

Мой Компьютер
Игровой

50

212

12

2005

Декабрь

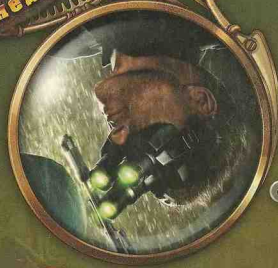
Еженедельник

стр.10

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY



VIETCONG 2

стр.14

THE CHOICE

стр.26

стр.8

COMPANY of HEROES

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

YES plus**Низкие цены****Хиты и новинки****Скидки и подарки****Лучший выбор****игры + soft + музыка + видео**Harry Potter and the Goblet of Fire
160016634 28.00 грнBattlefield: Боги и генералы
160016632 28.00 грнПадал прошлогодний снег 2
160016676 35.00 грнBlack & White
160016635 45.00 грнГонимые вне закона
160016391 23.00 грн35 грн
19001676718 грн
19001679725 грн
190016711**UFO**
ВОЗМЕЩЕНИЕ65 грн
190016822**UNIVERSAL**
НА КРАЮ ВСЕЛЕННОЙ
COMBAT
A WORLD AWAY23 грн
190016795**Службы доставки:**

Киев:

8(044)5990999
8(044)5392991
8(067)5042883

Днепропетровск:

8(0562)360347
8(056)736-09-94
8(067)636-60645

Запорожье:

8(061)220-40-58

Днепропетровск:

8(067)611-14-23

**НОВОРІЧНИЙ
комп'ютерний
ЯРМАРОК****intel****SAMSUNG**

за підтримки

Microsoft**Розваги та можливість придбати
подарунки для всієї родини:**

- Знімайтеся у відео роликах та створіть власний музичний мікс
- Навчіться будувати власний цифровий дім
- Ігрове шоу "Кращі ігри 2006 року вже сьогодні". Можливість спілкування з розробниками ігор та особисто випробувати бета-версії ігор, що ще не вийшли
- Конкурс модінгу мобільних пристроїв та ПК
- Фото та відео галерея dFoto на яскравих моніторах
- Майстер класи з обробки цифрового відео та фото на потужному домашньому ПК
- Дізнайтеся, як комп'ютер може допомогти у вихованні та розвитку малечі
- Випробуйте можливості найсучасніших двоядерних процесорів
- Прийміть участь у вікторинах
- Дізнайтеся, чому мобільний – значить вільний
- Зазирни за лаштунки зйомок справжнього відео кліпу телезірки
- Та ще багато цікавого, несподіваного та захоплюючого

**ПАЛАЦ
СПОРТУ**
16-18 грудняобери
цифровий
стиль життя

Технічний партнер Генеральний інформаційний партнер Медіа-партнери Internet провайдер

everest
24 HOURS SUPPORT**ITC PUBLISHING****gala**
ITALIANO**tv**
ITALIANO**INFOOOM**
communication services

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
- ✓ утла Козюбинского 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», останковичный комплекс
- ✓ ул. Жилианская, 87/30

Крым

- ✓ 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 — 8.88 грн, 3 месяца — 26.39 грн, 6 месяцев — 52.18 грн, 12 месяцев — 103.86 грн

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

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

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ГРУДНІ 2005



1-й ПРИЗ -
GHICONY Gaming Keyboard USB

2-й ПРИЗ -
HP C6614Ae for 610C/640 black
(картридж)

3-й ПРИЗ -
30 вечорів та ночей
(18-30-09-00)
(інтернет-пакет)

234-53-35
278-47-63
246-43-89
www.incosoft.ua
sales@incosoft.ua

Список статей

- Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell
Phantasy Star Universe, стр. 7
- Frestarter
Company of Heroes, стр. 8-9
- Том/Doc/КЕРТИС, Вирджин КЕМПЕР
Splinter Cell: Chaos Theory, стр. 10-12
- Raven & Sebastokrator III
SAS: Anti-Terror Force, стр. 13
- Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell
Vietcong 2, стр. 14-15
- Николай НЕМКОВИЧ aka Consul
«Theuseus: Возвращение героя», стр. 16-17
- Кирилл ТАЛЕР
«Падал прошлогодний снег 2», стр. 18-19
- Morzik
Жуки@mail.ru, стр. 20
- Gerald[NBF]
Dark Swords, стр. 22-23
- Сергей ШТЕПА aka Sir
«Генерал», стр. 24-25
- Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK
The Choice, стр. 26-27
- Том/Doc/КЕРТИС, Кирилл ТАЛЕР
Черновики «Дневного Дозора», стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

Полностью обитаемый остров

Даже с учетом того, что ни одной игры по мотивам произведений братьев Стругацких еще не выпущено, «Акеллу» уже можно назвать специалистом по извлечению геймплея из нетленок Аркадия и Бориса Натановичей:



«Трудно быть богом», «Отель у похищенного альпиниста», «Понедельник начинается в субботу», а «Обитаемый Остров» теперь аж два раза.

Потому что первый анонс ОО от *Step Creative Group* будет анонсом все-таки квеста. Зато *wargaming.net* начал выкручивать произведение в сторону TBS...

Собственно, когда основное действие романа будет закончено, эта самая TBS придет ему на смену, чтобы рассказать о суровых буднях планеты Саракш. Тем, кто не читал Стругацких, должно быть стыдно — сами знаете почему... И обидно, потому что фанбук пересказывать не буду. Скажу только, что в финале книги странники Максима Камерера гипноизлучатели, действовавшие на поиску обитателей этой поганой, но перспективной планеты, выведены из строя, диктатура, а скорее, деспотия Отцов свергнута — и... половина планеты утоплена в анархии, а многочисленные мутанты и просто агрессивные соседи радостно хлынули на территорию бывшего диктат-государства...

Вот и твори после этого добро! Ибо в данной ситуации геймеру остается решать конфликт исключительно милитаристскими способами...



В этом вся информация об игре исчерпывается, зато начинается информация о самой студии, взявшейся за проект: у микрофона вице-президент по разработке компании «Акелла» Дмитрий Архипов: «Wargaming.net славится своим умением создавать отличные стратегические игры в sci-fi-сеттинге. Мы уверены, что стратегия по мотивам «Обитаемого Острова» предоставит игрокам несколько недель незабываемого удовольствия от погружения в миры фантастики братьев Стругацких».

Выход игры намечен на первый квартал 2007 года.

Идут разработчики — салят «Форду»!

Тем временем, *Razonworks*, известная своей антиискусствоведческой, анонсировала новенькую «уличную гоночку» *Ford Street Racing*. Только истые гурманы данного жанра смогут отличить городские гонки на «Фордах» от тех же состязаний на «субару», например, и насладиться тонкостями и нюансами. А для остальных — просто информация о том, что действие игры будет происходить на улицах Лос-Анджелеса, и геймер сможет не только в полной мере ощутить колорит Города Ангелов, за рулем своего единственного и неповторимого железного коня, но и управлять командой из трех автомашин, что, безусловно, внесет в игру элементы тактики и сумятицы. А вот автопарк будет представлен «всего» 18-ю машинами.



Выход *Ford Street Racing* намечен на февраль 2006 г., рассчитан на PC, а также PlayStation 2 и Xbox.

Космопорт закрыт и опечатан. R.I.P.

Джаль. Студия *Digital Anvil*, радовавшая нас такими жемчужинками, как *Starlancer* и *Freelancer*, с легкой подачи Microsoft приказала долго жить. Сотрудникам бывшей студии рекомендовано перейти в *Microsoft Game Studios*.

Digital Anvil была основана братьями Крисом (*Wing Commander*) и Эрином (*Privateer*) Робертсами, а также продюсером Томи Зурвичем (надо же, и тут славянские корни!).

После выпуска *Starlancer* студия была приобретена великим и ужасным Microsoft. И гайки, видимо, начали закручиваться туго, или даже слишком туго... Через год компания покинул Крис Робертс, а два из четырех разрабатываемых проектов ушли на сторону, в Ubisoft.

В результате, то ли ведомые твердой рукой игстроения сотрудники *Digital Anvil* перестали оправдывать надежды своих хозяев, то ли еще какие катаклизмы случились внутри самой Microsoft, но в результате было решено: «мелкомягким» космостудия не нужна. А, значит, не нужна и игровому сообществу...

Обидно и грустно.

Broken Sword IV — свожатинка

Серия *Broken Sword*, совершившая в третьей части дерзкий рывок из классического квеста в сторону экшена, но

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, поставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с поставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали 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».

так и оставшаяся на «адвенчурных» позициях, дает имя новой игре. Парфосное и громкое — **Broken Sword: The Angel of Death**. Такое ощущение, что после данного витка приключений все и закончилось, уж больно название попахивает Апокалипсисом вкупе с Армагеддоном. Ну да не будем гадать на драконовой гуще, пардон... тем более, кое-какие сведения все же поступили на страшный суд общественности.

Во первых, и, к сожалению, в последних, — сюжет: неумолимый и непотопляемый Джордж



Хоббарта, как всегда, случайно оказался в самой гуще разборок тайных организаций (кланов, сект, обществ незаконнорожденных детей лейтенанта Шмидта и т.д.). По ходу действия Джордж ухитряется вляпаться еще сильнее — проще говоря, влюбиться... в некую загадочную леди Аину-Марину, которую после процесса влюбления оперативно крадут из-под носа у Хоббарта... Или она сама сбежала? В общем и целом, в традициях старого доброго BS — множество тайн, ничтошеньки не понятно, и так до самого финала...

Ага, о главном! Все секретности, загадки и тайночки завязываются вокруг древнего, конечно же, артефакта, обладающего, конечно же, невероятной разрушительной силой. И имя сему чудовищу — «мфкзт». Именно мфкзт! Видимо, у сценариста, при забывании в «word» наименования, закинули несколько клавиш...

Ну а финал, как обещают разработчики, окажется совсем даже несерьезным, вплоть до смерти главного героя Джорджа Хоббарта. Впрочем, успешные продажи, как известно, могут поднимать на мгила не только свежих мертвецов, но и совсем разложившихся. Так что, все же надежда, как и прежде, на Джорджа, а еще на мастерство разработчиков из Revolution Software и хороший тпир издателя из THQ.

Выход намечен на лето 2006, эксклюзивно для PC (1).

Midway8SSS — Rise&Fall

А дело было так. Сначала «рыпнул» девелоперская **Stainless Steel Studios**, работавшая над исторической RTS. Затем, на «сцену» вышел печальный представитель **Midway Games**, прочитав горько и изрек посредством релиза: «Пло неважисшим от Midway Games обстоятельству, Stainless Steel Studios более не занимается разработкой **Rise&Fall**».

Civilizations at War. Несмотря на столь неудачную ситуацию, Midway полна решимости выпустить революционную RTS **Rise&Fall**,



сохранив при этом верность оригинальному видению проекта. Срок выхода игры оста-



ся прежним — 2006 год. Midway ценит терпение и поддержку поклонников **Rise&Fall** и постарается как можно скорее сообщить детали о ходе разработки игры и более точную дату релиза».

Также безымянный представитель Midway подтвердил, что в любом случае игра таки планируется на первый квартал 2006 г. А на вопрос: «Что же стало со **Stainless Steel Studios**?» степенью ответил: «Вот сами и спросите у них!»

А о том, кто продолжает работу над **Rise&Fall**, пока ни слова сказано не было...

На «Сталкером» единым живо GSC!

Завинтите, что я про «Сталкер» без прикатиющихся больших буквочек с точечками. Ибо уже в печенках, простите... Тем более, речь сейчас пойдет совсем о другом!

Совсем недавно раритетная птица, а точнее украинское издательство **GSC World Publishing**, крыло **GSC Game World**, подписало договор с **CDV Software Entertainment USA**, согласно которому последнее берет на себя распространение в Северной Америке фантазийных стратегий с элементами RPG, трилогии **Heroes of Annihilated Empires**.

Слово Сергею Григоровичу: «Основываясь на успешном опыте работы с **CDV Software Entertainment** со времен выхода нашего первого проекта, «**Казаки**», тираж которого за пределами СНГ составил более чем 2,5 миллиона копий, мы твердо уверены в **CDV** как распространителе наших игр в Северной Америке».

Купіть/Продати/Ремонт/Настроїть
ВЖИВНИХ
Комп'ютерів, комплектуючих та периферії

МОДЕРНІЗАЦІЯ

вул. Виборзька, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

В общем и целом Украина, а в частности, **GSC World Publishing**, пытаются стать одним из флагманов, прорубающих окно с видом на западную игровую мир. Увы и ах, но о том, что в Восточной Европе существуют девелоперские студии, известно очень немногим. И даже компетентные в подобных вопросах зубры паблишинга не далеко ушли от простого западного бюргера/янки (свой вариант), считающего, что у нас по улицам до сих пор ходят белые медведи, царят разруха и пустота, а за один доллар можно прожить 10 лет, ни в чем себе не отказывая. Само собой, куда нам в подобных условиях до такой роскоши, как игровая индустрия, девелоперская и издательская!

Вот и старается **GSC World Publishing** разрушить подобный стереотип своим дебютом на западном рынке. Издававшиеся ранее «**Александр**» и «**Казаки 2: Наполеоновские войны**», наконец, вышли только на территории СНГ. Пока что украинское издательство работает только «на себя», но недалеко тот день...

Дай-то Бог, чтобы на Западе вместе с дверью прорубилось еще что-нибудь. Например, дверь или валято-посадочная полоса.

Номинации от Spike TV

А овольно известный на Западе развлекательный канал **Spike TV** провел церемонию вручения **Video Game Awards** в различных номинациях. Причем оценивались не только, и даже не столько игры, сколько актеры, принимавшие участие в разработке.

Чуть ниже полный список. От себя же лично хочу поздравить **F.E.A.R.**, выдержавшую серьезную конкуренцию в своем жанре, а также... всех фанатов **WoW**. С тем, что **World of Warcraft** была признана самой аддиктивной, то есть предпологающей к зависимости.

- ✓ Игра года — **Resident Evil 4** (Capcom).
- ✓ Лучший экшен — **God of War** (Sony Computer Entertainment America).
- ✓ Лучшая одиночная спортивная игра — **Tony Hawk's American Wasteland** (Activision, Inc.).
- ✓ Лучшая командная спортивная игра — **Madden NFL 06** (Electronic Arts).
- ✓ Кибер-злодейка года — **Eva** из **James Bond 007: From Russia With Love** (Electronic Arts).
- ✓ Лучшая игра по фильму — **Peter Jackson's King Kong** (Ubisoft).
- ✓ Лучшая мужская роль — **Jack Black** в **King Kong** (Ubisoft).
- ✓ Лучшая мужская роль второго плана — **Christopher Walken** в **True Crime: NYC** (Activision, Inc.).

- ✓ Лучшая женская роль — Charlizе Theron в *Aeon Flux* (Majesco Entertainment).
- ✓ Лучшая женская роль второго плана — Traci Lords в *True Crime: NYC* (Activision, Inc.).
- ✓ Лучший подбор актеров — Peter Jackson's *King Kong* (Ubisoft).
- ✓ Лучшая оригинальная песня — «Maybe We Crazy» (50 Cent) для *50 Cent: Bulletproof* (VUG).
- ✓ Лучший саундтрек — Guitar Hero (RedOctane).
- ✓ Лучшая оригинальная музыка — *We Love Katamari* (Namco Hometek Inc.).
- ✓ Геймдизайнер года — David Jaffe, *God of War* (SCE America).
- ✓ Лучшая гоночная игра — *Burnout Revenge* (Electronic Arts).
- ✓ Самая аддиктивная игра — *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment).
- ✓ Лучший файтинг — *Fight Night Round 2* (Electronic Arts).
- ✓ Лучший шутер от первого лица — *F.E.A.R.* (VU Games).
- ✓ Лучшая милитаризм-игра — *Call of Duty 2* (Activision, Inc.).
- ✓ Лучшая графика — *Resident Evil 4* (Capcom).
- ✓ Лучшая портативная игра — *Lumines* (Ubisoft).
- ✓ Лучшая мультиплеерная игра — *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment).
- ✓ Технологический прорыв — *Sony PSP* (SCE America).
- ✓ Лучшая PC-игра — *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment).
- ✓ Лучшая RPG — *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment).

«Симсы-2» осваивают великий и могучий!

Т очнее, уже освоили. И теперь вполне сносно на нем лопочут! Для того, чтобы вооружить «Симсов» языком Пушкина, Достоевского и Эдички Лимонова, понадобилось перелопатить (сказать «перевести» как-то язык не поворачивается) около 400 000 слов. В комплект выпущенной на прилавки второй части от разработчиков из *Maxis* также входит оригинальная англоязычная версия. Издатель на территории СНГ — «Софт Клуб». Ближайшие планы: выпуск обновивших «*The Sims 2: Университет*» и «*The Sims 2: Ночная жизнь*».

Но и это, как говорится, еще не совсем все. Выход очередной локализации «*The Sims 2: Бизнес*» намечен одновременно с его европейской премьерой. Во как!

Остается только напомнить, что русские версии аддонов будут устанавливаться только на лицензионный *Sims-2*.

Китайский алтруизм поневоле

К огда вследствие рекламной акции/кампании в некоей онлайн-игре отменяется на некоторое время абонемент, это еще можно понять... Если во вре-

мя празднования юбилея данной онлайн-игры на месяц отменяется абонемент — это тоже еще как-то выживается с реальностью. И даже если за отдельно взятую онлайн-игру отменяется абонемент — можно придумать сему некую причину...

Но так, чтобы лидер онлайн-рынка полностью отменил абонемент на всю линейку своих игр — это уже, знаете, бомба!

Однако, загадочная китайская душа на такое способен. В частности, *Shanda Entertainment*. Подобный шаг во многом объясняется увеличением конкуренции на рынке онлайн-игр и оттоком игроков из ведущих проектов *Shanda* (около 100 000 чел.).

А в чем же соль, брат, спросите? За счет чего выживать теперь, после отмены абонемента?

Да проще простого: артефакты, некие ритуальные спеллы, «жирные» квесты и т.д. Да мало ли из чего можно сделать приличный заработок в аддиктивной онлайн-игре?!

Геймер, выпей йаду!

Примерно с таким девизом выступили компании *Square Enix* и *Sunlory* в преддверии выхода жутко консольной и невероятно долгожданной *Final Fantasy XII*.

Именно йад и будет приручен к выходу игры, распространяться йад намерен под кодовым названием *Potion* (что в вольном переводе с английского означает «зелье» — йад, короче...). По задумке маркетологов, субстанция должна полностью соответство-



вать атмосфере и геймплею *Final Fantasy XII*, посему южн Potiон обязан быть таинственным и мистическим. На вид субстанция «йад» синеваго цвета, но также обладает восстановительным эффектом травяных чаев. И что немаловажно — напиток совершенно безалкоголен (что неудивительно, зачем в нем алкоголь, если это «йад»).

