

стр.8

CALL of CTHULHU

Dark Corners of the Earth



стр.10



KNIGHTS
OF THE TEMPLE 2

ТАМПЛИЕРЫ II

стр.20

SHADOW GROUNDS

ПОРТАЛ стр.14
ТЫШЫ

ИГРЫ

Для заказа игры отправьте SMS с кодом заказа игры на номер 10401

30 2ГРН

СКАЖЕНИ ПАЦЮКИ



Адаже **ПРИЗ** отплатит. Лишь **напращай**!

1. Закажи игру "СКАЖЕНИ ПАЦЮКИ". Выбери СМС, а затем СМС на номер 10401.
2. Встань перед та ищишь бота в СМС, на номер 10401.
3. Не скажени від радости, коли отплатиш!

MP3-плеер або **Смартфон!**

Смолот телефонов, що підтримуються:

Nokia: 7610, N-Gage, N-Gage QD, 3230, 3660, 3660, 6260, 6600, 6830, 6870, 6880, 3650, 7650, 3100, 5100, 6100, 6610, 6820, 7200, 7210, 7250, 6220, 3200, 3220, 6230, 5140, 6170, 7600. SonyEricsson: K700i, K700, K750, T610, T616, T630, Z600, V300, V400, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V80, V980. Motorola: C380, C385, C450, C550, C650, C850, E398, E598, E698, RazrV3, T725, V180, V186, V188, V220, V290, V300, V303, V400, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V80, V980. Nokia: 2650, 3100, 3108, 3120, 3200, 3220, 3300, 3585, 3586, 3587, 3588, 3589, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6012, 6015, 6016, 6017, 6018, 6019, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6108, 6110, 6111, 6170, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6611, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650, 8800, 8801, 8910i, N-Gage, N-Gage-QD. Samsung: C100, C110, C200, C207, C208, C210, C225, C230, C320, D100, D307, D410, D415, D418, D488, D500, D508, D710, E100, E105, E108, E310, E315, E316, E317, E318, E320, E330, E338, E340, E350, E400, E530, E600, E610, E630, E638, E708, E710, E715, E720, E728, E730, E800, E808, E880, P207, P300, P400, P510, P518, P700, P710, P716, P717, P730, P737, P738, P777, S300, X100, X105, X120, X140, X426M, X427M, X430, X450, X456, X460, X468, X475, X480, X486, X600, X610, X640, X800, X810, X910. Siemens: C60, C65, C75, CX65, CX70, CX75, CXK70, M55, M65, M75, MC60, ME75, S55, S65, S75, SK65, SL55, SL65. SonyEricsson: F500, F500i, J300, K300, K300i, K500, K500i, K600, K700, K700i, K750, K750i, T610, T616, T628, T630, V800, W800i, Z1010, Z500, Z520i, Z600, Z608, Z800, Z800i.

ExcreMAN Christmas 5100758487

Эта игра - Новоегодное приложение известного ExcreMAN'a. Вонючий, грязный и вечно отрывающийся Супер Герой, путешествующий по зимнему миру Канализации, кишащему грязными и ужасными тварями, которые встречаются ему на каждом шагу. Страшный и невыносимый свет Зимней Канализации идет Вад!

LG: A7150, B22500, C1200, C2200, C3300, C3320, C3400, F1200, F2100, F2300, F2400, G5600, G7100, L3100, Motorola: C380, C385, C650, C975, E398, E598, E620, RazrV3, T725, V180, V186, V188, V220, V290, V300, V303, V400, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V80, V980. Nokia: 2650, 3100, 3108, 3120, 3200, 3220, 3300, 3585, 3586, 3587, 3588, 3589, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6012, 6015, 6016, 6017, 6018, 6019, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6108, 6110, 6111, 6170, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6611, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650, 8800, 8801, 8910i, N-Gage, N-Gage-QD. Samsung: C100, C110, C200, C207, C208, C210, C225, C230, C320, D100, D307, D410, D415, D418, D488, D500, D508, D710, E100, E105, E108, E310, E315, E316, E317, E318, E320, E330, E338, E340, E350, E400, E530, E600, E610, E630, E638, E708, E710, E715, E720, E728, E730, E800, E808, E880, P207, P300, P400, P510, P518, P700, P710, P716, P717, P730, P737, P738, P777, S300, X100, X105, X120, X140, X426M, X427M, X430, X450, X456, X460, X468, X475, X480, X486, X600, X610, X640, X800, X810, X910. Siemens: C60, C65, C75, CX65, CX70, CX75, CXK70, M55, M65, M75, MC60, ME75, S55, S65, S75, SK65, SL55, SL65. SonyEricsson: F500, F500i, J300, K300, K300i, K500, K500i, K600, K700, K700i, K750, K750i, T610, T616, T628, T630, V800, W800i, Z1010, Z500, Z520i, Z600, Z608, Z800, Z800i.

Toxic WAR Christmas 5100798487

Toxic WAR Christmas - Сумасшедшая война в ядерном свете. Разнообразие зон пост апокалиптического света, ждем Вас в лучшем Новогодом Блокбастере 2006 года от компании NET Lizard. Война не закончена. Бойня продолжается ОНН окрестил и стал умище, их стало больше. Погода перерождается, а Земля розсыпается на твои глаза.

LG: A7150, B22500, C1200, C2200, C3300, C3320, C3400, F1200, F2100, F2300, F2400, G5600, G7100, L3100, Motorola: C380, C385, C650, C975, E398, E598, RazrV3, T725, V180, V186, V188, V220, V290, V300, V303, V400, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V80, V980. Nokia: 2650, 3100, 3108, 3120, 3200, 3220, 3300, 3585, 3586, 3587, 3588, 3589, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6012, 6015, 6016, 6017, 6018, 6019, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6108, 6110, 6111, 6170, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6611, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650, 8800, 8801, 8910i, N-Gage, N-Gage-QD. Samsung: C100, C110, C200, C207, C208, C210, C225, C230, C320, D100, D307, D410, D415, D418, D488, D500, D508, D710, E100, E105, E108, E310, E315, E316, E317, E318, E320, E330, E338, E340, E350, E400, E530, E600, E610, E630, E638, E708, E710, E715, E720, E728, E730, E800, E808, E880, P207, P300, P400, P510, P518, P700, P710, P716, P717, P730, P737, P738, P777, S300, X100, X105, X120, X140, X426M, X427M, X430, X450, X456, X460, X468, X475, X480, X486, X600, X610, X640, X800, X810, X910. Siemens: C60, C65, C75, CX65, CX70, CX75, CXK70, M55, M65, M75, MC60, ME75, S55, S65, S75, SK65, SL55, SL65. SonyEricsson: F500, F500i, J300, K300, K300i, K500, K500i, K600, K700, K700i, K750, K750i, T610, T616, T628, T630, V800, W800i, Z1010, Z500, Z520i, Z600, Z608, Z800, Z800i.

Принц Египта 5100757487

Украдены священные знаки Бога "РА", жаждущие власти жрецом Анубиса. Тебе предстоит найти исчезнувшие знаки "РА", блуждая по дворцу Великого фараона и холодным подземельям Анубиса.

LG: A7150, B22500, C1200, C2200, C3300, C3320, C3400, F1200, F2100, F2300, F2400, G5600, G7100, L3100, Motorola: C380, C385, C650, C975, E398, E598, RazrV3, T725, V180, V186, V188, V220, V290, V300, V303, V400, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V80, V980. Nokia: 2650, 3100, 3108, 3120, 3200, 3220, 3300, 3585, 3586, 3587, 3588, 3589, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6012, 6015, 6016, 6017, 6018, 6019, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6108, 6110, 6111, 6170, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6611, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, 8800, 8801, 8910i, N-Gage, N-Gage-QD, N70, N91. Samsung: C100, C110, C200, C207, C208, C210, C230, C320, D100, D307, D410, D415, D418, D488, D500, D508, D710, E100, E105, E108, E310, E315, E316, E317, E318, E320, E330, E338, E340, E350, E400, E530, E600, E610, E630, E638, E708, E710, E715, E720, E728, E730, E800, E808, E880, P207, P300, P400, P510, P518, P700, P710, P716, P717, P730, P735, P738, P777, S300, X100, X105, X120, X140, X426M, X427M, X430, X450, X456, X460, X468, X475, X480, X486, X600, X610, X640, X800, X810, X910. Siemens: C60, C65, C75, CX65, CX70, CX75, CXK70, M55, M65, M75, MC60, ME75, S55, S65, S75, SK65, SL55, SL65. SonyEricsson: F500, F500i, J300, K300, K300i, K500, K500i, K600, K700, K700i, K750, K750i, T610, T616, T628, T630, V800, W800i, Z1010, Z500, Z520i, Z600, Z608, Z800, Z800i.

Биг мунчи

Наш любимый muncher (пожиратель) вернулся, чтобы доставить тебе удовольствие с его приложениями. У него новый вид, он бегает по 14 различным сценариям и 3 сложным уровням, которые полны неожиданных сюрпризов и в которых сложность лабиринтов будет увеличиваться с каждой сценой.

Alcatel :556, 557, 7351, 756. Motorola: C370, C385, C450, C550, C650, E398, RazrV3, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V80, V980. Nokia: 2650, 3100, 3108, 3120, 3200, 3220, 3300, 3585, 3586, 3587, 3588, 3589, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6012, 6015, 6016, 6017, 6018, 6019, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6108, 6110, 6111, 6170, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6611, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650, 8800, 8801, 8910i, N-Gage, N-Gage-QD. Samsung: C100, C110, C200, C207, C208, C210, C225, C230, C320, D100, D307, D410, D415, D418, D488, D500, D508, D710, E100, E105, E108, E310, E315, E316, E317, E318, E320, E330, E338, E340, E350, E400, E530, E600, E610, E630, E638, E708, E710, E715, E720, E728, E730, E800, E808, E880, P207, P300, P400, P510, P518, P700, P710, P716, P717, P730, P737, P738, P777, S300, X100, X105, X120, X140, X426M, X427M, X430, X450, X456, X460, X468, X475, X480, X486, X600, X610, X640, X800, X810, X910. Siemens: C60, C65, C75, CX65, CX70, CX75, CXK70, M55, M65, M75, MC60, ME75, S55, S65, S75, SK65, SL55, SL65. SonyEricsson: F500, F500i, J300, K300, K300i, K500, K500i, K600, K700, K700i, K750, K750i, T610, T616, T628, T630, V800, W800i, Z1010, Z500, Z520i, Z600, Z608, Z800, Z800i.

5100727487

Давным давно жил да был в Преисподней маленький бесенок по имени Феликс. В отличие от остальных чертей ему не нравилось делать зло. И вот однажды Феликс восстал против Люцифера и попал в адскую тюрьму, из которой невозможно выбраться. Или возможно? Помимо всяческой нечисти Феликсу необходимо избежать ловушки и западни.

LG: C1200, C2200, C3310, C3320, Motorola: C380, C385, C650, E398, E598, RazrV3, V180, V220, V300, V303, V400, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V80, V980. Nokia: 2650, 3100, 3108, 3120, 3200, 3220, 3300, 3585, 3586, 3587, 3588, 3589, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6012, 6015, 6016, 6017, 6018, 6019, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6108, 6110, 6111, 6170, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6611, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage-QD. Samsung: C100, C110, C200, C207, C208, C210, C225, C230, C320, D100, D307, D410, D415, D418, D488, D500, D508, D710, E100, E105, E108, E310, E315, E316, E317, E318, E320, E330, E338, E340, E350, E400, E530, E600, E610, E630, E638, E708, E710, E715, E720, E728, E730, E800, E808, E880, P207, P300, P400, P510, P518, P700, P710, P716, P717, P730, P737, P738, P777, S300, X100, X105, X120, X140, X426M, X427M, X430, X450, X456, X460, X468, X475, X480, X486, X600, X610, X640, X800, X810, X910. Siemens: C60, C65, C75, CX65, CX70, CX75, CXK70, M55, M65, M75, MC60, ME75, S55, S65, S75, SK65, SL55, SL65. SonyEricsson: F500, F500i, J300, K300, K300i, K500, K500i, K600, K700, K700i, K750, K750i, T610, T616, T628, T630, V800, W800i, Z1010, Z500, Z520i, Z600, Z608, Z800, Z800i.

Alien Aggression

3D Shooter (убий всех) не имеющий аналогов, прекрасная игра с трехмерной графикой. Игра сделана в лучших традициях 3-х мерных PC игр.

Бесконечная темнота, мрачные длинные проходы военного комплекса стали объектом зла, поскольку тысячи крошечных монстров заполняют его территорию... Уничтожайте монстров любой ценой. Вам будет предоставлено необходимое снаряжение и разнообразное оружие.

Motorola: E398, V80, V300, V400, V500, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, RazrV3, C380, C385, C650, V180, V220, C370, C450, C550, V220, T720, T721, T722, T723, T724, T725, T726, T727, T728, T729, T730, T731, T732, T733, T734, T735, T736, T737, T738, T739, T740, T741, T742, T743, T744, T745, T746, T747, T748, T749, T750, T751, T752, T753, T754, T755, T756, T757, T758, T759, T760, T761, T762, T763, T764, T765, T766, T767, T768, T769, T770, T771, T772, T773, T774, T775, T776, T777, T778, T779, T780, T781, T782, T783, T784, T785, T786, T787, T788, T789, T790, T791, T792, T793, T794, T795, T796, T797, T798, T799, T800, T801, T802, T803, T804, T805, T806, T807, T808, T809, T810, T811, T812, T813, T814, T815, T816, T817, T818, T819, T820, T821, T822, T823, T824, T825, T826, T827, T828, T829, T830, T831, T832, T833, T834, T835, T836, T837, T838, T839, T840, T841, T842, T843, T844, T845, T846, T847, T848, T849, T850, T851, T852, T853, T854, T855, T856, T857, T858, T859, T860, T861, T862, T863, T864, T865, T866, T867, T868, T869, T870, T871, T872, T873, T874, T875, T876, T877, T878, T879, T880, T881, T882, T883, T884, T885, T886, T887, T888, T889, T890, T891, T892, T893, T894, T895, T896, T897, T898, T899, T900, T901, T902, T903, T904, T905, T906, T907, T908, T909, T910, T911, T912, T913, T914, T915, T916, T917, T918, T919, T920, T921, T922, T923, T924, T925, T926, T927, T928, T929, T930, T931, T932, T933, T934, T935, T936, T937, T938, T939, T940, T941, T942, T943, T944, T945, T946, T947, T948, T949, T950, T951, T952, T953, T954, T955, T956, T957, T958, T959, T960, T961, T962, T963, T964, T965, T966, T967, T968, T969, T970, T971, T972, T973, T974, T975, T976, T977, T978, T979, T980, T981, T982, T983, T984, T985, T986, T987, T988, T989, T990, T991, T992, T993, T994, T995, T996, T997, T998, T999, T1000, T1001, T1002, T1003, T1004, T1005, T1006, T1007, T1008, T1009, T1010, T1011, T1012, T1013, T1014, T1015, T1016, T1017, T1018, T1019, T1020, T1021, T1022, T1023, T1024, T1025, T1026, T1027, T1028, T1029, T1030, T1031, T1032, T1033, T1034, T1035, T1036, T1037, T1038, T1039, T1040, T1041, T1042, T1043, T1044, T1045, T1046, T1047, T1048, T1049, T1050, T1051, T1052, T1053, T1054, T1055, T1056, T1057, T1058, T1059, T1060, T1061, T1062, T1063, T1064, T1065, T1066, T1067, T1068, T1069, T1070, T1071, T1072, T1073, T1074, T1075, T1076, T1077, T1078, T1079, T1080, T1081, T1082, T1083, T1084, T1085, T1086, T1087, T1088, T1089, T1090, T1091, T1092, T1093, T1094, T1095, T1096, T1097, T1098, T1099, T1100, T1101, T1102, T1103, T1104, T1105, T1106, T1107, T1108, T1109, T1110, T1111, T1112, T1113, T1114, T1115, T1116, T1117, T1118, T1119, T1120, T1121, T1122, T1123, T1124, T1125, T1126, T1127, T1128, T1129, T1130, T1131, T1132, T1133, T1134, T1135, T1136, T1137, T1138, T1139, T1140, T1141, T1142, T1143, T1144, T1145, T1146, T1147, T1148, T1149, T1150, T1151, T1152, T1153, T1154, T1155, T1156, T1157, T1158, T1159, T1160, T1161, T1162, T1163, T1164, T1165, T1166, T1167, T1168, T1169, T1170, T1171, T1172, T1173, T1174, T1175, T1176, T1177, T1178, T1179, T1180, T1181, T1182, T1183, T1184, T1185, T1186, T1187, T1188, T1189, T1190, T1191, T1192, T1193, T1194, T1195, T1196, T1197, T1198, T1199, T1200, T1201, T1202, T1203, T1204, T1205, T1206, T1207, T1208, T1209, T1210, T1211, T1212, T1213, T1214, T1215, T1216, T1217, T1218, T1219, T1220, T1221, T1222, T1223, T1224, T1225, T1226, T1227, T1228, T1229, T1230, T1231, T1232, T1233, T1234, T1235, T1236, T1237, T1238, T1239, T1240, T1241, T1242, T1243, T1244, T1245, T1246, T1247, T1248, T1249, T1250, T1251, T1252, T1253, T1254, T1255, T1256, T1257, T1258, T1259, T1260, T1261, T1262, T1263, T1264, T1265, T1266, T1267, T1268, T1269, T1270, T1271, T1272, T1273, T1274, T1275, T1276, T1277, T1278, T1279, T1280, T1281, T1282, T1283, T1284, T1285, T1286, T1287, T1288, T1289, T1290, T1291, T1292, T1293, T1294, T1295, T1296, T1297, T1298, T1299, T1300, T1301, T1302, T1303, T1304, T1305, T1306, T1307, T1308, T1309, T1310, T1311, T1312, T1313, T1314, T1315, T1316, T1317, T1318, T1319, T1320, T1321, T1322, T1323, T1324, T1325, T1326, T1327, T1328, T1329, T1330, T1331, T1332, T1333, T1334, T1335, T1336, T1337, T1338, T1339, T1340, T1341, T1342, T1343, T1344, T1345, T1346, T1347, T1348, T1349, T1350, T1351, T1352, T

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
- ✓ угол Коцюбинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

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

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жилианская, 87/30

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок

- ✓ магазин «BOOKS»

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

Стоимость издания: 1 месяц — 8.88 грн, 3 месяца — 26.39 грн, 6 месяцев — 52.18 грн.

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

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

ВНИМАНИЕ!!! НАШИ КОНКУРСЫ

В новом году — новый конкурс.

**Прими участие
в SMS-голосовании.**

**Подробные условия конкурса
смотри на обороте.**

**Напоминаем, что ждем ваших
писем на конкурс**

«А вы хорошо знаете RPG?».

Чтобы участвовать в конкурсе,

вы должны прислать

заполненную анкету

до 15 февраля.

Список статей

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

War on Terror, стр. 7

Марк ЯРОВОЙ aka Rolan

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, стр. 8-9

Влад МУНТЯН aka Frestarter

Ex Machina, стр. 10-13

Александр GLUKK

«Тамплиеры II: Портал Тьмы», стр. 14-15

Алексей ТУР aka leprecon

«Утопия Сити», стр. 16-17

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

Worms 4: Mayhem, стр. 18

Pantera sls

Crazy Frog Racer, стр. 19

Артур ЧЕМИРИС aka R@ak

Shadowgrounds, стр. 20-21

Артур ЧЕМИРИС aka R@ak

NHL Eastside: Hockey Manager 2005, стр. 22-23

Vassallog

«Тайна Атлантиды», стр. 24

Mage

Mega lo Mania, стр. 26-27

Том/Док/КЕРТИС

Кризис жанра, стр. 28-29

КОД

14

15

16

17

18

19

20

Коды для SMS-голосования

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

Наверняка ты не раз встречал на страницах нашего и других изданий и игровых сайтах различные рейтинги компьютерных игр от авторов, торговцев, издателей. Теперь у тебя есть возможность выбрать игру года по версии читателей МИКа! И лучшей может стать любая из игр, описанных в статьях нашего еженедельника.

