь Департамента настолько, насколько это будет в его силах. В силах Талера никто не сомневался, как и в чести Департамента, поэтому враг подобреший Кертис предложил Мохнорыльчу самостоятельно выбрать оставшихся четырех участников заезда, дабы облегчить остальным работу и сохранить тонны нервов.

Талер закрыл глаза и, сосчитав до одного, выкрикнул четыре ника. Названные агенты традиционно упали в глубокий обморок от радости, неназванные — туда же, но от горя, а Кертис, раздав по-

надее и назначения и засунув скальпель в ножны, пошел праздновать удачное завершение задания многими литрами пива. На том эта история заканчивается и начинается другая.

Другая история



да, блиц-флэш-экслюзив интервью с гонщиками за день до гонок — это вещь непредсказуемая, — думал Лепрекон, неторопливо шагая к спорткомплексу Игрограда. — Чего только не наслушаешься от всех сразу и от каждого по отдельности. И почему, интересно, какой-то очень интересный парень с интересной лопатой предоставил именно мне интересную возможность поговорить со всеми перед гонкой? Ведь были же и другие кандидатуры...»

Ужасный рев прервал размышления Лепрекона и вернул его к нормальной жизни. Оказалось, что, пребывая в состоянии пониженной астральности, агент уже зашел на территорию Спорткомплекса и остановился у двери спортивного домика Талера. Ужасающий шум, чем-то напоминающий рев раненого медведя, раздавался именно оттуда. Не задумываясь, Лепрекон открыл дверь и пошел. Внутреннее убранство спортивного домика Талера поразило агента до глубины ушей. Мебель великого Мохнорыля напоминала застывшие морские волны, украшенные старинными кельтскими рунами, и с первого взгляда сложно было разобраться, что есть стул и где стоит диван. Вделанный в стену умыывальник, родом из каюты капитана крейсера «Аврора», мирно соседствовал с коллекцией труб времен Христофора Колумба. Ошарашенный Лепрекон еще очень долго мог бы разглядывать трофеи и просто оригинальные вещи Талера, но тут жуткий вой раздался снова, и агент двинулся вглубь домика в поисках источника шума.

Все оказалось очень просто: на внутреннем дворе Воркутинский Менестрель с помощью тостера проверял турбины своего гоночного корабля, взятого напрокат у Анишена Скайвокера из второй части «Стар Варсов». Увидев Лепрекона, Талер поправил мохнатые очки, выключил тостер, изъял гречки и принялся их жевать, воспринимательно глядя на агента.

— Я тут хотел короткое интервью у тебя взять, — начал Лепрекон, роясь в кармане в поисках диктофона. — Всего на пару тысяч вопросов. Ты и заметишь не успеешь, как взойдет солнце нового дня, и мы отправимся в Мир без названия и имени.

Талер понимающе кивнул, дожевывая тост и, порывшись в недрах своего космического авто, протянул Лепрекону небольшую белую пластиковую дощечку. На ней большими серыми буквами было написано: «Перед гонкой интервью не даю. Суеверие».

Разочарованно хмыкнув, Лепрекон перевернул табличку и обнаружил там еще одну надпись, сделанную маленькими красными бук-



Игра мне очень не понравилась. Не понимаю и не принимаю такой физики и такого компьютерного AI. Однако если кому-то вдруг эта игра понравится (фанаты, я о вас!), то мы не подеремся ☺.

BIG
MOTHER
TRUCKERS
2
Truck Me
HARDEK

ACE

Разработчик: Eutechnyx
Издатель: Empire Interactive
Издатель в России: «Аксел»
Жанр: аркада, free-look-симулятор
Статус: в официальной продаже с 24 июня 2005 года
Российский статус: в официальной продаже с 18 августа 2005 года

Два тестера собрались, чтобы протестировать одну из самых смешных игр 2005 года. И вот настал час, когда два заядлых геймера собрались в офисе фирмы, название которой автор не укажет по известным причинам. Читатель, конечно, спросит: «А зачем, собственно, надо было собираться вдвоем?» Ответ прост как мир: играть в одиночку в «Мазатракторов» невозможно — этот урок был усвоен еще во времена первой части. Итак, представим себе небольшой офис, два компьютера, на одном пишется этот обзор, на втором ведется игра, при этом коллега автора время от времени падает со стула от смеха, называя его Keeger — ему от этого ничуть не убавит.

Хроника игры, или Как остаться без зарплаты

9:00. ACE и Keeger пожали друг другу руки и принялись смеяться.

9:10. Наконец они сообразили, что надо для начала вставить диск в CD-ROM и установить игру, чем они и занимались последующие 10 минут.

9:20. Смех усилился. Сбежали все служащие фирмы. «Что случилось?» — кричали они. Но два тестера ответить ни не могли, ибо от смеха ничего не соображали. Когда их好不容易 встряхнули, это не помогло. Единственным действенным средством оказалась угроза лишить зарплаты. Выигравшие тестеры признали, что причина их безудержного смеха — озвучка фирмы «Аксел». С легкой руки этой московской студии на озвучивание был приглашен мэтр российского озвучивания *Леня Володарский*. Сколько контрабандных фильмов начала 90-х было озвучено его голосом! Именно его голосом говорит Мамочка Джексон. Взявшись откуда ни возьмись ностальгия сыграла с автором злую шутку — оставила без зарплаты.

9:40. Геймеры наконец поняли, в чем суть игры. Ну надо же! Оказывается, мамочку Джексон посадили в тюрьму за неуплату налогов. Теперь она просит своих детишек подзаработать денег и подкупить семь присяжных!

Примечание. Это интересно. В судах США существуют 12 присяжных, но перевес в один голос решает, виновен человек или нет, поэтому подкупить 7 присяжных вполне достаточно.

10:00. Счетчик заскакивает. Автора и его коллегу уже лишили зарплаты на последующий год. Но количество шуток, приколов, недосказок и прочих изысканий над геймером в игре хватает с избытком.

11:00. Устав от смеха, автор и его друг решили сделать небольшой перерыв на кофе. Бедняга за утро перетрудились на работе. Можно улучшить момент, чтобы собственно рассказать, о чем игра и как в нее играть. Попробуем представить себе замес из GTA и «Дальнобойщиков» в аркадном соусе. Представим? Автор подраывает вас — вы увидели игру в «Мазатракторах». Дальнейшее описание бессмысленно (подмигивает). Итак, что «взято» из «Дальнобойщиков», а что из GTA?

Есть несколько городов, между которыми можно перемещаться, продавая товар. Не пугайтесь, расстояния между городами намного короче, чем в «Дальнобойщиках», и за час можно объездить весь

мир. В каждом городе есть магазин с парой колоритных NPC, а также другие места для посещений. Например, в одном месте есть казино, где можно весело провести время. Вот, пожалуй, и все, чем игра напоминает «Дальнобойщиков».

Остальное похоже на сильно облегченный вариант GTA, разве что людей давить нельзя — их тут просто нет. Зато можно превратить улицы в некое подобие постапокалиптического города Fallout. Сбить можно все: машины, мосты, байкеров, которые хотят отнять ваш груз, и многое, многое другое. Единственное, что не сбивается, так это вертолет полиции и... Маддер, закрой уши — НЛО! Оно похищает товар! Зачем он инопланетянам, давайте спросим у Фокса Маддера. Маддер, можешь открыть уши, вопрос есть...

11:10. NPC в городах дают вам миссии на выполнение, также в магазине можно купить детали для трейлера.

Но есть у «Мазатракторов» и свой шарм — тот самый искрометный юмор. Стоит лишь прислушаться к разговорам NPC, угадывать в смысле миссии или название товаров, как тут же понимаешь, с какой изюмкой к жизни подходит разработчик в этой игре.

Но технологический перерыв подходит к концу, и автор может остаться не только без денег. Но и без кофе. Уж слишком подозрительно на него смотрит Keeger! Печенье-то хоть оставь!..

11:20. Ура, первые два присяжных подкуплены! А грузовик уже достаточно проапгрейжен. Например, с помощью «неурядица» он стал прочнее, а «примочка для увеличения скорости» сделала свое дело! Но самое важное в тягаче — ни за что не догадаться — закись азота! Правда, реализована она как-то неправильно. Если ее включить, когда активна камера от третьего лица, все распадается, и через секунду десять грузовиков находится где-то в 100 метрах от начальной точки.

11:40. За это время автор более-менее привык к управлению. Дело в том, что это оно чисто аркадное, и поэтому, например, ручной тормоз не функционирует, а грузовик скачет как игрушечный, причем иногда возникает чувство, что прицеп обладает собственным, независимым приводом. А что, это ну-хау! Извините, автору нужно позвонить в Детройт... 9-9-9, никто не знает телефон гендиректора Ford а?

11:45. Форд мыслы с привидом на прицеле не понравившись. Жаль.

12:00-13:00. Перерыв на обед.

13:01. Игрушка уже начинает надоедать. Видно, не рассчитана она на то, чтобы целый день в нее играть. Нет, а жаль. Однообразные задания надоели. Весь геймплей уже свелся к обычному зарабатыванию денег для подкупа очередного присяжного. Но все же игра удерживает: интересно узнать, чем все это закончится, и какую шутку выкинет в разговоре очередной NPC.

14:00. Автор и его коллега решили вытаскивать музыку из игры. И поэтому ее прохождение на некоторое время прекратилось. Дело в том, что она довольно интересна — есть и классический рок, и что-то попсовое, но самое приятное, что она в разных миксах разная. Кстати, помимо музыки в машине играет еще и радио, видно, переключавшее из GTA.

15:00. Работа — ой, то есть игра — продолжается! Впрочем, можно не сомневаться, к 18:00 тестеры ее придут до конца.

17:50. Так и есть. Игра пройдена. И настало время для вердикта. Он оправдательный. Играть интересно. Особенно в компании. Правда, к концу игрушки сильно приедается, но можно отдохнуть от нее на недельку, и автор уверен, спустя это время вам снова захочется сыграть в эту веселую пародию на американскую действительность.