Остается только надеяться, что к выпуску FF XII подоспеет именно напиток Potiон. Ибо нам, неколосымчанам, видимо, только его пить и остается...

Полет марзума над гнездом демократии

Часть первая. Хиалаари.

С тавшие уже традиционными сводки с фронтов бескомпромиссных сражений игровой индустрии с властью мущинами,

в этом новостном блоке, видимо, достигнут локального апогея. Первый апогей стался усилиями жены экс-президента США, и, соответственно экс-первой леди — Хиллари Клинтон. Как всякий сознательный боец за мировую мораль, госпожа Клинтон всю жизнь безжалостно искореняла лад, могущее повлиять на неокрепшие умы молодых граждан Америки. Особенно в компьютерных играх. Особенно потому, что они, в отличие от киногошного бизнеса, пока не приносят таких баснословных прибылей.

В данный момент Хиалаари собирается представить в Конгресс проект федерального закона, ограничивающего продажу игр несовершеннолетним под названием *Family Entertainment Protection Act*. Кроме непосредственной заботы о моральных ценностях данный проект должен узаконить и свести воедино все биллы, издаваемые отдельными штатами (вспомнить хоть ту же Калифорнию). Короче, распространить длаань, карающую компьютерную индустрию, на всю территорию США, параллельно действиям законодательных органов отдельных штатов. Минюста множество пунктов, все же остановилось на одном. На мой взгляд, самом «интересном»: предполагается ежегодный анализ систем ESRB на предмет того, действительно ли игровой контент соответствует накладываемым возрастным ограничениям. В случае же сомнения в соответствии государству вправе «провести более тщательное исследование адекватности системы и в случае чего — принять необходимые меры».

Ничего, кроме «припыланы», на ум не приходит... Впрочем, мы уже привыкли.

Часть вторая. Иллинойс.

Хотите верить, хотите нет, но игровой индустрии наконец-то одержана первая локальная победа в жестоком и непримиримом противостоянии с борцами за мораль!

Entertainment Software Association или ESA (ассоциация продавцов развлекательного ПО) подала в суд, протесту против насильственной наклейки стикеров на игры «высокой группы риска» и... выиграла слушание. Судья не увидел связи между насилием на умдах и насилием в комп. играх, а посему постановил, что контроль за тем, что подростки смотрят и во что играют — все-таки дело родителей, а не мудрого, доброго и вездесущего государства. Аналогичные протесты направлены в судебные органы штатов Мичиган и Калифорния. Грядет великая Битва Этика с Темп...!

Я далеок от лозунгов типа «победа добра над злом», но однозначно могу сказать, что победа здравого смысла над лицемерием наконец-то состоялась... Хотя они, зачастую, и не враги.

В общем, с новостями на сегодня все, я пошел в ближайший супермаркет за BFG и колбасой. С нами был Кирилл Талер.

P.S. А вот в прошлом номере Талера с Вами не было! Совсем не было! А Фенимор Кулер, автор рецензии на *Myst IV*, — это на самом деле наш хуржестьвенный редактор. Во!

Разработчик: Sega
Жанр: JRPG/Action
Системные требования: пока неизвестны
Дата выхода: начало 2006

Владимир Зражевский aka Zell zellsquad@rambler.ru

PHANTASY STAR
UNIVERSE

Жанр, который на PC и не родился

В стране самураев умеют делать крутые ролевухи. Вот только выходят они, увы, не на ПК, а на приставках. Лишь редкие гости забредают на нашу с вами платформу. Последнее, что я могу вспомнить, это *Grandia 2* и *Breath of Fire IV*. Да и то, с тех пор прошло уже два года. И вот гробовую тишину нарушила очень мною уважаемая компания Sega, которая анонсировала свою новую игру *Phantasy star universe* сразу для двух платформ — PlayStation 2 и PC.

Серия игр *Phantasy star* в свое время была главным оружием Sega против Nintendo и серии *Final Fantasy*. Последняя «Придуманная звезда» вышла еще в далеком 1994 году. С тех пор серия успела выйти в онлайн благодаря игре *Phantasy star online*. Причина, по которой новую часть решили портировать на нашу с вами платформу, мне не известна... Да нужно ли нам это знать? Ведь главное — это то, что мы не окажемся вновь «в пролете», читая на форумах восторженные отзывы приставочников.

Когда *Phantasy star universe* только анонсировали, на форумах шли жаркие споры — одни утверждали что игра станет синквелом *Phantasy star online*, другие яростно доказывали, что видели на одном из роликов игры надпись «*Phantasy star V*», и что игра рассчитана на сингл. Оказались правы и те, и другие ☺. В игре будет полноценный сингл, рассчитанный на 40 часов прохождения (что для JRPG не так уж и много), и в то же время любителям онлайн-новых побоев будет предоставлен сетевой режим. Правда, упор все же делается на любителей сингла.

Сингл

В сингловой игре нашим протагонистом выступит Итена Уэбер. Его родная планета (название пока официально не объявлено, но скорее всего, это будет Мотавина, на которой и происходили действия предыдущих частей) находится в осаде некоей армии, именующей себя SEED. А тут еще и сестра Итена пропала. Дел по горло, а врагов навалом. В игре мы повстречаем 16 «главарей» и орды «обычных» противников.

Естественно, как и полагается в JRPG, в одиночку спасти мир нам не придется. Повсюду нас будут сопровождать верные (или не очень верные ☺) боевые друзья.

Sega обещает нам яркие и запоминающиеся характеры персонажей. Учитывая опыт компании в разработке игр, нет оснований не верить им. Лично я очень рассчитываю на сюжет этой игры, ведь это чуть ли не главная часть любой JRPG. Единственное, что немного омрачает эту идиллию, это приставка Action в указании жанра. Нам, старым фанатам серии, больше бы подошел пошаговый режим боев, но что поделаешь, видно, мода такая. Вон и двенадцатая часть «Финалок» 2 тоже будет с элементами экшена.

Сетевые просторы

Как я полагаю, именно наличием в игре сетевого режима и обуславливается появление игры на PC. Он мало изменился со времен *Phantasy star universe*. Нам будет дана возможность собственноручно создать своего персонажа, начиная от характеристик и заканчивая внешним видом. Создали персонажа? Бегом на сервер, и исследуем три больших онлайн-мира. Есть друзья, увлеченные этой же игрой? Вот и замечательно! Создаем вместе с ними свою партию, и вперед, как говорится, «на пыльных тропинках далеких планет останутся наши мозги...» ☺.

Вот интересно, будет ли издатель у игры на наших просторах? Ведь иначе оценить онлайн составляющую игры нам не удастся ☹. Единственная надежда, что «Акелла», которая ранее уже издавала в СНГ несколько MMORPG, обратит свой взор и на эту игру. А если не обратит... Что ж, сингл всегда остается с нами ☺.

Глянь, анимешная я какая...

Все персонажи в игре с ярко выраженным анимешным происхождением. На то это и JRPG ☺. Некоторые при этих словах начнут тихо ругаться, высказывая все, что они думают об аниме и его создателях... А я просто радуюсь, вспоминая детство, свои первые JRPG и разбитые джойстики ☺.

Графически игра несколько устарева. Что поделаешь, корни консолей уходящего поколения дают о себе знать. На лицо явный недостаток полигонов, зато яркие и аккуратные текстуры. В целом, несмотря на технические ограничения, видно, что графика игры выполнена с любовью.

Музыку разработчики обещают красивую и полностью соответствующую атмосфере игры. И сомневаться в этом не приходится. Две мелодии, найденные мной в Интернете, просто замечательны! Поверьте мне на слово. Часть диалогов (будем надеяться, большая часть) будет озвучена.

Вывод

Учитывая, что игра этого жанра — редкий гость на компьютере, ждать надо в обязательном порядке. За спиной у игры именитые разработчики, которые просто не должны допустить промаха. Перед лицом у игры многочисленная армия фанатов, с надеждой смотрящих на возрождение серии.

Ждать просто потому, что игр в этом жанре на компьютере в ближайшее время просто не предвидится.

P.S. Если ревью по этой игре буду писать не я, то знайте, это провокация ☺!



Frestarter frestarter@inbox.ru

COMPANY of
HEROES

Разработчик: Relic Entertainment

Издатель: THQ

Системные требования: посмотрите на скрин-шоты

Дата выхода: 2006 год

Официальный сайт: <http://www.companyofheroesgame.com>

Они были героями

Каждый уважающий себя стратег знает имя этой компании, каждый уважающий себя стратег играл в их игры, каждый уважающий себя стратег ждет их новых проектов. Они — **Relic Entertainment**, всегда славившиеся умением делать стратегии. Сначала были две части *Homeworld* — безумно красивые, интересные и оригинальные. Первая вообще произвела маленькую революцию, создав новый поджанр в жанре реал-тайм-стратегии — космическая 3D RTS (действие разворачивалось в «честных» трех измерениях). К сожалению, получив отличные оценки от экспертов, эти игры были по непонятным причинам достаточно прохладно приняты геймерскими массами. Далее последовала *Impossible Creatures* — худшая игра компании. Задумка была очень даже интересной — нам позволяла почувствовать себя генетиком. Скрещивая различные виды животных, игрок получал в свое распоряжение ни на что не похожие юниты, которые и становились главным средством борьбы с врагом. Но, как это часто бывает, оригинальная идея оказалась загублена некачественным исполнением. В 2004-м настала звездный час Relic: разработанная ими *Warhammer 40k: Dawn of War* оказалась просто чудесной, едва не потеснив корифеев жанра мультиплеерных стратегий. *Warcraft* и *Starcraft*, с насильственными мест. В этом году на выставке E3 разработчики анонсировали свой новый проект. Встречайте — **Company of Heroes**.

Бэк ту Нормандия

Меня (да и одного ли меня?) давно мучает один вопрос. Как долго еще разработческие команды будут слонить тему Второй мировой войны? Тематика, безусловно, интересная, но создано уже такое количество WWII-игр, что геймера скоро начнет тошнить от одного упоминания о ней. Во что

только нам не предлагали поиграть — были и экшены, и тактики, и RTSки. Не было, пожалуй, только квестов. Если бы почаще выходили хорошие игры, то, я думаю, никто не стал бы возмущаться. Но, к сожалению, подавляющее большинство гейм-ов второй мировой — бездарные подделки. А разработчики с упорством быка после трепанации продолжают гнуть свою линию, выпуская все новые и новые горы ширпотреба.

Company of Heroes, если кто еще не догадался, тоже игра на тему второй мировой. Девелоперы, в основном, ориентируются на американский рынок. Значит, где происходит действие игры? Правильно, на Западном фронте, а если быть еще более точным, то в Нормандии. Миссии, связанные с высадкой в Нормандии, уже столько раз обыгрывались в разных играх, что давно стали попойсой. Но, похоже, на Западе люди все еще продолжают покупать на это.

Основные боевые действия разворачиваются между американскими войсками и нацистами. Советских войск, вероятнее всего, не будет. По-моему, несправедливо по отношению к стране, которая в одиночку переломила ход войны и победила нацизм.

От сюжета нечего сверхъестественного ожидать не стоит. Стандартный сторилайн для игры о войне. Высаживаемся на пляже Омаха, а затем идем сесть по всей Европе свободу и демократию. Очень надеюсь, что сценаристы не впадут в маразм и не начнут доказывать всему миру, что никто иной, как американцы без посторонней помощи выиграли войну.

Думаете, все так плохо и нас ожидает очередной отстой в красивой упаковке? Не спешите делать выводы, у Relic еще найдется, чем удивить геймера.

Новый уровень

О времени анонса девелоперы не спешили делиться информацией о своем новом детище, но кое-что все

же известно. Исходя из имеющихся данных, масштабных побоев, в отличие от *Warhammer* и *Impossible Creatures*, не будет. Игра будет больше похожа на отечественную «В тылу врага», нежели на ранние игры Relic.

Под нашим чутким руководством окажется небольшой отряд пехоты, несколько танков, да пара-тройка пушек. Бойцы будут разделены на классы: медики, саперы, снайперы, штурмовики, — и это далеко не полный список. Предусмотрено большое количество способов передвижения пехоты, что, несомненно, откроет дополнительный простор для тактики. Солдаты смогут передвигаться не только шагом, бегом и ползком (стандартный набор для подобного рода игр), но и на короткозах, в состоянии повышенной боевой готовности и еще несколькими способами. Техпарк игры обещают сделать довольно обширным, охватывающим большое количество моделей как союзной, так и нацистской техники того времени. Кроме наземного транспорта в распоряжении игрока будет авиация. Но как реализовать управление ею — пока не известно. Возможно, нам дадут собственноручно командовать авиацией, но, вероятнее всего, управление летунами будет иметь сходство с «Блицкригом» — указал точку, прилетел, разбомбил.

Лайфбара не будет. Вместо него как для пехоты, так и для техники реализована зональная система повреждений, то есть, если попасть солдату в руку, он потеряет возможность держать оружие и вести огонь, а если пуля угодит в голову — сразу колдующий труп. Для того, чтобы в первые же минуты боя не потерять все войско, следует тщательно укрывать своих brave boys войск от вражеского огня, устраивать засады, быстро собираться и действовать по обстановке, планировать действия на несколько ходов вперед — ведь *Company of Heroes* в немалой степени является тактикой, а не стандартной RTS. Но, даже украв



свою войска за бетонной стеной, спокойным оставаться нельзя (почему — расскажу чуть позже).

Возвести базу нам не дано, но возможность пополнить свои истребители и передовые войска предусмотрена. Для этого нужно не лишь захватывать разбросанные по карте контрольные точки (девелоперы не забыли о наработках Dawn of War'a, только там точки использовались с немного другой целью).

Одной из самых замечательных фишек Company of Heroes грозит стать ИИ солдат. Если верить разработчикам, то они по уровню интеллекта не слишком отстают от ботов из современных шутеров. Допустим, отряд вашей пехоты попал в засаду противника, а вас совершенно случайно не оказалось рядом. Войска не будут стоять как стадо баранов и ждать, пока их переубьют. Вместо этого, перегруппировавшись, заняв удобные позиции, они попытаются уничтожить врага или хотя бы дать ему отпор. И все это без какого-либо участия игрока. Враг ведет себя ничуть не хуже: обходит с флангов, грамотно использует и комбинирует различные типы войск. По словам девелоперов, в некоторых миссиях можно будет вообще не участвовать, а только наблюдать за поединком двух кремневых бованов (или их теперь называть вундеркиндами?).

Верить или нет — субъективное дело каждого. Мне хочется верить, ведь совсем недавно ребята из *Monolith* доказали всем, что ИИ действительно может составить достойную конкуренцию живому человеку. Как говорится, релиз рассудит.

Техническая сторона вопроса

Company of Heroes использует коренным образом переработанный движок *Warhammer'a*. И без того шустрый моторчик, даже по сегодняшним меркам выдающий отличную картинку, был значительно переработан и набит поддержкой всевозможных современных технологий. Новорожденный получил имя *Essence Engine*. В результате андкийн выдает безумно красивую картинку, которой всего пару-тройку лет назад могли похвастаться лишь самые передовые шутеры — мультиплатформальные, четко прорисованные модели, правильные тени, огонь, который не описать словами. Словом, взгляните на скриншоты. Кстати, солдаты будут пацатиться, на них отобразится осевшая после боя пыль, кровь убитого товарища, грязь, прилипшая из-за долгого лежания на пузе и многое другое. Не отстает и анимация. Все, кто играл в «Вархаммер», отмечали, как много прописано различных анимаций — смерти, боя, движения, и насколько они четкие и плавные. В сегодняшнем пациенте будет то же самое, только еще качественнее и еще больше. Для справки: «Вархаммер» — сто пятьдесят анимаций, *Company of Heroes* — более семисот!

Лицевая анимация и синхронизация движений губ с произносимым текстом — это есть у нас. Безусловно, будет смотреться красиво, но, ИМХО, в стратегии это немного лишнее, ведь в горячке боя не особо-то и наблюдаешь за тем, какие эмоции выражают лица твоих солдат.

За физическую модель отвечает, ни много ни мало, *Navok* третьей версии. Что это нам даст? Трагичную, но от этого не менее зрелищную физику для тушек солдат, полностью разрушаемые здания и ландшафты (именно поэтому стопроцентно безопасных укрытий не будет). *Navok* — один из лучших (если не лучший) физических движков и, если разработчики правильно его используют, то нас ожидает грамотное сочетание реалистичности/зрелищности.

Одним словом, графика и физика дают конкурентам сто очков вперед.

Рассматривая скриншоты, я просто влюбился в игру. Решил скачать ролик. Скачал. Посмотрел. Офигел. То, что происходит на экране, описать практически невозможно, графика в *Company of Heroes* — один из тех редких случаев, когда на нее (графику) действительно стоит посмотреть в движении. Происходящее скорее напоминает высокобюджетный блокбастер, нежели игру. В последнее время так принято говорить об экшенах, но ведь перед нами не экшен, а стратегия. На моей памяти это первая RTS, в которой действие разворачивается настолько захватывающе, красиво и динамично. Не поденитесь и скачайте ролик. Руча-

юсь, вы сразу же причислите себя к числу людей, которые ждут игру. Если девелоперы смогут воплотить все свои задумки в жизнь, нас, без сомнения, ждет самая кинематографичная стратегия за всю историю гейм-индустрии.



О звуке не известно ничего, но, думается, он будет на уровне, ведь в подобного рода играх звук довольно ощутимо влияет на геймплей.

Они будут героями

Cобственно, вот и все, что известно об игре.

Пришло время подвести итоги. Наобещали нам много чего. Грядущая *Company of Heroes* вполне может стать если не прорывом в жанре, то, по крайней мере, добротной игрой, на диск с которой не жалко потратить кровно заработанные деньги. Передовые возможности, графика и физика ей в этом помогут. Оптимизма добавляет имя компании-раз-



работчика, имеющей огромный опыт в жанре стратегий. Единственное, чего игре явно не хватает, так это оригинальности.

Если вы любите RTS и тактики — ждать однозначно. Остальным, как минимум, следить, ибо такие проекты появляются на горизонте достаточно редко.

Быть может, именно эта игра возродит веру геймера во вторую мировую.

Tom/Doc/КЕРТИС, Вирджин КЕМПЕР

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY

Разработчики: Ubisoft Montreal и Ubisoft Annecy
Издатель: Ubisoft Entertainment
Локализатор: МяСТ лед — ЮГ
Издатель на Украине: «РуссобиГ-М»
Системные требования:
• минимальные: P 4/Athlon XP 1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 4 Гб на винте;
• рекомендуемые: P 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб памяти видео

Вводная

Вышибив из гранатомета дверь, Серьезный Сэм ворвался в кабинет Ранда и остановился в глубоком недоумении, глядя на уложенные ровными рядами под стенкой трупы агентов и секретарей.