Для того, чтобы принять участие в голосовании, тебе нужно лишь отправить **SMS с кодом** самой лучшей на твой взгляд игры номера на специальный короткий номер. Код игры будет указан в специальной колонке оглавления.

Три лучшие по результатам голосования игры каждого месяца будут переноситься в список голосования на следующий месяц, а три худшие — соответственно выбывать из списка. Лучшие игры предыдущего месяца будут выноситься в отдельную колонку рядом с содержанием номера.

Награждение будет проводиться поквартально (каждые 3 месяца), а к концу года будет составлен итоговый рейтинг лучших игр-2006 по версии читателей МИКа, на который ты можешь повлиять уже сейчас!

Чем больше SMS-ок с кодом своей любимой игры ты отошлешь, тем больше пунктов в рейтинге она наберет, а значит, с большей вероятностью станет лучшей игрой месяца/квартала/года.

Среди угадавших лучшую игру сезона, а также наиболее активных участников будут разыграны ценные призы!

Для участия в голосовании тебе необходимо **отослать SMS с текстом: 5028 [пробел] код игры на номер 1051.**

Стоимость 1 SMS — 50 копеек (с НДС). Услуга доступна для абонентов ACE&BASE, КИЕВСТАР, DJUICE и SIM-SIM, UMC, ДЖИНС.

Сервис предоставлен компанией «Евроинформ». Телефон службы технической поддержки: (056) 770-4897.

Лицензия Киевстар ДКЗУ: № 009503 от 12.04.2001,
Лицензия UMC ДКЗУ: ГЛС АА № 223305 от 12.11.2002.

Бензоколонка редактора

Создатели блокбастера «Послезавтра» пишут мемуары «Как мы стали пророками». В Антарктиде пингины оптом закупают турецкие свитера. В Воркуте так холодно, что людей в срочном порядке эвакуируют на Северный полюс.

Столбик термометра пал. Низко.

Из Украины вывозят раскрашенные куски льда и продают в России под видом сала. Африканские шаманы перерубают плюзы на Суэцком канале, чтобы Африку отнесло течением как можно дальше на юг.

Столбик термометра упал. Совсем.

Воробы просят политического убежища в Сингапуре. Вороны скрываются там же, но нелегально. Будущий урожай пшеницы и сахарной свеклы на полях пишет завещания.

Столбик термометра похоронили.

В лесах Полесья зайцы доели последнего волка. По многочисленным просьбам вода согласилась замерзнуть при температуре минус пять градусов. Спирт согласился не замерзнуть вообще. Монашки женского скита совершили налет на грузовик, везущий батареи в мужской монастырь. Первым словом полугодовалого сына моего знакомого стало слово «калорифер».

Финляндия объявила войну Деду Морозу.

Над Европой летает призрак столбика термометра и громко стучит зубами.

Только что вы прослушали сводку погоды десяти ушедших дней января.

Отмороженные новости

Мороз, оказывается, негативно сказался не только на нашем ближнем зарубежье, но и на достаточно дальнем. Иначе как объяснить тот факт, что множество новостей, дошедших к нам оттуда, так или иначе связаны с брендами, сопровождающими проектами и прочей не то чтобы лабудой, но играми, делая которые, можно хорошенько расслабиться. А начнем мы на этот раз не с экшена, стратегии или очередной серии/аддона «Симсов», а всего лишь с приключений.

Брендизм-давничизм

Поистине уникальная ситуация: фильм еще не вышел на экраны, а под него мастерят уже два проекта, причем в разных жанровых диапазонах. Имеется в виду блокбастер «Код Да Винчи» по одноименной книге. Напомню, что первый проект, который ушел в разработку, позиционируется как экшен. А теперь и приключенческая история: сразу четыре девелоперских муравейника — **ElectroGames, TotM Studio, Kheops Studio** и **Mzone Studio** — взялись за возведение эпохального мистического монумента **The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript**. И хотя издатели из **Nobilis Group** в полный голос уверяют и в полный рост кланутся, что ни к фильму, ни к книге, а тем более к параллельному проекту данная игра не будет иметь никакого отношения, верится в это с трудом.

По крайней мере брендизмом тут пахнет отчетливо: релиз состоится в апреле текущего го-

да (!), чуть раньше выхода фильма на экраны, да и на создание ее — уверен! — издателей & разработчиков натолкнул всплеск интереса к средневековому гению.

В общем, сколько волка в овечью шкуру не наряжай, а блять он все одно не научится. Остается только надеяться, что под шумок данный проект выйдет крепким и игральным.

Брендизм-трансформеризм

А пока четыре студии, что лебедь, щука, рак и еще раз рак героически тянут повозку создаваемой приключенческой игры на полных парах растапливает печи в нескольких подвластных им девелоперских студиях, чтобы начать разработку сопровождающей игры по мотивам блокбастера «Трансформеры». Сам блокбастер выходит на экраны не ранее 2007 года, и игра, видимо, будет готовить фильму теплый прием. Кстати, о фильме **Transformers**: исполнительный продюсер — Стивен Спилберг



(no comment!), режиссер — Майкл Бэй («Перл-Харбор», «Армагеддон»), компании, задействованные в производстве — Hasbro, Paramount и Dreamworks.

А вот о самой игре информации практически нет: официальные лица опровергают, крепостные разработчики молчат — зато все знают, что она разрабатывается!

Вот это я называю демократией!

Бода не приходит одна....

Из полым да в огонь — примерно так можно охарактеризовать последние события в лагере издателей из **Take-Two Interactive**. Пожар, вспыхнувший в деловом центре Нью-Йорка, болезненно зацепил две игровые компании — **Take-Two** и **Rockstar New York**.

И это в довершение к тому, что прошлый год для «Дайте-Две Интерактив» (вольный перевод!) был не особо удачным в финансовом плане.

Crytec плачут по Земле

А чего плакать — сами же и натворили такое неподобство...

Шутки в сторону!

Еще летом **EA** подписали контракт на создание очередной игры с авторами сверхуспешного **FarCry** — и компания **Crytec** взялась за дело. Естественно, долгое время подробности не разглашались.

ПрогамТех
Купівля/Продаж/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНІХ
Комп'ютерів, комплектуючих та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборзька, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

И вот дотошные коллеги-журналисты раскрутили-таки создателей нового проекта на долгий задушевный разговор — как водится, с чаем, плюшками, скриншотами и подробностями о новом проекте.

Встречаем **Crysis** — шутер с таким же «плавающим» началом (или это стало для Crytec а некоей фишкой?), настолько высокотехнологичный, что без DirectX 10 и видях, поддерживающих шейдера четвертого поколения, тут не обойтись! Игра, впрочем, предложит ничтожно сумняшемуся геймеру целый пакет передовых в игровом мире технологий, которые будут использоваться в **Crysis**. Не буду перечислять, скажу только, что динамическое освещение — это уже как бы не роскошь для шутеров подобной категории, а необходимость. Ну разве что огромный бесшовный мир (привет Xenus'у!) и разрушаемость практически всех объектов приходит на ум прежде всего...

Ах да, о сюжете предыстории и прочих приложениях любого шутера.

Где-то в районе тихого океана, на один из тихих и спокойных островов то ли Микронезии, то ли Полинезии, падает здоровенный объект категорически неземного происхождения. В объекте утачивается астероид, но хрен его поймешь, пока не подойдешь поближе и не разглядишь хорошенько. Китай и Северная Корея, которым очень хочется разглядеть, посылают в район падения свои боевые флоты, а американцы, как это зачастую и бывает в рБальной жизни, ограничиваются небольшим спецподразделением под управлением заслуженного ветерана множества операций Джейка Данна.



Само собой, внутри каменюки оказывается не ценный артефакт, отправленный в глубокий Космос принцессой Леей или принцессой Падме. И даже не замороженные трупы Белки и Стрелки, а боекомплект инопланетян. Агрессивных и как-то не по дружески настроенных ко всему мыслящему. А так как долгие тысячи лет пришельцы проживали в условиях крайнего севера, ибо холодна была их планета, то и Землю они решили арендовать на ближай-

пую сотню тысяч лет, заодно и приспособить к своим условиям проживания.

Само собой, Китай и Северная Корея против этого возмущались... А уж как возмущалось маленькое спецподразделение, ведомое Джейком Данном — словами не описать! И началась Большая Стрельба а-ля «все против всех» и «все на одного»!

Большой выбор оружия и снаряжение, это константа. Это будет — и точка! От стандартных убивательных девайсов до вертолетного минигана (каковой более подошел бы Серьезному Сэму) и образов инопланетной техники («замораживатель со смертельным исходом»).

Что могут предложить земляне в ответ на превосходящую инженерию врага? Например, сверхсекретный нанокостюм со способностями постепенно заживать раны хозяина, с ускорением, увеличением защиты и прочими суперменскими трюками.

АИ, несомненно, будет умным, талантливым и гениальным: противники будут оценивать ситуацию и действовать сообща, а не переть напролом. Это я о китайцах и корейцах. А вот инопланетяне будут настолько огромными, что вживлять им соответствующий АИ как-то рука не поднимается. Зато разрушительная мощь у «спейсменов» будет потрясающая! Ну и, соответственно, чтобы завалить такую гору, нужно будет на нее вскарабкаться.

Кроме стандартной кампании будет также наличествовать режим мультиплеера, ориентированный на командную игру, а также несколько режимов, то ли оригинальных, то ли и вовсе уникальных. Также создатели полностью отказались от скритуемых роликов и наличия «боссов» в конце уровней.

Еще один любопытный момент — автоматический генератор персонажей. Теперь ни парнишки, ни многочисленные враги не будут похожи на семейство крокодилов из одного вылупа — у каждого самого незначительного персонажа появятся некие индивидуальные черты.

Выход — в конце 2006 года, эксклюзивно для PC.

Знаете, а мне верится...

Стипанк-амазонки

А к нам в Департамент пришло письмо следующего содержания:

Компания «Акелла» будет издавать четыре части **Sakura Wars** в России!

Компания «Акелла» сообщает о подписании контракта на издание четырех частей игры **Sakura Wars**, ставших настоящей иконой для поклонников проектов в стиле стимпанк. **Sakura Wars** — одна из самых популярных и обширных аниме-вселенных, по ней создано девять игр для различных платформ, полнометражный фильм, несколько мультсериалов.

Действие игры происходит в Японии в 20-х годах прошлого столетия. Обстановка альтернативного Века Индустриализации гармонично сочетает восточные мотивы (катаны, исследования древних захоронений) с западными (механоиды с паровыми двигателями и прочие атрибуты стимпанк-культуры). Главный герой — японский военный Итиро Огами, получивший под свое командование специальное

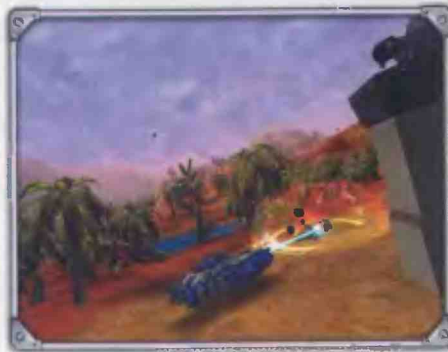
секретное подразделение, занимающееся защитой Японии от злых сил и состоящее исключительно из представительниц женского пола. Жанровая принадлежность первых трех частей игры определяется как симулятор с элементами стратегии, а в четвертую часть добавлены элементы ролевой игры. Среди особенностей **Sakura Wars** стоит выделить традиционную аниме-графику, детальную проработку игрового мира и идеальный баланс противостоящих сил.

Релиз первой игры по вселенной **Sakura Wars** от компании «Акелла» ожидается в середине марта. Подробности и информацию о дате выхода следующих игр серии вы узнаете из наших анонсов.

Курс на шару!

А SOE тем временем продолжает радовать новыми дозами самых наркозависимых геймеров нашей планеты — онлайнщиков.

Об игре **PlanetSide** что-нибудь слышали? А между тем сей MMAG/MMOFPS существ-



ует уже добрых три года. В лидеры онлайн, правда, не выходит, но и такое долгое существование может убедить в том, что у игры все в порядке — свою аудиторию, пусть и не колоссальную, она имеет. Сюжетик завязан на трех противостоящих друг другу корпорациях. Конфликт, само собой, решается с помощью большой пушки и длинного ствола. Попадая в сей безжалостный мир, игрок выбирает корпорацию, за которую ему придется проливать виртуальную кровь, со всеми уникальными способностями и оружием, которые она дает — и в бой, воевать врага!

Так вот, для тех геймеров-новичков, которым впадло потратить свои/родительские кровные 10 \$ абонплаты, SOE объявляет год (!) такого себе триала — совершенно бесплатной игры. Со всеми прилагающимися фишками, но с ограничением в развитии (левела, левела...) и с урезанным арсеналом.

А что, неплохо! Думаю, приток пользователей игре уже обеспечен.

Далее в планах SOE, напомним, выпуск полностью (!) бесплатных игр — доход будут приносить платежи игроков за новые умения, артефакты и прочее... Продолжаю мысль хозяев: ...и эти вот микроплатежи на самом деле гораздо выгоднее абонплаты, ибо в погоне за крутизной богатые игроки начнут вываливать такие суммы, что общая прибыль возрастет в несколько раз!

За что, как говорится, боролись, на то и напоролись. Система БК с ее «псевдобесплатным» миром таки остается самой живучей. И Sony сейчас движется именно к этой системе.

С почтением, Nival!

Вот и ушел в печать первый издательский проект «Нивала». Это «**Проклятые Земли**», снискавшие популярность еще в 2000 году и только сейчас дождавшиеся продолжения. В том жутко далеком двухтысячном ниваловцы как раз и были разработчиками, а вот издатели тогдашние с названием **Fishtank Interactive**, вызывающим здороевское недоумение, канули в Лету, и вестей о них никаких...

Напомним, что «Проклятые Земли» являли собой смесь action и RPG, и нашим соотечественникам долго не верилось, что наши же разработчики могли навалять такую сильную игру. На хорошо известном сайте **ag.ru** тогда еще молодой и не такой усталый от бремени гуру Nomad собственноручно поставил «Проклятым Землям» 90%, что в тамошней терминологии означает «превосходно».

Сейчас же, когда вы читаете эту новость, аддон «**Проклятые Земли: Затерянные в Астрале**» уже появилась (27 января) на прилавках магазинов, чтобы продолжить свое победное шествие по сердцам и умам отечественных геймеров.

Итак, модели по сравнению с 2000 г. обновились (еще бы!), движок модернизировался (а то!), у протагониста появилась очаровательная попутчица (посмотрим-посмотрим!), материализовались новые доспехи, виды вооружения, монстры, новый остров, нейтральные NPC, масштабные сражения, секретные миссии и т.д. и т.п. Разрабатывала на этот раз **Matilda Entertainment**.

Вторая средневековая

Кое-что в данном блоке новостей перепадет и любителям стратегического мышления и глобальных сражений. **Sega** официально анонсировала четвертый по счету проект серии **Medieval 2: Total War** от разработчиков из **Creative Assembly**, не так давно добровольно избавившихся от собственной независимости.

В данном проекте речь пойдет о средневековье, которое покажется в неприглядном обличьи ряда европейских стран, а также государств Среднего Востока.

В планах на средневековые баталии, кроме междоусобных стычек, — покорение Африки и путешествие к берегам Америки с последующими сражениями с кровавыми мальчиками... то есть кровавыми адтеками.

Что там у нас по части менеджмента и экономики — как всегда, комплексный обед: застройка городов, дипломатия, нагнетание военной мощи, а также нелицеприятное (или обойдется?) общение с Инквизицией и самим Папой.

Также более 10 000 юнитов, участвующих в глобальных сражениях, модернизированная ландшафтная система, улучшенные погодные эффекты, анимация воинов и остальное «итд».

Ждать — осенью этого года.

Разработчик: Digital reality
Издатель: Digital Silver
Жанр: RTS
Системные требования: не объявлены
Ориентировочная дата выхода: 1 квартал 2006

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

WAR ON TERROR

Весь сыр-бор

В 2006 году сбылась голубая мечта миллионов жителей нашей многорадиальной планеты.

Террористические группировки, базирующиеся в Афганистане и Ираке, были искоренены! Но недолго счастье длилось. В том же 2006 году объявилась новая террористическая группировка, которая именует себя Орденом (Order). Параллельно объявляется об основании организации «Силы мира» (World Forces, или WoFog, сокращенно), международной организации, которая должна нести правосудие и идеи демократии в любые хоть бы самые отдаленные части мира. Но вернемся к нашим террористам: они, стараясь расстроить отношения между страна-

той тоже никто не знает ☺) носящей название Majesty 12. Эта организация пытается воплотить в жизнь некий план, носящий кодовое название Population Decrease Program, или же P.D.P., сокращенно.

Ну, что ж, с сюжетом, надеюсь, понятно. Он есть, и ладно. Что там дальше? Ага, особенности игры.

В кампании нам будет предоставлено три стороны: WoFog, Китай и террористы. На всех в сумме предоставлено 26 миссий — не так уж и много. Зато наши армии смогут переходить из миссии в миссию. В игре будет предоставлено 60 видов юнитов. На всех. То есть, в среднем по 20 юнитов на каждую из сторон. Причем, дабы вашу армию не разгромили в первом же бою, придется комплектовать армию разными типами юнитов. Понадеемся, что это разнообразие не для галочки, а для реального применения в игре. Будет в игре и авиация — неизвестно, в качестве ли просто спецспособностей одной из сторон, или же каждый игрок сможет строить самолеты/вертолеты по мере надобности.

На случай, если кампания вас не прельщает или же вы ее уже прошли, разработчики предусмотрели возможность сетевых сражений с другими игроками — как по Интернету, так и через локальную сеть. Принять участие в сражениях сможет до восьми человек в пяти режимах игры (интересно, будет ли кооператив?) Обещаны также некоторые вкусности в сетевом режиме: возможность включить чат между противниками, а также ряд тактических нюансов. Видно, что разработчики собираются продлить жизнь своему творению, вкладываясь в мультиплеер. И правильно, надо сказать, делают!

Графический движок взят старый. В деле мы его могли оценить по предыдущему творению Digital reality — D-DAY. С тех пор планка качества графики в стратегиях поднялась — соответственно, движок будет модифицирован и дополнен. Игра сможет использовать все навороты, доступные при использовании DirectX девятой версии. И действительно, скриншоты радуют, по крайней мере водичка сделала



ми, сбивают китайский коммерческий самолет, который пролетал над Северной Кореей. Китай не верит заявлениям Северной Кореи, что та-де не имеет никакого отношения к данному инциденту, и нападает на одну из ее военных баз.

Никто (ну, кроме меня, а теперь еще и вас ☺) не знает, что Орден работает на всемирную секретную организацию (о ко-



бы честь какому-нибудь шутеру. Не Age of Empires 3, конечно, но тоже неплохо.

Звук? Ну, здесь все ясно: он будет максимально реалистичен, в ход пойдут все современные технологии. Что же еще можно ожидать от игры 2006 года? В области звука уже давно не происходило чего-либо революционного. Только бы не дать маху с озвучкой юнитов и подбором музыки.