Призы предоставляет Генеральный спонсор подписной кампании
KinYO = Качество снаружи + Качество внутри + Качество звука



**ЧТОБЫ БЫЛО ЯСНО,
ЧТОБЫ КАЖДЫЙ ЗНАЛ,
"ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР" -
ЭТО ТВОЙ ЖУРНАЛ!**

**ВЫБОР 2006
СБОР СРЕДСТВ! ***



***ПЕРВЫЙ И ЛУЧШИЙ НА УКРАИНЕ
ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК
"МОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР"
НАЧИНАЕТ ПОДПИСНУЮ КАМПАНИЮ**

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС: 22307



HT610

Сателлиты:
Мощность: 5x12Вт
Динамики: 3" + 1.5" и 2x3" (Центр)
Диапазон Гц: 135...20 000
Магнитное экранирование
Материал корпуса: ДЕРЕВО

Сабвуфер:
Мощность: 40Вт
Динамик: 8"
Диапазон Гц: 40-200
Материал корпуса: ДЕРЕВО

Кирилл ТАЛЕР

Лига Героев

Сага о гениальности копейки.

Детство в рбале

Н а этот раз обойдёмся без ностальгических воспоминаний.

Просто когда-то давным-давно со мной произошло Девство.

Девство происходит со всеми, обычно это бывает после младенчества. Едва-едва родился, ещё не успев выполнить пятилетний план по обмачиванию «памперсов» и отплатить себе коренные зубы вместо молочных — и на тебе! Девство тут как тут.

А детство, господа хорошие, это вам не фунт изюму. Воспринимайот тебя как ребёнка, зато спрашиваю, как со взрослого; плакать от обиды уже стыдно, а давать сдачи старшим пока ещё силёнков маловато; девочки ещё не начали по-настоящему нравиться, зато уже по-настоящему дразнятся...

Беда, да и только!
От такой возрастной дискриминации остаётся только убегать в игры — нет, не в компьютерные... И даже не в настольные. Ну, в те, родимые, когда «усы, лапы и хвост» — вот твой документ. Когда достаточно вооружиться сучковатой палкой — и ты уже Ричард Львиное Сердце, стянучь верёвочкой веточку — и ты уже Робин Гуд, нащипать на голову нечто грязное и отдалённо напоминающее помесь ночного горшка с консервной банкой — и ты уже злобный пришелец...

Впрочем, некоторые дети растут в режиме жёсткой экономии фантазии (вероятно, чтобы сберечь её для последующих журналистских подвигов), а потому в рыцарство и казнь особенно не бегут, предпочитают квача или обычную драку без разделения на своих и фашистов. Фашист в данном случае тот, кто хочет дать тебе в глаз!

Но иногда маленькие палadini Детства оказываются лишены даже возможности красиво сразиться с врагом или грязно дать в ухо собрату. Потому что существ твоего пола рядом попросту нет. Остаются только девочки. Ну

а с ними во что играть — в куклы или в дочку-матери? Ну, можно немножко — так... только ради ознакомления со стратегией и тактикой потенциального врага... А на равных?

Видимо, в далёкой древности, когда человеческая раса ещё не оккупировала Землю, африканские мудрецы придумали, чем занимать на привалах особо тупых племенных троллей, выполнявших в их армии функции тягловой силы. Видимо, на придумывание сего элемента отдыха остроумные мудрецы затратили не одну сотню лет.

Изобретение того стоило. И называлось оно «камень-ножницы-бумага». Три взаимовзаисных элемента, спонтанно выбрасываемых на пальцах: ножницы ломаются о камень, камень оказывается «спеленатым» бумагой, а бумага режется ножницами. Для троллей на привалах, для археологов, у которых во время экспедиции сломалась гитара, или в свете малознакомых первичных отношений между мальчишками и девочками — самое оно!

Прогривалим — целовали!
Кстати, редкий случай, когда девочки, проигрывая, терпели и не ныли... «Народная» игра.

Как я нашёл то, чего не искал...

О дняжды мне в голову ударила мо... то есть — пришла идея выведения в новомостном блоке рейтинга онлайн-игр.

Как старей и завядлый ветеран-онлайнщик (из штатиков редакции разве что великий Rand просидел за виртуальными баталиями большее количество игтанов), я начал не только раздавать играм места, согласно хостам и вивгантам, но и мониторить данные проекты, заходя туда на несколько часов, чтобы составить своё мнение и выразить его затем хотя бы в двух строках.

Любят двух женщин одновременно — не совсем честно и немного рискованно: можно получить по морде от обеих. Одновременно. Онлайн-игры почти так же ревнивы и отбирают почти столько же времени. Поэтому, имея под рукой парочку (всё-таки парочку!) старых, про-

Разработчик: хорошие люди

Издатель: они же + сервер

Жанр: браузерный онлайн-файтинг / TBS

Системные требования: давайце, я не буду фронтанить остроумием...

Адрес: <http://www.fantasyland.ru>

веренных онлайнгов, в новые проекты я заходил на часик-другой. Чтобы потом благополучно забыть и саму игру, и её электронный адрес.

И на неказистый на первый взгляд игрулек под названием «Лига Героев» я споткнулся крепко... Ибо зашёл в первый день, во второй, в третий — и, собственно, продолжаю ежедневно посещать сборище магов и воинов, разбросанных по разным пльямдам.

Спросите, что же в «Лиге Героев» есть такого-раздающего?

А я просто подниму вверх засаленный палец, покочерю им в носу, с важным видом распрямлю и скажу многозначительно: «Отжол!»

Отжол!

О писью... то есть — рецензирование проекта я начну с вещей обыденных и простых, ничем не отличающих «Лигу Героев» от других подобных мини-игр.

Набрал <http://www.fantasyland.ru>, мы попадаем на заглавную страничку, простую, как советская копейка, без особых наворотов и с кучей счётчиков. Регистрации, логин, пароль, загрузка-разгрузка...

Совершенно типичный фантазийный городок, каких в любой зашптанной фантазии хоть драконом жуи! — статичная браузерная картинка в верхней части экрана и чат пополам со списком жильцов-бойцов в нижней части. Стандартный интерфейс, предложенный «Бойцовским Клубом». Система начисления очков за бой также довольно близка к БКШной, особенно на первом «нобском» уровне (аналог нулевого звёзда в БК) — базовый оыгт за победу 5 хп, следующий уровень — 100 хп.

Под драки в самом центре города приспособлена Арена, имеющая, как и все сооружения подобного типа, форму амфитеатра. Выды боёв также стандартны для онлайн-файтинга: дуэль, групповые, хаотичные, клановые + бои на ставки. Для особо богатых или же расточительных неподделёку от Арены размещается Таверна, где можно за пару монет немного восстановить пошатнувшееся здоровье, а за большую сумму — восстановить его целиком. Также



между Ареной и городскими воротами расположены Рынок, с возможностью купить собственную торговую палатку (привет СВ!), Магазины Брони и Куницы с крылом Гильдии Шахтёров. В самой Кунице располагается гильдия... ну, вы поняли — Куницево. Купить вещи непосредственно «с плуца, с жару», а также обзавестись ресурсами или продать их — просто в куноул!

За Ареной располагаются такие необходимые для существования административной единицы здания, как *Мария, Башня Магии* с крылом *Лавки Магических вещей* и *Гильдия Мулатов*, *Храм Спасителя* и *Замок*. Останавливаться на них не будем, ибо нефи! Сами разнюхаете, если попадёте в тамошние края. Ну, и ещё *Зал Тирниров* — довольно обширная городская постройка, назначение которой указано в названии.

В «Лиге Героев» неожиданно много локаций! Они, хотя и дышат неровно в сторону более могучего СВ, но количественно уж точно зарулят своего «старшего брата». Кроме непосредственно Столицы, которую я уже описал, существуют *Вельмины топи*, *Долина магов*, *Замок Паладинов*, *Башня Хаоса*, *Латерей Наёмников*, *шахты*, *городок Илндор*, *Ладенский лес* с *Лесным замком* посередине и дальше *Сия-Яно* и *Порт*. И это, на секундочку, только Северо-Западная карта мира Ледрака. В целом, разработчики оставили себе очень таки немалый кусок простора для фантазии.

Кроме вышеупомянутых гильдий существуют также *охотники*, *собиратели*, *ювелиры*, *алхимики*, *портные* и *бойцы*. Описывать каждую профессию подробно не имеет смысла — скажу только, что каждый житель северо-западного Ледрака может одновременно быть членом двух гильдий или... одной гильдии и одного клана. Идея очень хороша, т.к. гильдии в качестве противоядия кланам просто направились в других онлайнх, но нигде не были реализованы.

Рас нет по определению — все люди. По крайней мере, по умолчанию. Система аватар вообще демократична — за 300 игровых монет ты можешь вставить себе практическую любую картинку, изображающую некое существо. Само собой, аватару а-ли «Памела Андерсон в неприглядном виде» администрация не пропустит, но, по сравнению с другими онлайн-мирами, прогресс налицо.

Статов всего... два. *Сила* и *Ум*. Определяет вовсе не силу удара, а разнородности вещей, которые на тебе надеды: один требует силу, другие ум — и кое-что ещё...

Заканчиваясь знакомым, задекларированным мною в начале статьи — получите в лоб виноградину гроздью!... Сейчас будет!

Хорошо забытое старое

Попробуйте поговорить о hack'n'slash, не сравнивая любой продукт с «Диаблом», а об adventure, не меряя данный жанр лекалом Syberia. Ну, а если мы говорим об онлайн, тем более — о браузерном...

Короче, вы в курсе! Как ни печально в этом признаваться, но без осточертевшего БК — никуда. Начиная от схематического построения интерфейса (игровой фрейм, фрейм чата, фрейм

списка бойцов) и заканчивая знаменитой боевой «4 блока — 4 удара». В своё время данную боевку, несмотря на калюшность примитивности, называли практически идеальной.