«Какжется, и тут теска успел раньше...».

В этот день Серьезному Сэму капитально не везло — множество выбитых дверей, а за ними ничего, кроме трупов. Некому восхищаться его огневой мощью и юмором. Совсем некому.

Пожав плечами, Сэм завалил на плечо гранатомет и пошел искать места, куда его теска добраться еще не успел. Так мы и запомним его, нашего уставшего героя, идущего сквозь тьму к свету, а сами отправимся в другую сторону, туда, где во мраке виднеются три зеленых глаза.

Возвращение блудного рыбакова

А мы долго ждали, пока наши любимые издатели локализируют третью часть похождения Сэма Фишера. Ждали, проклиная всех, и завидовали тем, кто мог позволить себе играть в оригинал.

И вот, час «Ч» наступил, и зеленглазый преминик Гаррета снова вышел на дело. Скажем честно, Кертису, как человеку и сценаристу, Фишер в своей третьей реинкарнации нравится гораздо больше, чем раньше. Он заматерел, слегка постарел и обзавелся полноценным, ну, почти полноценным, характером. Он не боится спорить с начальством и нарушать его инструкции, если считает это правильным. Точнее, если вы, как игрок, отыгрывающий Сэма, считаете это правильным. Да, да, время от времени сценаристы позволяют вам проявить характер и поступить «по совести». И это касается не только извечного вопроса — убивать или нет.

А еще с возрастом наш герой растратил розовый идеализм и превратился в персонажа саркастичного. Послушайте, какие комментарии он отпускает в тот или иной момент, и инъекция бодрого настроения вам обеспечена.

Если вы читали обзоры Кертиса по прошлым частям игры, то, наверное, в курсе его отношения к сценаристам — работа на грани маразма. Но теперь нам остается только встать и молча аплодировать людям ответственным за написание диалогов и монологов. Людям, которые ухитрились вдохнуть в мир SC: CT жизнь.

Знаете, что вспоминается во время прохождения игры? Не поверите, не *Thief*, а *Deus Ex*. И мы не побоимся утверждать, что новый *Splinter Cell* похож на него значительно больше, чем ужас-

ный *Deus Ex: Invisible War*. Похож, несмотря на полное отсутствие ролевой системы.

И знаете, в чем это сходство выражается? В подходе к дизайну игры. Что было в первой части похождения Фишера (о второй вспоминать не станем)? Получаем задание, находим тот, единственный, путь, который способствует его выполнению, идем дальше. Что мы имеем в третьей части? Получаем задание и идем один из путей, ведущих нас к свету, а светом будем мы и переходу к новой миссии.

Один из путей — вот основное отличие этой части. Нас больше не будут заковывать в цепи условностей, нам можно не бояться, что после третьего сигнала тревоги миссию придется переигрывать. Нам не нужно размышлять над вопросом — убить врага или сначала допросить? Вдруг он — тот единственный, кто знает код от запертой двери. Теперь, если нам так хочется, мы вполне можем покопаться с противником метким выстрелом, а потом либо взломать кодовый замок (увлекательная мини-игра, кстати), либо поискать обходной путь.

Кто такой Сэм Фишер, агент «Третьего эшелона», тень, прячущаяся среди теней и убивающая только в случае необходимости, или ужас, летящий на крыльях ночи, стреляющий и сворачивающий шен всем, кто представляет малейшую угрозу или просто не успел убраться с его пути? Это зависит от вас, и только от вас.

Тьма, но полноценного выбора экипировки перед заданием нам не предоставили. Впрочем, некий выбор имеется — экипировка для бесшумного прохождения, экипировка для штурма, и, третий вариант — по выбору руководства (усредненная экипировка). Впрочем, даже такой выбор лучше отсутствия выбора.

Однако заметим, что фанатам тупого мяса играть в SC: CT по-прежнему противопоказано. Неожиданная встреча с двумя автоматчиками, как и раньше, заканчивается фатально, а если вы будете оставлять трупы везде, где ни попадя, и постоянно поднимать тревогу, готовьтесь к тому, что таких встреч вам не избежать.

А где обещанный выбор, спросите вы. Ответим, вы можете прийти уровнем, не убив никого, или убив всех. Да и убивать вы можете просто, с помощью оружия, или с выпендреем.

Чудное по простоте решение и кропотливая работа дизайнеров, а на выходе — игра, которую можно (и нужно) пройти несколько раз. Собственно, введение подробной статистики, в стиле серии игр о Лысом Убийце под номером 47, как раз и предназначено для того, чтобы подтолкнуть игрока проходить миссии еще и еще, в зоне за вождельным рейтингом 100 %.



Специалист по Хаосу

И опять мир на грани ядерного конфликта, но на этот раз речь идет о высоких технологиях. Япония переживает экономический кризис, предположительно, спровоцированный корейскими хакерами. Америка, как обычно, готова зашугать мир во всем мире, с оружием в руках. Разведка подозревает, что на ядерную дубинку американцев корейцы уже подготовили достойный ответ. Мир, вот-вот, рухнет в бездну, и только «Третий шеллон» способен предотвратить надвигающийся кризис.

А кто главный представитель интересов «Третьего шеллона» в мире? Естественно, неуловимый Сэм Фишер, заросший трехдневной щетиной, и разговаривающий хриплым голосом Майкла Айронсайда (Michael Ironside). Чьим голосом он разговаривает в нашей локализации, каемся, не посмотрели. Но, на фоне остальных русских озвучек, создаваемых в подворотне или на кухне программиста, SC: СТ серьезно выделяется своим качеством. Пожалуй, одна из лучших локализаций за последнее время.

Впрочем, вернемся к нашему герою. Террористы захватили крупного ученого, специалиста по шифрам и передовым технологиям, и Сэму поручается миссия спасения. Точнее, не совсем так, главная задача Фишера — не допустить распространения секретной информации, а спасение ученого, это так, побочная задача, выполнить которую, кстати, вам не удастся, ибо...

Именно по такому принципу построены практически все миссии игры — имеется Главная Цель, и бонусные задания, выполнять которые вовсе не обязательно. Впрочем, если вас интересуют рейтинги, то выполнять их нужно. А еще есть... неочевидные задания. Проявляйте смекалку, аргументы, думайте, и узнаете много чего интересного.

Кто здесь?

Как уже упоминалось выше, геймплей игры отличается разнообразием. Причем выражено оно не только в выборе «куда пойти», но и выборе «что и как сделать». Теперь ликвидировать противников стало не просто интересно, а мегаинтересно. Самая большая коврижка досталась рукопашному бою. Только не думайте, что Сэм научился делать тройное сальто и эффектно бить ногой с разворота. Разработчики решили не усложнять нашу и без того тяжелую жизнь и сделали бой почти автоматическим. Ваша задача сводится к минимуму: просто подойти к противнику на нужное расстояние и нажать одну из клавиш мыши. Кстати, выбор клавиш — важный выбор. Хотите — засадите врагу нож меж ребер, не переносите вида крови — можете просто и деликатно завеселануть его промеж глаз или по затылку. Также в зависимости от того, передом, или, пардон, задом стоит к вам противник, будет меняться стиль удара. То есть, теперь вам не принципиально подкрадываться к цели сзади, наносить удары вы можете с любой удобной вам позиции.

Ну а если в шпионском искусстве, вы предпочитаете оригинальность, то, пожалуй, уничтожить врага, так сказать, «с высоты». Наш герой научился удерживаться на всевозможных трубах и балках, исключаясь с помощью ног. А это значит, что руки у нас освобождены, так что теперь мы можем ликвидировать врага, даже находясь под самым потолком. Можно свернуть шею или придушить проходящего мимо человека, или, в случае необходимости, просто расстрелять его из пистолета.

Для полноты... эстетов, в игре даже есть несколько бонусных мест, где от неприятелей можно избавляться достаточно изощренными способами. Ищите, и обряцете. А лучше, на всякий случай, перед тем, как начать играть, посмотрите руководство — там весьма неплохо показаны и описаны все основные приемы из арсенала Фишера. Да, в отличие от первой части игры, никакого туториала разработчики делать не стали — понятно, вы ведь опытный агент, а не зеленый новичок, но... жаль. Тем, кто не играл в предыдущие игры, управление может показаться сложноватым.

Два идюта за работой...

Несмотря на начало недели, в штаб-квартире ДЗВР было достаточно тихо. Никто не шестался бумажками, никто не стрелял из ракетов, казалось бы, все уехало в отпуск. Но,

на самом деле, большинство сотрудников на данный момент находилось у дверей кабинета, за которыми скрывался Фишер. На удивление, с той стороны не было слышно никаких выстрелов, матов и прочей стандартной шутерской шелухи. Зато периодически из-за двери доносился легкий шепот...

- Так, теперь я спереди, а ты сзади.
- Нифига, ты в прошлый раз был спереди, теперь моя очередь.
- В прошлый раз я был сверху, а не сзади, так что давай меняйся.
- Фигушки, чего я всегда сзади и снизу? Хочу быть спереди и сверху!
- Да тише ты! Охранник!
- Где?



- Вон?
- Да где же?
- Да... Поздно! Заметил!
- И что теперь?
- Теперь мы его уьем. И остальных тоже. Швыряй гранату!

Уровень тревоги 51. Противники садятся в танк

Н е побойсь сказать, что самым приятным сюрпризом в SC: СТ стал мультиплеер, а именно — кооператив. Проходя игру и внимательно слушая диалоги, вы могли заметить, что «Третий Шеллон», вполне уже подумывает заменить старого «Сплиттер Сэма» на двух новых. Вот за них, родимых, нам и предстоит поиграть в кооперативе. Да, только за двоих, а вы что хотели? Стадом слонов по уровню бегать? Вот, представим, как 32 человека пытаются незаметно проскользнуть мимо часового, просто скор какой-то. Доступные в мультиплеере миссии вы сможете проходить только в паре. А что, собственно говоря, это меняет, кроме количества играющих людей, спросите вы?

Меняет очень многое, а именно — сам процесс игры. Если правильно научиться действовать сообща, то сетевое прохождение доставит вам больше удовольствия, нежели сингл. Тут ведь все основано на совместных действиях. Один идет, другой прикрывает — вот девиз настоящего строителя кооперативного будущего! Плюс в миссиях попадают некоторые препятствия, которые можно будет пройти только вдвоем. Впрочем, бываю и противоположные ситуации — когда к одной точке вам придется добираться разными путями.

Окно слишком высоко? Не проблема. Подсадите вашего напарника, и он дотянется до него, а сами потом заберитесь по нему, как обезьяна по лиане ☺.

Кроме того, иногда попадает такая штука, как двойной сканер сетчатки или отпечатков пальцев. Значит, придется захва-

тывать двух патрульных. Кстати, патрули здесь тоже иногда ходят парами и, что самое интересное, постоянно ведут беседу. Если кто-то из вас попытается ликвидировать или захватить одного, то второй насторожится от того, что прервался разговор, и начнет вас искать.

В общем, естественно, мы не могли не попробовать себя в новой роли и... попробовать.

Вы не знали, что SC: CT — игра жутко смешная? Вот и мы не знали, пока не попробовали играть вдвоем. Представьте, сначала пять минут бродить по уровню, пытаться понять, как попасть в окно, потом догадаться залезть в меню, и обнаружить наличие клавиши для совместных действий. Потом долго давиться смехом, наблюдая как агенты лезут друг по другу, потом десять раз поднять тревогу, и, под конец, ухитриться завалять единственного человека, убивать которого нельзя. О, это очень весело, да.

В общем, как вы догадались, мы постарались сделать в кооперативе все, что позволять себе в обычной игре нельзя. Нет, мы не клинические идиоты, просто не хотим, чтобы Сэма заменили ☺.

Минусов в кооперативе, как нам показалось, всего два. Первый — это количество карт, их очень мало. Точнее, четыре. Второй, это странная работа сервера и частые дисконнекты. Впрочем, есть надежда, что патч 1.5 нам поможет... когда появится для русской версии.



И еще, не минус, а просто замечание. Жаль, что сценаристы не снабдили новых агентов своими репликами и голосами. Могло бы получиться очень и очень смешно.

А так, безусловно, отлично. Играть, играть и еще раз играть.

Заходя в дом, гасите свет

Повторяю об игре, нельзя не рассказать о **AI противников**, это ведь не «Серьезный Сэм», где интеллект и враги — понятия несовместимые. Так вот, спешим заверить, противники поумнели. Нет, им, конечно, далеко до бравых воинов из F.E.A.R., но они уже начали пытаться адекватно реагировать на нештатные ситуации. Погас в коридоре свет? Парни пойдут проверить, что там и как, причем не забудут о том, что стоит освещать темные закоулки и прикрывать друг друга. Правда, если один из них внезапно пропадет, то его партнер, удивившись, пойдет заниматься своими делами, предварительно осмотревшись вокруг. Нет трупа? Нет тревоги. Такая вот логика ботов.

Нашумели, снимаю охранника? Можете послушать, как противники ругаются между собой, вызывают пропавшего по радию и предлагают поднять тревогу. Не беспокойтесь, обычно они этого не делают.

Более того, как и раньше, обходя территорию, часовые любят подойти к стене и начать внимательно ее разглядывать. Зачем? Что-

бы вам было удобней подкрасться к ним сзади и оглушить или просто проскользнуть мимо. На самом деле, как нам кажется, тут мы имеем дело не с ошибками разработчиков, а с грамотным упрощением. Признаемся честно, но мы не представляем, как можно было бы пройти игру, если бы **AI** местных камрадов не уступал интеллекту парней из F.E.A.R.

Кстати, не рекомендуем, как раньше, бить все лампы на своем пути, это насторожит врагов. Теперь у вашего пистолета появилась альтернативный режим стрельбы, временно вырубайущий лампочки и... различные электронные устройства. Пользуйтесь с умом. Замечательный гаджет.

Теперь перейдем к **графике** — она внушает. Нет, никаких новых рубежей SC: CT не открыл и не приблизил. Но картинка смотрится весьма достойно, даже на фоне последних изысков. Конечно, заядлые ценители возразят, что в F.E.A.R. графика лучше, на что мы ответим, что F.E.A.R. — это один однообразные коридоры, переходящие в другие, не менее однообразные. А Фишер... О, Фишер — это разнообразие, обжитые помещения и любовь к мелким деталям.

Кстати, как и прежде, парни из *Ubisoft Montreal* создали всю анимацию ручками, не прибегая к использованию столь модного «motion capture». Умеют ребята, ничего не скажешь. Хотя, временами, смотрится немного смешно.

Музыка? Ею занимался Амон Тобин (Amon Tobin), и занимался, что называется, с душой. Весьма атмосферно.

Озвучка? Мы уже писали, весьма и весьма неплохо. Особенно радуют всевозможные диалоги с жертвами. Некоторые шутки Фишера, правда, могут показаться вам несколько плоскими и устаревшими, но не забывайте, что Сэм тоже постарел, а значит, и шутить должен соответственно. А вообще — в игре полно юмора, как армейского, так и не очень.

Чего стоит охранник, считающий, что Сэм настоящий ниндзя и просящий убить его звездочкой!

Претендент

Один из немногих экшенов в этом году, достойный долгого ожидания. Одна из немногих третьих частей различных сериалов, которая не только не хуже того, что было раньше, но даже лучше. Очень качественная игра, за которую не жалко заплатить денег, и которую можно проходить не один раз. Пожалуй, один из главных претендентов на звание лучшего экшена года, ну а кто победит, SC: CT или F.E.A.R., покажет время.

О чем мы еще не рассказали? Ну, не стали перечислять все гаджеты и приемы, входящие в арсенал Фишера. Простите, не любим мы этого — играйте, сами разберетесь.

Не рассказали об еще одном мультиплеерном режиме? Ну, если вы играли в прошлую часть, то о режиме «*шпионы против охранников*» знаете не меньше нас. А если не играли... Мы не считаем его настолько интересным, чтобы тратить на описание ценное место. Поиграйте, увидите. Но кооператив лучше.

Выводная

Ава закаленных в боях агента ДЗВР сидели в таверне и, как обычно, поминали очередной задание. Процедура достаточно стандартная, если бы только не одно «но»... Агенты рыдали, рыдали горькими слезами. Им было жалко, что Сэм так быстро их покинул, оставив после себя лишь ролик из возможного фильма, парочку саундтреков и слухи о грядущем возвращении.

А посетители, прислушиваясь к их репликам, множили слухи, подобно испорченному телефону. Каждый твердил что-то свое. Один — что Фишера в итоге подставит, другой — что он начнет грабить банки, некоторые вообще были головой о стену и кричали, что следующая часть будет называться «парень из рифадо-ра», одним словом, фабрика по созданию слухов работала полным ходом. Ну, а двум агентам ничего не оставалось, кроме как выпить по последней, и дожидаться очередного возвращения в «Третий Эшелон».

Разработчик: Atomic Planet Entertainment
Издатель: Davilex Games
Жанр: Action
Статус: в официальной продаже с 4 ноября 2005 года
Официальный сайт: www.atomic-planet.com/games/sasat.htm

Raven & Sebastokrator III devilspon@gmail.com

SAS

ANTI-TERROR FORCE

Британский спецназ SAS считается одним из самых лучших антитеррористических подразделений мира. Группа была создана во времена второй мировой войны (1941 г.) Дэвидом Стирлингом, ее целью ставились молниеносные вторжения и обезвреживание противников и поставленных стратегических целей. Первая успешная операция была проведена в декабре 1941 года, когда два подразделения уничтожили около 61 самолета в двух вражеских аэродромах. SAS прекратило справляться с поставленными целями: в операции под названием «Houndshead» 144 человека сумели десантироваться с джипами и экипировкой в район Дижона, Франция. За время войны (1939-1945 гг.) подразделение сумело нанести ущерб примерно восьми тысячам противников, захватить в плен около пяти тысяч людей и уничтожить более семисот единиц вражеской техники.

В целом, *Special Air Service* (именно так расшифровывается аббревиатура) показала себя с лучшей стороны. Спецназовцы становились только лучше из лучших, и только после того, как прошли очень тяжелый отбор. SAS доверяют самые трудные и опасные задания, где на карту ставится жизнь не одного человека.

* * *

Угрози уже имели возможность опробовать две прекрасные забавы, посвященные спецназу — это тактический *Rainbow Six* и динамичный *SWAT*. Проекты были приняты «на ура», причем из них нельзя назвать лучший: первый был рассчитан на длительную и тщательную планировку заданий, а второй — на быструю ликвидацию противников. Эти два титана поселились на Олимпе тактики экшенов, а тем временем разработчики из *Atomic Planet Entertainment* решили выступить в мирной стороне симулятора подразделения элитных бойцов. Так игра *SAS Anti-Terror Force* пришлось вступить в конкурентную борьбу с образцами жанра. И проиграла.