Чуть было не забыл сказать — у игры есть своя страничка в Интернете (а у кого ее в наше время нету ☺?) — www.waronterror-game.com. Возможно, ближе к релизу мы оттуда сможем почерпнуть новые подробности. Жаль только, скринов на сайте покамест не так уж и много ☹...



Марк ЯРОВОЙ aka Rolan

CALL of
CTHULHU

Dark Corners of the Earth

Разработчик: Headfirst Production
 Издатель: Take Two Interactive
 Жанр: action/horror
 Системные требования: P 2-300, 128 Мб ОЗУ,
 32 Мб видео
 Дата выхода: 1 февраля 2006 года

В жанре «хоррор» кризиса как такового не наблюдается, хотя частота выхода представителей жанра вовсе не пораждает фанатов. Если мне не изменяет память, то единственным удачным (а, может, и просто единственным) хоррором, появившемся на PC в прошедшем году, был *Obscure* от французской компании *Hydravision*, да и тот — консольный порт. Единственные разрабы, которые продолжают свое темное дело, так это парни из *Konami*, выпуская, что ни год — то *Silent Hill*. Причем им чудом удается сделать игрушку на порядок хуже предыдущей.

Но речь сегодня пойдет не о самом жанре, а об одном из ее будущих представителей — **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** (ох, как же ребята любят длинные названия). Кроме на редкость почетного звания «хоррор», парни из **Headfirst Production** уже умудрились заработать своему проекту ярлык долголетия, трудясь над игрой ровно 6 лет, за которые *Call of Cthulhu* успел пережить нескольких издателей. В конечном счете под свое чуткое крыло проект взяла **Take Two**.

Call of Cthulhu. Говорят ли вам о чем-то эти три слова? До того, как я покопался в сети и старых журналах, я и понятия не имел, что это такое. «Зов Ктулху» представляется двумя вещами: малоизвестной у нас настольной игровой системой и книгой, автором которой является один из самых известных писателей ужасиков начала XX ст. (точно урежут) **Говард Филлипс Лавкрафт**. Вспомните *Resident Evil*, где весь геймплей — банальный отстрел монстров. Вспомнили? Так вот, ничего общего ни с собственноручной книгой, ни, по заверениям девелоперов, с игрой. Передать в каждой локации атмосферу леденящего кровь ужаса, чем славилась сама книга Лавкрафта — вот главная задача *Headfirst*. По духу игра близка к *Silent Hill*, но сравнивать с детищем *Konami* будущий проект все же не стоит. Что собой представляет *Call of Cthulhu*, лучше всего удалось объяснить самим создателям: «...сверхреалистичный триллер с самой захватывающей атмосферой, заставляющей кровь застывать в жилах и спать с включенным светом».

Сюжет игры, как и полагается, под стать жанру. События разворачиваются в 1920 году, в *Insmouth*е, что в Новой Англии — городке на морском побережье, которое разработчики обделили романтикой, свойственной другим городам-курортам. Наш протезе — это частный сыщик Джек Уолтерс, жизнь которого сложилась не слишком удачно. А все началось с того, что, проезжая по окраине Бостона в ходе расследования очередного дела, он услышал выстрелы в соседнем здании. Зайдя

внутри, Джек обнаруживает странные рисунки на стенах и алтарь для жертвоприношений в подвале. Что с ним произошло, детектив не помнит, но после этого случая он попадает в психиатрическую больницу. Но и это еще не конец. По истечении шести месяцев его выпускают и Джек основывает собственное частное агентство, расследующее лишь дела, которые касаются происшествий в том доме в Бостоне. Однажды к нему поступает заказ от семьи клерка Брайана Бернэма, который, уехав порыбачить в *Insmouth* (кто не знает, именно здесь разворачиваются события большинства книг С. Кинга), пропал. И вот, после прибытия в рыбацкий городишко, начинается сама игра. Выдав такую оригинальную завязку, разработчики заложили фундамент нескольким концовкам, а также интересному, хоть и линейному, сюжету.

Одним из обещаний разработчиков является разнообразность игровых локаций. Нам придется пройти 17 уровней, разбросанных в 11 локациях — от загадочного домика на вершине горы в Массачусетсе до жуткого инфернального города монстров в глубинах земли. Поговаривают, что финальная битва будет происходить на море. Если верить разработчикам, то в этой сцене будут такие спецэффекты и наполнение, что сам Питер Джексон от зависти локти кусать начнет. Что в ней будет происходить, я рассказывать не стану (потом сами винить будете, что все удовольствие от игры испортил), но если достойно реализовать, то это будет просто восхитительно.

Игра будет проходить от первого лица, что поможет геймеру больше погрузиться в мрачную атмосферу *Call of Cthulhu*. Тут стоит упомянуть о нововведении, касающемся интерфейса. На этот раз вам придется забыть о всяких статистиках, радарх и показателях здоровья, отражающихся на экране монитора. Всего этого просто не будет, т.к. создатели игры решили, что подобные вещи могут погубить атмосферу разрабатываемого хоррора. На экране будет изображаться лишь то, что человек видел бы в данной ситуации. Так что про удобства во время игры придется забыть.

Главная фишка проекта — система *Samty*, введенная в игру для соблюдения столь многообещающей атмосферы. Для того, чтоб лучше объяснить, что это и с чем его едят, приведу пример. Представьте себе вашего перса, исследующего подвал. Со временем ему начинают чудиться шаги, голоса во тьме, у него могут начаться слуховые и зрительные галлюцинации, и вскоре даже поехать крыша. Дабы избежать последнего, можно прокачать свою характеристику «здравомумия» (кроме которой, кста-



ти, существуют еще три: сила, ловкость и магия) на максимум и не бояться стать психом. Второй вариант заключается в устранении фактора, вызвавшего такое состояние — например, ликвидация монстра. И, наконец, можно излечиться в специально отведенных для этого местах.

Gareth Clark, ведущий программист Call of Cthulhu, заявляет, что Headfirst разработала 15 психических состояний, которых придется пережить Джеку Уолтерсу, и это еще не предел. Каждое состояние соответствующим образом отражается на поведении и организме персонажа. Например, красное размытое изображение свидетельствует о тревоге Джека. Кроме того, в жестокой реальности, созданной в Call of Cthulhu, будут соблюжены все детали, которым просто не уделяли внимание ранее. Например, если промокнуть и оказаться на холоде — вас начнет бить дрожь. И таких случаев будет немало.

Система боя напоминает Deus Ex. Это значит, что если пуля попала в ногу, вряд ли вас ждет скорая смерть. Ваш подопечный будет хромать, медленно передвигаться, в худшем случае умрет, но только при большой потере крови. Но наш детектив не какой-то там козел отпущения, шарахающийся от каждого звука. В его арсенале появятся такие вещи, как дробовик, автомат Томпсона, пистолет «Маузер», револьвер «Кольт», винтовка «Спрингфилд» и другие не менее эффективные стволы, а также динамит, всяческие гранаты и зажигательные бомбы. Ну, а для лечения ранений нам предоставят морфий, а также реально существующие медицинские средства 20-х годов, которые нам не так-то легко будет достать.

Кроме вышеупомянутых характеристик, RPG-элементом является наличие NPC, с которыми можно общаться, обмениваться информацией и просто-напросто получать боевую или иную поддержку (некоторые миссии будут проходить с участием пехоты на нашей стороне). Также в игре насчитывается 7 видов монстров и огромное число их разновидностей: от мутантов «гибридов» и фанатиков культа до жутких Deer Ones.

Кроме вышеперечисленных нововведений, стоит упомянуть еще одно не менее важное, если не самое что ни на есть главное. Впервые в хорроре будет техника. Нам удастся полетать на самолете, поплавать на подводной лодке и корабле, и даже покататься на чукотских санях!

На протяжении всей игры мы сможем набирать специальные Mythos Points, которые, хоть и не являются обязательными, но позволят открыть интересные бонусы, узнать больше о малоизвестном Cthulhu, а также сделать доступными новые уровни для дальнейшего прохождения.

А теперь новость, которая заставит отвернуться от игры любителей легкого прохождения и к которой привыкли консольщики. Сохраняться мы сможем только в определенных местах. Объяснение — соблюдение все той же атмосферы, на которую ушла большая часть времени разработки.

Раз я вспомнил консольщиков, следует сказать, что Call of Cthulhu, кроме PC, выйдет еще и на Xbox.

Графика у пока не вышедшего проекта вызывает двойное впечатление. За 6 лет разработки в Сети появилось просто огромное число скриншотов. Надо заметить, что они создавались и два, и три года назад. Можно посмотреть — и ужаснуться. На новых скриншотах все выглядит покрасивее, но кардинальных изменений все же нет. Все модели поражают своей угловатостью. Какие-то зеленые монстры на скринах пугают не столько своим внешним видом, как своим исполнением. Господа, на дворе 2006 год, а не 99-й. А за это время графика вроде бы и изменилась. Но, как говорится, надежда умирает последней. Возможно, разработчикам удастся изменить визуальное оформление в лучшую сторону.

Что касается физики, то тут разработчики пообещали много. Видимо, за графику отыграться хотят. В Call of Cthulhu будут использоваться сразу два лицензированных движка: NDL Netlense и Havok (где он только не используется). Поскольку нам обещают сверхреалистичность, физика в Call of Cthulhu сыграет далеко не последнюю роль. Мы сможем поднимать и кидаться

стульями, бить стекло и стены, брать в руки буквально все, что плохо лежит.

Хоть звук и музыка составляет львиную долю атмосферы в хоррорах, о них, родимых, пока ничего не известно. Но сомневаться в том, что эти две составляющие будут на высоком уровне, дело неблагоприятное. Хорошая озвучка



в жанре уже стала традицией. К примеру, можно взять тот же Silent Hill 4, где звук был единственной сильной стороной игры.

Кроме того, в Call of Cthulhu будет (внимание!) мультиплеер. Нам обещают два режима сетевой игры: дезматч и совместное прохождение. Как будет выглядеть в хорроре первый режим, представить себе не могу. Касательно второго, то здесь название говорит само за себя. Проходить игру нам позволят четвером.

Если честно, не понимаю я, зачем в превьюшках нужно писать выводы. Все равно разработчики постараются на-



обещать ровно столько, чтоб заинтересовать обычного геймера. Но раз требуется, то вот вам мой вердикт. Игрушку стоит ждать, несмотря даже на то, что это один из представителей столь редкого долгожительства. Хорроров на PC и так немного, а хороших — и тех меньше. Хотя, честно говоря, не помню случая, чтоб из долгожительства вышел шедевр. Поживем — увидим.

Влад МУНТЯН aka Frestarter frestarter@inbox.ru



Разработчик: Targem Games

Издатель: Бука

Жанр: микс

Системные требования (с диска):

✓ минимальные: P 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, Radeon 8500 (или аналог), 2 Гб свободного места;

✓ оптимальные: P 3 ГГц; 1 Гб ОЗУ, Radeon 9600 (или аналог), 2 Гб свободного места

Война никогда не меняется...

Люди — противоречивые существа. Блестящие, и все же глупые. Они смогли усмирить атом и построить на его основе оружие. Но им не хватило мудрости понять, что оно таит смертельную опасность для них самих. Природная агрессивность взяла верх над здравым смыслом?..

Зачем я вам это рассказываю?

Сейчас 233 год после катастрофы. Все знают, что была война, но уже никто не помнит, что послужило ее причиной. Скорее всего, правители в очередной раз что-то не поделили. В одночасье все крупные города были стерты с лица земли, большинство населения погибло. Те, кто выжил, уходили подальше от руин испепеленных городов, медленно умирая от радиации, голода и химикатов, развеянных в воздухе и заполнивших водоемы. Но жизнь не стоит на месте, и в один прекрасный день кто-то придумал маски, которые дали человечеству надежду. Отброшенное в каменный век, покалеченное человечество начало медленно, но верно восстанавливать свои позиции. Возникали небольшие деревушки, прокладывались дороги и линии электропередачи. Одной из самых престижных, но и самых опасных стала профессия водителя-дальнобойщика.

Безумный постапокалипсис

Каким будет мир после глобальной катастрофы? Что случится с человечеством, да и вообще, выживет ли оно? Постапокалиптические настроения всегда были популярны как у создателей игр, так и у кинематографистов. Вспомним прекрасную дилогию «Безумный Макс» (вообще-то фильмов три, но о первой части тактично забудем), которая вдохновила *Black Isle* на создание великого «Фоллаута». С тех пор многие игроделы избирали именно постядерный мир как почву для своих проектов. Не обошел этот соблазн и разработчиков из команды **Targem Games**, которые уже успели отметить добротной стратегией «Магия войны». Они представляют на наш суд оригинальный и интересный продукт **Ex Machina**. По жанру игру можно отнести к любимым многими миксам. Разработчикам удалось создать гибрид трех непохожих друг на друга игр: родных сердцу «Дальнобойщиков», ураганной *Twisted Metal* и уже забытой многими старушки *Elite*. А вот сможет ли амбициозный проект наших северных соседей завоевать любовь геймера, мы сейчас и разберемся.

Обертка

Как говорится, встречают по одежке, поэтому начнем с разбора визуальной составляющей.

Впервые запустив «Машину», я был неприятно удивлен жуткими тормозами в главном меню, не говоря уже об иг-

ровом процессе. Перепробовал я почти все: и драйверы новые ставил, и патчи качал — ничего не помогало. Так бы мне, наверное, и не удалось поюзать *Ex Machina*, но решение проблемы, как оказалось, лежало на поверхности. Нужно было лишь поставить новую версию DirectX с диска с игрой. Тормоза тут же прекратились и, выкрутив все настройки на максимум, я решил оценить местную графику. И тут меня ожидала первая приятная неожиданность. Графика игры очень даже хороша. Довольно давно, еще со времен «Морровинда», я не видел такой красивой воды. Небо с плывущими по нему облаками и кроваво-красный закат тоже хороши. Местные ландшафты могут вызвать лишь положительные эмоции. Дым и взрывы выглядят очень реалистично, а модели техники выше всяких похвал. В целом движок генерирует отличную картинку, хотя и не лишнюю некоторых недостатков, вроде страшненьких людей и моделей деревьев. Но недочеты эти не существенны.

Вторым приятным сюрпризом стала ресурсоемкость игры. Не верьте системным требованиям, указанным на диске. На самом деле игра кушает совсем немного. На системе, которая в полтора раза слабее той, что указана в шапке статьи, *Ex Machina* шла на максимальных настройках без каких-либо тормозов. Единственное, чем не удалось насладиться, так это антиалайзингом и выставленной на максимум водой, т.к. для этого нужна видеокарта, поддерживающая шейдеры версии 3.0. За оптимизацию движка — однозначно «пять». Разочарую только владельцев старого хлама — MX противопоказано.

От графики плавно перейдем к физике. Модель поведения техники, используемая в *Ex Machina*, сделала бы честь многим рейтингам средней руки. Поднимаясь по крутому холму, машина теряет в скорости и двигается значительно медленнее. Наскочив на кочку, многотонная машина не начнет выделывать в воздухе безумные кульбиты, а слегка подпрыгнет и приземлится согласно всем законам физики. Притом поведение транспортного средства на дороге не прописано разработчиками заранее, а зависит от нескольких изменяющихся по ходу игры параметров.

О модели повреждений стоит поговорить отдельно. Она немного аркадна, но все же заслуживает нескольких лестных слов. В месте, где пуля прошла корпус, остается пулевое отверстие, от столкновения с препятствием на машине отчетливо видны вмятины, а с поврежденным корпусом и пробитыми колесами машина значительно теряет в управляемости, маневренности и скорости. Во время боя от машины, попавшей под обстрел, откалываются куски корпуса, отпадают детали, корпус деформируется. На игровой процесс это почти не влияет, но смотрится безусловно красиво. Окружающий мир довольно интерактивен. Присутствует возможность разрушать заборы, деревья, линии электропередачи или поиздеваться над ос-



товами догорающих вражин. Можно даже людей давить, устроив локальный Кармагеддон (безумный смайл).

Все жители мира Ex Machin[®]ы носят маски, защищающие их от вредного воздействия окружающей среды. Таким элегантным ходом разработчики освободили себя от работы с лицевой анимацией. Это решение девелоперов не только не мешает, но и придает игре свой стиль.

К недостаткам стоит отнести глюки и нестабильную работу, связанную с частыми падениями и вылетами в систему. Но большинство из вышеперечисленных проблем решаются патчем.

Товарищ, не снимай противогаз!

Вы можете спросить меня, зачем люди носят защитные маски? Ответ очень прост — чтобы жить. После катастрофы многие тысячи умерли, прежде чем какой-то герой, имя которого нынче забыто, придумал маски. Атмосфера еще не очистилась от загрязнения, и каждый, кто снимет маску, неминуемо погибнет мучительной смертью. Из всех живых существ, когда-то населявших мир, выжили лишь люди. Благодаря маскам.

Возможно, найдутся неверующие, которые скажут, что за такое долгое время воздух уже очистился. Но они будут в корне неправы. Сейчас уже не осталось смельчаков, готовых пожертвовать своей жизнью, чтобы отрицать очевидное, но в прежние времена такие безумцы встречались. Ни один из них не выжил...

Конфетка

...А провожают по геймплее. Думаю, никто не будет спорить, если скажу, что большинство игр становятся популярными не из-за суперсовременной графики и реалистичной физики, а благодаря интересному геймплее.

В Ex Machin[®]е вашей главной надеждой, опорой и помощником станет грузовик. Именно огромная бронированная машина не раз вытащит вас из смертельной передраги, поможет выжить в этом постапокалиптическом мире и даст возможность заработать денег. В процессе игры мы колесим по огромному миру и боремся за место под солнцем, торгуя, выполняя задания местных жителей и уничтожая агрессоров. Игровой мир разделен на регионы. Завершив все дела в одном из них, можно спокойно переезжать в следующий. Есть возможность в любой момент вернуться в указанный регион — для того, чтобы, например, сделать выгодную закупку или выполнить невыполненный квест. Размер локаций внушает уважение. На прохождение одной из них иногда может уйти целый день, так что не ждите, что игру можно будет пройти за пару вечеров и благополучно забыть. Все города, да и весь мир выполнены вручную, а не банальным сору-па-ст[®]ом. При желании, конечно, можно найти несколько похожих участков, но абсолютно одинаковых в Ex Machine нет. Каждая локация обладает своим неповторимым лицом — разрушенные скоростные магистрали; заброшенные заводы; огромные валуны, в скоплениях которых при определенной доле фантазии можно разглядеть настоящие скульптуры; железнодорожное полотно, ведущее в никуда... Каждый уровень левел-дизайнеры наполнили максимально возможным количеством деталей, получив в результате по-настоящему разные, оригинальные и интересные локации.

Игра начинается с того, что в день своего совершеннолетия нашего молодого обалдуя (главного героя) отец отправляет в город с посланием к своему другу. Мы заводим старенький фермерский грузовичок и едем в заданном направлении. По дороге нам встречаются первые враги, разобраться с которыми не составит труда. Далее, уже на подьезде к городу, мы встречаем симпатичную (насколько позволяет разглядеть маска) девушку, которая просит помочь ей развезти груз по окрестным деревням. Но есть одна загвоздка — у «дивчины» ярко выраженная бандитская внешность. От того, откажешься или примешь предложение, зависит дальнейшее развитие сюжета. И таких развилок, влияющих на развитие сюжета, по ходу игры будет довольно много, то есть игра очень даже нелинейна. Сам сюжет ничего сверхъестественного из себя не представляет, но вышеупомянутая нелинейность добавляет ему интереса. К тому же, положив руку на сердце, скажу: сценаристы Targem не зря едят свой хлеб с красной икрой, они постарались, и в про-

цессе игры геймера ждет не один неожиданный поворот повествования. Вот, кажется, до победы остался всего один маленький шагоч, но нет, что-то происходит и игра вновь затягивает нас в водоворот событий, чтобы дать еще один шанс на успех.