Что может быть уникального и затягивающего в боевке со статичными аватарами?

Психологизм и скрытое напряжение во время боя. В «Золотой век» БК, когда на весь проект существовал максимум десятков артов, и он был только у избранных, судьба боя зачастую решали такие факторы:

- умение сконцентрироваться перед боем;
- умение перестроиться по ходу боя, если он складывается не в твою пользу;

и главное:

а) умение предугадывать ходы противника — для этого необходимо чувствовать малейшие душевные колебания человека, который сидит, возможно, на противоположной стороне Земли — его страх или, наоборот, чрезмерную самоуверенность.

Самое собой, когда у тебя есть супер-пупер-артефакт, пробивающий любой блок и любую броню, необходимо предугадывать отпадет. Ты тупо и цинично выеши в одну точку и втапываешь соперника в землю. Именно на подобном нарушении баланса и погорело большинство браузерок.

А теперь плавно переходим к фэнтезийному продукту, то есть, к объекту сегодняшнего обзора. «Лига Героев», как проект явно некоммерческий, но молодой и горячий, очень креативно подошла к построению боевки. Во-первых, система «блук-удар» смешалась, казалось бы, совсем одиозной системой «удар и всё!»...

Но, Разработчики взяли за исходник игру всех времён и народов КАМЕНЬ-НОЖНИЦЫ-БУМАГА!... И казавшийся забытым принцип боя, совмещающий предельное напряжение с предугадыванием действий противника, расцвёл на этом нехитром принципе — мы имеем три разновидности ударов. То есть, персонажей «дама», «воин» и «дракон». Воин срывает дракона → дракон срывает даму → дама очаровывает рыцаря. ВСЁ! Но как увлекательно, чёрт возьми...

Далее — «Лига Героев» не просто онлайн-файтинг, но и в какой-то мере ТБС, потому что мы имеем не простую кнопочку удара «дама», «воин» или «дракон», а маленькие армии! Причём, мы можем их докупать, продавать, находить и терять безвозвратно! Более того — наши юнты нечасто, но имеют склонность к повешению собственного уровня!

В результате обычный файтинг становится маленьким ТБС-сражением, в котором играют роль как талант полководца, так и количество войска, армор, магия и т.д.

Всё гениальное просто.

Одна копейка гениальна!

Ложка сала в чашку кофе...

Как бы не хотелось представить, что у «Лиги Героев» всё солёно и безоблачно, а ругаться придётся. Приглом — крепко.

То, что игра совсем ещё молодая, а потому сырая и недоработанная — это понятно. Но

многие вещи вызывают задорное недоумение, переходящее в нездоровое.

Во первых — активные области на локации. Любый человек, хоть немного знакомый с квестами, скажет, что активная область одного объекта НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не должна напаловать на акт. об. другого — иначе это даже не пиксельхантинг получится, а гестаповские слалохи! Между тем на локации Столица Куницы и Гильдии шахтёров зашливнуло одно здание, никак не разграничи. Я сутки (!) искал гильдию. Развлекательство.

Набор опыта при добыче ресурсов. С каких это пор за неудачную попытку даётся опыт? Это же просто нивелирует всю систему ресурсов. «Благословия» игрока на тупое и монотонное щёлканье по клавишам раз в 10 минут. Йүтүл!

Рынок с неудобным доступом к палаткам, списков бойцов в режиме «тпный аватар», что настолько колючим разнообразием, что непонятно — то ли ты в фэнтезийной онлайн-игре, то ли в комнате «Гоговорим о сексе» какого-нибудь чата gala...

Эти, а также множество других «антифид», уверен, опустит не один десяток потенциальных повелителей драконов, дам и воинов.

Браузеры-шмаузеры

Говорил я с одним авторитетным программистом и заодно хорошим знакомым. И сошлись мы на том, что «Лига Героев» не суждено выжить в тесных и бурных водах сегодняшнего браузерного онлайн. Ибо игру делают люди, занятые на обычных работах, а на hobby, пусть даже стремительно набирающее популярность, у них не всегда остаются время и силы.

Для того же, чтобы проект начал приносить не моральное удовлетворение пополам с мыслями «на хрена я в это ввязался», а реальную прибыль, нужно:

а) разрабатывать не на скорую руку, а скрупулёзно и дотошно, учитывая множество мелких удобств для клиента (геймера);

б) не бояться признавать ошибки — если тебе говорят, что тут тут и тут явная дырка и геймер будет испытывать дискомфорт, а потом плюнет и уйдёт, отвечать: «Ну и пусть уходит!» не есть правильно при любых раскладах, и бизнесовых, и человеческих. Факт! На сегодняшний день в рейтинг онлайн-игр «Лига Героев» занимает где-то 32-33-е место.

Хотя контингент игроков подобрался чуть ли не со времён БК и СВ — яркий, интересный и общительный, со множеством талантливых людей. Творческий народ чувствует, где сделана с любовью, а где нет. А «Лига Героев», хоть и соткана из мешанины плюсов и минусов, но с большой дозой любви и энтузиазма.

И это факт.

А то, что я не верю в живучесть проекта — знаете, как приятно ошибаться!..

P.S. Если всё же решите попробовать... На вопрос, откуда узнали — пишете *Sorger*. Мне за это денга будет виртуальная, зато удовольствие реальное.

Именно koristi ради... (А здесь мог бы быть Ваш смайл... но вместо него — мой!)

Алексей ДОБРУНОВ (LaMrak)

NETHER EARTH

Не зря говорят, что новое — это хорошо забытое старое. Не верите? Как хотите — на живом примере я вам это сейчас докажу. Что значит «на живом»? А вот то, что прямо перед вашими глазами я проведу спиритический сеанс. Как? Легко и просто, смотрите сюда! Только глаза не закрывайте, а то ничего не увидите и скажете, что наварил или придумал.

Акт первый

Так, включаем фантазию, концентрируем взгляд в одной точке, глубоко вздыхаем, и в это время одной рукой шарим по полке с дисками, другой нажимаем кнопку на CD-ROM'e. И если первое делаем наугад, то со вторым лучше быть осторожной, а то не ровен час, на RESET или POWER попадете, сеанс тогда не получится. И вот, выбрав диск, вставляем его в привод, авторан, да, да, ставить, да, можно прямо на C:. Главное — не прервать медитацию. Вот, игра установлена, запускаем, загружаем, начинаем играть и... Вот тут, пожалуй, хватит — резкий хлопок в ладоши, первый этап спиритического сеанса пройден, можно посмотреть, что же у нас получилось.

Видим мы на экране не так давно увидевших свет «Космических Рейнджеров-2». Да и я не просто мы их видим, мы уже в них играем. И как раз в разгар сражения! И не просто сражения, а наземной (планетарной) битвы. Думаю, многие знают не понаслышке о планетарных боях. А кто не знает, советуЮ прочесть в МИКЕ №50 (160) за декабрь 2004 о самих «Космических Рейнджерах». Ну что же, компьютер мне свидетель, что все совершенно случайно, выбор на эту игру пал не преднамеренно, а по воле господина Случая и госпожи Удачи ☺. Что же, что имеем, как говорится, то и... ну, то и имеем. Будем работать с тем, что есть. Не забывай же, с чего все началось? Я доказывал, что все новое — это хорошо забытое старое. Так вот, продолжим наш сеанс.

Акт второй

Повторяю все ранее описанные элементы (ну, там где про концентрацию, дыхание и т.п.), но теперь уже вписываем глаза в монитор. Абракадабра! И я вижу!!! Роботы теряют свои яркие контуры, краски блекнут, пейзажи растворяются, базы и заводы искажаются. Да, без сомнений, это нечто старое, перед нами уже другая игра. Но как похоже, что же

Разработчик: Argus Press Software
Жанр: RTS
Требования: ну, думаю, у вас пойдет.

это? Это именно то старое, о котором я говорил? И забытое? Вспоминаем? Да?

Тогда отправляемся в тот далекий 1987 год.

Тем, кто помнит 80-е

На дворе еще СССР, Горбачев во главе государства, советские ЭВМы высотой с трехэтажный дом ☺. И вот в этом самом 87-м некая мало известная компания Argus Press Software создала игру с незатейливым названием Nether Earth. Игра была создана для ПК тех времен — ZX Spectrum.

В те далекие времена с играми было не все так просто. И игр мало, да и геймеры как социальная группа были в зародыше. Посему и вышло, что жить игра приказала довольно продолжительное время. Нет, честно, в самом что ни на есть прямом смысле. Игру я эту увидел аж в 93 году. Выходит, игра уже путешествовала целых шесть лет, я заявляюсь с покорением просторов мировых и просторов геймерских сердец не собиралась. Хм, приличный стаж, не так ли? Вспомним, какие сейчас игры шестилетней давности в ходу? Думаю, назвать их можно. Пару-тройку-игр точно можно назвать. Но как принято говорить, это уже классика! А как же, спрошу я вас, называть игру, которая уже 18 лет бродит по миру, захватывая рядовых ничего не подозревающих геймеров? Несмотря на такой стаж, несмотря на старую-старую графику и древние звуки? Хм, я затрудняюсь. Может, как КЛАССИКА КЛАССИКИ? (тут вспоминается анекдот: «— Что может быть лучше одной бутылки пива? — Только две бутылки пива ☺.») В тему? Нет, не важно, поехали дальше!