Игра умерла, не успев родиться. Первое, что бросается в глаза — это слабенькое, по сегодняшним меркам, графическое исполнение. Даже не притягиваясь, можно увидеть некачественные и размытые текстуры, делающие игру серой и некрасивой. Дизайнеры не ставили перед собой цель чем-то отличаться — абсолютно все здания коноированы, причем выглядят поистине плохо: всюду встречаются один и те же комнаты. Если сравнить резиденцию английского премьер-министра и виллу французского президента, единственным отличием окажется количество этажей.

Во множестве проектов задействована технология *Motion Capture*, физические движки *Havok* и *Ragdoll*, которые добавляли игре реализма. Судя по всему, ребятам из APE не хватало денег на лицензирование раскрученных брендов. В результате анимация совершенно кривая. Враги, испустив дух, падают практически одинаково — при этом обходя все существующие законы физики. Противник валится на землю совершенно неестественно, где бы он ни стоял, на полу или на лестнице. После перестрелки никаких следов от пуль на стенах не наблюдается, а дым имеет свойство сверхъестественно проходить сквозь препятствия.

* * *

Послушав брифинг, кратко информирующий нас об обстановке, мы плавно переходим к заданию. Условно миссии можно разделить на две группы: штурмовые и stealth. В первых все так: ва: обезвреживание террористов с последующим освобождением заложников. Враги вовсе не пытаются убить захваченных мирных жителей — вместо этого яростно сражаются до смерти.

В стелсовых заданиях первую половину нам нужно пройти незамеченным, бодро прыгая за углами. Изобретенная разработчиками спе-

тема поднятия тревоги (что равнозначно провалу) вводит игрока в заблуждение. Мы всегда убийство противника на глазах его товарища приводит к суматохе. Хотя частично, переборов свою курную слепоту, террористы все же замечают внезапную смерть напарника и отправляют геймера не перепрыгивать задания.

Возможность сохранения присутствует только между миссиями, поэтому иногда приходится очень несладко. По собственному опыту могу сказать, что провал задания из-за неправильной траектории полета гранаты бывает очень обидным.

Террористы обороняются уже ставших символическими автоматами Калашникова и пистолетами-пулеметами «узи». Некоторые из них ходят с *Desert Eagle* и всячески пытаются навредить нашему здоровью. В распоряжение войск спецназа — *Heckler & Koch MP-5 Navy*, пистолет USP Tactical и несколько осколочных гранат малого радиуса поражения. Поскольку для MP-5 солидно повысить характеристики, единственным противоядием «калашам» остаются бессмертные напарники.

Искусственный интеллект не имеет права на выживание в этой беспощадной войне. Противники слепо упираются в стены и берут исключающее количество. При попадании игрока в небольшой радиус обзора неприятеля можно ожидать от противника пятиминутной стрельбы по раздвинутому нас препятствию. Учитывая то, что никакой материя в игре нельзя пробить, пальба оказывается абсолютно бесполезной. Убийство осуществляется либо одним точным попаданием в голову, либо пальбой в остальные части тела, независимо от того, попадете вы в сердце или в ногу. Вещ врагов, кроме снайперов, наделили превосходной точностью стрельбы.

Звукое сопровождение не выделяется среди всего остального. В SAS присутствует всего лишь одна музыкальная композиция, точнее, несколько вариантов. Они, правда, отличаются только темпом. Звук со временем начинает сильно раздражать: когда враг подбегает, он издает какой-то непонятный вой, так что от десяти повторяющихся подряд террористов мы услышим десять идентичных вокалов.

Подводя черту под вышесказанным: перед нами претендент на звание «худшей игры года». Пациент еле дышит. Желательно уснуть, чтобы не мучался.



Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

VIETCONG 2

Разработчик: Pterodon
Издатель: 2K Games
Жанр: командный шутер
Системные требования:
✓ минимальные: P 3-1200 МГц, 384 Мб ОЗУ,
64 Мб видео с поддержкой шейдеров версии 2.0;
✓ рекомендуемые: P 4-2.6 ГГц, 1024 Мб ОЗУ,
128 Мб видео

Собственно об игре

Пару лет назад вышла в свет игра **Vietcong**. Не вдаваясь в подробности, скажу, что игра удалась. Собственно, именно после первого «Вьетконга» разработчики игр поняли, что можно эксплуатировать идею не только лишь второй мировой, и обрели свои зоры на войну во Вьетнаме. За последний год-полтора мы увидели предостаточно игр на эту тему. Но на троне шутеров по американской кампании во Вьетнаме прочно поселился **Vietcong**, и ничто не могло заставить нас в этом усомниться. Все понимали, что игра просто обречена на сиквел, и вот, этой осенью на прилавки магазинов выплеснулась вторая часть игры.

Удалось ли разработчикам сохранить атмосферу и геймплей первой части? Попробуем разобраться.

Итак, на дворе 1968 год. Армия из 85 тысяч северовьетнамских солдат переходит в контрнаступление и начинает захватывать южновьетнамские города. Американская армия вынуждена отступать. Чуть позже происходящим событиям дали название «Новогоднее наступление». Именно в этих событиях мы и будем принимать участие на протяжении всей игры — ясное дело, на стороне «доблестной» американской армии. Вот, собственно, и весь сюжет. Просто и без изысков.

Vietcong 2 по паспорту — тактический командный шутер. В одиночку побегать нам за всю игру почти не удастся. Правда, следует отметить, что в игре **Vietcong 2** тактическая сторона весьма условна, и я бы даже сказал, что прикручена она к игре «для понту». Судите сами, в нашем распоряжении всего ТРИ команды: переместить группу в указанное место, вызвать врача и вызвать инженера. Все, больше нам ничего не дали ☹. Впрочем, с таким искусственным интеллектом, каким наделили ваши сослуживцы, больше и не надо, так как они и с этими командами еле справляются ☹. Но детальнее на АИ я останавливаться не буду. На протяжении всей игры нас будет сопровождать отряд из нескольких человек. В него, как правило, входит врач, инженер и один или несколько простых солдат. Как вы уже, наверное, догадались, самыми ценными (после Вас, конечно) в нашей партии являются врач и инженер. Первый может лечить вас и оживлять других солдат, сраженных неприятельской пулей. Алтечки у врача никогда не кончаются, и это добавляет бьющуюся в агонии тактическую составляющую игры. Тактика сводится к следующему — зачисти участок карты, подзови врача, подлечился и побежал дальше. С инженером, который является неистощимым запасом патронов, ситуация аналогична.

В наше распоряжение дан весьма богатый арсенал вооружения, около 20-ти стволов. За это разработчикам отдельное спасибо. Здесь вам и пистолеты, и автоматы, и винтовки, даже для

базуки и дробовика место нашлось. Есть где разгуляться русской душе! Среди всего этого богатства я бы хотел отметить наличие американской M-14 и нашего родного ☺ «калаша». Именно с автоматом Калашникова я и пробегал большую часть игры, лишь изредка пользуясь остальным вооружением. Ну что поделаешь, люблю я отечественного производителя ☺.

Миссии в игре весьма разнообразны не радуют, но и скучать тоже не придется. Вот мы бежим, спасем небольшой отряд солдат, попавших под шквальный огонь неприятеля. А вот уже нужно удержать некую точку до прибытия подкрепления. Есть старые, добрые миссии на зачистку уровней. Вроде бы ничего нового, но расслабиться игра вам не даст до самого конца. И здесь есть большая заслуга дизайнеров игры. Большинство уровней весьма запоминающиеся и имеют достаточное количество мелких деталей. Похожих локаций за всю игру почти не встречается. Но на альтернативные способы прохождения уровней рассчитывать не приходится. А вот использовать одну и ту же локацию в разных миссиях разработчики не побрезговали.

Локации линейны, как труба, шаг влево, шаг вправо — расстрел на месте. Сейвы на уровень строго ограничены. Их нам дается всего несколько штук на уровень (если не считать автосохранения в контрольных точках). И это, в принципе, правильно, так как заставляет задуматься — рискнуть пробежать во-о-но до того угла и засейвиться там или не рисковать и сохраниться прямо сейчас, но останется поменьше сейвов. Кстати, количество сейвов на уровень меняется в зависимости от уровня сложности.

Имеется в игре и мультиплеер. Ну, что здесь сказать — по-вого вы и тут ничего не увидите, но при наличии сетки вполне можно пошпилять с друзьями в нескольких режимах игры. Может понравиться.

АЫ

— Вы меня вызывали, полковник? — спросил сержант Муди, заходя в палатку к своему начальству.

— Да, вызывал... — ответил полковник Грант, переливая в два стакана жидкость из бутылки с надписью «Виски». — Присаживайся и пей.

— Сэр, вы что-то хотели? — спросил робким голосом Муди.

— Да, Муди... — тяжело вздохнул полковник. — Наверное, я скоро уйду в отставку, сам видишь — мы отступаем километр за километром... А тут еще это подкрепление прислало...

— Так ведь это замечательно, сэр, что наконец подкрепление пришло! — радостно воскликнула Муди и залпом допил остатки виски.



— Я тоже сначала так думал... — с торжесью ответил Грант. — Но... ведь это же полнейшие идиоты!!! Я даже не знаю, куда мне их девать...

— Ну, будьте же снисходительны к ним, сэр, — мягко сказала Мули. — Они же только прибыли, еще не освоились... Да и не положено, чтобы солдаты были унылыми...

— Вижу, ты не поймешь, не увидев их своими глазами. — со странной улыбкой проговорил полковник. — Пошли, сам посмотришь...

Что же увидел сержант Мули, история умалчивает... Спустя некоторое время они с полковником вернулись обратно в палатку. Мули был необычайно бледен и сразу бросился к бутылке виски. Он отставил ее, лишь когда та опустела. Затем он тихо проговорил:

— Полнейшие идиоты...

— Вот видишь, Мули, а ты мне не верил!!! — с улыбкой сказал полковник. — Ну, и что посоветуешь с ними делать?

— Таких усыплять надо! Без суда и следствия! — закричала Мули, в глазах которого еще читался ужас от увиденного.

— Да, нет, нельзя. Лучшие найти какого-нибудь смертника, который решится их возглавить, а затем забросить их всех в самое пекло бою... Может, они никого и не убьют, зато наши враги поумрут от смеха, увидев этих... ну, идиотов, в общем. А тех, кто от смеха не умрет, мы добьем штырями в это самое, в ухо.

— А знаете, сэр, у меня, кажется, есть на примете один смертник... тыфу ты, герой, который решится возглавить этих... это...

— И кто же этот «счастливчик»? — заинтересовано спросил полковник.

— Рядовой Zell, — ответил Мули. — Помнится, он на днях на всю казарму кричал, что все вокруг ламеры и что даже если бы ему дали отряд полных даунов, то он бы выиграл эту войну...

— Вот мы ему и дадим отряд. Даунов. И медаль. Посмертно...

* * *

Сказать, что искусственный интеллект в игре плох — ничего не сказать... Это всепоглощающая тупость, без единой надежды на просветы в их виртуальных мозгах. И дело даже не в том, что союзники любят выпрыгивать прямо у вас перед лицом, принимая на себя выстрелы, адресованные неприятелю... Я молчу о том, что боты не проявляют никакой мотивации в бою, а их любовь к рассматриванию орнамента стены вообще воспринимается как нечто должное. К этому привыкаешь. Но есть такое, с чем смириться невозможно при всем желании. Привожу примеры.

Подхожу я к врачу, в надежде получить у него медицинскую помощь. Ага, как же! В его убогих заскриптованных мозгах происходит какие-то мыслительные процессы, после чего... Он убегает из комнаты, в которой мы находились, на кухню и останавливается там. Я за ним. Но стоит мне зайти на кухню, как он быстро ретируется через вторую дверь назад в комнату. Я опять за ним. Опять же, стоит мне зайти в комнату, как он через другую дверь убегает на кухню. И так продолжалось в течении нескольких минут, после чего мне все же удалось загнать его в угол, где он сонно поддавал подчиниться меня. На протяжении игры мне пришлось еще пару раз сыграть в мини-игру «поймай врача-недотума». Кстати, бывают подобные ситуации и с врагами. Если быстро двигаться и идти в нагую на противника, то тот будет... Нет, не убежать в панике... а просто пятиться назад, при этом не стреляя в вас. Помню, одного такого «вундера» я гонял полкварты, после чего мне это занятие надоело. Но если бы только эти глюки, да нет же... Рассказываю дальше.

Захожу я в комнату, вижу — тихо стоят рядом два солдата. Смотрят друг на друга. В общем, ничто не говорит, что один из них американец, а другой вьетнамец, то есть они — враги. Захожу в комнату, вьетнамец делает попытку убежать, тычас в

стенку... Но стоит мне выйти за дверной проем, как снова воцаряется идиллия. Подобное случается редко, но все же случается. А таких апатичных союзников, как здесь, я не видел ни в одной игре. Честно.

Физика в игре присутствует. Не Half Life 2, но местами радует. Например, я был весьма приятно удивлен, узнав, что некоторые здания можно порушить с помощью гранатомета или бауки. Противники красиво умирают, переваливаясь через перила балкона, скатываясь по лестнице и т.д.

Техническая сторона

Графика в игре вызывает двойственные чувства. С одной стороны — четкие и яркие текстуры, а с другой стороны — явный недостаток полигонов на модельках. А вот стволы в игре прорисованы классно! Просто загляденье. В целом же графика средняя — не шедевр, но и помидоры в себя кидать не даст.

Но, как известно, за удовольствие нужно платить. Иногда много, а иногда еще больше. В данном случае платить придется деньгами. Игра отказывается запускаться на видеокарточках без поддержки шейдеров 2-ой версии. Да и к памяти игра выдает серьезные требования — если у вас меньше



ше 512 ОЗУ, то играть и при этом получать удовольствие весьма тяжело.

Музыка в игре составляет прекрасный фон, а звуковые эффекты просто замечательны. К примеру, если в кустах сидит неприятель и он там шевелится, то мы услышим шелест и сможем избежать засады. Лишь взрывы звучат немного нереалистично, впрочем, это нельзя считать сколько-нибудь существенным недостатком.

Вывод

В этой осенью на нас обрушился целый дождь шутеров. Дождь теплый и приятный душе простого геймера. В этом шутеропаде затесался и наш сегодняшний пациент — Vietcong 2. Весьма неплохая игра с пристойной графикой, с крепко сколоченным геймплеем — это хорошо, это мы поощряем. Но все удовольствие от игры портит припадочный AI. Такое впечатление, что его прикручивали к игре за пару дней до релиза. Как по мне, то лучше бы разработчики придержали игру до конца года, когда у нее было бы поменьше конкурентов, и за это время поработали над виртуальными болванчиками. На вопрос: «Покупать или не покупать?» я отвечаю: «Покупать». Но только в том случае, если вы сможете закрыть глаза на ABI.

P.S. Спасибо камраду Velocitaptor у за помощь при прохождении игры.

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul never_dark@mail.ru

Theseus

возвращение героя

Разработчик: Sigma team
Издатель: «Руссобит-М»
Жанр: third person shooter
Минимальные системные требования: P 2-400,
192 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Историческая справка

Тезей — легендарный герой античности, родственник Геракла, совершивший множество разнообразных подвигов.

Он объединил Афины в единое государство, стал правителем Афин, поочередно разгромил войска амазонок и кентавров, очистил мир от разбойников... (Полный список его свершений не привожу, чтобы не расстраивать читателей.) Окончательно и бесспорно прославился своей победой над Минотавром в критском лабиринте, из которого вышел при помощи нити Ариадны. В узких кругах ДЗВР известен как один из первых спидгеймеров — экспертов по мирам RPG, сделанных на платформе «Древняя Греция». Ныне на пенсии. Временно.

Легкое недоумение

Признаться честно, я предпочитаю писать о стратегиях и RPG. Но есть у меня одна слабость — очень я люблю старину, мифы и легенды разные, да и сам мечом повзвешен не прочь. Э-а, господа, куда же вы все? Ну, подумаешь, достал в метро меч. Дурочный. Боевой. Так ведь это еще не повод для такой паники. Эх, что за народ такой пошел путливый? Раньше хоть на дуэль вызывали... А теперь и словом не с кем перекинуться — оуслета вагон внезапно как-то. Одно спасенье у меня осталось — ДЗВР.

Так вот, возвращаясь к теме — собственно говоря, за название я игру и купил. Очень уж хотелось посмотреть, как древнегреческий герой будет расправляться с ордами монстров в современном европейском городе. На обложке, подогревая мой интерес, нам сообщали, что Тезей, «самый бесстрашный герой всех времен и народов возвращается, чтобы искоренить зло». Очень уж заманчиво звучало...

Как выяснилось чуть позже, название к самой игре никакого отношения не имеет. Вообще. Мифических существ не обнаружено — раз. Хоть какая-нибудь привязка к славному прошлому отсутствует — два. Тезей, в честь

которого и была названа игра, тоже в процессе геймплея не обнаружен — три. Главный герой нашего шутера победителем минотавров в лицо не узнает и в родственных связях с ним не состоит — четыре.

Из всего вышесказанного напрашивается грустный вывод — подло воспользовавшись лаврами (не путать с агентом Lavr'om!) и славой нашего незабвенного героя Тезей и даже не поставив его в известность, разработчики нарушили кодекс этики ДЗВР (да, да, такой существует! А кто не верит — загляните в спецжурнал «редакция» и внимательно изучите ее ☺). Теперь неминуемо последует разбирательство. Кого-нибудь из агентов оторвут от очередной сверхважной задачи (прохождения Fallout вдоль и поперек в десятый раз за день, например) и отправят на местность для выяснения обстоятельств данного дела. Надеюсь, не меня...

Доклад руководству

Довольно неудобно стоять под пристальным взглядом десяти пар глаз высшего офицерского состава ДЗВР, вы уж поверьте мне на слово. Залита Департамента ожидала Главная — тогда и начнется заседание. В помещении стояла напряженная тишина. Сейчас должны были зачитать мой доклад. Я с нетерпением смотрел на стрелки часов, ожидая, когда они замрут напротив отметки «двенадцать». Секундная стрелка медленно совершила последние пол-оборота, не торопясь к заветной отметке. Посреди зала медленно начали проявляться врата. Из них торжественно появился Шеф, как раз в тот момент, когда стрелки слились в одну. «Докладывайте, агент!» — резко оборвал он мои размышления.