В здешнем постъядерном мире главную роль играют города. Они — центры заработка, центры торговли, центры



жизни, в конце концов. Кстати, в игре присутствуют около двадцати группировок, с которыми можно враждовать или жить дружно. Соответственно, города, принадлежащие им, могут оказаться как враждебными, так и дружественными. И если вторые примут вас с распростертыми объятиями, то к первым без крутого грузовика вряд ли стоит приближаться — стационарная артиллерия хорошо знает свое дело.

Но вернемся к городам. При попадании в одно из поселений игрока могут встретить до четырех закладок. В мэрии (есть только в самых крупных городах) можно пообщать-



ся с правительством и, по возможности, взять какое-нибудь особо важное задание.

Бар — основной источник квестов. Здесь есть возможность пообщаться с завсегдатаями, послушать советы или интересную историю, взять у бармена задание. Сами же задания разнообразием не блещут. Стандартное «найди-убей-привези-отвези» просочилось и сюда. Исключение составляют попадающиеся время от времени уникальные задания и сюжетные многоуровневые квесты.

Следующая вкладка на панели города — экран торговли. Работчики утверждают, что в игру введена Elite-подобная система торговли. По этому поводу автор сам ничего сказать не может, ибо не играл ☹, но проконсультировался со знакомыми людьми, и выяснилось, что да, похожа. Здешняя система торговли проста, но, тем не менее, хватает и ее. Каждое поселение специализируется на производстве и продаже только одного



вида товара. На лесопилке можно затовариться дровами, а на ферме — едой. Недоумение вызывают лишь рыбаки, торгующие металлоломом ☹. Чем больше в селении товара, тем меньше его цена, и наоборот. На разнице в цене и строится вся торговля. Еще один способ заработка — сбор трофеев с поверженных врагов. Иногда попадают очень недурственные дорогие вещи. Поэтому, если вам не нравится торговать, монотонно переезжая из одного селения в другое, то можно перекалцироваться в охотника за головами и жить на доходы от трофеев. Но здесь главное — не переборщить, ведь, нарвав-



шись на крутых врагов, можно потратить на ремонт больше, чем выручить от продажи их пожитков.

Ну, и последняя закладка — мастерская. Здесь мы ремонтируем, заправляем и модернизируем своего железного коня. Здесь же можно приобрести себе новое транспортное средство.

Всего в игре представлено пять видов грузовиков. Уже слышу крики, что автопарк катастрофически мал и быстро надоест. Ни-

чего подобного, малое количество машин с лихвой компенсируется возможностями их модернизации. Базовые кабину и кузов можно сменить на новые, более подходящие модели. Характеристики этих деталей суммируются, и уже из суммы игрок получает информацию о параметрах машины. Машина обладает следующими характеристиками:

Конструкция — количество хитпоинтов. **Броня** — снижает урон. **Масса** — влияет на скорость и управляемость. **Скорость** — без комментариев. **Мощность двигателя** — величина, показывающая сколько лошадок у вас под капотом; влияет на скорость. **Управляемость** — чем выше показатель, тем послушнее будет вести себя на дороге машина. **Объем кузова** — определяет количество слотов, одним словом — инвентарь.

Кроме возможности смены кузова и кабины, модернизацию грузовика можно провести путем установки специальных предметов, таких себе микромодулей (снова вспоминаем КР). Ассортимент их более чем велик, и каждый сможет найти себе что-то по душе.

Отдельно стоит поговорить об оружии. Его не просто много, его поистине огромное количество. Все оружие можно разделить на три группы: стрелковое, ракетное и энергетическое. К стрелковому можно отнести пулеметы, пушки и дробовики, все они обладают хорошей скорострельностью, бесконечным боезапасом, но наносят низкий урон.

Ракетное оружие — ракеты, минометы и торпеды, наносящие большой урон и ужасно деформирующие корпус, снятся противникам в страшных снах. Минусы — низкая скорострельность, быстро расходующийся боезапас. Энергетическое оружие представлено большим количеством лазеров, плазмаганов и т.д. Большинство видов наносят такой огромный урон, который буквально сжигает противника за пару залпов. Кроме вышеперечисленных средств уничтожения врага есть еще несколько оригинальных «стволов», вроде миноукладчиков или разбрызгивателей масла.

Многообразие деталей и оружия дает достаточно большой простор для фантазии игрока. При желании можно собрать здоровенный транспортник для торговли или крепость на колесах, чтобы ни один враг не ушел. Но нужно учитывать, что у любой конфигурации есть свои недостатки. Кстати, иногда, для выполнения некоторых заданий придется покинуть кабину родного грузовика и перекалциваться во что-то поменьше и пошутрее.

В начале статьи не зря была упомянута старушка Twisted Metal. Боевые действия в Ex Machine очень ее напоминают. Есть грузовик игрока и машины противника. Главной задачей является шквальным огнем всех орудий уничтожить всех вражин с наименьшим вредом для себя, что довольно непросто сделать. Заходи противнику в тыл, чтобы его орудия тебя не достали, уворачивайся от ракет, в случае чего отходи под прикрытие городских турелей — экшен-часть в игре очень зрелищна, красива и динамична. Ассортимент врагов на любой вкус: начиная от легких багги и заканчивая вооруженными до зубов боевыми роботами.

Враги ведут себя достаточно разумно и очень редко тупят. Искусственный интеллект на достаточно высоком уровне, но подробнее о нем чуть позже.

Если опустить сюжет, оригинальные задумки и интересные моменты, и беспристрастно посмотреть на игру, то можно легко увидеть, что весь игровой процесс заключается в поездках между поселениями и попутном отстреле врагов. И это действительно так, но, черт побери, как же затягивает! Сорвав в сделке большой куш, радуешься так, будто бы выиграл настоящие деньги, а купив новую пушку, всем нутром чувствуешь, что твой подопечный стал еще круче и еще смертоноснее. Игра способна пригвоздить к монитору очень надолго. Изучая мир, торгуя, сражаясь, открывая секреты давно ушедшей цивилизации, начинаешь понемногу понимать, что игра цепляет. Targem Games удалось вдохнуть в свое творение то прекрасное, неуловимое, что многие называют атмосферой.

В этом мире хочется жить, в нем хочется остаться. Мир Ex Machine — не похож на стандартные постядерные миры. Здесь вы не увидите выжженных солнцем и радиацией фоллаутовских пустынь, зато сможете побывать в залитых солнцем жарких степях, дождливых лесах и непроходимых джунглях.

Дети новой земли, дети новой эпохи

Огромная волна захлестнула всю землю, а когда через шесть дней вода схлынула, взору выживших представился измененный мир. Там, где раньше была пустыня, выросла трава. Там, где раньше зеленели кустарники, раскинули свои ветви деревья. А там, где стояли леса, высоко в небо поднялись гиганты с толстыми стволами и огромными кронами. Тогда люди обнялись и, держась за руки, вошли в девственные леса, и стала их жизнь исполненной покоя и благодати. Так началась история друидов, детей земли, почитающих жизнь во всех ее проявлениях.

...Транс с детства был очень любопытным. Однажды, совершая обязательную прогулку по лесу, он заметил странный блеск металла. Раскинув груды гнилых листьев, он извлек необычный предмет — стальной цилиндр с торчащими проводками и отверстиями. Он спрятал цилиндр, тайно предаваясь его разглядыванию в своей келье. В ночь солнцестояния к нему снизошло откровение: загадочные узоры сложились в нечеловечески красивые черты лица, а торчащие проводки вдруг представились жилами и сосудами, некогда питавшими металлическое тело. Выскочив под сень бесчувственных деревьев, Транс осознал истину: люди — лишь жалкое подобие своих металлических хозяев, которые разозлились и оставили человечество без своего руководства. Когда шок осознания прошел, перед ним предстало решение, гениальное в своей простоте — нужно помочь хозяевам вернуться. Так началась история детей железа, поклоняющихся бездушным машинам, самих уподобившихся им.

Дети жизни и дети смерти снова что-то не поделили. Начался новый конфликт. Поистине люди — странные и глупые существа. То, что произошло почти два с половиной века назад, так ничему их и не научило. Возможно, именно война этих двух племен когда-нибудь окончательно уничтожит человечество.

Черпак догтю

Ничего идеально не существует. Идеальную игру пока еще не создали (да и вряд ли создадут). Ex Machina тоже не лишена недостатков.

Как ни прискорбно, мир игры мертв. Знаю, выше я писал, что в нем хочется остаться жить. Да, действительно хочется, но эта жизнь сродни жизни Робинзона — в этом мире кроме тебя никого нет, некому скрасить одиночество. Подрисовываемые движком в двадцати метрах от игрока машины союзных кланов положения не спасают. Ведь у них нет цели. Они не торгуют, не выполняют задания, не воюют. Они тупо едут по дороге, сбивая попадающиеся столбы, ведь они всего лишь подрисованы движком...

Пообщаться тоже не с кем, в основном благодаря примитивности диалогов. Немногочисленные NPC, встречающиеся в городах, способны выдать из себя максимум три предложения и выдать очередной квест. Ближе к концу игры начинаешь чувствовать пустоту и одиночество.

Разработчики позиционируют игру как экшен/РПГ, но спешу разочаровать ролевиков, никакой ролевой системой здесь даже и не пахнет. Многие могут возразить, что РПГ — это не ролевая система, а в первую очередь отыгрыш роли. Да, но только в том случае, если есть выбор, кого отыгрывать. Здесь же отыгрыш представлен лишь в диапазоне «хороший-плохой». В общем, девелоперы зря написали в графе «жанр» те три, так любимые многими геймерами буквы.

Искусственный интеллект. В целом ничего плохого о нем сказать не получается. Враги действуют группами, грамотно используют численное преимущество, по возможности обходят с флангов и тыла. Но иногда они впадают в ступор — перестают стрелять и подавать признаки жизни, останавливаются и ждут, пока их уничтожат. К тому же девелоперы намеренно сделали оппонентов слабыми, в их руках оружие значительно менее скорострельно и смертоносно, да и с точностью у ребят проблемы. Вот и получается, что, с одной стороны, враги действуют достаточно разумно, а с другой — не могут противопоставить игроку ничего.

Также к минусам стоит отнести абсолютно несбалансированную экономическую составляющую. Особо не напрягаясь, уже в первой трети игры можно заработать столько денег, что на них, при желании, можно было бы и человеческую цивилизацию возродить.

Звуки музыки

Звук в игре добротный, 5.1 системы скучать не будут. Если миниатюрный «Шершень» еле слышно стрекочет, то зенитная установка КПВТ, переоборудованная под уничтожение наземных целей, заставит колонки потеть. Все озвучено очень хорошо, претензии возникают лишь к голосам актеров — могли бы сыграть и повыразительнее, с чувством.

Музыка же очень хороша. Все треки интересны и надеются очень не скоро. Некоторые из них пополнили мой



плейлист. Композитор не заикливался на одном жанре, поэтому Ex Machina может похвастаться музыкой разной направленности. Здесь и рок, и кантри, и электронная какофония, нашлось даже место для волюнок ☺. Каждый найдет себе что-то по душе.

То, что получилось в итоге

Поведем итоги.

Хотя Ex Machina имеет ряд недостатков, достоинств у нее, безусловно, больше. Хорошая графика, физика, свободный геймплей, богатство возможностей, нелиней-



ность — все это можно записать игре в актив. Безусловно «Эх, машина» понравится не всем, и если вы ищете себе развлечение на пару вечеров, то эта игра вам не подойдет. Остальным — играть обязательно.

Александр GLUKK
KNIGHTS
OF THE TEMPLE 2Тамплиеры II
Портал
ТьмыРазработчик: Cauldron
Издатель: Playlogic International
Издатель на территории СНГ: «Акелла»
Жанр: action
Системные требования: Р 4-1500 МГц,
256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 2.1 Гб места на
жестком диске

С чего все начиналось

Весной 2004 года на рынке появилась игра *Knights of the Temple: Infernal Crusade*, разработанная компанией **Starbreeze Studios**, которая к тому времени уже успела заслужить любовь геймеров, выпустив замечательную игрушку *Enclave*. Собственно, продолжения «Анклава» и ждали от разработчиков поклонники фэнтезийных рубиловок, но вышло вовсе и не так. Вместо продолжения противостояния Светлых Рыцарей и Темных Берсеркеров нам была представлена история рыцаря-тамплиера Поля де Рака, в одиночку выступившего в поход против исчадий Ада, каковыми командовал злобный Епископ, переметнувшийся на сторону Тьмы.

Knights of the Temple: Infernal Crusade отличалась довольно интересной боевой системой (некоторые обозреватели даже утверждали, что это единственное, что заслуживает внимания в игре), неплохой на то время графикой и ужасной «приставочной» камерой, которая отпугнула от игры многих геймеров. А еще в игре была просто потрясающая атмосфера. Да-да, та самая неуловимая, необъяснимая атмосфера, которая заставляет мириться со всеми недостатками и продолжать играть исключительно для того, чтобы как можно дольше оставаться в «шкуре» главного героя. Юный Поль де Рак был именно таким, каким я всегда представлял себе фанатика-христианина. Он был одним из тех, кто отправлялся на Ближний Восток, дабы огнем и мечом насаждать свет истинной веры. Он без тени сомнения рубил неверных, ибо свято верил в правоту своего дела. Таким же он предстает перед нами и в игре — фанатиком, убежденным, что все что он делает угодно Богу, а значит правильно. Банальный сторилайн, повествующий о похищенной невесте, практически сразу отошел на второй план, а вскоре и вовсе забылся и потерялся в водовороте блоков и ударов, изредка прерываемых роликками на движке, в которых перед нами снова и снова появлялся изможденный человек с фанатичным блеском в глазах. Такие люди не проигрывают, даже тогда, когда гибнут. Многие скажут, что ничего подобного в роликах *Knights of the Temple* не было и в помине. Не стану спорить. Напомню лишь, что речь идет о той самой атмосфере, которая зачастую и заставляет нас видеть то, чего на самом деле нет. Одиноким рыцарь, закованный в блестящие доспехи, тяжелой поступью идет по руинам сарацинских городов, устилая свой путь телами, возложенными на алтарь его Веры.

Стоит отметить еще один интересный ход. Боевая система *Knights of the Temple* была построена таким образом, что довольно наглядно (хотя не стану утверждать, что исторически верно) показывала тактику боя тяжеловооруженного воина-одиночки против многочисленных и более легких, подвижных противников. Эффектным прыжкам и финтам сарацинов и мелких бесов Поль противопоставлял довольно медленные, но сильные удары и непробиваемые блоки, что еще сильнее усиливало впечатление, что мы играем именно за рыцаря, а не за варвара или самурая. Честно говоря, не могу вспомнить другой игры, где это чувствовалось бы настолько ярко.

И вот, путь пройден. Епископ повержен. Силы Зла загнаны обратно в Преисподнюю. Врата Ада запечатаны. Надолго ли?

Двадцать лет спустя

Продолжение приключений Поля де Рака разрабатывала уже не **Starbreeze**, а компания **Cauldron**, создатель не столь нашумевшего, но довольно крепкого слешера **Conan**. Но к счастью, смена разработчика не уничтожила, как это часто бывает, связи между двумя частями игры. И это несмотря на то, что *Knights of the Temple 2* абсолютно не похож на своего предшественника. Их объединяет, нет, скрепляет стальной цепью фигура главного героя. Правда, Поль де Рак уже не тот. Наивный юноша, свято верящий, что творит добро посредством своего меча, остался в прошлом. Теперь перед нами предстает могущественный магистр ордена тамплиеров. Сильный, уверенный в себе и... смертельно уставший. Растерявший в многочисленных битвах большую часть своей Веры. Воспоминания о потерянной в первой части игры невесте в течение всех этих долгих лет не дают ему покоя, тем более что ему услужливо напоминают об утрате. Зло снова рвется в наш мир, и на этот раз это не сумасшедший епископ, а сам Князь Тьмы, нашедший способ открыть запечатанные некогда Врата. И так уж случилось, что только усталый магистр тамплиеров может загнать его обратно в бездну. И он снова, как и много лет назад, безропотно покоряется своей судьбе.

Для того чтобы окончательно запечатать Врата Ада, нам придется собрать три великих артефакта: *Око*, *Руну* и *Меч* — и, конечно же, выдержать бой с Владыкой Тьмы, тем более что душа любимой все еще находится в его власти. Ну что ж, цель видна, а значит, нет повода, чтобы медлить. В путь!

Вместо жестких сюжетных «рельс» *Knights of the Temple* разработчики из **Cauldron** предложили нам столь популярный ныне «свободный геймплей». С самого начала игры мы можем сами выбирать, куда нам отправиться. На выбор три локации: проклятый го-



род Сирмий, пиратский город Илгар и город сарацинов Юэра. Где-то в их глубинах сокрыты нужные нам артефакты — цель нашего похода. Или, скорее, средства для достижения нашей цели. Впрочем, какая разница? Рыцари не забывают себе головы подобными вопросами. Они привыкли действовать, а не размышлять. Не будем же нарушать устоявшиеся традиции. Тем более, что в инвентаре лежит два меча (одноручный и двуручный), щит, доспехи и небольшой набор лечебных зелий. Сверхъестественные способности, дарованные Полю Богом в первой части игры, тоже никуда не делись. Их, естественно, придется прокачивать заново, но это не беда. Возможностей для этого у нас будет предостаточно.

Куда именно отправиться в первую очередь, решайте сами. Каждый из городов обладает собственным очарованием и неповторимой атмосферой. Тем, кто рвется в бой, стоит начать с Илгара, его как раз штурмует армия султана, и возможностей потренироваться в исполнении комбо-ударов у вас будет предостаточно. Проклятый город Сирмий, застрявшая во времени римская колония, встретит вас плачем умирающих от эпидемии жителей и темными подворотнями, по которым мечутся чумные крысы, а те, кто еще сохранил крупинку разума, твердят о древнем проклятии друидов. По-восточному роскошная Юэра произведет впечатление вполне благополучного города, если бы не леденящий кровь вой, вырывающийся из канализации, и рассказы о демонах, заполнивших подземные катакомбы. Уже в первой схватке (или во время обучающей миссии, если вы решите ее пройти) вы заметите, что Полю существенно изменил свой стиль ведения боя. «Непробиваемые» блоки и медленные, но безумно сильные удары остались в прошлом. Герой Knights of the Temple 2, кажется, перестал замечать вес доспехов. Он лихо машет тяжелым мечом, довольно быстро движется, а блок перестал играть важную роль в битве, хотя назвать его абсолютно бесполезным я бы не рискнул. В общем, можно сказать, что боевка стала более аркадной, но это заметно прибавило ей динамики, а когда вы приналовитесь наносить эффектные (и эффективные) круговые удары, танцуя в окружении врагов (забываться в угол уже нет никакого смысла), то, пожалуй, согласитесь, что это нововведение явно пошло на пользу игре.