Воспоминания молодого бойца

Ее знаю, многие ли играли на «Спектрумах» в эту игру или нет, но так бы и осталась она под грузом лет, забытая, если бы... Если бы в 2002 году народные умельцы не приняли ваять римейк старой доброй игры. Ребята, не внося ничего нового, смогли перенести игру на современные ПК: карту, модели роботов и т.д. Но игровой процесс остался без видимых изменений. А какое нам дело до того, что модели теперь прорисованы в 3D Max'e, а машинный код написан на C++, если физика игры осталась прежняя, если звуки исходят те же, но уже из колонок, если модели роботов и заводов до сих пор радуют глаз? Не осталось и без парочки нововведений. Кто вспомнит, тот знает, что в Nether Earth карта была всего одна — теперь же их более дюжины. Широкий ассортимент версий позволит запустить игру прак-



технически на любой операционной системе, будь то «Виндовз», будь то «Линукс». Снимаю шалпы перед ребятами, которые смогли настолько точно перенести игру, не растеряя по пути ничего, которые, не меняя старого, добавили много нового.

Воспоминания штабного офицера

Есть что вспомнить! Было время, нечего сказать! Ведь Nether Earth была самая первая стратегия в жанре реал-тайм. Здесь было все. И базы, и заводы, и ресурсы, юниты, сражения и битвы. Но как игралось? Есть главная база, на нее поступают ресурсы с захваченных заводов, собираем роботов — и вперед, в бой. Карта длинная, враг в самом конце. Бой — встречный. Есть такое понятие у воjak. Когда наступают обе армии. Цель — полное уничтожение противника. По пути цель: бить неких INSG'ов. Место битвы — явно не Земля. Время битвы — будущее. Для помощи — карта-радар. Курсор управления — вертолет, с помощью которого отдавались приказы. Но об этом ниже.

Воспоминания главного конструктора

Как всегда, главная единица на войне — не генерал, и даже не тыловое звено, а солдат. И лозунги, соответственно: «Все для фронта», «Все на фронт». Вот и служба наша проста и понятна. Получаем детали, собираем роботов. В те времена был простор для стратега. Во многих внешних играх не найдешь такого. В Nether Earth роботов мы конструировали сами!!! Из имеющихся деталей, естественно. Что есть, то и создаем. Нужен быстрый робот, но более слабый, для захвата завода или фабрики — пожалуйста. Нужен боевой с хорошей защитой и мощным вооружением? Пожалуйста. Лишь бы ресурсов хватало! Вот она, мечта! Вот ее реализация!

Разновидностей роботов было много, есть над чем подумать! Из запчастей поставляемых мы имеем следующее.

Для передвижения:

✓ *Bipod* — самое простое и дешевое решение. И самое медленное, пожалуй ☹.

✓ *Tracks* — наиболее оптимальный вариант. Дешево и сердито. Не намного дороже биподов, а прирост скорости существенный!

✓ *Anti-grav* — аналог воздушной подушки. Скорость велика, есть возможность передвигаться, не соприкасаясь с поверхностью, что дает большое преимущество перед «тракво-биподным» вариантом. На пути часто будут попадаться поверхности с мусором, что сильно замедляет передвижение. А так мы просто перелезаем, не снижая скорости, и все. Правда, и ресурсов это «прыжачек» прилично. Так что раскошеливаться надо с умом.

Средств вооружения мы имеем уже четыре вида:

✓ *Cannon* — самое слабое вооружение. И самое дешевое;

✓ *Missiles* — довольно мощное и эффективное вооружение.

Хороший выбор:

✓ *Phasers* — ну, и самое мощное. Хотя по цене ракеты (Missiles) и фазеры (Phasers) одинаковы;

✓ *Nuclear* — самое разрушительное оружие в игре. При активации уничтожает находящихся по близости роботов, а также все строения. Включая, естественно, и самого робота. Т.е. робот с этим оружием — камикадзе.

И в дополнение ко всему этому мы имеем еще:

✓ *Electronics* — электронная начинка для робота. Добавляет роботу в мозги радар, что позволяет ему обходить заборы на пути, быстрее исполнять отданные нам приказы.

Теперь переходим теперь непосредственно к бою!

Воспоминания полевого командира

Как ни интересно было собирать роботов и продумывать их конструкцию, самое интересное происходит на поле боя. Именно на этом построен игровой процесс. Управляем мы с помощью летающего вертолета-курсор. А также «зайти» на базу, чтобы построить парочку роботов — значит, летим к базе, садимся на специальную площадку (с буквой «H»)

и попадаем на завод. Хотим взять управление роботом — подлетаем к нему, садимся прямо на голову (или башню — кому как нравится) и переходим в режим управления робота. На первый взгляд, нет ничего заумного. Все просто и ясно. Итак, у вас есть роботы, есть много незахваченных фабрик, есть в самом конце карты далекая и неприступная крепь врага, есть несколько перелачных баз. В нашу сторону движется враг, постепенно занимаем заводы и базы. Встречаемся с вами, вступаем в бой. Мы создаем робота, берем управление или отдаем ему приказ и т.д. Вроде бы и все. И весь игровой процесс. Что же тут особенного, спросите вы, где kilograms удовольствия?

Есть, есть особенное. И приходим мы к нему, когда задумываемся, как нам играть. Нет, не что клацать и как управлять, а как командовать. Что сейчас важнее — отбросить врага или отхватить парочку заводов у него. А может, проще уже тройку-четверку нейтральных взять или, несмотря на ожесточенное сопротивление, прорваться к перелачной базе? Вот тут и приходится думать. Вот тут мы начинаем по полноте ощущать вкус игры. Ведь от выбора зависит все.

Одно из главных тактических решений в игре, а следовательно, и предпосылка победы — скорость, от нее много зависит, ведь кто раньше, тот и успел! Но не думайте, что, имея на вооружении быстрых роботов, вы решите все проблемы. Игра очень текучая, обстановка изменится каждую секунду, для каждого момента нужно выбрать верную линию поведения. Все строится на этой самой скорости — на скорости роботов, на скорости продвижения, но чаще на скорости принятия решения. Иногда важно отстоять объект, иногда захватить, иногда оказаться быстрее противника, иногда проявить снуг, показать противнику мощь оружия и крепость брони. Если же решение будет ошибочным, то это может свести на нет все ваши усилия. Здесь очень важна такая вещь как военная интуиция. Кто ей владеет, тот идет к победе. Вот и выходит, что главная тактическая цель — это захватить инициативу и уберечь ее любой ценой! И эта простая истина захватывает и не отпускает!

В игре нет огромного количества юнитов. Хорошо, если есть десяток. Но чаще на линии фронта их меньше. Гораздо меньше. Вот и приходится уделять каждому роботу уйму внимания. Для командования роботом нам предоставлял ряд возможностей. А получаем мы их непосредственно в момент приземления на башню робота, в открывающемся меню:

✓ *Direct control* — позволяет нам собственноручно управлять роботом;

✓ *Give order* — наиболее удобная, но не всегда выгодная опция. Здесь мы программируем робота на определенные действия. Например, захват нейтральных или вражеских заводов, захват баз, уничтожение врагов и вражеских зданий, а также глобальные приказы — всеобщее наступление/отступление. Но и здесь надо быть крайне осторожным, ведь робот, направленный захватывать фабрики, на приближение врага неотреагирует и потому, попав под огонь, будет попросту расстрелян;

✓ *Combat mode* — эта опция позволит нам не только управлять роботом, но и вести с него огонь. Очень полезная функция, особенно в начале игры, когда роботов крайне мало, либо когда робот не обладает электронной начинкой (electronics);

✓ *Leave robot* — естественно, после сделанных распоряжений и отданных приказов мы оставляем робота на собственное попечение.

И воспоминание автора

Аа, чуть не забыл. Пора мне выдавать памятные ☹. А потом дожить и еще раз выдавать. Чтоб меньше забывал! Тигнуть игру надо отсюда: <http://braingames.getput.com/nether/default.asp>.

Для тех, кто хочет найти сам оригинал, эмулятор и другие не менее интересные игры для спектрума, советуем обратиться сюда: www.worldofspectrum.org.

И в порядке вывода скажу следующее. Думаю, не зря я доказывал вам, что старое — это и есть новое. Пусть хорошо забытое. Вспоминайте, ведь истина в истоках. Так что ищите истоки. И читайте. Обязательно. Ведь классику, из которой выросла современная классика, нужно знать в лицо!

Vilsent

Гейм-реализм — это я!

Часто ли с вами бывало такое: и солнце светит, и птицы поют, и с кем погулять есть, и все вроде бы нормально, но внутри какая-то необъяснимая и всепоглощающая скука? А такое: проходилась хитовую, действительно интересную игру — и вроде бы графика рулит, и геймплей динамичный, и сюжет интересный, а чего-то не хватает? Скучновато почему-то...

А скука и зеленая тоска так просто не приходят. Они возникают на том месте, где должны быть живые чувства. Не спорю, жить с чувствами сложнее и даже сложнее... Но мир из черно-белого превращается в цветной.

А если играть, чувства по полной? Не обращая внимания на то, предписаны сценаристами охи-вздохи геймеров или нет? Если проходить игру так, как будто жить в ней? Может ли она из набора скриптов, картинок и моделей превратиться в «живой мир»?

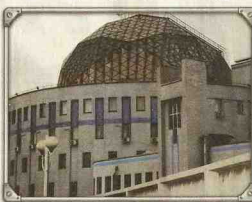
Узнаваемые манящие и казуалы. Эта статья во многом для вас. Статьи о том, как можно прокачать такие необходимые в жизни скиллы как фантазия, соперничество, вера. Без них будет очень сложно в нашем action-business-RPG-strategy-quest под названием Жизнь.

Компьютерные игры. Я играю в компьютерные игры с первого класса школы — это примерно то время, когда в них начала появляться графика.