— Игра проста, как третий закон термодинамики для физиков, сэр. То есть очень проста. Самый пребыльнейший шутер от третьего лица, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Никаких новшеств, оригинальных идей и разработок обнаружено не было. При дальнейшем изучении было установлено, что разработчики успешно воспользовались техноло-

гией клонирования, собрав раритеты из аналогичных игр и перемешав их наподобие винегрета (рецепт этого прилагается). Но, как известно, клоны не бывают лучше оригинала ☹, в чем я и убедился в очередной раз.

Первые впечатления были настороженно-пессимистичными. Причиной меланхолии послужило отсутствие патриотической заставки, после которой захотелось бы схватить свой миниган и пойти крушить монстров в рукопашную — прикладом, то бишь ☺. В дальнейшем нервное напряжение начало утихать и превратилось в прогрессирующую депрессию. Уж очень бедным и привычным оказалось все увиденное. В игре представлены всего лишь два режима — *кампания* и *бойня*. Остановимся на них более подробно.

Вторая, как и предыдущий сюжет, весьма лаконична. Главный герой приходит в себя в лесной глуши возле разбитого джорджского вертолета, который сбил какие-то невиданные существа. Наша цель — прорваться в город, к людям, попутно отстреляв всех встречных-поперечных, чтоб неповадно было вертолету сбивать. Благо, бывший армейский опыт позволяет не паниковать, да и парочка колышков для начала имеется. Только вот незадача вышла — по мере приближения к цивилизации монстров становится все больше и больше ☹.

Кампания не удержит вас у монитора больше, чем на восемь часов. Меня, при всей моей шутеровской неопытности, не удержала. Нам предлагается пройти десять миссий, в каждой последующей концентрации злобных монстров на метр кубический увеличивается в геометрической прогрессии. По ходу брифингов между миссиями нас радуют различными заданиями, начиная со спасения чудом выживших местных аборигенов и заканчивая варшвом шахт с врагами рода человеческого. Кажется, это разнообразие? Не-а, ошибка вышла. Как правило, все точки заданий расположены в небольшом скоплении наших зубасто-клыкастых оппонентов. Так что, к сожалению, на практике все сводится к старому добру «Убей Их Всех И Выжили Сам».



Прохождение довольно легкое даже на харде. Оружие, аптечки, энергетические щиты неуязвимости и боеприпасы щедро разбросаны по всем уровням. Если и этого мало, то можно разнести в щепки ящики и бочки, коих на уровнях тоже много. В каждой из них нас ждет приятный сюрприз. Мертвые монстры тоже усердно делятся боеприпасами и прочими мелочами. Поэтому по ходу прохождения поливание вражины из всех стволов шквальным огнем не будет для нас проблемой. К тому же возле машин всегда находится канистра с бензином. Пару выстрелов по ним — и завод зелено-меховых погит, эффективно подорвавшись.

Все деньги мы будем тратить в магазине, куда можно заглянуть в перерыве между миссиями. Там нас ждет множество полезных вещей: чех из акриловки, которые помогут нам пройти все уровни сухо и комфортно, не спотыкаясь об останки и не шарахаясь по углам. Сутербросе при грамотной экипировке тоже разлетается на части красиво и эффектно, не хуже фейерверка на Новый год.

На этом детские шалости закончены, и мы приступаем к бою. Ра-но или поздно нас все равно завалят, но наша главная цель — продать свою жизнь подороже. В этом нам помогут снаряжение, оружие и имплантанты. Оружие представлено шестью видами. Выбор маленький, но после разогрева мы реально будем пользоваться только тремя последними видами оружия. Собственно говоря, а что же у нас есть? Два кольта с бесконечным количеством патронов. Демидж такой маленький, что я предпочитаю о них забыть и не вспоминать до конца игры. Короткоствольное ружье (обрез). Имеет очень высокую скорострельность. Кстати, присмотритесь к нему повнимательнее! В магазине он прорисован как винчестер, а в игре — как длинная дуэлка! Такая вот маленькая неувязочка. Далее следует гранатомет. В теории он должен справиться с большими массами врагов, но на практике даже его мощности очень быстро начинает не хватать. И вот у нас в руках пулемет — первое достойное оружие. Имеет огромную скорострельность и внушительную обойму. Эффективен против всего летящего, прыгающего и ползающего, хотя лично я предпочитаю использовать его против единичных врагов, когда жалко тратить боеприпасы к инойой пушке. Против армий нам поможет портативная ракетная установка — превосходная вещь. Мне б одну такую в офис — от кредиторов отпугивала, и жизнь бы сразу наладилась. И-и... наше главное оружие — ионная пушка! Она могла бы красоваться на носу космического крейсера, но, к счастью, попала мне в руки. Аналог «последнего довода короле» из «Сервеного Сма».

Снаряжение у нас представлено тремя видами бронезилетов — кевларовыми, стальными и титановыми. Вещь весьма необходимая. Далее следуют фонарь и радар — думаю, и так понятно, зачем они нужны. Приятным сюрпризом стало наличие боевого дрона — он вешается вам на спину и угодает врага мощными лазерами. По параметрам он аналогичен пулемету, но имеет бесконечный запас энергии. С ним прохождение превращается в легкую прогулку. Последние две вещи из нашего инвентаря тоже надо иметь обязательно — это автоматическая аптечка и запасные жизни.

Имплантанты представлены четырьмя видами — жизни, силы, меткости и скорости. Стоят они очень дорого. Реально больше всего толку от имплантанта жизни — он хорошо регенерирует жизни, что очень пригодится в финальной схватке.

Итак, мы вооружены до зубов, армированы и защищены имплантантами — настало время выйти на арену смерти и показать, кто здесь лучший гадятор. Первый отряд рептилий долго не хотел умирать, но я его переубедил. Даже сам не знаю, как так получилось. Далее по-неслись орды пауков под прикрытием гортумий и... все, я выпал из окружающего мира. Мгновенному погружению в процесс беспрерывного экшена помогла отличная музыка в стиле Тарантинго. Теперь это я сам держал в руках раскаленный ствол и поливал врагов свинцом, не отступая ни на шаг и сражаясь как в дни Рангарко в одном из спясе-нных мной миров. На орехи графина просто не было времени обра-щать внимания, уставшие пальцы едва успевали менять оружие, а разум искал путь к отходу перед превосходящими силами чудовищ, от которых исходила смертельная угроза моему существованию.

...Тут я начал подробно описывать свои подвиги и даже не заметил, как зал заседаний ДЗВР постепенно опустел. Лишь пара каледов с интересом меня слушали, изредка перекидываясь фразами. Что ж, для них я и продолжу свой рассказ.

Hold fire or not?

Разработчики «Тезея» с угрюмыми лицами стояли в ангаре, ожидая решения своей участи. Был создан полевой совет, где каждый агент мог высказывать свое мнение: либо в защиту разработчиков, либо обвинить их во всех смертных грехах.

Первым взял слово страшный в гневе и милосердный в хорошем рас-положении духа, великий и могучий, непревзойденный Кертис. Мастер обвинял разработчиков в нечестном использовании имени спеданте-та ДЗВР Тезея, в клонировании своих предшественников, в преступном примитивизме, в... да много чего еще было. Я б переска-зал, да таких умных терминов не знаю. Критика, вполне зас-



луженная и обоснованная, обрушилась на головы разработчиков. По окончании обвинительной речи наступила гробовая тишина. Никто не дерзнул перечить Мастеру и опровергнуть его слова.

Но тут взял слово кто-то из геймеров — им бояться нечего, они ж в Департаменте не состоят. Он робко и неуверенно согласился со всеми вышеперечисленными доводами, но возразил, что, несмотря на все это, ему было приятно играть. Шутер по-своему обогащен и не напрягает нервную систему. Иногда очень помогает сбро-



сить агрессию, накопившуюся за учебную неделю, и вообще, такие легкие игры должны существовать для разрядки.

Что было дальше, рассказывать не буду — у нас ведь Демократия, как-никак. А окончательный вердикт предлагаю вынести вам, уважае-мые собраты по мышке и клавиатуре.

Падал прошлогодний снег 2

Кирилл ТАЛЕР

0 небесах

А вы часто бывали на седьмом небе? Хорошо, конкретизируем вопрос. Вы хотя бы раз бывали на седьмом небе?

Для некоторых и один раз — это слишком часто...

Оступил причитающиеся к этому случаю долги, напуганные эмоциями рассказы.

Одним словом — это неизбежно. Это неизбежно, это неизбежно, и один-единственный раз пребывания там равняется половине всей последующей жизни. Или всей последующей жизни вкупе с предшествовавшей. Или в несколько раз больше, чем все твои жизни, отработанные на одном витке перерождений.

Потому что там не только наслаждение. Там ИСТИНА. А кто или что дарит тебе эту истину, любимая женщина, закат над вечерним морем или выигранная в лотерею иномарка — это неважно.

Увы, седьмое небо имеет обыкновение завершаться, постепенно сбрасывая нас на шестое, пятое, третье и так далее. Это для счастливых. Остальные же летят посредством целесного пинка примехонько на землю. Чтобы жить дальше.

Но жить дальше, после того, ЧТО ты видел, КАК ты ощущал этот мир и ЗАЧЕМ ты дышал ТАМ, практически невозможно. Некоторые приспосабливаются, ходят потом с приглашенными взглядами, и только определенная доза алкоголя способна разбудить в них бредовые, сбивчивые воспоминания. Другие приспособиться не умеют. Или не могут. Они погибают, умирают, лишаются собственной и очень уютной крыши и т.д. Есть и такие, кто находит в себе силы жить с частичкой седьмого неба дальше, одаривая зернышками его самых близких или самых нуждающихся.

Вот только на жизнь они теперь смотрят немного по-другому. Как бы через призму седьмого неба. Через его радужное стеклышко...

40% читателей наверняка подумают — это Талер о женщинах написал. Из этих 40% большая часть подумает — о сексе с любимой девушкой, а две меньших — просто о сексе и о любви в целом.

32% подумают — а фиг ли там знает, о чем он писал... Пьяным был, на лирику потонуло. Решил вспомнить старые статьи... Об играх, может быть...

10% подумают — про пьянки с друзьями писал... про гулянки и тусовки. Ибо это действительно круто!

2% — да не подумал он вообще ни о чем! Талер просто пишет, что дышит. Чем и пользуется. Вот и разводит нас.

16% вообще не подумают ни о чем. Из них половина не прочтет эту статью.

А теперь навскидку, кто из всей целевой аудитории читателей оказался прав?

0 падении

К ак ни странно, те 32%, которые «не знали» и «может быть, про игры».

Я прошел *Fahrenheit* — игру, которая, на первый взгляд, полностью переворачивала мое мировоззрение и отношение к адвентурам. Но, на второй взгляд, мне всегда нравились миксы, нравились экшен-элементы в квестах, нравились инновации и

нестандартный подход. Нравилась интерактивность окружающего мира и реализм.

Стало быть, я подсознательно ждал подобной игры, ждал долго. Я дождался и был на седьмом геймерском небе! Тем самом небе, которое трепетно воздымался сторукий бог ГейМир. Я восторгался, восторгуюсь и буду восторгаться этим проектом, потому что он ничего общего не имеет с тем подавляющим большинством квестов, которые действительно подавали и пораспутывали всех игроков, сделав жанр *adventure*/quest одним из самых приятных.

Еще раз повторю, для тех, кто не имел возможности прочитать МИК с моей последней рецензией: *Fahrenheit* подойдет *любому геймеру*, потому что ничего общего с классической адвентурой он не имеет. Зато имеет огромный потенциал и показывает нам, какими должны быть — и будут — игры будущего.

О «Фаренгейте» на самом деле можно писать долго. Но сейчас не о нем. Сейчас о том падении, которое я испытал, вернувшись с недостижимых высот практически идеальной адвентуры в родное болото.

Я понял, что не смогу теперь писать: «Игра, конечно, далеко не идеальна. Долгие хождения по локациям и неумеренные половами создают некоторый дискомфорт, но в целом, если немножко прищуриться и чуть-чуть стать раком...» Долгое время не смогу.

И это в отношении адвентур средних и выше, скажем так.

А что делать с теми шедеврами русской словесности, пейзажности и геймлейности, которые имеют по 10 000\$ бюджета в целом, а заодно и всех нас?

Вероятно, не ахать и охать, как было раньше, а препарировать. Безжалостно. Взять пару уроков по паталогоанатомии у Nomad'a — и начинать методичное расчленение.

Глумиться над трупами — это тоже искусство. Особенно после того, как трупы глумятся над нами.

0 предистории

Мультфильм «Падал прошлогодний снег» — один из тех столпов советской мультипликации, который (вкупе с кинематографическими «Ирония судьбы, или С легким паром» и «Чародейка» по мотивам Стругацких) уже не одно десятилетие держит на своих пластинковых плечах новгородные правдники. До сих пор диву даешься, как могла тогдашняя цензура, усматривающая в любом проявлении инициативы «руку разлагающего буржуазного Запада» пропустить настолько обеззащенный мультфильм.

Правда, помимо всей обеззащенности, есть в нем гениальный режиссерский ход. Действительно гениальный, на который были способны только те старые зубры и мятры, над которыми давели не огромные деньги, а желание сделать так, чтобы запомнилось на века...

Помните самый финал мультфильма? Когда такой рассудительный и противоставляемый недалекому мужику автор после всего случившегося карнавала сюррада вдруг говорит: «Он еще раз ходил за елкой. И привез ел!.. Но это было весной... И он отнес елку обратно...»

После чего мужик садится на мостик, неизвестно откуда достает флейту и начинает играть жутко тоскливую, простую и одновременно прекрасную мелодию. К нему подходит ворона, а из проруби выснывается щука и блещет в экран своим волшебным глазом.

И вдруг вместо комедии, вместо гоговского нагромождения понтов мультфильм превращается в трагедию пусть недалекого, пусть смешного, но очень одинокого и очень жаждущего тепла мужичонки. Иначе зачем бы он отправился за чудесами в лес?...

Вот так раньше делали мультфильмы.

А потом пришло новое время, и пришли разработчики. Они переплывали лес на сенокосу «капусту», и творчество исчезло. Нафиг!

О пациенте

Что должен чувствовать разработчик, прикасающийся к прекрасному?.. Не к женской груди... даже не к прекрасной женской груди! К прекрасному в целом.

Наверное, какой-никакой, но трепет... Чувство то, что ЭТО испоганили нельзя по какому-то там непонятным внутренним критериям чести. Даже применительно к такой ремесленной профессии, как гейм-девелопер, это должно действовать. Но не всегда, и не со всеми. Даже если в качестве этого разработчик фигурирует всего один человек. Даже такой, как А. Ефремов.

Если первая часть сериала ППС еще как-то придерживалась сценария мультифильма, еще хоть где-то заставляла улыбаться и хоть немножко пыталась соответствовать шедевра, созданному нашими мультипликаторами, то продолжение...

Его нельзя охарактеризовать никак иначе, нежели глумление над геймером.

Начнем с первой сцены. Музыка сорится со своей женой, в результате ссоры волшебная палочка улетает очень далеко, через несколько секунд в этом же «далеко» оказывается и наш забавный мужичонка, разговаривающий голосом Садылского.

Все.

Сценарий.

Сразу же закрывается мысль: а где он? Блин, да с нормальной фантазией можно было сотворить такое, что и первой части бы мало показало! Замечу, без особых финансовых затрат, одним сюжетом!

Но сценария нет как такового, даже в зародыше. Есть цепочка последовательных и очень нелогичных действий. Большинство NPC, встречающихся нам на пути, известные и являются брендами, но вот только... совсем из других опер: Штирлиц (или пародия на него), Чапаев, Баба Яга, Кошечка бессмертный, Змей Горыныч...

По сути, сценарист не напряг даже двузначное число извлив для того, чтобы придумать сценарий к игре. У всех NPC не более 2-3 фраз в целом.

Гейм-дизайн.

Самое собой, проект, в котором в качестве разработчика фигурирует единственный человек, не может похвастаться масштабными разработками в области гейм-дизайна. Но опять же — сомневающихся в конкурентоспособности одного человека по отношению к целой студии отсылало к английскому вундеркиндю и «человеку-оркестру» Диконату Боаску. Dark Fall и Dark Fall II — многим (в отличие от меня) эти проекты пришлись по вкусу. По крайней мере, атмосферу ужаса обе игры держали. И если я ее не чувствую, это, как говорится, проблемы отдельно взятого индейца. По крайней мере, у меня хватает адреналина уважать Боаску...

Так вот, гейм-дизайн в ППС-2 есть, но на уровне техники. То есть, на уровне помощни-

ка гейм-дизайнера. И это максимум. Никакой креативной мысли здесь нетути, да и быть не может. Герой туло шествует из локации в локацию. Герой туло применяет один предмет на другой. Как уже отмечалось, в 90% головоломки логики нет.

Пример:
Исходная задача — нужно снять белое со льдины.

Решение — мы каким-то непонятным образом тыкаем в активную область на карте, не отмеченную ничем (пиксель-хэппинг), выва-



ливаем рыбу и идем к Чапаеву, который вместе с фрицем (пародия на Штирлица?) пьет пиво (почему пьет? зимой, посреди леса? где тут остроумие?!). Даем одному из двух отморозков рыбу, за это нам дают бутылку пива, мы берем бутылку, выпиваем — и только теперь, поглотив сквозь доньшко бутылки, как в подзорную трубу (попробуйте так посмотреть, вы очень много увидите, уверяю!), мы рогагной подтаскиваем белое к берегу.

Если у Ленина единственная 4-ка в аттестате была по логике, но, тем не менее, революцию он совершил, то у авторов ППС-2 логики не хватило, видимо, даже на эволюцию внутри себя.

Еще пример: мужичонке нужно вылететь из хатки Бабы Яги. Для этого необходимо извлечь из инвентаря стул и поставить ее в угол избы. И только туда! Почему только туда? Зачем только туда? Непонятно и неизвестно.

Арт, моделинг, анимация, графика.

На уровне первой части. В контексте всего, описанного выше, это не похвала, а грустная улыбка. Фактически, ничего не сделано, чтобы у героев появился хотя бы минимальный характер. Я тут одним глазком подглядывал за

аркадой «Остров сокровищ» от Action Forms, так там даже смотреть на прохождение весело... С их полными 2D, на секунду! А дешевые ака-пластики наводят желание дернуть пива и забыть...

Звучка, музыка, программинг.

И забыть, я сказал! Звучка на уровне, но что она спасет, если сами фразы ни разу не смешные?..

Геймплей и атмосфера.

Игра проходится за 2 часа. И это ее основное достоинство.

Обо всем отделении

Если это квест, то жанр квестов серьезно болен. Пожаруй, неизлечимо.

Если это российский квест — аналогично.