Еще одним существенным отличием Knights of the Temple 2 от его предшественника стало наличие мирных жителей в городах. Те из вас, кто играл в первую часть игры, помнят, что там NPC попросту не было. Все, кто встречался на нашем пути, жаждали поскорее завершить земной путь нашего героя. Теперь все иначе. Города наполнены людьми, многие из которых не откажутся от вашей помощи. Да, в игре появились побочные квесты, выполнять которые хотя и необязательно, но крайне желательно, ибо они открывают вам доступ к новым локациям и возможности заработать «очки судьбы», которые приведут вас к одной из трех концовок. Это если не говорить о банальной прокачке. Так что пренебрегать побочными квестами не стоит, тем более что некоторые из них довольно интересны. Да, к сожалению, только некоторые. Большинство сводится к хорошо известной формуле найди-убей-принеси. Но впрочем, никто и не ждал от слешера проработки квестов на уровне «Планескейпа» и «Фоллаута». Сначала такой ход разработчиков меня несколько покорило. Ну как же так! Магистр одного из могущественных рыцарских орденов, некогда уже выступавший Бичом Господним, мечется по миру в поисках растений для мусульманских лекарей, взрывает городской маяк по приказу содержателя таверны в пиратском городе. Бред! Но со временем все стало на свои места. Просто уставший нести свой крест, потерявший веру тамплиер решил попытаться стать обычным человеком и просто жить, наплевав на все обеты и запреты. Но кто-то там на Небесах неусыпно следит за каждым нашим поступком, начисляя уже упоминавшиеся здесь «очки судьбы», которые в итоге сыграют свою роль в конце повествования. Правда, мне не удалось почитать или услышать отзывов о том, как выглядят «добрая» и «злая» концовки. Все, включая меня, пришли к «нейтральной». У некоторых даже появились мысли о том, что в этом виноват банальный программный глюк. Правда, утверждать это со стопроцентной уверенностью пока что никто не решился. Дело в том, что выполнять побочные квесты нужно крайне аккуратно. Одно неос-

торожное слово или неверная последовательность действий — и вы не получите возжеленное «очко судьбы», и наверстать упущенное не будет никакой возможности.

Также следует отметить, что многие квесты косвенно связаны между собой. Получив какое-нибудь задание, вы можете даже не иметь понятия, где и как его выполнять. Не стоит беспокоиться. Смело берите следующий квест. Потом еще один. И еще. И где-нибудь вы обязательно наткнетесь на нужную вам вещь или искомого персонажа. А если еще учесть тот факт, что наш герой может совершенно свободно перемещаться между локациями (для этих целей имеется корабль, который всегда будет ждать нас там, где мы его покинули), то выполнение заданий превращается чуть ли не в увеселительную прогулку. Если вдруг вам надоело рубить врагов в одном месте, вы в любой момент можете отправиться в другое. Впрочем, локации такие маленькие и разнообразные, что приесться просто не успевают.

Отдельно хочется сказать о боссах, охраняющих артефакты. Пусть они не поражают своей оригинальностью, однако требуют индивидуального подхода. Чтобы убить одного, нужно сначала отрубить ему конечности. Другого нужно бить в единственное уязвимое место. Да, все это уже было, и не раз. И все же потребность подключать мозги после часа непрерывного размахивания мечом не может не радовать.

Довольно большую роль играет и столь любимый большинством RPG-шников итем-хантинг. Дело в том, что теперь



мы можем покупать себе оружие и доспехи. Особо ценные предметы, как и положено, можно получить, выполняя квесты или находя не очень хорошо спрятанные тайники. Так что гонорар, выдаваемый вам за выполнение того или иного задания, оказывается совсем не лишним. Впрочем, справедливости ради следует заметить, что особых напрягов с финансами в игре не наблюдается, а недостающую сумму всегда можно сделать, поработав «челноком» (у торговцев на разных локациях цены разнятся, и на этом можно неплохо нагреться) или сражаясь за деньги на Арене. Специально для любителей азартных игр введена возможность ставить ставки на других бойцов.

Вывод

Итак, мы имеем прекрасное продолжение прекрасной игры. Пожалуй, если отбросить личные пристрастия, то Knights of the Temple 2 будет даже лучше своего предшественника. Ну что ж, это не может не радовать. К минусам игры можно отнести не слишком современную графику и несколько корявые ролики, но я специально не заострял на этом внимания, ибо все эти недостатки вы перестанете замечать в ту минуту, когда вас закрутит бешеный водоворот геймплея.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

УТОПИЯ
СИТИРазработчик: Paralellax Art
Издатель: «Руссобит-М»
Жанр: экшен
Системные требования: Р 3-1000, 256 Мб
ОЗУ, 128 Мб видео

Для кого утопия, а для кого просто глюки

Эх, говорила мне мама: «Не уверен, в своих словах — лучше молчи». Но не слушал я ее, ой не слушал. Взял да и обманул вас по-наглому. Написал в своей статье о «Ликвидаторе 2», будто разработчики все свое свободное время посвящали игре в DOOM, не отвлекаясь на другие мелочи жизни и бытия. Это было моей ошибкой. Ужасающей и почти непоправимой, ведь не знал я, а только краем уха слышал, что есть у «Ликвидатора» сестра-брат-близнец — игра, которая делалась парнями-сновидцами из Paralellax Art во время пребывания их душ в состоянии нирваны. Имя сей знаменательной геймы было «Утопия Сити», и скажу вам по большому секрету: «Ликвидатор 2» ей в подметки не годится, хоть бы и в потертые. Поверьте, это не просто слова. Талантливые криэйторы не зря смотрели «Матрицу» одним глазом, одновременно поигрывая в Деус-Икс. Впечатление от киберпанковой картины мира под кодовым названием «Ложки нет» было настолько сильным, что парни решили отвлечься от ортодоксальных концептов преисподней и уделить немного внимания теме восставшего кибернетического разума. Заметим, что в Paralellax Art сидели совсем не зеленые новички, а люди, очень близкие к компьютерному миру, в частности к шлемам виртуальной реальности. Недолго думая, они бросились клепать зубодробительный экшен. И это правильно — должна же быть хоть какая-то конкуренция у некоронованного короля экшенов — «Ликвидатора 2».

Закрой глаза, коснись меня

С ходу заявив, что Enter the Matrix, для них ничто, а Джонни Мнемоник — никто, питерские геймоделы предложили игроку окунуться в мир, где безвольные ленивые людишки добровольно впрягают свои мозги в цифровую реальность «Утопия Сити», чтобы остаться там навсегда. Такой расклад вещей не нравится правительству этой безвольной страны, оно напугает остатки воли и создает сверхсекретный отдел с дико символическим названием «Антиутопия». В него входят лучшие компьютероманы, хакеры, спецназовцы, дайверы из «Лабиринта Отражений» и даже сам великий и ужасный газонкосильщик Джоуб. Благая цель всех этих ярких личностей — уничтожить МастерМаинд, искусственный разум, формирующий «Утопию». Вроде бы сделать это просто: загрузился, взял пушку — и полный порядок, но это далеко не так. В попытках победить компьютерный разум бесследно исчезли все спецназовцы, компьютероманы не смогли справиться со своей фантазией и перебежали в чужой

лагерь, дайверы потонули от взрывов глубоководных бомб, а Джоуба задавило его же газонкосилкой у самых дверей в центральный командный пункт. Только хакеры продолжали свою героическую борьбу по спасению реальных людей от их нереальных фантазий. Последней надеждой разумного человечества, а значит, и главным агентом-антиутопистом, прошедшим кастинг, стал белокурый симпатяжка Ричард Грэй (о его родственных связях с черноволосым симпатяжкой Дорианом Грэм из «Лиги удивительных джентльменов» ничего не известно, но чем-то они похожи ☺). Я думаю, несложно догадаться, что именно в его небритую физиономию вам и придется вжиться, чтобы беспрепятственно проникнуть в мир «Утопия Сити» и немножечко там похулиганить. Ну что ж, как говорится, чем богаты, тем и рады.

Твой новый мир — бла-бла-бла-бла

Первое, что мы видим, загрузившись в искусственный мир трехмерных пикселей, — огромное, красивое зеркало, а в нем — себя, любимого. На Ричарде обычная одежда среднестатистического спасителя человечества — красная свободная рубашка с коротким рукавом, светло-синие джинсы и коричневая кобура для двух пистолетов. Само собой, что маскировка превыше всего, поэтому ни во что яркое или кричащее наш герой одеваться не будет. Чтобы не рассекретили. Второе, что нам предстоит лицезреть — затянута в облегающий синий скафандр виртуальной реальности блондинка с интересной прической, формами не уступающая Ларе Крофт. Это Дэйзи — виртуальный помощник Грэя в мире «Утопии». Ее фразы краткие и емкие, как выстрел, поэтому слушать их нужно очень внимательно — повтора не будет. Именно Дэйзи откроет вам глаза на многие вещи в виртуальном мире. Например, на то, что каждому посетителю Утопия-Сити нужен индивидуальный диск, заряжающий их энергией и бодростью по утрам, и что именно энергия играет ключевую роль в существовании компьютерного царства. Каждый пункт брони, каждая единица здоровья, каждый патрон и каждая подствольная граната формируется за счет энергии, поставляемой с инфодиска. Изначально ее мощный поток равномерно распределен по трем основным характеристикам персонажа: здоровью, оружию и артефактам. Однако вы в любой момент можете изменить данное соотношение, перебросив часть энергии с одного показателя на другой. А в те моменты, когда вам будет даваться новое вооружение, энергии станет резко не хватать. Как же ее пополнить? Очень просто, надежным дедовским способом — убивать всех граждан Утопии подряд, будь то полицейский, спецназовец или милая блонетка в вечернем платье с пис-



толетом. На месте их бранных останков появится инфодиск, который подзарядит вас и настроит на дальнейшую борьбу. К тому же знайте: уничтожая виртуальных индивидуумов, вы делаете благое дело — таким образом вы возвращаете их к реальной жизни, вырывая из цепких объятий МастерМаинда. Разумеется, «Антиутопия» будет поощрять вас за сие деяние — за определенное количество подобранных дисков тут же начислится бонус в виде нового оружия, коего в игре представлено аж пять видов.

Но идем дальше. Искусственный интеллект не прост — он уже научился вылавливать агентов-освободителей по одному, поэтому без специального снаряжения в город вас никто не пустит. Дориану, ой, тьфу, Ричарду Грэю нужно будет, воспользовавшись системой телепортов, собрать воедино около десятка артефактов, среди которых находится великий Мастер-Ключ, позволяющий взломать последнюю дверь в бункер МастерМаинда, в которую так и не смог войти Джоуб. Сделать это будет не так-то уж и сложно, но и не так уж и просто, ведь на основную фишку уй от Paralellax Art — бесконечно регенерирующиеся противники — здесь поставлено еще больше, чем в «Ликвидаторе 2». Некоторые комнаты придется просто пробегать, потому как отстрелить всех противников в них нереально и невозможно — убьешь пятерых полицейских с пистолетами, а через несколько секунд откроется дверь, и в нее войдут еще пятеро полицейских, но уже с автоматами ☺, и так до бесконечности, вернее, до вашей героической кончины. Поэтому принцип «бей-бег» здесь применим в полной мере.

Но хорошо, артефакты вы собрали, телепорт в город вам открылся, и вы, полные радужных надежд, с героическим блеском в глазах врываетесь в сити с энергетическим ружьем наперевес. Оглядываясь по сторонам, делаете шаг вперед... и умираете от ракеты робота-деструктора, выпущенной с десяти метров. Что это значит? Это значит, что не только серыми, тускло-глупыми и плохо прорисованными домами, пустошами и полупрозрачными вертолетами богат великолепный город Утопия-Сити. По нему еще ходят железные болванки, созданные МастерМаиндом на случай проникновения на территорию независимой «Утопии» спецназовцев, и гасят ракетами так, что мало не покажется. К тому же они тяжело бронированы и регенирируются в два раза быстрее всех остальных обитателей мегаполиса. Атакуют сразу, не обращая внимания на сканер. Ах, да, чуть не забыл — у вас же есть сканер! Это такой кружок в правом верхнем углу экрана, отслеживающий реакцию окружающих на ваше поведение. Если он горит зеленым, все нормально, желтый — будь готов к бою, а красный — пали не раздумывая во все, что движется. Еще вам периодически поступают информационные сообщения на пейджер, игнорировать которые я не советую. Это единственные островки трезвого мышления в бредевом мире компьютерной питейской мысли.

О графике и прочей начинке

Как я отмечал выше, «Утопия Сити» — это брат-сестра-близнец «Ликвидатора 2», а это значит, что движок у этих сямских друзей один и тот же. Но вот незадача — в «Ликвидаторе» прорисовка всего-чего-только-может-быть значительно лучше, чем в Утопии. Там нет угловатых деревьев, в которые можно встрять, столбы не просвечиваются, а монстры похожи на монстров, пусть даже слегка угловатых. В мире МастерМаинда все слегка по-другому. Более-менее нормальной прорисовкой отличаются только лишь полицейские, все остальные персонажи страдают недостатком реальности и треугольными плечами. Даже спецназовцы в красных беретах, которые прибегают после того, как уложишь всю полицию, смотрятся несколько смешно — маленькая угловатая голова на огромных квадратных плечах. Но это все не так заметно, пока носишься по закрытым уровням развлекательного комплекса Утопии (смотреть нет времени, враги регенирируются и стреляют). Самое интересное начинается с момента попадания Грэя на открытые просторы виртуального мегаполиса. Реактивный автобус, летающий по воздуху и разво-

зящий несуществующих пассажиров по разным частям города, выполнен так убого, что слезы на глаза наворачиваются. Мутная темная субстанция, начинающаяся вблизи чертового колеса, огражденная барьером, — это вода, а плоские зеленые плитки с торчащими палочками — трава. Соответственно, серая полупрозрачная ткань на земле — это асфальт, а что-то непонятное, невидимое, но журчащее — фонтаны. Нет, это не ужасы — это «идеальный», можно даже сказать, «утопический» мир, глазами питерских разработчиков.

Однако следуем дальше. В анонсе своего творения, разработчики заявляли о продвинутом AI противников. Делали они это, скорее всего, из уважения к модной в последнее время тенденции гейм-пиарщиков говорить об игре то, чего в ней нет и в помине. Скажите, о каком продвинутом компьютерном интеллекте может идти речь, если противники выстраиваются очередью, чтобы получить свою пулю, даже не пытаясь обойти меня сзади?! А иногда эти крутые парни вообще стоят ко мне спиной или боком, раздумывая, ответить выстрелом на выстрел или нет. Или, может, их улучшенный мозг характеризуют постоянные останки на перезарядку в метре от меня, а также странный комплекс неуязвимости? Думаю, нет. Просто сложно сделать нормальных оппонентов, если играть одной рукой в



«Деус-Икс», а другой держать чашечку кофе, глядя при этом на тестовую модель уровней «Ликвидатора 2». К тому же противники в игре всего аж четыре вида — видно, МастерМаинда не хватило на большее.

Что касается звука, то он поразил меня до глубины ушей — не в пример «Ликвидатору» и Airborne Troopers. В прямом смысле этого слова. После первых пяти минут игры мне пришлось снять наушники и отложить их в сторону — барабанные перепонки просили пощады. Я, конечно, не дирижер национального симфонического оркестра, но если ЭТО относится к жанру «киберпанк», то тромбон — дудка.

Об остальных фишках игры говорить особого смысла нет — за первые десять минут вы уясните их все до единой, если вдруг наберетесь смелости и решите слегка порубиться в эту «нереальную» гейму. Так что время выходить из виртуальной реальности и писать вывод.

Вывод

Раждане геймеры, камрады по мышке и клавиатуре, не ведитесь на красивую коробочку и яркие надписи — они вводят вас в Матрицу! Ой, что-то я не о том. Всем играющим и не очень мой вердикт таков: если вы одним прекрасным днем будете проходить мимо диска с «Утопия Сити», — не думайте, проходите.

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

WORMS 4 MAYHEM

Разработчик: Team 17

Издатель: Codemasters

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1100 МГц, 256 ОЗУ,
64 Мб видео;✓ рекомендуемые: P 4-2200 МГц, 512 ОЗУ,
128 Мб видео

Далеко не всем сериям игр удалось безболезненно перейти в третье измерение. К примеру, легендарная серия Worms: с переходом в 3D игра потеряла часть атмосферы, зато обзавелась «бешеной» камерой. Вышедшая некоторое время спустя Worms: Under siege хоть и была довольно неплохой игрой, но симптомы разложения (еще более «попсушная» камера, некоторая затянута-тость игрового процесса) помешали этой игре стать достойным продолжением серии.

И вот перед нами четвертая часть серии, носящая название Worms 4: Mayhem. Разработчики отмахнувшись от всех нововведений, которые наблюдались в уже упомянутых Worms: Under siege, и вернулись к оригинальной идее. Несмотря на несколько подорванное доверие к серии, фанаты ждали игру. Ведь это должна была быть «работа над ошибками» третьей части. Что же вышло в итоге? Именно в этом мы сейчас и разберемся.

Начнем мы, пожалуй, с нововведений. Во-первых, теперь к созданию своей команды «червячков» можно подойти творчески. Кроме того, что каждому члену «червильного отряда», как и раньше, можно дать свое имя, мы можем поработать над внешностью червячка, приодеть его (а чем фуражка на голове не одержима ☺), по мере же прохождения нам откроется еще несколько «прикидов» для червячков. Но главным отличием от третьей части является, естественно, не это. Итак, встречайте — фабрика вооружения к вашим услугам! Что сие из себя представляет?

Пресловутая фабрика — это самый настоящий редактор оружия. Я уже вижу, как заблестели ваши глаза в предвкушении атомных бомб и прочих ужасов. Придется вас разочаровать — в игре есть ограничение на мощность оружия. То есть вам не удастся свалить все в кучу и устроить местный апокалипсис.

Сингловая компания из себя ничего особенного не представляет, и что самое обидное, приходится буквально за два вечера ☹. Миссий мало, и они очень легкие... Юмор, присущий всей серии Worms, если честно, уже немного надоел...

А вот сетевой режим в игре удался на славу! Начнем, пожалуй, с арен «червивых разборок». Нам дано несколько великолепных карт, а также возможность генерации случайных. Причем, в отличие от Worms 3D, где случайно сгенерированные карты ничего путного из себя не представляли, здесь

ничего не напоминает о шалостях компьютерного интеллекта.

Также в сетевой игре появилось несколько новых режимов. Особенно я хотел бы



отметить дуэльный режим, в котором участвует всего две команды, по одному червячку на каждую. Чем он мне так понравился? Да просто бывает, что надоедают серьезные игры, и хочется поиграть во что-нибудь ненапряжное.

Еще нам разработчики обещали подправить камеру и управление. Распишитесь в получении! Управление в игре стало на голову удобнее. Да и камера перестала вытворять «трюки», от которых хотелось просто запустить диск в форточку, а затем, достав битую (монтажку, лопату, двуручник, нужное подчеркнуть), идти бить программистов из Team 17, продавца, который подсунил вам эту игру, а заодно и всех покупателей ☹.

Озвучка в версии от «Буки» не впечатляет. Голоса актеров какие-то вялые, бледные... Интересно, чем «Бука» своих актеров кормит? Похоже, ничем ☹. Музыка в игре (в тех местах, где она есть ☺) радует наш слух бодрим задором.

Графический движок достался в наследство от предыдущей части, причем похоже, что в абсолютно неизменном виде. Но тем не менее мультяшная графика прекрасно гармонирует с общей атмосферой игры. Да и обладатели слабеньких компьютеров не остались в обиде, так как даже на минимальных конфигурациях игра весьма шустро скачет.

Вывод

Удивляетесь, почему я посвятил игре всего одну полосу? Да просто рассказывать об игре особенно нечего, разве что в который раз пережевывать все, что неоднократно говорилось о Worms 3D. Перед нами замечательный, грамотный... Аддон. Всех тех нововведений, которые мы наблюдаем в игре, никак не хватает для полноценного сиквела. А в целом же игра выполнена на твердую «четверку».