И когда я играл, я пытался вживаться. Я вживался! Я каждый раз вживался, и если разработчики тоже вживались в свою историю, то я это чувствую! Клинух Зевсом, если бы я играл во все игры, как в «Кон-Страйк», то я бы не рассказывал вам то, что попытается сказать! «И каждый раз становился персонажем игры, в которую играл». Это избитая фраза, но есть случаи и случаи, при которых она единственно верна. Если я дожидался ночи (НОЧИ В ИГРЕ), заходил в закускую (ЗАКУСОЧНУЮ В ИГРЕ), подходил к столу (СТОЛИКУ В ИГРЕ), брал с кухни горячие бутерброды и, глядя в экран, быстро поглощал их, пока не наступит утро (УТРО В ИГРЕ)! Если перед тем, как прокусить последний череп (В ИГРЕ), я скамля зубы и щелкал так, что моя слона капала в чашку с чаем! Да, я знаю, мне надо лечиться, это перебор, но играя так, я немаленько сделал себя таким, какой я сейчас.

Мне кажется, компьютерные игры можно абсолютно серьезно считать одним из решающих факторов формирования психики у многих людей моего поколения, то есть тех, кто родился примерно в одно время с появлением компьютерных игр. Тут я не говорю о многопользовательских играх, стратегиях, изометрических РПГ, скроллерах и т.д. Я говорю имен-

но о сингловых сюжетных трехмерных играх, которые имитируют реальность. Думаю, что люди старшего поколения (родившиеся до 76-го года) не вытеснят компьютерный мир в свои сердца и мозги, так как слишком много их жизни прошло без этого развлечения. Более молодые люди (родившиеся после 95-го года) никогда уже не станут свидетелями взлета графических технологий, которые за 15 лет сделали мегапрыжок от «это у него нос или что?» до «#%\$, какая вода!» Клинух собакой, про воду я всегда так говорил (еще со времен Дюка), но вы-то понимаете о чем я. Расстояние от монитора до глаза, которое нужно человеку для того, чтобы понять, что перед ним на мониторе искусственный мир, для многих игр уже очень маленькое, а скоро вообще станет равным нулю. Кроме того, десятилетние дети, которые играют в «Сан-Андреас», вряд ли поймут, как можно нормально играть в игру, где для того чтобы из одного двора пройти в соседний, надо подождать 20 секунд загрузки. Не знаю, что происходит в головах у раз-



работчиков игр, потому что это для нас вообще особенная группа людей, о которых трудно что-либо сказать в том ракурсе, в котором я сейчас хочу рассказать о себе.

Мне кажется, что игры и реальность в моем сознании меняются местами. (Слышен смех из аудитории.) Нет, говорю сразу, это не тот случай, когда мимо человека проезжает милейшая машина со включенной мигалкой, а тот удивляется: мол, где его звездочки. Это также не тот случай, когда, играя в «Хард-Лайф», геймер бьет под столом ногой тех выгнанных «собачек», которые бегут перед ним на экране. И это уж точно не крутые разговоры о том, что наш мир нервален — пусть их ведут Нео с Морфеем. Но прямо сейчас я ловлю себя на мысли, что это глупо и странно, если, проходя игру, я трачу на уровень в два раза больше времени, чем мог бы, только потому что я не бегаю, а двигаюсь шагом там, где подобает ходить медленно. При этом в жизни я с огромной скоростью бегу по лестницам и коридорам государственных учреждений, что уже го-

ворит о неработающих эскалаторах. Я спокойно оставляю без присмотра свой портфель. Я не стесняюсь ради смеха хлопнуть рукой по заднице человека, который заходит в вагон метро, давать волю невротическим ритуальным стремлениям или заявлять, что я гей. Я знаю, что это выглядит просто напускной эксцентричностью, особенно сейчас, когда я об этом заявляю, но мне все равно, кто как это воспринимает. Одновременно с этим я работаю «на публику», мне очень хочется, чтобы люди отреагировали. Но при игре в GTA: Vice City я никогда не любил устраивать погром. Играя в «Мадрино», я почти не бегал, потому что мне (МНЕ) было важно, чтобы NPC не подумали обо мне чего-то не того! Мне не подобало бегать по улицам, когда на мне такой костюм! Почему я не достаю лазерный меч, а ношу в руке лишь его рукоятку, пока не появится противник? Я же ведь один сижу в комнате! Никто не смотрит на меня! Кто это «никто не смотрит»? А Мастер Скайлокер? Что интересно, так это то, что я не осознавал, насколько подидитски это все смотрится, пока сейчас не глянул со стороны на свое поведение.

Но жизнь и игра поменялись не только в моем поведении. А и в восприятии. В восприятии мною пространства и красоты, как нехорошо это ни звучит. Нет, я не кричу, что вода в озере — прямо как в «МОРРОВИНДЕ!» Я не сравниваю игры и жизнь «по красоте». Я просто знаю, что в играх я воспринимаю все абсолютно серьезно и реально. В игре XIII, где сел-шейдинг делает игру комиксом, я забыл про то, что это игра, через час прохождения, а то, что сел-шейдинг есть особая технология — вообще через пятнадцать минут. Закат у моря в этой игре я воспринял просто как нечто красивое и восхищающее, как природную красоту без умысла. При этом то, что происходит в реальной жизни — это вообще что-то странное. Мне сложно найти в реальности (как и в современном искусстве) что-то «просто красивое», как-то камешек, бабочка, автомобиль. Для эстетического наслаждения ВСЕ, что попадает в мое поле зрения или поле слышания, а обычно и то и другое одновременно — все поддается какому-то мгновенному оформлению, как будто вся эта картина в общем, этот момент жизни выглядит для меня именно так, как он должен выглядеть. Это начинает быть похожим на какую-то веру в Бога-Резжиссера, но поверьте, это не просто эстетическое восприятие. Компьютерная игра, в которой любой объект я могу назвать красивым именно потому, что он более или менее похож на соответствующий ему реальный объект, с легкостью дает пропустить красоту отдельных предметов. Кажется, что красоту настоящую. Но в реальности не имеет никакого значения, похоже ли что-то на реальный ему эквивалент или нет, ведь тут все



и так реально! А находить естественную красоту в отдельных предметах настоящего, боюсь, я уже разучился. Есть, конечно, небо и поля цветов, но вообще-то я не помню, когда я последний раз заметил что-то красивое само по себе. Но я с легкостью могу найти красоту в том, что я в данный момент воспринимаю слухом и зрением, потому что мой мозг все мои ощущения пытается профильтровать и вывести из них какой-то смысл, показывая, что во всем, что мне видится, кроются какие-то символы! Не знаки, а просто символы — для осмысления красоты этих картин. Красота, которую я вижу только тогда, когда чувствую, что она имеет смысл. И я ищу символы! Но нет никаких символов на самом-то деле. Просто случайные события сливаются в психоделические композиции. Психоделические потому, что они видятся мне с умислом, для меня подготовленным, там, где никакого умисла-то нет и в помине.

Женщина в розовом платье идет по направлению к серому бетонному мосту. Ее обдувает ветром. В наушниках играют «Норрибергские Мейстерзингеры», но это просто музыка, которая подходит сюда, к этому моменту. Не к моменту моей жизни. Не жизни этой женщины. Не этого моста. А к моменту моего видения этого. Ни эта женщина, ни сам мост как эстетические объекты моего внимания привлечь не могут, но вместе, здесь, сейчас и вот так они, как и все остальное, что я успеваю увидеть за день, заставляют верить в Тюрю. Игры все же не так живо заставляют видеть специально продуманные разработчиками моменты, как это делают случайные встречи с Прекрасным в жизни. Хотя казалось бы, должно быть наоборот. Вот так я вижу прекрасное.

Хотя я понимаю действительную природу и реальное происхождение всего того, что я начинаю видеть и слышать — как только открываю утром глаза, мой мозг все время пытается меня убедить в том, что каждая деталь мира — это часть декорации, сконструированной для того, чтобы я поверил в реальность этой постановки. Но получается, что я скорее не верю в эту реальность, то есть верю в нее исключительно как в модель. Но это относится только к чисто материальному проявлению мира. Ничего общего с «иреальной жизнью» эти мои ощущения не имеют. Моя жизнь идет своим чередом. Сейчас я описываю лишь эффект восприятия, который на события моей жизни не влияет — по край-

ней мере если забыть о разнице моего поведения в играх и реальности.

Когда я играю, я, наоборот, неосознанно закрываю глаза на все орехи и баги. То есть, глядя на дорогу в GTA: Vice City, я говорю: «Едут машины», а когда смотрю на висящий в полицейском участке огнетушитель, то верю в него как в работоспособный огнетушитель, который, в случае пожара (КАКОГО ПОЖАРА?) можно смело задействовать.

IRL (in real life) если в поле моего зрения попадет торчащий из стены кабель, то я воспринимаю его либо как кусок резины, приделанный к стене так, чтобы он был похож на кабель, либо же как объект, который «может ударишь током» (если я имею к нему доступ). А поскольку явной связи между светом в комнате и этим кабелем я не вижу, то я уверен, что ток к кабелю подается только с одной целью — чтобы он мог шаркнуть меня. Зачем? НЕ ЗНАЮ. Просто как элемент обстановки или что-то в этом роде. Астероиды для меня — это не больше чем поток объектов, которые появляются за углом дома, только чтобы войти в мое зрение, а затем исчезают за другим углом так, чтобы я этого не заметил. А может быть, они кружат вокруг того квартала, который я пересекаю, как и все эти пешеходы? Железнодорожный мост, по которому едет товарник, не отличим от гай-аппарата на пламенной панели, а городской пейзаж на заднем плане — не более чем картонный бэкграунд, к тому же, со скидкой на мое зрение, плохо выполненный. Ночные огни города — это не более чем огни на полотно для проектора. За светом фар вон той машины — нет никакой машины: там стоит датчик проектора, они дешевле обойдутся (да, да бывает и такое!)

Все, что происходит, происходит в такт той песне, которую я сам себе напеваю. Казалось бы, я сам выбираю, что петь. Но когда я начинаю в очередной раз видеть какой-то символ в индустриальном пейзаже, на фоне песенки мне начинает казаться, что это не просто песенка, а саундтрек, который подбирал отнюдь не я.