Если это простая попытка срубить бабло, то такую попытку можно простить «КД-ЛАБовцам» за «Титбит: Флашбек», можно простить «Нивалу» за «Ночной Дозор», можно простить многим. Многие рубят бабло, в конце концов...

Но не глумится.

А то, что я увидел в данном проекте, это, пардон, агония компьютерных игр в целом. Это даже не спорноадающий проект, но попытка (безуспешная, кстати) некрофилии по отношению к ушедшей эпохе — эпохе немножко романтической, немножко странной и инфантильной.

Потому что товарищу разработчик не шевельнула ни одним пальцем ноги, чтобы сделать хотя бы средний проект. Разработчик спал, игра делалась. Все.

Знаете, почему игры в таком состоянии? Компьютерные игры пока что жанр молодой, и целевую их — в 80% случаев молодежь. Сейчас, правда, уже появились люди за 40, а то и за 50, помнящие первые теленки, но их единицы...

А какое у нас отношение к молодежи? Она тутлая, она сквашет: «Забирай меня скорей/ Уво- за сто морей/И целуй меня туда,/Где я взрослая всегда!»

Хотя... здесь еще страшнее. Здесь спекуляция на тех людях, кто вырос на мультфильме «Падал прошлогодний снег».

Постфактум

Повторяю, что игра, которая успешно продавалась — это и есть хорошая игра... Судя по мизерным затратам на производство, ППС-2 — это хорошая...

В таком случае мой добрый совет.

Ни в коем случае не покупайте эту horrible игру!

Ни в коем случае не советуйте эту horrible игру своим друзьям и знакомым!

Пишите письма в IC, злые и гневные, только для того, чтобы эта действительно уважаемая и мощная контора никогда больше не выпускала проекты, подобные ППС-2.

Давайте будем это делать вместе...

Давайте услышим ту мелодию, которую играл мужичонка уже почти под титры мультфильма.

Давайте еще раз вспомним седьмое небо.

Morzik

жуки mail.ru

Разработчик: IT-Territory Ltd.
Издатель: mail.ru
Жанр: тараканы бера-online
Сайт: <http://zhuki.mail.ru/>

Так, вспомним, как надо писать статьи о браузерных онлайн-играх, и составим такое себе пособие для начинающих. Для начала обязательно нужно вспомнить о «Бойцовском клубе», без этого ведь никак. Рассказать о том, какая это великолепная игра, как все на нее накупились после появления, ну и как хорошие (и не очень) люди превратили ее в успешный коммерческий проект. Как там дальше? Рассказать, что не всем понравилась такая ситуация, и часть игроков ушла из БК в другие подобные игры, которые начали расти, как грибы после дождя. Потом хорошо бы перейти к самой жертве обзора и поискать в ней отличия от себе подобных, например, ввод тактики в «Арене» или попытка симулировать полноценную жизнь в городе, как в «Территории». И, конечно, вспомнить о знаменитой классической боевке блоки/удары и рассказать о ее разновидности в подопытной игре. Далее неплохо пожелать проекту процветания, предупредить, что он немного сыроват (и, возможно, пока неделан), обязательно посоветовать играть. Но если взять новых «Жуков от mail.ru» и попытаться натянуть на них вышележающий шаблон, то все предыдущие мои советы можете смело отбросить...

Наконец-то появилась игра, которая вышла за рамки клона БК. «Жукам» стоило лишь избавиться от боевки и заменить сражения перегонами, как монотонный процесс раскачки превратился в веселое времяпрепровождение. Кстати, теперь никто не ограничивает нас наличием одного персонажа, мало того, изначально нам выдают под опеку сразу двух жуков для участия в забегах.

Основные места в игре — это *питомник*, *стадион* и *магазин*. В *питомнике* вы можете купить себе жуков различных уровней (они больше похожи на тараканов, но все их зовут именно жуками), хотя в начале с головой хватит и стартовых. Жуки имеют свойство умирать, и их долговечность зависит напрямую от уровня (с 0 по 9). В *питомнике* же мы улучшаем характеристики живых жуков и сдам их умерших товарищей.

С *магазином* все еще проще, тут продается еда, медикаменты и экипировка для наших домашних любимцев, всякие облегающие панцири и ускоренные доспехи. А вот *стадион* — это сердце БагаСити (город жуков), где, собственно, и происходит все забеги.

Стадион состоит из трибун и кассы с билетами, которые необходимы для участия в забегах. Выиграв жукам-победителям также выплачиваются билеты, которые потом уже можно обменять на местную валюту — багзы. Трибуны разбиваются по типам забегов: пробные (для всех желающих), коммерческие (доступны жукам со 2-го уровня), чемпионаты и VIP. забеги (сюда попадают жуки с лучшим рейтингом, либо купившие VIP-билет).

На «Жуков от mail.ru» я наткнулся, как, наверное, многие, случайно — просто зашел проверить почту и заметил ссылку. Попад в игру, первым делом, как всегда, необходимо **распределить сво-**

бодные параметры своих жуков. Вначале нам будут доступны лишь *масса* и *ловкость*. Масса влияет на то, как долго может пробегать жук, не уставая, а ловкость — на его скорость. На высоких уровнях можно уже увеличивать *интеллект* (влияет на траекторию прохождения забега), *силу* (влияет на скорость и восстановление энергии), *реакцию* (скорость + траектория), *отвагу* (выносливость + траектория), *энергию* и *счастье*. После забега энергия жука падает, и надо подождать до ее восстановления. Конечно, жук может пробегать забег и подуставшим, но сделает это хуже.

Параметры распределены — вперед, на стадион. Тут жуки всегда участвуют в забегах только с жуками своего уровня, исключения составляют чемпионаты, где распределение по забегам происходит случайно. Выигрывая в пробных забегах, жуки получают опыт (3 единицы за победу, 3 очка за второе место и 2 очка за третье). Основной интерес состоит в том, что забеги бывают длинные и короткие, т.е. на выносливость или на скорость. Соответственно, существует два стиля раскачки жуков для разных типов забегов. При этом генератор случайных чисел вносит довольно большое разнообразие в процесс забега, никогда не угадаешь, как поведут себя жуки на трек.

В принципе, назвать Жуков революцией в браузерных играх тяжело. Но в них есть одно кардинальное отличие от других — оригинальная атмосфера во время раскачки. С одной стороны, тот же опыт, те же навыки, а с другой... Вспомните любой бой в том же БК, это удумчивый процесс, изучение логов предыдущих боев противника, анализ нанесенных ударов и прочее. А в «Жуках» ты во время забега чувствуешь себя болельщиком, который сидит на стадионе и наблюдает за гонок. Эта игра имеет свойство расслаблять, и многие люди, которые в нее играют, не ставят себе целью стать одним из топ-игроков и победить всех, они просто отдыхают. Именно этим и объясняется ее высокое место в рейтинге Талера и неожиданный успех.

Графическое исполнение игры оставляет очень приятное впечатление. Сами забеги выполнены на флеше, но из-за этого игра съедает довольно много трафика. Удивительно, но разработчики даже написали предисловие для игры в виде легенд и книг. Не скажу точно, это попытка оживить мир БагаСити или стей над другими играми, но получилось интересно.

Ну и, наконец, вывод. Играть однозначно, особенно тем людям, которые уже не знают, куда себя деть в Интернете! Говорить о каких-либо минусах в игре не приходится, надеюсь, в будущем проект будет лишь развиваться и обрести новых поклонников. Bravo, mail.ru, bravo, IT-Territory!

P.S. Коллеги кадеты, запомните, ничто так не вдохновляет на написание статьи, как упоминание в новостях Талера о том, что редакция ждет ваш отчет ☺. Спасибо за внимание, с вами был Морзик.



Уважаемые подписчики!

Благодарим всех за ваш выбор-2006!

80 систем 2.0
PS-108
PS-234
PS-231

10 – DVD-проигрывателей:

HD – 1070
HD – 1071
HD – 1221
HD – 1225
HD – 1226

Поддерживает форматы записи:
MP3-4/DivX/DVD-Video/HDD/ /
DVD/USB/AVCD/DVCD/CD/CD-R/
W/MP3/Kodak/Picture
CD/MP3CD/MP3
Обеспечивает программное обеспечение.
Оригинальный дизайн, тонкий корпус,
подсветка CD-дека



40 наушников
с микрофоном
и регулятором
громкости
GD-750 MV



Спонсор компании SVEN

SVEN®
www.sven.ua



**МОИ
КОМПЬЮТЕР**

Не забудьте!
Вас ждет большой розыгрыш призов,
который состоится на
Четвертом
Международном
Фестивале
Компьютерных Игр –
Игрограде.



48 систем 2.1
SW-220
SW-257
GZ-201



6 систем 5.1
HT-600
HT-610
HT-750



Чтобы принять в нем участие, необходимо
прислать копию подписной квитанции по адресу:
03126, а/я 570/8
с пометкой на конверте «выбор-2006».
К розыгрышу допускаются только
бумажные копии квитанций с подписной
на полгода и более.
Электронные письма в розыгрыше не участвуют.
Последний срок приема квитанций
28 февраля 2006 г. по почтовому штемпелю.

Гарантия качества продукции Kinyo

Kinyo =

Качество снаружи +

Качество внутри +

Качество звука



KINYO

Gerald[NBF]

DARKSWORDS

Разработчик: High Tower Entertainment
Жанр: MMORPG
Системные требования: Windows 98/ME/2000/
2003/XP, подключение к Интернет

Входная дверь утыло постукивала под порывами промозглого ветра, который задувал внутрь первый в этом году снег, уже успешный тонким слоем покрыть мраморные плиты пола центрального коридуса ДЗВР. Вошедший придержал дверь рукой и оглянулся по сторонам — в коридусе царил тишина, какая только и бывает поздно вечером в огромных учреждениях. Только бабка-уборщица впустую елозала тряпкой в коридоре.

— А никого нету! А то ходит и ходит, а потом двери вставляют не успевают... Кадет, небось?

Старушка явно была настроена недружелюбно.

— Что? А, нет, бабушка, что вы. Я не кадет, я так... мимо прохожу. Мне бы на минутку — у меня тут бумаги.

Пришелец оправил пальцы длинного пальто и переложил папку с бумагами из одной руки в другую.

— У всех бумаги. Носют и носют. Ужо складывают некуда. Говорю же — нет никого!

Старушка была непреклонна, но и гость явно не собирался сдаваться.

— Да я ненадолго, мне положить только. Туда и обратно. Или, дадите, Вы передадите кому следует. Вот папка и вот тут еще конверт, только аккуратно с ним — не намочите.

Незнакомцу передал документ уборщице и быстро вышел за дверь.

— А в конверте-то чаво? Чаво в конверте, сынок?

* * *

Если вы думаете, что эра MMORPG началась с приходом великой «Ультимы», вы ошибаетесь. Задолго до того благословенного дня, когда OSI открыла семь первых серверов (на одном из которых имел счастье играть и я) и удивленная и ошарашенная аудитория сказала свое первое «АХ!», существовало множество не менее прекрасных фэнтезийных миров. Миров, которые можно было исследовать, в которых можно было жить. В которых было место для героев и негодяев, чародеев и драконоридцев, великих героев и простых ремесленников. Они назывались MUD. Корни их лежат в начале далеких восьмидесятых, которые были серебряным веком RPG. Ролевые игры тех времен обладали поразительными рилеябилити, они пестрили всевозможными расами и классами, видами оружия и монстрами. Именно они породили потом такие шедевры, как Ultima, Dungeon Master и Eye of a Beholder. Шли они практически на любой машине и даже сейчас их невозможно обвинить в том, что в них корявые спрайты или огромные пиксели, что графика режет глаз.

Нету в них графики, нету вообще!

Первые ролевые игры (впрочем, как и первые адвенчуры) были текстовыми. Это не делало их хуже — скорее наоборот, даже сейчас в них интересно играть. Лучшие экземпляры могут похвастаться настолько детально прописанным миром, что заблудиться в нем

(как это бывает в «Данжен»-подобных играх конца восьмидесятых) практически невозможно, каждая локация обладает уникальным описанием, раскрывающим ее мельчайшие детали и передающим ни с чем не сравнимую атмосферу. Если вам трудно это представить, то вспомните любимые книги-игры нашего с вами детства, читать которые нужно было с карандашом, кукином дб и листочком бумаги. Помните, там где: «Если у Вас есть с собой хрустальный ключ к сокровищнице, прибавьте нужное число к номеру текущей ситуации...» или «Полуставший скелет, мирно лежавший в углу комнаты, с омерзительным скрипом поднялся, едва вы прискнулись к мечу, что сжимали его костлявые руки. Ваши действия: 1) отанестесь и будете сражаться (комната 127); 2) попытаетесь убежать (комната 945); 3) останетесь и попытаетесь убедить скелет, что не хотели ничего дурного...». Так вот, эти игры представляли собой нечто похожее. Целые списки команд, которые необходимо было вводить с клавиатуры, довольно большие миры, просторство для полета фантазии. Вполне логично, что вскоре с появлением массового (по тем временам) доступа к сети кому-то пришла в голову мысль создать нечто подобное, но для нескольких игроков. Так появились первые MUD'ы. Сказать, что они стали популярны — не сказать ничего. Один тот факт, что даже после 2000 года люди массово играли в них, уже говорит о многом. Но все течет, все меняется. И в век фотореалистичных текстур и сверхсложных движков трудно привлечь внимание широкой публики к игре, всю визуальную составляющую которой представляет ASCII-графика. А бросать популярный жанр совершенно не хочется. И тогда...

* * *

В этом безумном мире его звали Grall. Grall беспощадный, ужасный Grall — как вам угодно. Хотя всего ужаса-то — обломанный чурт выше середины левой кисти, да короткий меч с вытертой до блеска рукояткой. Один из многих, он стоял на центральной площади неизвестного ему города и смотрел на странную, уходящую в небо лестницу. Орк осматрелся, протягивая руку к мечу в потертанных ножнах — он пришел сюда убивать.

Поскольку перед нами MMORPG (а именно так позиционируют свое детище разработчики), глобальных целей нам ставить не будут. По крайней мере сначала. Вам предлагается просто окунуться в неизвестный фэнтезийный мир и попытаться в нем выжить.

При первом запуске игры нам необходимо будет создать своего персонажа. Я не думаю, что у вас возникнут с этим какие-либо проблемы, так как процесс весьма стандартен. На выбор нам предлагают пять рас:

✓ **Люди** — как всегда, середнячок; никаких расовых бонусов нет.

✓ **Эльфы** — привычно ловки, но менее сильны по сравнению с другими расами; разум аналогичен человеческому.



В этом мире его звали Crall, в других — иначе. В других его звали, а он все не шел. Он оставался здесь, с каждым днем поднимаясь на одну ступеньку выше по лестнице в небеса...

Сергей ШТЕПА aka Sir_red_imp@list.ru

Генерал

Рейнджер идей, или Как познается личность...

Скажите, уважаемые читатели, что вы знаете о человеке по имени Дмитрий Гусаров? Нет, откажите свои талмуды по истории, он не имеет к ним практически никакого отношения. Когда-то Дмитрий Гусаров был обычным молодым человеком, в свободное время занимавшимся разработкой небольшой стратегической игры, а ныне он — директор весьма известной студии Elemental Games, создавшей обе части «Космических рейнджеров». Прокалываю себе палец и кровью вывожу на папирусе: да, эта серия мне не понравилась. Довольно банальные, на мой взгляд, квесты, скучный и неспешный геймплей — все это вкупе с личной неприязнью к играм о космосе просто выводило меня из себя. Даже вторая версия «КР», оснащенная неплохими, но слишком легковесными планетарными битвами, не смогла завоевать мое сердце. Но на этом история не закончилась...

Примерно два года назад среди прочих стратегий ко мне в руки попала неприметная, на первый взгляд, вещь под названием «Генерал». Физические размеры игры (она занимает 2.5 Мб) вызвали отращение — ну не мог я себе представить, что в жалкие несколько тысяч килобайт можно вместить настолько проработанный продукт, который с легкостью сможет увлечь на десятки часов! Ох, как я ошибался!

К чему это все? А к тому, что недавно я, оставив тлеть на костере инквизиции тело Rome: Total War и удалив со своей «рабочей лошади» порядком опустылевший за последние месяцы Knights of Honor, вернулся к «Генералу». Воевода оказался настоящим хронофагом (пожирателем времени. — Прим. автора), он в очередной раз вырвал меня из реальности, заставил позабывать о прекрасной Armies of Exigo, а после — немного удивил... Поимаста readme-файл, я узнал, что главным разработчиком этой игры является... вышеупомянутый Дмитрий Гусаров — да-да, тот самый, который Elemental Games и прочее!!! В те времена он еще не знал, что станет именитым разработчиком — это подтверждается фразой из неплохого файла поддержки (не удержусь и приведу пару цитат): «Я мечтаю найти работу ведущего проекта. Программист я никакой, а вот потратить гору времени с тетрадкой и ручкой, придумывая и детализируя мир, это для меня самое большое удовольствие».

Ну что, господа, посмотрим, насколько некий Дмитрий Гусаров пытался раскрыть свой талант, показать свою Личность, как он добился успеха и что сотворил с пушкинским пером в руках, выводя на пергаменте строки своего будущего шедевра!

Простота — залог успеха

«Генерал» — простая, довольно легковесная стратегическая игра (цитирую readme: «Стратегическая — значит, что скучная и требо-

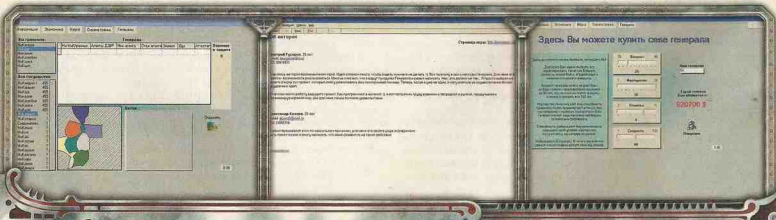
Разработчик: Newgame
Издатель: отсутствует
Жанр: Гемпано-стратегия
Системные требования: P1, 16 Мб ОЗУ, видеокарта с поддержкой hi-color и разрешения 800х600, Windows 95/98/NT и более новые
Дата выхода: первая версия — 1998 год

валось подумать, прежде чем мышью кликать. Но вместе с тем захватывающая и уносящая вас далеко за пределы нашей реальности»), стоящая близко к RTS-lite. Однако достигается это не за счет полуаркадного геймплея наподобие Generals (построил да десятка танков — и айда всех истреблять!), которого в пошаговых творениях вроде нашего гостя не может быть по определению, а за счет ограничения возможных действий игрока. Да, здесь нет глубокой системы айгредов, а экономическая составляющая слишком аскетична, однако ни один из этих элементов не требует глубокой проработки. Игра увлекает и так.