Но грустить не стоит. Лучше скорее бегите за дисками с игрой, пока их не купили другие ☺! И запасайтесь стульями — режим «хот сит» как всегда рулит ☺! Игра идеально подходит для того, чтобы, собравшись с друзьями у компьютера, долгими зимними вечерами играть, играть, и еще раз играть!

P.S. Спасибо всем, кто храбро вместе со мной тестировал сетевой режим!



Разработчик: Neko Entertainment
Издатель: Digital Jesters
Жанр: arcade/Racing (futuristic)/3D
Минимальные системные требования: P 2
400 МГц, 256 Мб ОЗУ, 3D-видеоадаптер
GeForce или аналогичный, 330 Мб свободно-
го места на жестком диске

Pantera sls kawaii@bk.ru

Crazy Frog Racer

Дела в корпусе ДЗВР шли как обычно. Каждый день находилась новичок, готовый принести нам пиво: Кертису и Глюку — за авторитетность, а нам — девушкам в бердах — за красивые глазки. И с почти такой же периодичностью появлялись те, кто пытался убить секретаршу Машеньку, которая научилась браво прятаться под стол. Вот они-то и создавали основную проблему. Судя по сметам и бухгалтерским отчетам, большая часть денег уходила на смену дверей от кабинетов, выбиваемых практически ежедневно. Для нас — тех, кто пришел сюда с первым-вторым потоком — всегда казалось странным: зачем выбивать дверь, если достаточно просто повернуть ручку и потянуть на себя?

Но так уж случилось, что наши игроградские парни в большинстве своем если и обучены читать, то только после того, как открывают огонь. Принимая во внимание все эти факты, было решено удалить саму проблему. Естественно, ставить бронированные двери — не выход в нашей ситуации. Мало ли в Игрограде чудаков, которые носят с собой бластеры и БФГ? Несколько дней мы молча сновали под кабинетом Ранда, боясь гнева тех, кто в данный момент находился по ту сторону очередных ошметков от двери. Когда же, наконец, у одного из нас хватило смелости заглянуть внутрь, сработал какой-то странный механизм и я (каюсь, больше не буду подслушивать и подсматривать!) оказалась в какой-то странной комнате. Вокруг меня столпились странные существа, в которых с трудом можно было опознать Лягушку, повара, охранника, корову с бешеными глазами... На этом впечатления заканчивались — я чуть не потеряла сознание, когда резко загорелся свет и я в позе девочки на шаре оказалась на мотоцикле. Здрасьте, приехали! Я не люблю миры гонок, я не люблю трассы, у меня с управлением не сложилось! Квест! Дайте квест! Ну, или хотя бы оружие...

* * *

Я не знаю, как бы в такой ситуации действовал настоящий агент ДЗВР — я всего лишь кадет, и опыта у меня мало, поэтому буду стараться представить, что я — это совсем даже не я, а кто-то из Лучших агентов. Например, Кемпер. Или лучше — Кертис. Как бы поступили они? Наверное — с оглядкой на то, что им такой мир не страшен, но все-таки — решили бы начать гонки, больше-то делать тут все равно нечего, а на трассе, может, и выход найдется. Итак, где здесь старт? Где управление? Ага, поняла. Поехали.

Едва только мы тронулись с места, как меня обогнали три гонщика. «Ну, по крайней мере, не последняя буду», — подумала я и решила следить за обстановкой повнимательней.

«Аааааааа!» — раздался громогласный крик позади меня. Я притормозила, чтоб посмотреть, что там случилось, и поняла, что одного из отстающих можно не бояться. Если думать логически,

представляя себе, что вокруг мир Игрограда, а не какой-либо другой, можно предположить, что конец трассы — и есть обратный переход в ДЗВР. Значит, все, что мне надо — выиграть гонку! Ну, что ж, ради этого можно и поспешить.

1:0 не в пользу игры

На первом же крутом повороте я убедилась, что трасса опасна в большей мере, чем я могла себе представить: заграждений нет, есть только возможность вылететь с дороги в неизвестность, а проверять, что там, не хочу — вдруг это мир без респаунов? Да и попадающиеся на дороге ускорители мне как-то не по душе пришлись. Еле успела вырулить обратно на дорогу — еще немного, и Департаменту пришлось бы искать мне замену.

Что касается противников, они явно не обучены обращаться с девушками, да и стрелять тоже не умеют — все только мимо, да мимо, разве что минами немного повредили мой мотоцикл, а так — толку от их оружия никакого нет. Как и от моего. Поэтому, немного поразвлекавшись, я решила, что быстрее окажусь дома, если не буду тратить время на миноукладывание или пальбу по жаворонкам, а просто прибавлю скорости и не дам себя обогнать. Тем более, что стрелять на большой скорости оказалось очень неудобно: для начала надо посмотреть, есть ли у тебя монетки, потом — выбрать нужное оружие из списка, и только после этого выстрелить. Кстати, придел к набору юного гонщика не прилагается, так что любителям пострелять советуется потренироваться в стрельбе по птицам во время катания на «американских горках».

Команда «Д» опять в пролете?

Я думаю, вы заметили, что уже после первых же минут трасса мне надоела? Да и как же иначе, если все развлечение на протяжении нее — скакать по трамплинам одних и тех же дорог, разве что поворачивая в разные стороны? На трассе А — на лево-направо-налево, на трассе Б — на право-направо-налево, да и на трассе В улучшения ситуации я не заметила. Как говорится — радуйтесь, автолюбители, что пробок нет! Никаких особых фишек вы не найдете, даже Special Cup, от которого я ожидала разнообразия, не внес никаких корректив. Все, что вы в нем найдете — это сумму предыдущих этапов, которая отнимет еще около получаса-часа вашей жизни. Затем следует немедленный uninstall.

* * *

Стоило только мне пересечь финишную черту в очередной и на сей раз — последний в турнире раз, как я оказалась на полу департамента. Мне оставалось только с виноватым видом потирать ушибленные места под общие радостные крики: «Заработало!»



Артур ЧЕМИРИС aka R@ak

SHADOW GROUNDS

Разработчики: Frozenbyte, Inc

Издатель: Aurap

Жанр: shooter/isometric

Системные требования:

✓ минимальные: 1.3 ГГц, 384 Мб ОЗУ,

GeForce 4Ti/Radeon 9000, 1 Гб жесткого диска;

✓ рекомендуемые: 2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

GeForce FX5900/Radeon 9500

С чем у вас ассоциируется холодная Финляндия? С водкой? Баней? Озерами и лесами? Горячими финнами и финками? У меня лично — с недавнего времени — Финляндия ассоциируется с одной замечательной игрой, о которой я сейчас и постараюсь вам подробно рассказать.

Кулинарное вступление

Shadowgrounds — довольно интересный проект. Такой себе винегрет, элементами которого являются лучшие представители жанра шутеров. И если главным компонентом винегрета служит свекла, то в Shadowgrounds таковым являются частицы незабвенной Crimsonland, а вместо кислой капусты и картофеля здесь Doom 3 и Alien Shooter, соответственно.

Точно так же, как свекла придает винегрету цвет, Shadowgrounds заимствует свой изометрический вид у Crimsonland, а декалитры крови на стенах и орды богомерзких инопланетян — у Alien Shooter. Ну а о присутствии в Shadowgrounds кусочков Doom 3 говорит хотя бы стиль исполнения игровых локаций. Да и в причудливой игре света и тени редуцируемая игра вполне может потягаться с творением более опытных и авторитетных разработчиков из id Software.

Главный герой Shadowgrounds чем-то смахивает на доктора Фримена из Half-Life. Такой же, на первый взгляд, невзрачный гражданин, на деле оказывающийся универсальным оружием массового поражения и обладателем незаурядной харизмы.

Итак, встречайте — очередной спаситель мира, простой парень, обитатель космической колонии Ганимеда — Весли Тайлер. Под вашим чутким руководством ему предстоит на протяжении 11 обширных миссий из главного механика одной из технических станций Ганимеда превратиться в спасителя всей человеческой расы, единственную надежду Солнечной системы и просто brave вою.

А защищать Солнечную систему оптом (и Ганимед в розницу) Весли предстоит от инопланетной агрессии, причины которой вплоть до последней миссии будут неизвестны. На первый взгляд, ничего оригинального. Сейчас пришельцы со своей назойливой агрессией фигурируют в каждой второй игре. Но все же сюжет Shadowgrounds отдает свежатиной. И чем дальше, тем крепче, сгущая свои флюиды к концу игры, к финальному монологу некоего чужого-гуманоида. Реферировать я его не буду, но, поверьте, он один стоит того, чтобы пройти игру до конца.

Кто лучший друг человека?

А пока Весли даже и не задумывается над тем, почему под его ногами корчится в агонии инопланетное мясо, он просто бежит от базы к базе и изничтожает все, что кажется подозрительным. Ну а чтобы странствовать нашему герою было несколько веселее, разработчики снабдили его напарником. Точнее, напарницей, которая, обладая феноменальным здоровьем, весьма полезна в бою в качестве живого щита. Да и по части интеллекта она явно заруливает нашего протеже, время от времени подбрасывая неопытному вояке Тайлеру советы, что и где нажимать и к какой двери бежать.

Но к сожалению, наша подруга часто отлучается. В такие моменты полагаться приходится исключительно на свой обширный арсенал. В нем мы сможем найти целых 10 видов различного вооружения, среди которых особо выделить стоит лишь три: пистолет, дробовик и гранатомет. Дробовик обладает огромной убийной мощностью, да и боеприпасов к нему сравнительно достаточно, в то время как гранатомет способен поражать одновременно по несколько противников, которые так и норовят сбиться в небольшие группки — идеальные мишени для подобного оружия. Зачем нужен пистолет, обьясню чуть ниже.

К счастью, в Shadowgrounds нет ограничения на вес переносимого боекомплекта, как в Alien Shooter, поэтому перед нами более не будет стоять дилемма — какому из видов оружия отдать предпочтение. Берите все, ибо маленький и хрупкий на вид Весли обладает замечательной способностью таскать по темным коридорам колонии содержимое небольшого военного склада, включая ручную ракетницу, шестиствольный пулемет и другие отнюдь не маленькие образцы футуристического вооружения.

К сожалению, в Shadowgrounds есть один большой недостаток, связанный как раз с вооружением — малое количество боеприпасов. Во время игры у меня возникло такое впечатление, что в Shadowgrounds оружия больше, чем патронов к нему. А когда же все-таки настанет радостный миг, и мы находим боеприпасы к оружию, то оказывается, что в желанном ящичке патронов хватает от силы на пять-шесть выстрелов. Впрочем, во всей этой грустной ситуации есть приятный момент — пистолет, боезапас к которому неисчерпаем. Да и к обычному автомату патронов обычно хватает, хотя его малая убийная мощь сводит его полезность практически на нет.

Также стоит отметить возможность улучшения «орудий труда» Весли. На каждый из стволов припадает по три апгрейда. В большинстве случаев первое улучшает боевую мощь, второе расширяет вместимость обоймы, а третье придает пушке новые



возможности. Будучи исключительно талантливым механиком, все улучшения Весли выполняет сам, после того как в его обширных карманах наберется необходимое для апгрейда количество монеток-фишек, выпадающих время от времени из тушек убитых врагов.

Прогулка по зоопарку

Местный bestiary довольно скуден. Всего в игре присутствует семь видов монстров. Ничего оригинального: тут вам и собаки-динозавры из Alien Shooter, непонятного происхождения двуногие роботы, а еще какие-то огромные пауки, присутствие которых, судя по всему, обязательно для всех игр подобного жанра. Ах да, чуть не забыл... В игре еще есть три босса, которые, к сожалению, также ничего оригинального из себя не представляют и уничтожаются путем применения исключительно грубой силы. То есть, интеллектуальная работа в Shadowgrounds сведена к минимуму. Здесь нужно думать только об одном: где спрятаться и перезарядить свое оружие, когда на тебя прет табун монстров.

Понятное дело, что и об интеллекте врагов в Shadowgrounds говорить не стоит. Инопланетные оккупанты прут пачками и такими же пачками гибнут под нашими ногами. После того как очередная волна супостатов отправлена в потусторонний мир, на поле боя появляется вторая, и так далее, пока вы не дойдете до пункта назначения и не выполните задания миссии. Думаю, не стоит напоминать, что чем дальше в лес, тем злее дятлы и тем больше концентрация врагов на один квадратный метр. Если поначалу врагов будет мало, и они в общем-то не будут представлять собой опасности, то уже где-то к середине своей карьеры спасителя мира вам придется немного помучиться. И не раз высказать в адрес разработчиков пару-тройку «теплых» слов благодарности за отсутствие достаточного количества беэрипасов.

Также в Shadowgrounds была замечена одна интересная особенность, призванная то ли усложнить, то ли, наоборот, облегчить геймеру жизнь. Лично я так и не понял, почему в игре отсутствует система сейвов. Сохраняться во время выполнения миссии нельзя, что, на первый взгляд, кажется очень неудобным. С другой стороны, главный герой Shadowgrounds обладает замечательной способностью: прежде чем окончательно умереть, он может возрождаться по 4–6 раз на миссию. После смерти мы переносимся к некоему чекпойнту и оттуда продолжаем свой путь. При этом сохраняется весь боезапас — и, самое главное, не респавнятся монстры. Особенно подобное «читерство» помогает во время борьбы с боссами, которые обладают всего одной жизнью и не имеют возможности восстанавливать здоровье.

* * *

Ну а теперь давайте поговорим о технической стороне игры. Уже с первых минут знакомства Shadowgrounds радует глаза довольно неплохой, если не сказать больше, графикой.

Движок, созданный Frozenbyte, впечатляет даже выдавших виды геймеров — хорошей проработкой освещения и красивейшими динамическими тенями а-ля Doom 3. При всем при этом Shadowgrounds не особо требовательна к вашему компьютеру и спокойно бежит даже на довольно слабеньких, по современным меркам, машинах. Впрочем, без видеокарты с поддержкой пиксельных шейдеров хотя бы версии 1.1 нам опять не обойтись.

В пресс-релизах, которые попали мне в руки уже после выхода игры (да, такой я оперативный), разработчики из Frozenbyte обещали возможность полной разрушаемости окружающей обстановки. Но как вы могли догадаться, ничего похожего в финальной версии игры нет и в помине. Да, конечно, мы можем, как всегда, уничтожать ящики, бочки или подорвать дверь, но только в строго ограниченном количестве и в строго отведенных местах.

Музыка в игре, конечно, тоже есть, и она довольно-таки атмосферная, но все же утомительно-однообразная, и уже через несколько часов игры приходится обращаться за помощью к старому доброму Winamp'у. А вот окружающие звуки чем-то напоминают Doom 3, на рефлекторном уровне, заставляя в страхе оглядываться при каждом шорохе.

Финальный монолог автора-гуманоида

Сень 2005 была богата на хорошие проекты, и Shadowgrounds — как раз один из таких. Вот только в отличие от F.E.A.R. или Quake 4, которых ждали многие, дни до выхода Shadowgrounds вряд ли кто-то считал, кроме, вероятно, родственников и друзей разработчиков. Но игра вышла и получилась — понятно, не лучше F.E.A.R., но как минимум на уровне Quake 4.

Конечно, Shadowgrounds не лишен минусов, тем не менее они не столь значительны, ибо прекрасная графика и ураганный геймплей делают свое дело и не дают повода посетовать на



недостаток монстров или на что-либо еще. Как высказался один товарищ на одном из форумов, эта игра идеально подходит как для дома, так и для офиса. Не особо требовательная к железу, она сможет принести уйму удовольствия людям, не имеющим возможности поиграть в высокобюджетные мегапроекты прошлого года. Играйте и наслаждайтесь.

Мне остается лишь посочувствовать парням из Sigma Team, работающим над Alien Shooter 2. Если раньше им приходилось конкурировать лишь с собственным творением, то теперь



есть Shadowgrounds, обскакать которую будет не так уж и просто (так и хочется написать: «нереально»). Посмотрим... до выхода Alien Shooter 2 осталось ждать всего ничего — пару месяцев. Живая конкуренция еще никогда не мешала нам — потребителям ☺. Засим прощаюсь и желаю вам удачи и всех благ.

Артур ЧЕМИРИС aka R@ak

NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER 2005

Апиритоский флюк (лучше не читать)

То, что хоккей — самая быстрая и зрелищная игра, вопреки воплям фанатов футбола и баскетбола, это факт непоколебимый, равно как и то, что только трус не играет в хоккей.

Драки, кровь, травмы — все это обязательные спутники игры, и чем их больше, тем зрелищнее и интереснее матч. А потому нечего удивляться, что хоккей уже с середины прошлого века занял особое место в сердцах спортивных фанатов во всех уголках нашей большой планеты. И если футбол — это спорт номер один, то хоккей — больше чем спорт. Потому мы должны гордиться тем, что именно хоккеисты нашей страны (то есть, той большой страны, в которой мы еще не так давно жили) долгое время были лучшими в мире, заставляя дрожать от страха канадцев и американцев, которым оставалось только рассказывать своим детям на ночь сказки о страшных мужиках с надписью «СиСиСиПи» на форме. Конечно, все это мало относится к рецензируемой игре, но начать мне как-то нужно.

Вступление

Наш сегодняшний «пациент» — очередное творение одной из лучших девелоперских студий мира — **Sport Interactive**. Если вы любитель спорта и счастливый обладатель ПК, то не знать, что это за контора — несмываемый позор для вас. Я уверен, что любой фанат спортивных менеджеров не один месяц провел, играя в продукты данной студии. Парни из SI — творцы такой, безусловно, легендарной игровой серии, как *Football Manager* (бывший *Championship Manager*). Игры этой серии позволяли нам вжиться в роль тренера футбольной команды и почувствовать всю тяжесть подобной работы. Но в то время как новые представители футбольных менеджеров от SI в Старом Свете расходились многомиллионными тиражами, в Америке такого ажиотажа не наблюдалось. И это вполне закономерно, ведь футбол, как известно, в Америке не столь популярен, как у нас. Но зато миллионы американцев интересуются хоккеем, американским футболом и баскетболом. Поэтому разработчики из SI приняли решение начать работу над новым менеджером — хоккейным. Именно хоккей практически одинаково интересен по обе стороны океана, чего нельзя сказать об американском футболе и баскетболе.

В 2003 году мир впервые увидел представителя серии **Eastside Hockey MANAGER**. Конечно, встреча была не настолько теплой, как этого хотелось бы разработчикам из SI и издателям

Разработчик: Sport Interactive

Издатель: Sega

Жанр: sport manager

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-700 МГц, 256 Мб ОЗУ,
4 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ

из Eidos. Тем не менее, проявленного интереса хватило для того, чтобы была начата работа над продолжением линейки.

Но, увы, в 2004 году Eidos и Sport Interactive — казалось бы, братья навек! — разругались, последствием чего стало полное прекращение совместной работы. Разрыв привел к тому, что парни из SI потеряли права на главное свое достояние — серию футбольных менеджеров *Championship Manager*. Права были переданы юным разработчикам из BGS, а что из этого получилось, думаю, знают все фанаты серии.

Но, к счастью, SI сохранила право на дальнейшую разработку *Hockey MANAGER* и нашла себе нового друга-издателя в лице хорошо известной **SEGA**, что помогло им уже в 2005 году выпустить третьего по счету поистине «народного» хоккейного менеджера.

Поствступление с молким намеком на лирику (желательно прочитать, хотя...)

В НМ у нас есть возможность взять под свой контроль один из 200 клубов (по крайней мере, так написано на обороте коробочки от диска) в 11 лигах, среди которых мы сможем найти, кроме НХЛ, русскую, словацкую, финскую и прочие. Конечно, никакой украинской лиги в игре нет и в помине. Ибо, как вы, наверное, знаете, в Украине существует только один профессиональный хоккейный клуб — киевский «Сокол», но выступает он в белорусской лиге, которая в игре также не представлена. Впрочем, думаю, модостроители довольно быстро исправят эту несправедливость.