Какими я вижу людей? По-разному. Если бы их было мало, то, возможно, это были бы мои типлайзеры. Но толпоты пешеходов, очереди в магазинах и толпы народу в метро — все это иначе как элемент сценического оформления воспринимать просто невозможно. Конечно, часть людей движется толпой по вей-пойнтам, какая-то часть проскитывается для более индивидуальных действий, и лишь у некоторых я могу сказать, что они такие же, как и я, актеры/зрители.

Вот мы проходим мимо фонарного столба. На нем болтаются наполовину содранные объявления «ПОХУДЕТЬ», «РАБОТА», «ПРОДАМ». Как мило! Как будто их кто-то и вправду наклеивал месяц или год назад! И вот так все! Объявления не состарились, просто этот объект так и называется в списке реквизита «столб со старыми наклеяками». Все условно! Все это лишь для того, чтобы оно было похоже на что-то настоящее.

Если я начну говорить об «эффектах», то у меня вообще побегут мурашки по коже. Любопытно, даже самый красивый визуальный эффект, играя, я снимаю с игровым миром как абсолютно необходимое проявление физических законов. В реальности же какой угодно свет фар и порождаемые им тени я рассматриваю всегда как эффект «динамического освещения», которого здесь могло бы и не быть, но он отлично подходит сюда. Слава богу. Точно так же звуковые эффекты. Например, «атмосфера» создается фоновым звуком, который, конечно, не имеет реального источника, а является просто записанным файлом.

Мини-игры мне часто устраивают мой навязчивый невроз. Если я обгоню на лестнице этого мужичку, непременно обойду его справа, то не опоздаю на маршрут. Подобный бред зачастую становится заданием в тех играх, в которые я играю на уровнях реальности.

Да, именно уровни. В то время как в 3D-играх скоро можно будет от первого лица совершить кругосветное путешествие без подзагрузок, мое сознание все время ограничивает мое настоящее пребывание где-либо полигонами, локациями и скайбоксами, которые меня окружают. Оно (это сознание) постоянно приправляет эти декорации бессмысленных спектаклей всевозможными эффектами, для того чтобы симитировать с их помощью реальность. Но я-то могу воспринять лишь условности этих потуг. Все «спецэффекты» я вижу взаимозаменимыми, все декорации — тоже, все текстуры и вейпоинты — все это какой-то маразм! Это превращает жизнь в постоянную смену сюрреалистических полотен, в которых я ищу смысла. Хотя, какой сюрреализм? Куда приставляет это «сюр», когда мой разум понимает, что все, о чем я сейчас говорю, кроме компьютерных миров, — это и есть реальность! Это не ноулайферство, все гораздо сложнее, это не экзистенциальный скандал, все намного проще. Но это характерная особенность любого, кто играл в компьютерные игры, имитирующие реальность.

Иногда жизнь показывает мне свое истинное лицо. И тогда я насквозь вижу, что она ни на что не похожа, она охватывает все, нет ничего, кроме нее. В такие моменты я готов нырнуть с головой в этот круговорот и забыть о том, что мое детство прошло в виртуальности. Но я не говорю, что я никогда не буду скучать за тем собой, который темные текстуры держат за тени, и которому тени кажутся темными текстурами.



Дмитрий СУС Dima_3000@rambler.ru

Двуликий игральщик

Моя твоя не понимайт

До недавнего времени DVD и VHS казались вещами совершенно разными, такими же как Audio-CD и аудиокассета. Но несколько лет назад появились комбо приводы с DVD и VHS, а около полутора года назад они научились читать еще и формат DivX или MPEG-4.

Некоторое время назад у меня появилась, казалось бы, совершенно ненужная вещь ☺ — комбинированный DVD проигрыватель со встроенным видеомагнитофоном, модель Samsung SV-DVD 641. Ну зачем в доме столь дорогостоящая вещь, особенно если имеется компьютер с DVD-RW, 17" LCD монитором и видеокартой Radeon 9800XT с Video-Out, которую всегда можно соединить с телевизором? Наверное, видеокарты с видеовыходом давно уже стали не в диковинку пользователям ПК. Сначала ATI, а следом за ней NVIDIA начали добавлять сей «бонус» к своей продукции, так что теперь ПК и ТВ совместимы навеки ☺.

Однако!

Однако в нашей квартире появился новый цифровой «зверек». Я люблю коллекционировать фильмы и, учитывая так как, что моя коллекция насчитывает около 400 дисков с фильмами и мультиками формата MPEG-4, мне пришлось долго ждать плеер со способностью к «пониманию» данного формата.

В начале 2004 года у нас в Хмельницком в продаже появилась некая модель фирмы XORO, которая умела читать DivX-овские диски, но от ее приобретения я отказался — скорее, из-за незнания продукции этой фирмы, а не из-за способностей самого устройства.

И вот — звонок из магазина «Нью-Винд» и сообщение о появлении комбайна производства Samsung.

Но душа долго не могла успокоиться, не поддаваясь никаким уговорам со стороны мозга. И ответ на вопрос «ДА» или «НЕТ» я еще некоторое время искал в себе, пока не был найден компромисс, а точнее, сразу три. В виде компакт-дисков с фильмами «Костолом», «Корабль-Призрак» и одного Audio-CD-R (их состояние не передать словами, это даже не шрифровка поверхности диска «наждачной бумагой» ☹, а гораздо хуже), которые уже не могли воспроизвестись ни на одном из нижеперечисленных приводов чтения оптических дисков: TEAC 40x (рис. 1), BTC 24x, Aopen 40x (рис. 2), 50x, RW LG и на DVD-RW LG (рис. 3). При попытке воспроизвести эти диски компьютер иногда вообще зависал «на-

мертво». Некоторые приводы при работе с такими дисками даже «терлились» из перечня установленного оборудования.

Ну что ж, с помощью дефектных дисков решено было провести «жесткую» расправу над новым комбином, не давая ему ни единого шанса ☹. Говорят, что человек запоминает самые важные моменты в жизни — так вот, ту субботу я запомнил...

Суббота

Суббота. Магазин. По моей просьбе консультант демонстрирует мне работу устройств с этими 3-мя компактками.

Первый — «Костолом». С одной стороны — издательская ухмылка над выбором. Угрозы свести (с другой стороны) у меня еще не успели толком проявиться, а тем временем лоток с диском спрятался внутри серой коробочки и через секунду-другую начался фильм.

Я был в шоке. Кто-то сказал бы, что ждал этого меньше всего, но и этого вообще не ждал ☺. Фильм прокрутился вперед, назад, в конце, в начало; были выбраны случайные моменты... Нигде ни секунды задержки, все настолько четко, насколько это вообще возможно.

Диск второй, «Корабль-Призрак». Моему изумлению не было предела. После просмотра этого диска я стоял и кивал головой на все вопросы консультанта. Те же манипуляции и тот же успех, что и с первым CD.

Третий Audio-CD-R — и история успеха повторяется...

Крутильщик видео

Все это «чудо» происходило на деляйсе Samsung SV-DVD 645 (рис. 4) стоимостью около 1500 грн. или 280 у.е. И тут оказывается, что сей продукт уже отложен для покупателя, но на складе имеется модель Samsung SV-DVD 641, которая отличается только дизайном лицевой панели. У меня начали закрадываться подозрения: вот она, разгадка «чуда» — на витрину положили идеальный продукт, а со склада потихоньку «толкают» покупателям туфты. Однако проверка принесенной со склада модели Samsung SV-DVD 641 показала мою неправоту, аппарат в точности повторил все успехи предыдущей модели.

Ну что ж, магазин получает вечнозеленую украинскую гривну, а деляйс Samsung SV-DVD 641 — новое место обитания.

Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 5



Рис. 4



пользованием кода DivX, подразделяются на видео- и аудиофайлы. Плеером поддерживаются все версии DivX старше 3.11; XviD и WMV, которые могут быть следующих форматов: V1, V2, V3 и V7. Имеется аудиосовместимость с MP3, AC3, AAC и WMA. Помимо этого на устройстве можно смотреть картинки или фотографии в JPEG и BMP форматах. Также поддерживается текстовый формат субтитров SMI.

От себя осталось лишь добавить, что этот аппарат, как мне недавно довелось узнать, читает видео всех форматов. Я оцифровал видеокассету во всевозможных форматах и, записав на диск, пробовал смотреть на DVD, причем на трех: на своем, на обычном DVD и на DVD с кодом DivX различных фирм ценою до 500 гривен. После проверки я перефразировал одну поговорку и получил: «Не все то VCD, что MPEG». Потому что даже записанный с тюнера файл в формате VCD не смог воспроизвестись на последних двух устройствах. У меня же он определялся как MPEG-2 и уверенно пошел. Позже я проверил еще один DVD-R диск с файловой системой UDF и файлом в 4.5 гигабайта. То же самое, последние два проигрывателя диск не увидел.

Прошло уже много месяцев со дня покупки Samsung SV-DVD 641, за это время на устройстве не воспроизвелись только два диска CD-R. Но после того как я переписал информацию с них на DVD-R, все заработало, как часы (атомные ☺). Прогригиватель так же без проблем, как и на момент покупки, воспроизводит «три злостных диска», читает все, чем его кормят ☺, и вообще нежный и ласковый...

P.S. Нет, это не пластышн ☺!!! Пора делать выводы. А выводы у меня целых два: «истина лежит за гранью реальности» и «лучше купить дорогую вещь, чем купить дешевую и становиться потом крутым специалистом по устранению глюков».

Кто же ты такой, зверек в серой шкурке под именем Samsung SV-DVD 641? А вот кто (рис. 5): «комбинированный DVD-проигрыватель со встроенным видеомагнитофоном с дополнительными возможностями при воспроизведении дисков DivX/XviD/MPEG». Для просмотра дисков вышеуказанного формата плеер оснащен декодом DivX 5.11. Кстати, обновить версию кода можно, скачав ее из Интернета, записав на «бланку» и запустив в проигрывателе.