Суть процесса заключается в банальном истреблении ловких, как Джеки Чан, хитрых, как красный лис, и наглых, как дикие провинциалы противников. В их роли выступают другие страны, тоже имеющие определенные цели. Уничтожить antagonists можно только тщательным спланированными наступательными действиями, да и то — даже огромная армия может не суметь выполнить задание. Для набора военированных средств, необходимых средств, кроме того, особенно бравых войск напрямую зависит от эйнштейновской логики ваших ученых, которые могут изучать различные науки и, закончив изыскания в определенном направлении, делать доступным важный апгрейд.

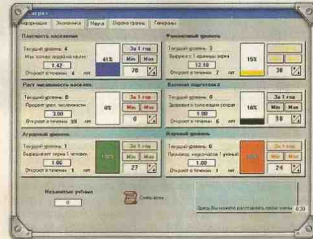
Экономическая система простая, как все гениальное, и в то же время довольно глубокая. Роль ресурсов здесь выполняют горстки зерна и банальные деньги, причем взаимосвязь этих констант стратегического жанра прослеживается сразу: пшеница довольно легко конвертируется в бумажную валюту, а за доллары можно купить себе целые поля. Чтобы зарабатывать на пропитание державы, отнюдь не нужно утруждать чернорабочих постоянными мышечными и порядком опустылевшей резиновой рамкой — достаточно просто засеять хранимое в складах зерно, и через некоторое время получить его в большем количестве. В любой момент злаки можно продать, выручив за это немалые барыши, однако делать это на каждом ходу не имеет смысла — лучше оставить себе еду про запас, дабы не мучиться потом, как Мефистофель, и не кликать же у соседних государств, устанавливающих спекулятивную цену. Экий, знаете ли, «постовок» — не хватает только громких криков о дешевизне упомянутых товаров.

Наконец, собрав некоторое количество злаковых, имеет смысл продать их и начать тратить деньги на разные нужные вещи. Для начала необходимо нанять огромный штат ученых, которые займутся не легкими изысканиями. Действовать они могут в различных направлениях и, конечно, чем больше трудитесь вы заставите стремиться к одинаковой цели, тем раньше эта цель будет достигнута. Изучать можно: плотность населения, рост его численности, финансовую, аграрную и научный уровень, военная подготовка. Первая дисциплина, пожалуй, является наиважнейшей: территория вашей страны очень быстро заполняется разномышленными представителями Homo Habilis (назвать их Sapiens просто невозможно — они ничего не делают сами, только подчиняются вашим приказам) и, чтобы повлиять их количе-



ство (а это важно для вашей экономики), необходимо либо расширить территорию, что практически невозможно, либо научить их жить немного плотнее. По этим причинам

многочисленным параметрам, и если вы хотите купить себе идеального полководца, который имеет максимальные навыки — уймется, надежд вашим событиям не суждено. Высокие характеристики военачальника стоят очень много — порой ими нужно пожертвовать ради того, чтобы нанять огромную армию. Кроме того, здесь есть еще один момент: возраст генерала. Старей, который проживет несколько лет, обойдется не слишком дорого, а ответственного ему времени вполне может хватить для захвата чужих областей. В будущем, когда он покинет этот мир, ему запросто найдется замена. Если же игра будет продолжаться, на ваш взгляд, очень долго, имеет смысл купить себе зеленого ребенка и озабочиться иными проблемами. Казалось бы, все невероятно просто, но... увлекательнее! Порой так в такой, казалось бы, нетрудной игре занимает больше десяти минут, ибо вы думаете, какого генерала нанять, на кого напасть, что изучить и как обороняться.

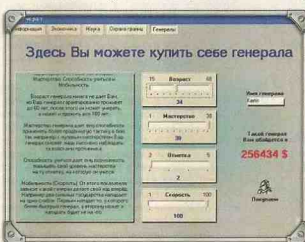


изучать ускоренный рост численности населения (хотя, честно говоря, я не совсем понимаю, что наши эксперты «изучают» — просто ведь запретить продажу сами-знаете-чего, и проблема решена) не нужно вообще — вы просто зря потратите время, а заодно и трудозапас ваших подопечных. Финансовый уровень — важная наука, ибо по мере ее изучения увеличится выручка с единицы зерна. В итоге вы сможете банально спекулировать и продавать злаковые культуры по тройной цене. Нудовальство? Да. Впрочем, оно виртуальное, а потому никаких реальных последствий не имеет.

Аграрный и научный уровень — дисциплины, не меньше других требующие пристального внимания. В случае повышения знаний в одной из этих областей поднимается общий показатель производительности ваших подопечных, — крестьян и ученых соответственно. Первые начнут сажать больше зерна за один ход, вторые — быстрее достигать успехов на своем поприще. И, наконец, военная подготовка — с ее применением улучшаются характеристики вашего войска, их сила, выносливость и прочее.

Со временем вы обратите внимание на такой аспект игры, как защита своей территории. Ненасытные правители других государств постараются забрать в ряды своих войск как можно большее количество солдат и напасть на вас. Но не думайте, что «Генерал» позволит перейти в тактический режим и заняться прямым управлением собственной армией — нет, здесь все считается автоматически. Алгоритм подсчета исхода боя сделан достаточно неплохо, и не всегда численный перевес означает победу — важным параметром является подготовка ваших войск (о ней — выше) и... генералы!

Нанять господина, ранг которого указан в названии творения, нужно в обязательном порядке — без него ни одна армия не покинет насиженных мест. Воеводы различаются по



Непоправимый шарм игре придает качественная музыка. В ней нет ничего особенного, однако она прекрасно ложится на игру и сопровождается вас от начала до конца. Е хочется слушать, его хочется наслаждаться — это самый прекрасный результат!

Не думайте, что я решил бездумно расхваливать творение молодого Димитрия Гусарова — огрехи в «Генерале» есть, и рассказав о них будет моим священным инквизиторским долгом. Недостатками игры являются (цитирую): «Слишком простая экономика, наука, управление генералами и боем, отсутствие дипломатии». Но, как говорилось раньше, эти немногочисленные недуги никак не влияют на общее положительное впечатление — их перечерчивает яркая система ведения боевых действий и потрясающий геймпей. Браво!

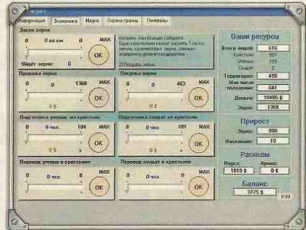
Но все ли безоблачно?

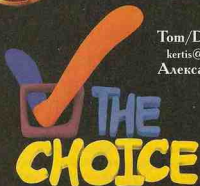
О чем я еще не упомянул, так это о визуальном исполнении. Коротко говоря, в «Генерале» оно хромает на обе ноги — в игре нет практически никаких изображений, что уж говорить о красоте и всяких там новомодных шейдерах! Вишену на наш торт напоминают простые программы для ведения бухгалтерского учета, только на смену налогам пришли войска, а понятие инвентаря попросту забыто. Сравнение, конечно, странное, однако по-другому выразить чувства о внешнем виде «Генерала» невозможно. Визуально он слаб.

Именно поэтому от игры наверняка отвернутся многие читатели, решившие, что на нее неспроста смотреть. Нет, что вы! Против вам не будет, хотя ничего приятного в созерцании таблиц, по-моему, нет. Зато системные требования (Pentium-1 (!), 16 Мб ОЗУ, видеокарта с поддержкой hi-color и разрешения 800х600) умиляют: думаю, «Генерал» будет резво бегать даже на самых архачных компьютерах.

А теперь закономерный вывод. Наш сегодняшний гость — довольно легковесная стратегия, обладающая, несмотря на простоту во всем, потрясающим геймплеем и великолепной реиграбельностью. Музыка и мультимедий (по сути, тот же самый одиночный режим, только с друзьями) только подчеркивают прелесть внутреннего убранства. Если в стратегиях вы цените не графику, если вам хочется забыть о Civilization, Knights of Honor и Rome: Total War — обязательно сыграйте! Игру наверняка можно найти в Интернете (она должна быть здесь: www.geocities.com/SiliconValley/Programm/2164), а при желании — даже посмотреть на официальный сайт (загляните сюда: <http://newgame.da.ru>). И, скажу я вам, всеобщая доступность, как ни странно, только подчеркивает потрясающее качество «Генерала». Великолепно!

P.S. В папке с новыми версиями игры лежит файл **general.ini** — поковырявшись в нем, очень легко изменить внутриигровые тексты. Результат может оказаться замечательным. Я вот изменил все предлагаемые имена генералов на ники авторов МИКА.





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



Разработчик: Студия им. С. В. Савченко
Издатель: Пока нет.
Системные требования: приемлемые
Жанр: политическая стратегия с элементами
RPG
Дата выхода: надеемся на начало следующего
года.
Сайт: www.thechoice.com.ua

Слухи о том, что команда молодых киевских разработчиков занялась созданием игры, восстанавливающей события помаранчевой революции, бродили по нашему городу уже довольно давно. Однако, кто эти ребята, где живут, и как им пришла такая, мягко говоря, неординарная идея, толком никто не знал. Более того, никто не мог сказать даже названия компании! Но, как известно, все тайное рано или поздно становится явным, и вот мы уже идём темными киевскими улицами на встречу с таинственными разработчиками. Обстановка начала нагнетаться уже после первых телефонных переговоров. Встреча была назначена в районе кладбища, откуда, как двусмысленно высказался наш собеседник, нам предстояло пойти «налево». И если само место встречи наведало далеко не праздничные мысли, то предложение «сходить налево» вызвало прилив энтузиазма. К счастью, наше кладбищенское путешествие не затянулось, и вскоре мы переступили порог гостеприимного дома, где располагается офис компании разработчиков. И ни какой-нибудь там «Что-попало-Games», а широко известной в узких кругах, мега законсперированной **Студии им. С. В. Савченко**. Не слишком-то заурядное название, не правда ли?

Дух таинственного Савченко пропитывал буквально каждый миллиметр совсем не маленького дома. Со стен на нас смотрели грозные плакаты, выдержанные в суровом духе развитого социализма: «С. В. Савченко верит в тебя!». И каждый из нас, видя пронзительный взгляд заплывших глаз, гордо взирающих со стены, неожиданно понимал, что он ни за что не позволит себе обмануть доверие этого человека. Нет, не так. **ЭТОГО ЧЕЛОВЕКА!!!**

И все-таки, несмотря на давящий со всех сторон авторитет С. В. Савченко, нам необходимо было выяснить, что же представляет собой эта самая игра, к которой ОН приложил свою творческую ладнь. Успокоив бешено бьющиеся сердца двумя бутылками пива, мы, наконец-то, решились задать первый вопрос, который и положил начало той самой исторической беседе.

МИК: Скажите, как появилась сама идея делать игру о помаранчевой революции?

С. В. Савченко: Эта идея пришла в голову нашему общему другу Боме, после того, как ему довелось съездить наблюдателем в славный город Луганск. Окинув сложившуюся ситуацию опытным взглядом потомственного геймера, он сразу понял, что это вовсе не какая-то там политическая акция, как считали многие, а самая настоящая RPG. Получение квестов в штабе, общение с NPC на избирательных участках, привлечение новых приключенцев в партию путем использования спич-крафта и харизмы... До бовки, к счастью, дело не дошло, хотя шанс был... И не маленький. Собственно, желание применить полученный в этой игре экспириенс и вылился в создание игры **The Choice**.

МИК: А что же представляет собой игра?

С.С.: The Choice — это экономическая стратегия с элементами RPG, действие которой разворачивается в вымышленной стране Огородина, населенной, как и положено всякому вымышленному огороду, овощами, фруктами и насекомыми. Именно здесь и разворачивается предвыборная борьба между двумя кандидатами в Президенты — Помаранченко и Кобачковичем. Игроку же предлагается выступить в роли активиста одного из кандидатов и обеспечить ему как можно больше голосов на предстоящих выборах. Дело это, как вы сами понимаете, не легкое. Враг хитер и коварен! Это я к тому, что AI будет на уровне и бороться с ним будет не просто. Но, при должной расторопности, вполне возможно. Предвыборная борьба развернется всем нам хорошо известным способом. Для того, чтобы склонить на свою сторону как можно больше количество граждан, есть много проверенных жизнью средств, на-

чиная от расклеивания агитационных плакатов и раздачи листовок и заканчивая организацией митингов и палаточных городков на центральных площадях городов. Да-да, в игре будет несколько городов, часть из которых поддерживает Помаранченко, а часть — Кобачковича. Естественно, начинать игру лучше в городе, большая часть населения которого лояльна именно к вашему кандидату. Там вам будет легче найти сподвижников, которые согласятся, за умеренную плату, помочь вам в вашем нелегком труде.

МИК: Плату? Значит, в игре будет экономический элемент?

С.С.: Конечно! Это же экономическая стратегия! Забыли, что ли? В игре будет два вида **ресурсов**: деньги и лидер-поинты. Ну, с деньгами, я думаю, все понятно. На старте вам выдается некая сумма, которую нужно будет употребить на привлечение союзников. Ими смогут стать лю-



бые лояльно настроенные жители города, которые будут расклеивать плакаты, раздавать листовки, организовывать митинги, обеспечивать доставку продуктов питания в палаточные городки и т.д., и т.п. Чем эффективнее вы используете доверенные вам средства, тем больше денег получите в штабе на дальнейшую деятельность.

Лидер-поинты — это показатель вашей популярности в народе. К примеру, вы можете остановить на улице любого жителя города и поговорить с ним. Нет, не о погоде. О политике, конечно. Потратив 1ное число лидер-поинтов, вы сможете «завербовать» его в ваши ряды. Естественно, чем хуже NPC относится к вашему кандидату, тем больше число поинтов вам придется потратить на его «перевербовку». Как и в случае с деньгами, чем более эффективными будут ваши действия, тем больше лидер-поинтов вы получите, а чем больше будет ваша популярность в народе, тем меньше их придется тратить.

МИК: А персонаж, за которого мы играем, он кто? Какие у него имеются способности?

С.С.: Он один из активистов, поддерживающих кандидата. Причем, в зависимости от ваших наклонностей, вы можете выбрать для него одну из четырех **специализаций**. К примеру, если ваш герой **бизнесмен**, то он будет зарабатывать больше денег, которыми сможет вкладывать в различные PR-акции, если персонаж специализируется на **юриспруденции**, то его сложнее будет посадить в тюрьму и т.д.

МИК: Постойте, в какую тюрьму? За что?

С.С.: Ну, вы как маленькие, честное слово, что, в выборах никогда не участвовали? Какой самый эффективный пиар? Черный. Вообще, всякие нечестные способы предвыборной борьбы позволяют вам привлечь на сторону своего кандидата максимум людей. Точнее, позволим бы, но помните, конкурент, как и я, не спит. Все ваши действия тщательно протоколируются, и, если вы перегнете палку, на вас подадут в суд. Ну а там и посадить могут. На неделю. А неделя в тюрьме — это почти автоматическое поражение. Поскольку, у нас, кроме денег и лидер-поинтов имеется еще такой ресурс, как время. И оно очень ограничено.

МИК: Мы за честные выборы и не будем пользоваться черным пиаром!

С.С.: Тогда готовьтесь к тому, что его применят против вас. Не удивляйтесь, если ваших добровольцев станут ловить и избивать местные бандиты. Или что масс-медиа выставят вас в самом неприглядном свете.

МИК: А что же делать?

С.С.: Борьтесь. Собирать компромат. Нанимать журналистов, чтобы они сходили за конкурентами, платите милиции, подавать в суды. Ведь, на самом деле, как и в жизни, игра вполне может не закончиться после выборов — уличите конкурента в нечестной игре, и вперед, у вас есть еще пятнадцать дней на второй тур.

МИК: Интересно. Ну а как это будет выглядеть?

С.С.: Весело будет выглядеть. Весело. Сначала, как я уже говорил, вы выбираете специализацию героя, стартовый город и своего кандидата. Для фанатов предлагаем играть за сторону Помаранченко, и сразу начать игру в Донецке. Массу неприятностей гарантируем.

Далее вы получаете в штаб-квартире квесты и начинаете выполнять их. К примеру, клеить город плакатами своего кандидата на двадцать процентов. Но, учтите, милиция вполне может гонять ваших активистов, а значит, им стоит купить кеды, чтобы бегали быстрее, и валетки, чтобы быстрее клеили плакаты. Тогда милиционеры не успеют их поймать, а значит, и не придется никого выпускать из тюрьмы.

Потом вы можете получить задание собрать митинг из определенного количества людей, в определенном месте. Митинг может быть санкционированным (тогда опасаться стоит только бандитов, кулечных конкурентов), а может и не быть. Но собрать митинг мало — нужно еще удержать народ. Для этого придется покупать людям валенки и приглашать звезд.

В общем, вариантов масса, и раскрывать все мы не станем. В любом случае, выполнив в городе все задачи, вы можете отпра-

вляться в другой город, а, накопив достаточное количество денег и лидер-поинтов, смею идти в города враждебные. Можете даже группу поддержки с собой прихватить, дабы не так страшно было.

МИК: Пстой! а что за звезды?

С.С.: Ну, вы что, не помните, как братья Кличко со Скрипником на Майдане зажигали? Вот и у нас такие будут. Если привлечете на свой митинг народных кумиров, то дело лучше пойдет. Заинтересовать их будет не просто, но уж если получится, то народ к вам толпами повалит. Ну, а то, что некоторые из наших, игровых, звезд внешне напоминают реальных деятелей эстрады и масс-медиа, так это, как вы сами понимаете, чистая случайность.

МИК: А цель игры такая, кроме победы нашего кандидата? Мы с этого что-то получим?

С.С.: Вполне. Кресло премьеры устроит?

МИК: Да, но лучше сразу деньгами ☹.

С.С.: Может, сразу водкой? Кстати, водка в игре будет. Можете собрать демонстрацию, и напоить всех участников, а там пятьдесят на пятьдесят, возможно, ваш рейтинг резко возрастет, и люди к вам потянутся, а может быть и наоборот, дело кончится мордобоем и новым компроматом. В общем, все как в жизни.

МИК: И на каком движке, если не секрет, вся эта ферия будет протекать?



С.С.: Движок взяла заграничный. С самого что ни на есть туманного Альбиона.

И поверьте, Березовский тут совершенно ни при чем ☹. Зато все остальное — на 100% отечественное. Наше.

МИК: Да уж, актуальная игра, тут не поспоришь. Особенно в преддверии парламентских выборов ☹.

С.С.: Мы как раз очень надеемся успеть выпустить ее до этого шоу.

МИК: Разумно. Ну, что же, желаем вам удачи в вашем не легком деле. Надеемся, что The Choice так доберется до игроков, а в том, что она придется по душе народу, мы, после того, что увидели и услышали, уже не сомневаемся.