Фактически от FM рассматриваемую игру отличает не так уж и много. Схема действий практически та же: выбрали лигу, клуб, поставили перед клубом максимально реальные задачи и любимыми методами пытаетесь их достичь. Как и прежде, среди путей восхождения к спортивному Олимпу особую роль играет правильное тактическое построение команды с индивидуальным подходом к каждому противнику. К сожалению, в плане тактических хитростей хоккей не настолько богат, как футбол — по той простой причине, что в хоккее нет возможности менять расположение игроков на поле. Поэтому хочешь-не хочешь, но приходится привыкать к схеме-монополисту «2-2-1» и влиять на течение матча исключительно путем изменения различных показателей. А изменять, к счастью, есть что.

К параметрам, знакомым по всем спортивным менеджерам «made in Sports Interactive» — манере прессинга, отбора и сти-



ля ведения игры, добавились такие экзотические и сугубо хоккейные, как опека центрфорварда, игра под бортами, способы реализации большинства/меньшинства. Значения каждого из этих показателей заметно влияют на игру и при продуманной тактике даже самый слабый клуб имеет шанс победить гранда. Главное, как я уже отметил, индивидуальный подход к каждому противнику. Но если вы не любитель долго над чем-то думать, можно оставить все как есть и даже не обращать внимания на подобные «изыски». Хотя в таком случае будет трудно чего-то достичь. К тому же искусственный интеллект в НМ 2005 значительно лучше своего предшественника и уже способен самостоятельно менять тактику своей игры по ходу матча.

Но, как известно, один в поле не воин, и одной тактикой чемпионат не выиграть. Следующей немаловажной частью НМ 2005 являются тренировки. Со времен НМ 2004 данная процедура не перетерпела практически никаких изменений. То есть, опять делим состав команды на группы. Для каждой группы выбираем цель тренировки, будь то повышение атакующих умений или же отработка игры в большинстве. Только вот создать единственную тренировочную схему и постоянно ее использовать в НМ 2005 не получится, потому как подобная халтура неминуемо приводит к деградации ваших игроков. Так что будьте готовы время от времени менять цели тренировок.

Также не стоит забывать о такой составляющей игры, как пополнение клуба новыми игроками. Ведь достигая поставленных задач на протяжении многих сезонов, не вливая в свой коллектив «новую кровь», вряд ли возможно. Как и прежде, игрока можно привлечь в команду различными способами — начиная с банальной компенсации его рыночной стоимости и заканчивая хитроумными комбинациями обмена номерами выбора на предстоящем драфте. Конечно, поначалу будет очень трудно вникнуть во все тонкости подобных процессов, но когда у вас это получится, можно будет относительно легко усилить команду новыми звездными игроками. И более того — даже привлечь в свой клуб лучшего игрока лиги, при этом не потратить ни одной копейки, да еще и доплату получить.

МАТЧ (обязательно прочитайте)

Все, что было описано выше, непосредственно влияет на результаты вашей команды, которые куются в матче. А матч можно смело считать главным компонентом любого спорта, не исключая и НМ 2005. Так что давайте теперь поговорим и об этой важной составляющей игры.

Правду люди говорят, в семье не без урода. Если в предыдущих играх от Sports Interactive реализация матча была просто великолепна, то у нашего теперешнего пациента она, к сожалению, отвратительна. Точнее, отвратителен не сам матч, а система отображения происходящего на площадке. То, что игра исполнена в чистой воды 2D, нас никоим образом не смущает, но то, что реализовано это невероятно коряво и непродуманно — факт, за который парням из «Спорт Интерактив» должно быть стыдно.

Думаю, описывать все те ляпы и откровенные тупости, которые были допущены в реализации матча, нет смысла — их очень много. С вашего позволения, я сосредоточу свое внимание на самых значительных недоработках. К таким в первую очередь относится несоответствие размеров игроков размерам игровой площадки. Да и двигаются игроки, мягко говоря, странно. Когда смотришь на них во время матча, понимаешь, что для передвижения по льду они используют вовсе не законы физики, как мы с вами. Судя по всему, в НМ 2005 законов физики нет. Вместо них написаны каноны магии и телепортации. Не верите? Тогда посмотрите, как естественно игрок вашей или чужой команды во время матча исчезает и через несколько мгновений возникает уже на противоположной части площадки. Интересное зрелище, я вам скажу...

В игре нет такой «несущественной мелочи», как шайба, вместо нее присутствует какой-то непонятный квадрат, символизирующий теоретическое положение шайбы на льду. Кроме того, из

такой «символизации» выплывает, что шайба во время игры в хоккей может быть либо у игрока либо в воротах. И только. Другие точки площадки она своим присутствием не бадует.

Ну, и самое главное — это отсутствие судьи. Различного рода удаления, вбрасывания, буллиты и прочее прелести в игре есть, а самого «виновника торжеств», то есть арбитра, к сожалению, нет. Даже нет упоминаний о судьях, их имен или, не дай бог, списка матчей, которые они обслуживали. То есть, нет того, что есть во всех частях СМ и ФМ — что не есть хорошо.

Подводя итог под всем этим, дам вам совет — отключите этот 2D-матч нафиг, благо такая возможность есть, и читайте текстовые комментарии, которым вполне под силу передать все то, что происходит на поле.

Ах да, и еще... маленький черный отросток у игроков — это не то, что вы можете подумать! Это клюшка... Оригинально, даже очень...

Примечание

Первый сезон в НМ 2005 — это сезон локаута НХЛ, то есть 2004/2005. Поэтому прошу не удивляться отсутствию встреч в данном чемпионате во время стартового сезона. Помните, вы играете в игру от «Спорт Интерактив», а не в подделку от БГС или кого-то подобного. А потому подождите, прежде чем называть парней



из SI нехорошими словами на различных игровых форумах, проявите терпение, через один игровой сезон локаут закончится. Это я вам гарантирую ☺.

Также настоятельно рекомендую установить патч, который немного подкорректирует игровой процесс и исправит несколько ляпов, среди которых самый заметный — невозможность победить в определенных матчах.

Вывод

Игра однозначно интересна и увлекательна, но в ней, к сожалению, не обошлось и без минусов. Конечно, играя в НМ 2005, неоднократно ловишь себя на мысли, что все это ты уже где-то видел... и даже знаешь, где именно. Я не могу всем рекомендовать обязательно купить эту игру.

Но если вы фанат игр от «Спорт Интерактив», если вы так же, как и я, любите хоккей, если вы готовы забыть обо всем, кроме завтрашней игры с конкурентом по турнирной таблице, то эта игра однозначно для вас. Играйте и наслаждайтесь. Да не пребудет с вами локаут!!!

З.Ы. Автор приносит искрение извинения за свою «эстонскую оперативность» и надеется, что его простят и не накажут.

З.Ы.Ы. Вы меня простили ☺!

Vassallog Vassallog@yandex.ru

ТАЙНА
АТЛАНТИДЫ

Разработчик: ленивые люди
Жанр: детская аркада
Издатель: «Руссобит»
Системные требования: не скажу... (стыдно) ☹

Мой пулемет

Знаете, все-таки я очень счастлив. Я хотел было жаловаться на качество детских игр, что их делают ради материальной выгоды, что делаются они очень некачественно. Множество игр этого милого, казалось бы, жанра, топится в Лете, никогда даже не взлетев.

Но жаловаться нечего. Этот тип игр, конечно, денег разработчикам приносит немного, но то, что приносит — это точно. Разработка детских игр — это как сдача бутылок для того, чтобы внести последние копейки и купить машину. Бывали случаи, что после детских игр компании переходили на серьезные ролевухи/экшены/стратегии/квесты. Примеров я привести не могу, но уверен, что такие случаи бывали.

Есть компании, которые специализируются на детских играх, и переходить на другие жанры они не собираются, как, скажем, разработчики «Рыбки Фредди» с братией. И только такие компании могут сделать стоящие игры сего жанра. На остальные поделки можно только обратить внимание — не более. Если ВАМ эта игра нужна (скажем, у вас есть младший брат/сестра, интересующиеся темой определенной игры), можно рискнуть и приобрести диск. А если хочется подарить простую развлекалку-аркаду, то предпочтительней будет... Ах, скажу позже!

Представим пацана возраста 5–7 лет, интересующегося морем и всем с ним связанным (пираты, акулы, остров Тузла и т.д.) и любящего побить по клавишам, занимаясь веселой аркадой. Ему старшая сестра подарила на Рождество игру «Тайна Атлантиды».

Сюжетик в этой игре — стандартный штамп, который мог сочинить и я, особо не напрягаясь. С таким названием, не мудствуя лукаво, какой может быть сюжет? Главное — это море. Если тайна Атлантиды, значит — поиски Атлантиды. Дальше пути расходятся: или современные научные поиски с археологами, или поиски в стиле 18–19 веков с примесью фантастики Жюль Верна. Детям надо развивать вкус к литературе, поэтому берем второе. Жюль Верн... Немного упростить роман «20 000 лье под водой» — будет и сюжет. Значит, Фрэнки, мальчик, который жаждет приключений, поплыл охотиться на морское чудовище ака подлодку капитана Немо. Конечно, уничтожить чудовище мы не смогли, а вместо этого попали в плен и должны присоединиться к Немо, чтобы помочь ему добиться цели — найти Атлантиду.

Это реальный сюжет игры, точнее, начальная завязка. Вот только после нее становится немного непонятно — что я, где я, зачем?

Первая миссия — обучающая, мы осваиваемся с управлением и читаем уже рассказанную мною завязку. Странно, что завязка не озвучена — что этим хотят сказать разработчики? Неужели они надеются, что в это будут играть дети, которые уже научились чи-

тать? Ну... семилетние первоклашки уже убивают друг друга в «Контре» — разве они будут играть в это? Нет.

Вторая миссия — уборка палубы. Выходит капитан и говорит: «Какой тут беспорядок! Убери тут живо, иначе останешься без ужина!» Странно, но беспорядок показывала только одна вещь — гарпун. Я его взял и отнес в каюту, и на палубе оказалась другая вещь, символизирующая «беспорядок», — баллон с газом. Таким образом я убрал еще 1 книгу, 1 спичку, 1 нож и 1 куриную ногу.

«Эээ, пацан, ты чё, обо всех уровнях говорить будешь?!» — спросит меня читатель. Понимаете, мне это не составит труда. Ведь в сумме уровней... 5. И если бы они были большими, я бы смиловился — но, к примеру, в «Тарзане» уровни вдвое больше, и их 30. «Тарзан», заметьте, умещается на 1 метр! А это продают на дисках. Тьфу!

Последний гроб в шапку гвоздя

Н о больше всего меня удивила графика. При полной... 2D... рисованной... графике... элементы... УМУДРЯЮТСЯ БЫТЬ УГЛОВАТЫМИ!!! УГЛОВАТЫМИ!!! Посмотрите на скриншоты — вы поймете, о чем я. Это ад. Это Халтура, Лениность и Ложь! И еще на коробке написано... Послушайте... «Замечательная рисованная графика». Да, у главного героя единственный видный на картинке глаз — линия, сделанная в Paint. Рот — линия, сделанная в Paint. Носа нет. Чтоб такой графике всю вечность в гробу лежать, при этом оставаясь в полном сознании!

Извините меня. Гарфилд и Рекс, вы — идеал по сравнению с анимацией «Атлантиды»! Тут у Фрэнки лишь ТРИ позы — стоит, идет, лезет по веревке. У других персонажей — ОДНА поза. Кладем в анимацию в один гроб с графикой.

Звук не радует. Да что уже о нем говорить, опять всунули его в достоинства, наняв только двух актеров для озвучки плюс в качестве «композитора» — сантехника Васю с ближайшего двора.

Шапка сломалась

Игра ужасна. Проходится за двадцать минут даже упомянутым нами пацаном 5–7 лет, но при этом даже он получит тонну негативных эмоций и изучит терабайт неприличных слов. И научится курить. Не надо покупать эту игру!

И вообще — покупать ради подарка диск с одной детской игрой — дело неблагодарное. Лучше купить сборник «100 лучших игр для детей» от «Триады». И игр больше, и они действительно лучшие — начиная с «Диггера» и «Леммингов», заканчивая упомянутым в статье «Тарзаном». Вот такой сборник дал кучу удовольствия мне, дал моей младшей сестре и даст многим детям.

З.Ы. Про 100 лучших игр — это не реклама, а реакция живого организма на вкуснейшую пищу.



Уважаемые подписчики!

Благодарим всех за ваш выбор-2006!

10 – DVD-проигрывателей:

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

Поддерживает форматы записи:
MPEG-4/DMX/DVD-Video/HDCD/
CVD/VCD/SVCD/DVCD/CD/CD-R/
W/MP3/Kodak Picture
CD/MR.QCQ/JPEG
Обновления программного обеспечения.
Оригинальный дизайн, тонкий корпус,
подсветка CD-деки.



40 наушников
с микрофоном
и регулятором
громкости
GD-750 MV



Спонсор – компания **Sven**

SVEN
www.sven.ua



МОИ
КОМПЬЮТЕР

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

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 квитанции с подпиской
на полгода и более.
Электронные письма в розыгрыше не участвуют.
Последний срок приема квитанции
28 февраля 2006 г. по почтовому штемпелю.

60 систем 2.0
PS-108
PS-234
PS-231



48 систем 2.1
SW-220
SW-257
G2-201



6 систем 5.1
HT-600
HT-610
HT-750



Генеральный спонсор подписной квитанции

Kinyo

Качество снаружи +

Качество внутри +

Качество звука



KINYO

Сергей ЦЕРУЛЬКЕВИЧ aka Скорпион

MEGA 10 MANIA

Разработчик: Sensible Software

Издатель: Virgin Games

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium 233, 32 Мб

ОЗУ, 4 Мб видео

Дата выхода: 1992

Из вступительной речи генерала

Человек всегда воевал. Сначала с природой, потом друг с другом. Причины всегда разные, но цель одна — отхватить себе самый большой кусок пирога. И неважно, что это делается во вред другим — их можно заставить согласиться с таким порядком. Согласиться под давлением или добровольно, чтоб не испытать на себе силу. У кого сила, тот и прав.

Мир **Mega 10 Mania** — не исключение. Рано или поздно четыре народа, оказавшиеся по случайности или по злой насмешке судьбы на небольших островках архипелага, должны были сойтись в смертельной схватке за место под солнцем. И, как показала жизнь, война началась именно рано, а точнее — с доисторической эпохи. И именно вам, сынки, расслабывать эту кашу...

День первый. Призыв

У куда меня только жизнь не забрасывала. Пора бы уже и успокоиться, ан нет — все равно иду приключений на свою за... э-э-э... голову ☺. Ну, в конце концов начальство заметило бойца, повысило в чине и отправило отдохнуть в далекую-далекую галактику в один неприметный мирок. Как вы поняли, направили именно меня. И вот я в центре трансформации Игрограда, жду своей очереди на перевоплощение.

Так, посмотрим... Итого у нас на выбор четыре лидера (начальники генерального штаба по совместительству): энергичная и агрессивная Scarlet, правительница красного народа (а вы думали, что война исключительно мужское дело? Как вы ошибались! ☺); безжалостный и жестокий Oberon, управляющий желтым народом; мстительный и непредсказуемый Caesar, отец зеленого народа, а также коварный и смертоносный Madcap, глава верховного торгового совета синего народа (с виду немного смахивает на синего Терминатора ☺). Как оказалось, никаких различий между расами (кроме цвета, конечно ☺) в плане разработчиков не предусматривалось, а потому я выбрал себе аватара исключительно на собственный вкус...

Стоп! Где это я? О, да я уже на войне, а точнее — на самой что ни на есть глобальной карте. Да, вижу, три острова на выбор. На каждом свой противник, своя война. Ну да нам не привыкать ☺! Где моя верная M16? Как — нет? А что есть? Сто солдат... Это мультиплеер? Нет? ТАК ЭТО НЕ ШУТЕР???

Краткая справка

Вся игра делится на десять уровней, в основном по три острова на каждый. У разработчиков довольно оригинальное понятие уровня: три острова — это одна эпоха. Соответственно, в новой эпохе игрока лишат по одной самой отсталой технологии в Защите и Оружии и добавят одну новую. И правильно — я бы долго смеялся, глядя, например, на противника с рогатками, когда у меня есть ави-

ация ☺. И только в самом последнем, десятом уровне технологий не будет вообще. Но это уже совсем другая история...

День второй. Начало кампании

У вот я на месте. На первый взгляд — очень примитивно: куча камня, символизирующая штаб, люди вокруг исключительно в шкурах. Оказалось, доисторический период. Но мы и не в таких условиях воевали, а потому начинаем строить базу... Как нельзя? Что значит, компьютер сам решает, где и когда начинать строительство? Получается, серые мы, темные люди, сами ничего не умеем ☺... А потому собрал я сегодня весь наш славный взвод, сколько его осталось (а это можно посмотреть слева под фигуркой человечка. — Прим. Аджутанта), и стали кумекать нашим коллективным разумом ☺ новую технологию. Долго думали, в итоге (BAU!!!) поняли, что булыжники под ногами не только чтобы мешать нормально ходить, они еще и первейшее оружие пролетариата (даже раньше Лени-на поняли ☺)!!! И на радостях легли спать...

День третий. Сбор ресурсов

С утра сразу две новости: хорошая и плохая. Хорошая новость: на складе к булыжникам добавился новый ресурс. Ребята при- тащили откуда-то много костей. Плохая: исчез мой личный ад- жу- тант Петро Тutorial. В лагере все такие загадочные, говорят, ушел в запас. Плохо, придется разбираться самому.

К вечеру выяснилось, что камни и кости — лучшие ресурсы. Их даже добывать не надо, на местной свалке полным-полно ☺. А вот с остальными проблема — без перехода в новый век найти невозможно.

Для перехода мало оказалось одного изобретения, пришлось нас- коро рогатку придумать, так теперь зато не каменная халупа, а греческий дом вместо штаба, да и ребята приоделись в тоги (тоже не мундир, зато на казарму больше похоже, чем на баню ☺). Самое главное — в земле появилась огромная яма, гордо именуемая карьером. Загнал туда рабочих, так они к вечеру уже принесли оттуда жучков местных да аквариумы (это такие вот странные ресурсы при- думали разработчики, хотя им виднее, что из земли добыть можно ☺). Оказалось, что без них ничего нового исследовать невоз- можно, так что теперь уже подумываю о пиках и длинных луках (а в конце, слышал, даже атомной бомбой шарахнуть дадут)...

Краткая справка 2

Ресурсов в игре не просто много, а очень много. И в целом раз- делить их можно на «подножный корм», т.е. которые добы- ваются максимальными темпами и не требуют рабочих, и до- бываемые, которым мало того, что рабочих подавай, так еще и продвигайся в плане общенародного развития технической мысли до появления карьера. Причем карьером дело вовсе не ограничива-



ется: — со временем на его месте будет построена шахта (опять же не сама собой), а еще позже появится лаборатория (местный НИИ Ресурсологии ☺), предоставляющая в распоряжение геймера дополнительный ресурс. Для добываемых минералов важно количество рабочих — чем больше, тем лучше.

Самое ужасное — все ресурсы исчерпаемы, так что не переводите их на ненужные, но очень требовательные технологии (а просмотреть количество материала на единицу нового изобретения можно в местной справочной, обозначенной на экране свитком).