На цифровом дисплее данного девайса можно лицезреть активность деки DVD-проигрывателя или видеомагнитофона. Также «специально обученные» индикаторы покажут, диск какого именно формата сейчас находится внутри (DVD, CD, VCD, SVCD) и находится ли он там вообще. То же самое касается и присутствия или отсутствия видеокассеты внутри магнитофона. Еще на дисплее можно увидеть время, показания счетчика, оставшееся время или активность деки, а также индикатор, отображающий процесс записи или свидетельствующий о запрограммированности такой записи.

Выходы и входы в устройстве присутствуют в приличном количестве ☺, есть тут даже цифровой (оптический) аудиовыход.

Еще одна интересная фишка устройства — это возможность копирования диска на кассету нажатием одной кнопки.

Что касается видеомагнитофона, то с ним все ясно. А DVD-проигрыватель умеет видеть вот что: 12- и 8-сантиметровые диски следующих форматов: DVD односторонние и двухсторонние с максимальным временем воспроизведения до 480 минут, Video-CD, Audio-CD, CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD+R. Файлы MPEG, записанные с ис-

Ты интересуешься
по какому оборудованию
и где «Мой Ты Интернет»
800-4000

- ☐ Софт (857 статей)
- ☐ Железо (714 статей)
- ☐ Интернет (525 статей)
- ☐ Программирование (292 статей)
- ☐ Имеющий уши (109 статей)
- ☐ Прочее
- ☐ Уголок читателя

(в зависимости от даты выхода номера)

Статьи

Новости

Promo

О нас

Поиск

Поиск статей по ключевым словам и номеру контента/статьи

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

Компьютеры	Тираж	У.А.	Код
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Intel Celeron 400 / 800 / 500 MHz	1117	9	
Celeron 250 / 400 / 500 MHz	1117	9	
Celeron 300 / 400 / 500 MHz	1117	9	
Celeron 400 / 500 / 600 MHz	1117	9	
Celeron 500 / 600 / 700 MHz	1117	9	
Celeron 600 / 700 / 800 MHz	1117	9	
Celeron 700 / 800 / 900 MHz	1117	9	
Celeron 800 / 900 / 1000 MHz	1117	9	
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Intel Pentium 4 1.3 GHz / 1.5 GHz / 1.7 GHz	1117	9	
Intel Pentium 4 1.5 GHz / 1.7 GHz / 1.9 GHz	1117	9	
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Athlon 1000 / 1200 / 1400 MHz	1117	9	
Athlon 1400 / 1600 / 1800 MHz	1117	9	
Athlon 1800 / 2000 / 2200 MHz	1117	9	
Athlon 2200 / 2400 / 2600 MHz	1117	9	
Athlon 2600 / 2800 / 3000 MHz	1117	9	
Athlon 3000 / 3200 / 3400 MHz	1117	9	
Athlon 3400 / 3600 / 3800 MHz	1117	9	
Athlon 3800 / 4000 / 4200 MHz	1117	9	
Athlon 4200 / 4400 / 4600 MHz	1117	9	
Athlon 4600 / 4800 / 5000 MHz	1117	9	
Athlon 5000 / 5200 / 5400 MHz	1117	9	
Athlon 5400 / 5600 / 5800 MHz	1117	9	
Athlon 5800 / 6000 / 6200 MHz	1117	9	
Athlon 6200 / 6400 / 6600 MHz	1117	9	
Athlon 6600 / 6800 / 7000 MHz	1117	9	
Athlon 7000 / 7200 / 7400 MHz	1117	9	
Athlon 7400 / 7600 / 7800 MHz	1117	9	
Athlon 7800 / 8000 / 8200 MHz	1117	9	
Athlon 8200 / 8400 / 8600 MHz	1117	9	
Athlon 8600 / 8800 / 9000 MHz	1117	9	
Athlon 9000 / 9200 / 9400 MHz	1117	9	
Athlon 9400 / 9600 / 9800 MHz	1117	9	
Athlon 9800 / 10000 / 10200 MHz	1117	9	
Athlon 10200 / 10400 / 10600 MHz	1117	9	
Athlon 10600 / 10800 / 11000 MHz	1117	9	
Athlon 11000 / 11200 / 11400 MHz	1117	9	
Athlon 11400 / 11600 / 11800 MHz	1117	9	
Athlon 11800 / 12000 / 12200 MHz	1117	9	
Athlon 12200 / 12400 / 12600 MHz	1117	9	
Athlon 12600 / 12800 / 13000 MHz	1117	9	
Athlon 13000 / 13200 / 13400 MHz	1117	9	
Athlon 13400 / 13600 / 13800 MHz	1117	9	
Athlon 13800 / 14000 / 14200 MHz	1117	9	
Athlon 14200 / 14400 / 14600 MHz	1117	9	
Athlon 14600 / 14800 / 15000 MHz	1117	9	
Athlon 15000 / 15200 / 15400 MHz	1117	9	
Athlon 15400 / 15600 / 15800 MHz	1117	9	
Athlon 15800 / 16000 / 16200 MHz	1117	9	
Athlon 16200 / 16400 / 16600 MHz	1117	9	
Athlon 16600 / 16800 / 17000 MHz	1117	9	
Athlon 17000 / 17200 / 17400 MHz	1117	9	
Athlon 17400 / 17600 / 17800 MHz	1117	9	
Athlon 17800 / 18000 / 18200 MHz	1117	9	
Athlon 18200 / 18400 / 18600 MHz	1117	9	
Athlon 18600 / 18800 / 19000 MHz	1117	9	
Athlon 19000 / 19200 / 19400 MHz	1117	9	
Athlon 19400 / 19600 / 19800 MHz	1117	9	
Athlon 19800 / 20000 / 20200 MHz	1117	9	
Athlon 20200 / 20400 / 20600 MHz	1117	9	
Athlon 20600 / 20800 / 21000 MHz	1117	9	
Athlon 21000 / 21200 / 21400 MHz	1117	9	
Athlon 21400 / 21600 / 21800 MHz	1117	9	
Athlon 21800 / 22000 / 22200 MHz	1117	9	
Athlon 22200 / 22400 / 22600 MHz	1117	9	
Athlon 22600 / 22800 / 23000 MHz	1117	9	
Athlon 23000 / 23200 / 23400 MHz	1117	9	
Athlon 23400 / 23600 / 23800 MHz	1117	9	
Athlon 23800 / 24000 / 24200 MHz	1117	9	
Athlon 24200 / 24400 / 24600 MHz	1117	9	
Athlon 24600 / 24800 / 25000 MHz	1117	9	
Athlon 25000 / 25200 / 25400 MHz	1117	9	
Athlon 25400 / 25600 / 25800 MHz	1117	9	
Athlon 25800 / 26000 / 26200 MHz	1117	9	
Athlon 26200 / 26400 / 26600 MHz	1117	9	
Athlon 26600 / 26800 / 27000 MHz	1117	9	
Athlon 27000 / 27200 / 27400 MHz	1117	9	
Athlon 27400 / 27600 / 27800 MHz	1117	9	
Athlon 27800 / 28000 / 28200 MHz	1117	9	
Athlon 28200 / 28400 / 28600 MHz	1117	9	
Athlon 28600 / 28800 / 29000 MHz	1117	9	
Athlon 29000 / 29200 / 29400 MHz	1117	9	
Athlon 29400 / 29600 / 29800 MHz	1117	9	
Athlon 29800 / 30000 / 30200 MHz	1117	9	
Athlon 30200 / 30400 / 30600 MHz	1117	9	
Athlon 30600 / 30800 / 31000 MHz	1117	9	
Athlon 31000 / 31200 / 31400 MHz	1117	9	
Athlon 31400 / 31600 / 31800 MHz	1117	9	
Athlon 31800 / 32000 / 32200 MHz	1117	9	
Athlon 32200 / 32400 / 32600 MHz	1117	9	
Athlon 32600 / 32800 / 33000 MHz	1117	9	
Athlon 33000 / 33200 / 33400 MHz	1117	9	
Athlon 33400 / 33600 / 33800 MHz	1117	9	
Athlon 33800 / 34000 / 34200 MHz	1117	9	
Athlon 34200 / 34400 / 34600 MHz	1117	9	
Athlon 34600 / 34800 / 35000 MHz	1117	9	
Athlon 35000 / 35200 / 35400 MHz	1117	9	
Athlon 35400 / 35600 / 35800 MHz	1117	9	
Athlon 35800 / 36000 / 36200 MHz	1117	9	
Athlon 36200 / 36400 / 36600 MHz	1117	9	
Athlon 36600 / 36800 / 37000 MHz	1117	9	
Athlon 37000 / 37200 / 37400 MHz	1117	9	
Athlon 37400 / 37600 / 37800 MHz	1117	9	
Athlon 37800 / 38000 / 38200 MHz	1117	9	
Athlon 38200 / 38400 / 38600 MHz	1117	9	
Athlon 38600 / 38800 / 39000 MHz	1117	9	
Athlon 39000 / 39200 / 39400 MHz	1117	9	
Athlon 39400 / 39600 / 39800 MHz	1117	9	
Athlon 39800 / 40000 / 40200 MHz	1117	9	
Athlon 40200 / 40400 / 40600 MHz	1117	9	
Athlon 40600 / 40800 / 41000 MHz	1117	9	
Athlon 41000 / 41200 / 41400 MHz	1117	9	
Athlon 41400 / 41600 / 41800 MHz	1117	9	
Athlon 41800 / 42000 / 42200 MHz	1117	9	
Athlon 42200 / 42400 / 42600 MHz	1117	9	
Athlon 42600 / 42800 / 43000 MHz	1117	9	
Athlon 43000 / 43200 / 43400 MHz	1117	9	
Athlon 43400 / 43600 / 43800 MHz	1117	9	
Athlon 43800 / 44000 / 44200 MHz	1117	9	
Athlon 44200 / 44400 / 44600 MHz	1117	9	
Athlon 44600 / 44800 / 45000 MHz	1117	9	
Athlon 45000 / 45200 / 45400 MHz	1117	9	
Athlon 45400 / 45600 / 45800 MHz	1117	9	
Athlon 45800 / 46000 / 46200 MHz	1117	9	
Athlon 46200 / 46400 / 46600 MHz	1117	9	
Athlon 46600 / 46800 / 47000 MHz	1117	9	
Athlon 47000 / 47200 / 47400 MHz	1117	9	
Athlon 47400 / 47600 / 47800 MHz	1117	9	
Athlon 47800 / 48000 / 48200 MHz	1117	9	
Athlon 48200 / 48400 / 48600 MHz	1117	9	
Athlon 48600 / 48800 / 49000 MHz	1117	9	
Athlon 49000 / 49200 / 49400 MHz	1117	9	
Athlon 49400 / 49600 / 49800 MHz	1117	9	
Athlon 49800 / 50000 / 50200 MHz	1117	9	
Athlon 50200 / 50400 / 50600 MHz	1117	9	
Athlon 50600 / 50800 / 51000 MHz	1117	9	
Athlon 51000 / 51200 / 51400 MHz	1117	9	
Athlon 51400 / 51600 / 51800 MHz	1117	9	
Athlon 51800 / 52000 / 52200 MHz	1117	9	
Athlon 52200 / 52400 / 52600 MHz	1117	9	
Athlon 52600 / 52800 / 53000 MHz	1117	9	
Athlon 53000 / 53200 / 53400 MHz	1117	9	
Athlon 53400 / 53600 / 53800 MHz	1117	9	
Athlon 53800 / 54000 / 54200 MHz	1117	9	
Athlon 54200 / 54400 / 54600 MHz	1117	9	
Athlon 54600 / 54800 / 55000 MHz	1117	9	
Athlon 55000 / 55200 / 55400 MHz	1117	9	
Athlon 55400 / 55600 / 55800 MHz	1117	9	
Athlon 55800 / 56000 / 56200 MHz	1117	9	
Athlon 56200 / 56400 / 56600 MHz	1117	9	
Athlon 56600 / 56800 / 57000 MHz	1117	9	
Athlon 57000 / 57200 / 57400 MHz	1117	9	
Athlon 57400 / 57600 / 57800 MHz	1117	9	
Athlon 57800 / 58000 / 58200 MHz	1117	9	
Athlon 58200 / 58400 / 58600 MHz	1117	9	
Athlon 58600 / 58800 / 59000 MHz	1117	9	
Athlon 59000 / 59200 / 59400 MHz	1117	9	
Athlon 59400 / 59600 / 59800 MHz	1117	9	
Athlon 59800 / 60000 / 60200 MHz	1117	9	
Athlon 60200 / 60400 / 60600 MHz	1117	9	
Athlon 60600 / 60800 / 61000 MHz	1117	9	
Athlon 61000 / 61200 / 61400 MHz	1117	9	
Athlon 61400 / 61600 / 61800 MHz	1117	9	
Athlon 61800 / 62000 / 62200 MHz	1117	9	
Athlon 62200 / 62400 / 62600 MHz	1117	9	
Athlon 62600 / 62800 / 63000 MHz	1117	9	
Athlon 63000 / 63200 / 63400 MHz	1117	9	
Athlon 63400 / 63600 / 63800 MHz	1117	9	
Athlon 63800 / 64000 / 64200 MHz	1117	9	
Athlon 64200 / 64400 / 64600 MHz	1117	9	
Athlon 64600 / 64800 / 65000 MHz	1117	9	
Athlon 65000 / 65200 / 65400 MHz	1117	9	
Athlon 65400 / 65600 / 65800 MHz	1117	9	
Athlon 65800 / 66000 / 66200 MHz	1117	9	
Athlon 66200 / 66400 / 66600 MHz	1117	9	
Athlon 66600 / 66800 / 67000 MHz	1117	9	
Athlon 67000 / 67200 / 67400 MHz	1117	9	
Athlon 67400 / 67600 / 67800 MHz	1117	9	
Athlon 67800 / 68000 / 68200 MHz	1117	9	
Athlon 68200 / 68400 / 68600 MHz	1117	9	
Athlon 68600 / 68800 / 69000 MHz	1117	9	
Athlon 69000 / 69200 / 69400 MHz	1117	9	
Athlon 69400 / 69600 / 69800 MHz	1117	9	
Athlon 69800 / 70000 / 70200 MHz	1117	9	
Athlon 70200 / 70400 / 70600 MHz	1117	9	
Athlon 70600 / 70800 / 71000 MHz	1117	9	
Athlon 71000 / 71200 / 71400 MHz	1117	9	
Athlon 71400 / 71600 / 71800 MHz	1117	9	
Athlon 71800 / 72000 / 72200 MHz	1117	9	
Athlon 72200 / 72400 / 72600 MHz	1117	9	
Athlon 72600 / 72800 / 73000 MHz	1117	9	
Athlon 73000 / 73200 / 73400 MHz	1117	9	
Athlon 73400 / 73600 / 73800 MHz	1117	9	
Athlon 73800 / 74000 / 74200 MHz	1117	9	
Athlon 74200 / 74400 / 74600 MHz	1117	9	
Athlon 74600 / 74800 / 75000 MHz	1117	9	
Athlon 75000 / 75200 / 75400 MHz	1117	9	
Athlon 75400 / 75600 / 75800 MHz	1117	9	
Athlon 75800 / 76000 / 76200 MHz	1117	9	
Athlon 76200 / 76400 / 76600 MHz	1117	9	
Athlon 76600 / 76800 / 77000 MHz	1117	9	
Athlon 77000 / 77200 / 77400 MHz	1117	9	
Athlon 77400 / 77600 / 77800 MHz	1117	9	
Athlon 77800 / 78000 / 78200 MHz	1117	9	
Athlon 78200 / 78400 / 78600 MHz	1117	9	
Athlon 78600 / 78800 / 79000 MHz	1117	9	
Athlon 79000 / 79200 / 79400 MHz	1117	9	
Athlon 79400 / 79600 / 79800 MHz	1117	9	
Athlon 79800 / 80000 / 80200 MHz	1117	9	
Athlon 80200 / 80400 / 80600 MHz	1117	9	
Athlon 80600 / 80800 / 81000 MHz	1117	9	
Athlon 81000 / 81200 / 81400 MHz	1117	9	
Athlon 81400 / 81600 / 81800 MHz	1117	9	
Athlon 81800 / 82000 / 82200 MHz	1117	9	
Athlon 82200 / 82400 / 82600 MHz	1117	9	
Athlon 82600 / 82800 / 83000 MHz	1117	9	
Athlon 83000 / 83200 / 83400 MHz	1117	9	
Athlon 83400 / 83600 / 83800 MHz	1117	9	
Athlon 83800 / 84000 / 84200 MHz	1117	9	
Athlon 84200 / 84400 / 84600 MHz	1117	9	
Athlon 84600 / 84800 / 85000 MHz	1117	9	
Athlon 85000 / 85200 / 85400 MHz	1117	9	
Athlon 85400 / 85600 / 85800 MHz	1117	9	
Athlon 85800 / 86000 / 86200 MHz	1117	9	
Athlon 86200 / 86400 / 86600 MHz	1117	9	
Athlon 86600 / 86800 / 87000 MHz	1117	9	
Athlon 87000 / 87200 / 87400 MHz	1117	9	
Athlon 87400 / 87600 / 87800 MHz	1117	9	
Athlon 87800 / 88000 / 88200 MHz	1117	9	
Athlon 88200 / 88400 / 88600 MHz	1117	9	
Athlon 88600 / 88800 / 89000 MHz	1117	9	
Ath			