С.С.: Спасибо. Не подведем!

Ну и напоследок хотим сообщить вам, уважаемые читатели, что любой желающий сможет лично посмотреть на игру The Choice на стенде Издательского дома «Мой компьютер» на Новоходной компьютерной ярмарке Intel, которая пройдет в городе Киеве, в здании Дворца спорта с 16 по 18 декабря этого года.

Мы же, со своей стороны, обещаем, что будем пристально следить за этим необычным проектом и своевременно сообщать вам самые свежие новости.

Будьмо!

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua, Кирилл Талер

Черновики «Дневного Дозора»

Необходимое вступление, или Что Это???

Итак, камрады, думали мы, значит, думали над вашими письмами и пожеланиями, и таки решили навстречу пойти тем, кто новой рубрики требовал. Действительно, если народ просит, значит, нужно — миллионы легионов не могут ошибаться!

Осталось дело за малым — понять, что за рубрика будет. Понимание шло к нам путями околными, да тропами горными, и вот, аккурат, к концу года посело.

Итак, мы рады представить вашему вниманию новую рубрику под названием загадочным Underground. Слово это, кстати, к NFS отношения не имеет. Тут уж, выбирайте одно из двух значений — либо мы вырыли в Игровом Подземье, либо занялись альтернативным искусством.

Оба толкования вполне имеют право на жизнь и отражают суть данной рубрики.

Впрочем, судите сами, а те, кто ничего не понял — читайте следующий «Автоответчик».

А если коротко, то в Underground'е мы будем знакомить вас с несуществующими продолжениями существующих игр. И никак иначе.

«Дневной Дозор»

Дизайн-документ второй части серии «Дозоры», продолжения первой части «Ночной Дозор»

Любые совпадения имен, названий и событий случайны и не имеют никаких аналогий с человеческой действительностью.

Данный текст запрещен к распространению, как порочащий дело Лукьяненко.

Дозор Лукьяненко.

Данный текст запрещен к распространению, как порочащий дело Нивала.

Дозор Нивала.

1. Цель проекта: сбить бабло...
- 1.1. Общия концепция игры: темные чаще боят светлых, чаще, чем светлые темных!
2. Цели и задачи игры: см. «Ночной Дозор» + десять новых видов шоколада.
3. Маркетинговые задачи: сбить бабло.
4. Общее корпоративное настроение: Лукьяненко крут, но мы, Nival, еще круче!
- 4.1. Система штрафов.
- 4.1.1. Опоздание на работу 10\$.
- 4.1.2. Опоздание на работу на неделю 200\$.
- 4.1.3. Фраза «Дневной Дозор» — штраф — 500\$.
- 4.1.4. Фраза «Дневной Дозор» — штраф, но Nival еще круче! — увольнение.
5. Общие прогнозы рынка игровых продуктов: бабло будет сбито!
6. Краткий сценарий проекта:
 - 6.1. Пролог.
 - 6.2. Часть I. Мы — за безопасный секс!
 - 6.3. Часть II. Теперь ты Иной, заткнись и не ной!
 - 6.4. Часть III. Как у Вас все запущено...

Пролог

Ночное небо над Москвой исходит грозными судорогами. Внезапно верхушка Останкинской телебашни озаряется хидными сплохами молний, разрывая сплохи, появляется мугучая фигура, источающая первородное зло. Фигура на костылях, ей хронов. Внимательный геймер узнает в фигуре шефа московского Дневного Дозора, Завулона, отдаленно напоминающего актера Виктора Веражидного. Голова его повязана. Кровь его — на рукаве. След кровавый стелется по сырой телебашне...

Завулон (воздевая руки к небу): Казуалы позорные! Чтеры! Из-за Вас меня вот здесь побили! (Показывает.) И вот здесь побили! (Показывает.) И вот сюда засунули вот это! (Показывает.) Но ниче! Следующее слово будет за мной! И мир напоим! Тма! Я Вам еще покажу! (Еще показывает...)

Гром грохочет особенно злое. На экране появляется заставка «Дневной Дозор. Завулон наносит ответный удар вот сюда!» (Завулон показывает...)

Мы — за безопасный секс!

Артек. Радостно бегают одинаковые модельки детей. Девочек можно узнать по бантикам на головах, мальчиков — по журналам «Плейбой», незлмо спрятанным за пазухой. Выходит Игорь. Он очень похож на Спаса из первой части, но волосы у него темные. Выходит Алиса. Она совсем непохожа на Алису из первой части, потому что геймерам-казуалам первый ее вариант не понравился.

Игорь: Я очень люблю сладкое. Надо скатовать что-нибудь для детшек (капустет шоколадки «Антон Гродецкий, друг Алины».)

В ста метрах Алиса под видом пионерожатой, развращает детей, раздавая им журналы «Плейбой». Алиса замечает, как Игорь капустет шоколадки.

Алиса: Стой! Серьезное нарушение седьмого уровня! (Отнимает у Игоря шоколадки.)

Игорь: Так ты темная? (Тянет шоколадки на себя.)

Алиса: Представляешь, блин, я сильно загорела! (Тянет шоколадки на себя.)

Игорь: Так тебе просто шоколадки хочется?! (Тянет шоколадки на себя.)

Алиса: Нафиг не нужно! Я сама умею их кастовать! (Капустет шоколадку «Завулон, убийца и насильник Алины».) Готовка к бою! (Превращается в волка.)

Игорь: Так ты оборотень?!

Алиса: Нет, это море твое радиоактивно! (Неожиданно для себя Игорь превращается в опоссума.)

Игорь (обожено): Почему опоссум?!

Алиса (восторженно): Опоссум! (Обождает вокруг ж/б/нотное, обливает его шерстку.)

Я всегда обожаю опоссумов.

Игорь: Ну почему опоссум? Почему не медведь, не тигр, не бульдог?!

ПОЧЕМУ ОПОССУМ?!

Алиса: Я, кажется, выключюсь...

Мичурин (проходя мимо): Да, это Вам не деревья скрещивать... Получится нечто оригинальное...

Игорь: Не бывать этому! Ты темная, а потому должна умереть. (Опоссум нападает на волчицу, начиная stalkовать ее в море, внезапно появляется стая других опоссумов, и помогает Игорю утопить Алису.)

(Проджект менеджер: Как видите, мы отказались от этого эпизода, так как он слишком дорогостоящий. Зато мы взяли из него самое оригинальное: теперь любой Иной сможет переполниться в ж/б/нотное, а шоколады станут различных типов — черный шоколад, белый шоколад и серый шоколад, для инвизирования, с добавлением пелла разволгоуемых Иных. А игру начнем с крыши.)

* * *

Вступительный ролик демонстрирует геймерам кришу. Самоу обычную кришу, самого обычного дома, хотя люди внимательные заметят, что эту кришу им уже демонстрировали в игре «Ночной Дозор». В отличие от прошлого раза, на крыше сидит девушка, сжимающая в руках бинокль. Крупный план девушки, смена ракурса. Вступительный монолог:

— Он ушел от меня к другой! Но почему? В чем я провинилась? Я ведь хотела только любви. Большой, чистой и безопасной. Чтобы никаких болезней и детей. А он ушел с этой...

Монолог прерывается автоном, девушка достает из воздуха мобильник и подносит его к уху:

— Да, я слушаю.

— Светлана, я знаю, что ты его любишь, если хочешь, мы тебе поможем.

— Кто вы?

— Мы — Иные, как и ты, как и твой избранник. Мы темные Иные, если твоего парня тоже сделать темным, он вернется к тебе и бросит свою светлую подружку.

— О чем вы, какие темные? Какие Светлые?

— Сейчас ты все поймешь.

В выхре парикловых эффектов появляется ведьма Алиса, напоминающая Жанну Фриске.

(Поснежен ведущего геймдизайнера: В целях экономии денег мы планируем по максимуму использовать локацию, модели и эффекты из первой части игры.)

(Примечание проджекта менеджера: Экономика должна быть экономной! Одобряю! Еще можно попробовать использовать старые ролики и диалоги.)

Алиса становится перед Светланой в позе «Лягушка на броннике» и начинает вещать: — И треснул мир (Обождает, дыбит разлом, И летит грохот, идет война доброт со злом, И меркнет свет, в улах паук плетет узор, По темным уликам летит Ночной Дозор. Это вводная, типа, а если без лирики, то мы, Иные, все не такие, один посветлее, дру-

гие... другие. И ты одна из нас, а значит, обладаешь сверхъестественными способностями. Какими, я еще не знаю. Но мы это выясним.

Снова партиковые эффекты, на крыше появляются трос мужиков отпалкивающих оца:

— Стоять! Ночной Дозор! Запрещенное вмешательство третьего уровня!

— Идите назад, мы проводим инвизиазаацию Темного Иного!

— А вот и нет, мы сейчас проведем ее реморализаацию, которую вы нам задолжали еще в прошлой части!

— А я реморализую вашу реморализаацию!

— Я тебе реморализую! (Один из парней бьет Алису в лоб.)

— Ага! Нападением на сотрудника Дневного Дозора в Ночное Время! Светлана, парни девчонки дупит! Помоги мне!

Внезапно осознавшая себя магом Светлана начинает помогать, забрасывая противников батончиками, шоколадками и даже тортиками. Светлые, посылаясь на шоколад, быстро регрессируют.

Алиса:

— Отлично, теперь ты почувствовала себя Иной, а значит, нужно ввести тебя в курс дела. Но, извини, я спешу, поэтому доберись до метро, там тебя встретит наш Дозорный, все тебе объяснит и всему обучит. Да, и опасайся опоссумов!

Конеч тьюториала.

Теперь ты Иной, заткнись и не ной

Станция метро «Тушинская». Поздний вечер, ничего не подозревающие людишки жалко ползут по своим домишкам. На выходе из метро стоит на коленях человек и бьется головой о турникет. Человек жутко похож на Стаса из первой части, но волосы у него рыжие.

Человек: Почему меня так волнуют беды нашего мира (бьется головой)?! Почему я чувствую зло в людях (бьется тобой)?! Почему я слышу по ночам вопли жертв и злобный смех убийц (бьется головой)?! Ведь я желаю всем добра... (Осматривает покореженный турникет.)

Уборщица: Эй, фумоган... Ты это... иди отседова! Быстро! А то милицию позову!

Человек (осматриваясь в уборщицу, напуганно): Да, я вижу, я чувствую, как ты в пятом классе таскала за косички свою подружку. И еще — за свою жизнь ты убила 1784 мухи и 4607 комаров! А один из этих комаров, между прочим, был очередной реинкарнацией Гете! Когда тебе исполнилось 18, ты лишила чести своего 14-летнего соседа, сына комбайнера, чем нанесла ему глубокую психическую травму! А ведь он мог стать будущим министром образования! Твоим грехам нет прощенья! (Выдирает турникет и начинает бить им уборщицу по голове.)

Появляется Темная Светлана.

Светлана: Нам нужно использовать этого парня в своих делах. (Кастует духи «Утреннее дыхание утюга», приводит себя в порядок.) Извините, как пройти в «Детский мир»?

Человек: Вас проводить (выпускает турникет)?

Светлана: Да, если Вам не сложно. А как Вас зовут? (Берет парня под руку.)

Человек: Максим.

Светлана: А что это вы тут делаете?

Максим: Торжествовал справлялся... То есть, вытворял добро... Ну... То есть... Внезапно из Сумрака выпадает Стас.

Стас: Ночной Дозор! Всем выйти из Сумрака!

Из Сумрака выпадают три вурдалака, парочка Светлых магов, занимающаяся любовью, набор садовых ножниц, кормовая часть «Питаника» и труп Антона Горецкого. Немая сцена. Через полминуты из Сумрака выпадает опоссум.

Опоссум: Спокуха, ребята, я со второго слоя! (Исчезает.)

Стас: Этот потенциальный иной творил зло. Ночной Дозор должен забрать его к себе для выяснения случившегося.

Максим: Но я же творил добро...

Света: Стасик, ты же видишь — он наш!

Стас: Защищайся!

Оба входят в Сумрак. Неожиданно для себя, Стас хватается в левую руку оптоманный турникет и обкастовывает его в мажическую вещь, в правую — уборщицу и обкастовывает из нее Анджелину Джоли, запыливает на второй слой Сумрака и начинает отпугивать бить Светлану турникетом, а Стаса уборщицей, с безудержными криками: «Я не такой, как все... я иной... я одинокий... я хочу только справедливости!!!»

(Лид-режиссер: От этого, к сожалению пришлось отказаться, так как опоссум с высоким AI, запертый в игру вследствие невразумительных шуток ведущего программиста, занюхнул о втором слое. Поэтому мы разработали гораздо более интересный и понятный для широких масс вариант. Вот такой.)

Станция метро «Тушинская». Поздний вечер, ничего не подозревающие людишки жалко ползут по своим домишкам. По эскалатору спускается Светлана, ей на встречу выходит парень, похожий на Стаса из первой части, но с красивыми волосами.

— Эй, это ты, Светлана?

— Да, а ты кто?

— Я Олег, Твоя Тной. А какой — решать тебе. Могу колдовать, могу превращаться, но предпочитаю колдовать. А, еще кровь пить могу, но меня от нее тошнит.

— Ну, аудио, тогда колдуй.

Появляется милиционер:

— Так, граждане, расходимся, нефиг тут.

Светлана — Андрею:

— А это что за фрукт?

— Это не фрукт, это первертись в погонах, чую, я, они чистку в Органах устроили, наших чуют. Помочь нужно.

Перед игроком появляется экран выбора, намекающий на нелепость:

1. Покопаться.
2. Накормить шоколадом.
3. Попросить Андрея, чтобы тот начал колдовать (чтобы это слово не значило).

В любом случае — развивается драка. Майор зовет на помощь других милиционеров. Все они оказываются Светлыми. Самый хардовый вариант — третий, потому что Олег мгновенно начинает колдовать, и Светлана приходится отбиваться от всех милиционеров в одиночку.

Как у Вас все запущено...

(Примечания лид-режиссера: К сожалению, первичный вариант фильма игры безвозвратно утерян, скажу только, что он должен был состояться суд над Игорем, который инвизировал в опоссумов весь состав пионерского лагеря. Поэтому нам пришлось оставить суд, а остальное немного видоизменить.)

Суд над каким-то там светлым винновым в чем-то нам. Над кем, и в чем он там виноват, никому уже неинтересно — все в ожидании финальной битвы.

Встает Завулон.

Завулон: Я мог бы Вам многое сказать о том, как провинилась Алиса или Светлана, о том, какие на самом деле коварные существа — светлые, и о том, что Тма — это всего лишь свобода, а не зло и разрушение. Но я лучше передам слово пресветлому Гесеру. Тем более, я вижу — он хочет сказать то же, что и я.

Гесер: Я мог бы рассказать о том, как коварно была подстроена Алушка Ночному Дозору, о том, что у Светланы должна родиться дочь вне категорий... то есть, иная вне категорий, которая перейдет на какую-то там сторону — и это покажет чаша Бесов, я мог бы даже рассказать о том, что Лукьяненко действительно написал неплохую книгу... Но Завулон ждет от меня другого. Да и геймеры ждут от меня другого. Да и Лукьяненко не против... А потому — начнем финальное монолог!

Максим: Да будет монолог!!! (В священном экстазе бьется головой о кафедру судьи.) И начинается долгожданное финальное монолог!

* * *

Сделанная в рекордные сроки игра (два месяца, три дня и семь часов) отправляется на полки магазинов, сопровождаемая шумной пиар-компанией. Главнейший очередной «Дозор» народ, подобно леммингам, несется покупать продолжение знаменитого мегабестселлера. Коммерческий отдел подсчитывает затраты (минимальные) и вырочку (ого!) и принимает решение срочно разработать и издать «Дневной Дозор. Завулон наносит ответный удар нот суда!» (снесла эдакий для хардкорщиков и фанатов опоссумов).

Только некоторые обозреватели, которые, по своей наивности, продолжают верить в то, что игры делаются не только ради денег, с сораганием ждут выхода «Сумеречного Дозора».

И только самые прожженные обозреватели знают, что у демеоловеров есть только один показатель качества игры — ее продажи. А значит, «Дозоры» — игра хорошая, и... продолжение следует!

Уяви майбутнє своєї компанії.
Та втілюй мрії у життя.



Увага! Спеціальна ціна
до 15.12.2005
675 у.о.*



До 15.12.2005
379 у.о.*

Інвестуй у ПК **artline™h**, що презентують
процесор Intel® Pentium® 4 з технологією HT

Професійний ПК **artline™h 600**

- Pentium 4 630J 3,0GHz w/HT technology
- i915P/ICH6R
- Архітектура PCI Express
- NVIDIA GF6200TC w/256MB ефект. пам'яті
- 1GB Dual Channel DDR400
- 2xSATA 80GB HDD, RAID 0, 1
- CD-RW/DVD-ROM COMBO Drive
- 8ch High Definition Audio
- Marvell PCIe Gigabit LAN

Набір програмного забезпечення для запису
дисків, роботи з медіаконтентом, антивірус



Функціональний ПК **artline™h 500**

- Pentium® 4 506 2,66GHz w/HT technology
- i865G/ICH5
- Intel Extreme 2 video on-board + AGP8x
- 512MB Dual Channel DDR400
- 40GB HDD
- DVD-ROM
- 6ch. Audio
- 10/100Mb/s LAN

Компактний вишуканий корпус

*Без урахування вартості ОС, розрахунок у грн по комерційному курсу долара США

TechnoPark

03035 Київ
вул. Солом'янська 1, 9-й пов.
artline@technopark.ua
Спеціальні умови для оптових замовників

www.technopark.ua
(044) 594-15-25



<http://ua.lge.com>

АКЦІЯ!



LCD-монітори LG 17" ідеальні для полювання на рідкісний вид – мишу червону оптичну з елегантним хвостиком.

На LCD-монітори 19" та ноутбуки LG гарантовано клюне ефектний безхвостий підвид – миша червона оптична, безпроводна.

з 01.12.2005 до 15.01.2006

Вполюй рідкісного звіра!

Купи LCD-монітор LG або ноутбук LG
та отримай у подарунок* оригінальну
ЧЕРВОНУ МИШКУ:

БЕЗПРОВОДНУ — при купівлі LCD-монітора Flatron 7" ENGINE 19"
або ноутбука LG

ПРОВОДНУ — при купівлі LCD-монітора Flatron 7" ENGINE 17"



Life's Good  **LG**

Безкоштовна інформаційна лінія LG: тел. 8-800-303-0000.

Кількість подарунків обмежена. Акція триває, доки подарунків вистачає.

*подарунком вважається право придбання товару за акційною ціною в магазин-учаснику