**ВАШІ СПІВРОБІТНИКИ ЗДАТНІ НА БІЛЬШЕ!
ДОЗВОЛЬТЕ ІМ ЦЕ ДОВЕСТИ**



Персональний комп'ютер **artline^h** на базі процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT допоможе Вашим працівникам зробити більше за менший час

*Вироблено за стандартом ISO 9001



з 15 серпня до 15 вересня
кожному покупцю у подарунок
256M USB2.0 Flash-Stick Drive TS

- » архітектура PCI Express
- » пам'ять DDR2 667/533
- » 8.1 High Definition Audio
- » Gigabit LAN

від 2295,- грн



044 238 89 90

TechnoPark

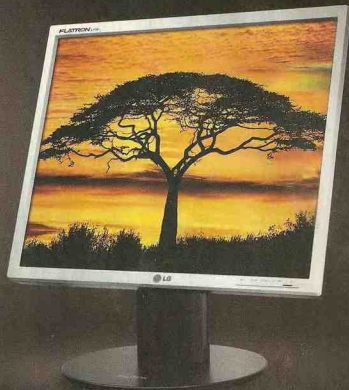
www.technopark.com.ua
sales@technopark.com.ua

Intel, логотип Intel Inside, Pentium є торговими знаками або захищеними торговими знаками Intel Corp. та її дочірніх підприємств у США та інших країнах.

Швидка реакція

матриці та доступна ціна!

Дійшло навіть
до жирафи...



FLATRON™ LCD
LCD Monitor L1750SQ

8ms
Швидкість
реакції матриці

- Тип: 17" LCD монітор
- Яскравість: 250 кд/м²
- Контраст: 500:1
- Кут огляду: 160° (верт.)/160° (гор.)
- Час реакції матриці: 8 мс
- Інтерфейс: 15 Pin-D sub
- Спеціальні функції:
 - Налаштування зображення: LightView
 - Регулювання підставки: поворот, нахил
- Фізичні характеристики:
 - Вузька кромка
 - Можливість кріплення на стіну
 - Кольори: сріблястий, чорний

Life's Good  **LG**