День четвертый. Осада цитадели

Сегодня получили боевое крещение — жадные и коварные враги безосновательно решили, что лучше управятся с моей частью острова. Теперь понятно, зачем по углам штаба дыры — туда можно сажать своих солдат для защиты (а я думал, что просто у архитектора руки кривые ☺) — и что не зря вчера изобрели горшки со смолой: ими, оказывается, неплохо защищаться можно. А потому определили жребием четверых козлов отпущения (из духов, не дембелям же лезть на верхожуру ☺) и проводили их на места будущей боевой славы с обещаниями вручения ордена доблести посмертно, а то защитников рвут как ветераны «Кваки» — ботов. Выглядел бой для неискушенного геймера довольно странно: мои парни выливали смолу прямо под наши стены, а вражеские солдаты методично умирали по всей карте (я всегда знал, что дома и стены помогают ☺). Вывод: очень эффективно, особенно против небольших отрядов противника, вооруженного отсталыми технологиями.

Куда лучше защищаться при отстроенном по новейшему слову техники лагере, так как количество посадочных мест увеличивается с каждым построенным зданием. Например, счастливые обладатели шахты получают дополнительно два места, с появлением фабрики — еще три и т.д.

Однако лучше всего все-таки выводить на поле брани всю свою рать и начинать браниться ☺. Но это будем решать уже завтра...

День пятый. Месть

Хочешь мира — готовься к войне. Сегодня непобедимая армия солдат под моим командованием укажет на просчеты в действиях противника с самым плачевным для него результатом. Определив количество солдат (а оно ограничивается только ресурсами на производство оружия и геймерскими амбициями) и поселенцев, вооруженных только собственной смекалкой (т.е. практически безоружных ☺), я направил войска на вражеский лагерь. Хорошо, что он оказался в близлежащем северном районе, а то разработчики привили отрядам любовь только к горизонталям и вертикалям (то есть им до лампочки все ваши попытки пустить их по диагонали ☺). После продолжительного яростного боя победа осталась за нами, но оказалось, что отправленных на задание людей уже не вернуть — их искусственный интеллект подсказывает им, что на новом месте нужно жестко закрепиться, а значит, вопреки вашим командам они будут строить новый лагерь! Придется взять защиту старого лагеря на себя, любимого...

Краткая справка 3

Играть в Mega lo Mania обеспечивается только последовательным выживанием противника с территории. Но изначально можно провести разве что кулачные бои, ибо люди без разработанного и приобретенного за ресурсы оружия ругают только в массах (человек эдак под 250). А потому первейшей задачей стратега является изобретение хотя бы оружия первого уровня — а всего их четыре на каждую эпоху. Позже вы узнаете, что ваш народ снабжен повышенным чувством справедливости и хорошей порцией лени — если изначально сделать оружие может любой солдат, то со временем придется соорудить фабрику и назначать мастеров для выполнения заказов оборонной промышленности.

Очень интересным моментом является демография. Время от времени вы будете наблюдать изменение общей численности населения в сторону увеличения. Скорость прироста зависит от количества свободных людей в лагере, так что ученые, шахтеры и мастера не в счет (им просто некогда ☺). Самое интересное, что даже один свободный человек способен произвести на свет второго (наверное, клонирова-

нием ☺), хотя доводить до этого нежелательно. Более-менее нормальная скорость прироста обеспечивается примерно 70 людьми, так что при ведении военных действий стоит оставлять в старом лагере что-то около того на развод.

День седьмой. Покорение острова

Сегодня мы проводили оставшихся недругов в последний путь. Остров — наш, целиком и полностью. Война прошла по всем клеткам теперь уже нашей земли. После нас остались каменные стены новых бастионов на дымящихся развалинах старой эпохи. Я собрал под свои знамена самых отчаянных храбрецов, которых когда-либо носила земля, и я горд, что под моим руководством они прошли весь путь без единого сейв-лоада (а чек-поинты в Mega lo-Mania поджидают нас по замыслу маньяков-разработчиков исключительно в начале каждого уровня-эпохи ☺), доказав тем самым свой высокий патриотизм и чувство долга перед родиной. Но походная труба зовет нас в дальний путь к следующему острову, а значит — и к следующей славной битве!

Краткая справка 4

Для полного отчета не хватает только описания графики, звука и музыки.

Расчлененка... Горы трупов... Реки крови... Остыньте, это вам не DOOM и не «Халфа». Особенно нервных читателей современной графики просим удалиться во избежание несчастных случаев ☺. Вы дату выхода видели? Вот и делайте выводы. Все же картинка на экране неплохая, отвращения не вызывает (во всяком случае, не сразу ☺). Да нам, любителям стратегий, и не привыкать...



Звуки тоже не ахти какие, во время боя в основном крики, а в остальное время разные сообщения, типа, окончания исследования или перехода в новый век.

Разнообразие музыкального сопровождения тоже невелико. По одному саундтреку девелоперы ответили под меню, глобальную карту и собственно военные действия на острове. Стыдно, товарищи.

Как ни странно, но при таком раскладе заявлять о плохой атмосфере — большая ошибка. Несмотря на половник дегтя, игра цепко хватается игрока за душу и не желает отпускать. Возможно, это потому, что война в виртуальном мире не напрягает, а потому рекомендовать для отдыха (в больших количествах ☺). К тому же разработчики предусмотрели встроенную мини-аркаду для отдыха извилины (для входа наберите вместо кода уровня JOOLS).

Из вступительной речи генерала 2

И вот теперь вам, молодым, выпал шанс пройти по стопам ваших славных предков. И поверьте мне — оно того стоит! Слово первопроходца, генерала MAGE...

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

КРИЗИС ЖАНРА

Вступление

Собственно говоря, статья эта задумывалась во время работы над спецвыпуском и должна была закончить исторический блок, подытожив сказанное. Цель данного материала проста — попробовать разобраться в причинах нынешнего кризиса в жанре. К сожалению, по различным причинам. В спецвыпуск материал не попал, но не пропадать же ему?

Сразу хочу предупредить: то, что вы читаете, это не серьезное научное исследование, а обычный поток сознания старого фаната RPG. Человека, который наблюдал взлеты и падения жанра, человека, который верил, что RPG — это феникс, который всегда возрождается из пепла.

Увы, но в последнее время данная уверенность серьезно пошатнулась. Дело тут даже не в анализе статистических данных, об этом мы еще поговорим, дело в том, что из обычного геймера я превратился в разработчика и смог взглянуть на индустрию изнутри. Зрелище, скажу я вам, не внушающее оптимизма.

Данная статья просто ряд мыслей, возникших у меня за последние годы, а насколько эти мысли интересны и адекватны, судить вам.

Три вопроса

Как известно из курса литературы, русскую интеллигенцию всегда интересовали ответы на три вопроса: «Кто виноват?», «Что делать?» и «Где мои очки?». Ну, с третьим вопросом разберайтесь сами, а на первых двух остановимся более подробно.

Ни для кого не секрет, что жанр RPG переживает далеко не лучшие времена — хороших игр все меньше, а продаются они все хуже. Некоторые продаются настолько плохо, что становятся последними для компании. Но почему это происходит? В чем причина? Где зажат корень зла?

Думаю, уместно обратиться к истории и вспомнить кризис середины девяностых, когда жанру RPG, казалось, пришел конец. Читая различные интервью и статьи, я выделил несколько причин кризиса, которые, как мне кажется, очень подходят и для нашего времени. Итак...

1. Взлет технологий. Помните фразу: в RPG графика не самое главное? Раньше она была постулатом, а сейчас звучит, как насмешка. В то прекрасное время, когда ролевые игры находились на пике популярности, особого разнообразия в жанрах не наблюдалось, честно говоря. Более того, раньше компьютеры не стояли у каждого человека дома, и аудитория игроков была довольно специфической. Играли, в основном, не дети, а взрослые люди. Вполне понятно, что эти люди основное внимание уделяли не обертке, а начинке. Но время шло, компьютеры все прочнее входили в нашу жизнь, технологии становились все более совершенными, появлялись новые жанры. Новые жанры это очень важно: как бы я не любил экшены, но абсолютно согласен с мнением, что один из гвоздей в гроб RPG забила именно id. Впрочем, дело не только в экшенах, всевозможные гоночки тоже приложили свою руку к кризису жанра. Посмотрите, что получилось — с одной стороны, множество компаний продолжает создавать RPG, руководствуясь принципом — графика не главное, с другой появляется все больше и больше игр простых и краси-

вых, с интересным и оригинальным геймплеем. Естественно, эти игры завоевывают толпы поклонников, естественно, они начинают продаваться все лучше и лучше, тем более, что средний возраст геймеров становится все меньше и меньше.

2. Кризис власти. Помните сакраментальное: «Верхи не могут, а низы не хотят»? Примерно то же самое мы наблюдаем в истории ролевых игр. С одной стороны, есть разработчики и издатели, которые просто не могут придумать ничего нового, и продолжают, как будто ничего на рынке не изменилось, штамповать игры-клоны, с другой стороны, имеется армия любителей ролевых игр, которая уже не хочет играть в то, что им подсовывают. Ну, скажите, какой интерес играть в сотую игру, которая от девяноста девяти своих товаров отличается только названием?

Впрочем, насчет «не могут придумать» я погорячился. Помните, я говорил, что игры — это, в первую очередь, бизнес? Основная задача издателя вовсе не осчастливить вас новым шедевром, а заработать как можно больше денег. Что такое нововведение? Это риск. Зачем рисковать, изобретать нечто новое, если велосипед ездит? Тем более, что некоторые разработчики, попытавшись скрестить ролевые игры с экшенами и стратегиями, потерпели поражение. Гораздо легче решить, что экшен/RPG или стратегия/RPG просто не могут существовать, чем признать, что попытки были не слишком удачными, а значит, их стоит повторить с другими разработчиками. Помните, издатели боются всего нового!

3. Сложность разработки. Издатели работают с цифрами. Их интересует статистика продаж, и если игра продается плохо, они считают ее неудачной. Логично? Более чем. Что значит, с точки зрения издателя, «плохие продажи»? Нет, это не только отсутствие прибыли или убыток. Небольшая прибыль, с точки зрения издателя, это тоже плохо. Издатель берет некий проект «А», разработанный командой из восемнадцати человек за девять месяцев, и проект «Б», над разработкой которого корпело сорок специалистов в течение двух лет, и смотрит. На первый проект было затрачено полмиллиона долларов, продажи принесли миллион баксов. На второй проект затратили полтора миллиона, получили два с половиной. Вроде бы второй проект принес больше прибыли? А вот и нет. Первый финансово выгодней — на него ушло меньше денег, его быстрее разработали, риски, в случае его провала, минимальные.

Не думаю, что открою вам истину, сообщив, что сейчас RPG является одним из самых сложных, с точки зрения разработки, жанров. Хорошей игре в наше время просто необходимо иметь хорошую графику, сравнимую с графикой экшенов. Но, кроме графики, в ролевых играх имеется еще и сюжет, диалоги, ролевая система. Их гораздо сложнее правильно сбалансировать, в них огромное количество скриптов, они сложны при тестировании. И, при этом, они плохо продаются.

Многие издатели очень любят рассуждать на тему «правильных и неправильных игр». С их точки зрения, хороших игр не существует. Точнее, единственный объективный критерий качества — это принесенная прибыль. С самой этой точки зрения, «Бой с тенью» игра правильная, а «Вампиры», добившие Тройку, неправильная. Кстати, рекомендую всем ознакомиться с пост-

мортемом «Боя с тенью», очень поучительно и показательно, приведу одну цитату: «"Бой с тенью" — яркий пример успешного применения методики "Trash & Cash", когда игра делается минимумом средств и в кратчайшие сроки, но при этом доводится до некоего минимально приемлемого уровня качества (так называемая "планка доверия") и в таком виде продается. Броская обложка, громкая лицензия и популярный в народе жанр (а какой жанр у нас непопулярен? При цене всего-то в 200 рублей за двухдисковую игру) обеспечивают игре достаточные продажи. А достойные продажи вкупе с низкой стоимостью разработки обеспечивают отличную прибыль». Ознакомьтесь с данным постмортемом можно здесь — <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=37808>. Наслаждайтесь...

Три перечисленные мной причины кризиса были актуальны в середине девяностых годов, и не потеряли своей актуальности сейчас. Если вспомнить ролевые игры, вышедшие в последние годы, то можно заметить, что по-настоящему ярких проектов было не так уж и много, а вот всяких безвкусных поделок — хоть отбавляй. Почему? Да потому, что издатели хотят, чтобы игры разрабатывались быстро и, по возможности, дешево. Они экономят на всем, на чем только возможно, и, в первую очередь, на сценаристах. Вспомните историю со Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords, когда издатели просто не дали разработчикам доделать игру. А ведь игра имеет огромный потенциал, и вполне могла оказаться настоящим шедевром, мегахитом всех времен и народов. Но издатель посчитал, что лейба Star Wars достаточная гарантия того, что игру раскупят, а значит, тратить лишнее время и деньги не стоит.

Вы не любите кошек? Просто вы не умеете их готовить

«RPG плохо продаются...» Слыша подобное утверждение, просто хочется спросить: а может быть, дело в том, что вы их плохо делаете? В том, что игры выходят сырыми, с кучей багов и вялым геймплеем?

Стоять на месте — значит двигаться назад, эта старая истина, как нигде, применима в геймдеве. Разработчик должен находиться в постоянном поиске, он должен пытаться удивить игроков, и удивить не только «потрясающей фотореалистичной графикой». Графики нам и в экшенах хватает. А что происходит на самом деле? А на самом деле, девелоперы просто обожают использовать старые трюки, пытаются копировать удачные проекты, занимаются разработкой «игр своей мечты», направив взгляд не в будущее, а в прошлое.

Времена меняются, и игры должны меняться вместе с ними. Как? Сложно сказать, но, вероятно, стоит обратить свой взгляд к приставкам. Увы, статистики у меня нет, но криков о кризисе JRPG я пока не слышал.

Вообще, приставочные игры вещь довольно интересная, и, пожалуй, они ближе всего приблизились к той черте, которая отделяет ремесло от искусства. Странно, но они не экономят деньги на сценаристах и геймдизайнерах, уделяют огромное внимание атмосфере и внутриигровым роликам, причем в ряде игр эти ролики являются фундаментом. Яркие, запоминающиеся образы, хорошо закрученная и проработанная сюжетная линия, приятная графика, отличный баланс, что еще нужно игре, чтобы завоевать популярность? Динамичный геймплей? А обязательно ли он должен быть динамичным, как в экшене? Вовсе нет. Главное, он должен быть интересным и НЕ должен быть однообразным. Однообразие губительно для любой игры.

Можно сделать такую игру? Конечно. Будет она хорошо продаваться? Не знаю. И издатели не знают, поэтому предпочитают не рисковать и идти проторенными тропами. Т.е. делать проекты в более популярных жанрах или выпускать под маркой RPG полуфабрикаты, из серии «а потом доработать напильником».

Впрочем, есть еще один путь — бренды. Игры по фильмам, игры по книгам, продолжения знаменитых и популярных серий. С одной стороны, против игр по фильмам и книгам ничего я не

имею. С другой, как показывает печальный опыт, очень часто эти игры разрабатываются по принципу «типл схавает». И мы хаваем. Давимся, но хаваем.

Одно радует, что есть еще компании, способные сами создавать свои бренды — вот, «Невервинтер» бренд? Конечно. А «Готика»? Естественно. А TES? Без вопросов. Про WoW я вообще молчу, ибо онлайн ☺. И ведь продаются эти игры неплохо. Значит, все крики, что ролевые игры потеряли популярность, это не более чем крики?

Так и есть. Просто издатели боятся связываться с RPG, слишком много провалов было в прошлом, когда очень неплохие игры, по необъяснимым причинам, проваливались.

Согласитесь, гораздо легче и безопасней выпустить пустышку, защищенную громким брендом, и сделанную в кратчайшие сроки «на коленке», чем связываться с серьезным и дорогим проектом. Тем более, что в нашей стране дорогой проект, скорее всего, просто не окупится, а на Западе... Кто его знает, что его ждет на этом самом Западе.

Что делать

Не спешите отправляться на похороны ролевых игр. Да, позапрошлый год был не слишком удачен, да, прошлый год вообще кошмарный, но, как мне кажется, это не смерть и не агония. Просто очередной кризис, очередная проверка на зрелость, которую, как я надеюсь, мы успешно пройдем. Сейчас очень важно, чтобы вышло несколько проектов, которые будут хорошо, очень хорошо продаваться. И не только из-за «силы бренда», а из-за своего качества. Нужен глоток свежего воздуха, нужны новые идеи, и, как только все это появится, издатели снова начнут считать ролевые игры перспективным жанром. А что до трудностей разработки, так я могу предсказать: они будут расти с каждым годом, причем для всех жанров.

А еще, еще нужны хорошие специалисты, вот, кстати, интересную новость прочел недавно на DTF: «Хотя некоторые культовые японские геймдизайнеры не склонны относить игры к искусству, калифорнийский Институт искусств в Лос-Анджелесе (The Art Institute of California) явно другого мнения на этот счет. Уважаемое учебное заведение идет навстречу художникам и дизайнерам, интересующимся геймдевом, и открывает Game Center — что-то типа библиотеки (с Metal Gear Solid и ICO вместо классиков литературы), совмещенной с мастерской. Помимо самих игр и игровых платформ, здесь будет подборка "обучающих материалов", вроде профильных журналов и дисков к ним, а также оборудование для motion-capture и разнообразные софтверные пакеты, необходимые в будущей работе начинающих дизайнеров (с Центром сотрудничают такие компании как Alias, Autodesk, Nvidia и wondertouch).

Game Center распахнет свои двери 26 января, он будет открыт для всех желающих, так что воспользоваться его услугами смогут не только слушатели специального курса по разработке игр (в Институте искусств есть и такой), но и более широкие слои начинающих девелоперов Калифорнии».

Знаете, хотя я да сих пор считаю, что игры — это не искусство, но, как мне кажется, искусством они вполне могут стать. Во всяком случае, игры, содержащие в себе элементы искусства, уже есть и так — вспомните, к примеру, потрясающие ролики из MGS.

Но это все так, надежды. А кроме них, есть еще и страхи — вдруг издатели и разработчики так и не поймут простую вещь, что выпуская некачественные игры, они сами рубят сук, на котором сидят? Говорите, падение продаж PC-игр? А я говорю: посмотрите лучше на качество того, что выходило в прошлом году. Чему тут удивляться?

Кризис RPG, кризис компьютерных игр — у них один корень. Засилье некачественных проектов. И, пока издатели и разработчики этого не осознают, ничего не изменится.

Но, будем надеяться на лучшее и ждать громких релизов. Мы ведь оптимисты, правда?

Номенклатурное	грн.	у.е.	код
17" Samsung 794 MB	749	144	2
17" Samsung 797 MB	770	148	2
17" LG Flatron F700P	780	150	2
19" Samsung 997 MB	1118	215	2
LCD19" LG 13309	1134	218	4
LCD17" LG 17175-SN	1261	231	4
17" TFT, SAMSUNG 710N	1201	231	4
LCD17" PHILIPS 17054FS	1274	245	4
17" TFT, SAMSUNG 740N	1274	245	4
17" Samsung 710N TFT (ASKS) Silver	1326	255	2
17" TFT, SAMSUNG 7308F	1430	275	4
17" Samsung 740N TFT Black Pivot	1456	280	2
19" TFT, SAMSUNG 913N	1513	291	4
17" Samsung 7308F TFT 4 mc	1534	295	2
17" Samsung 7308F TFT Silver 4 mc	1534	295	2
LCD19" LG 19505-SN	1550	298	4
19" Samsung 913V TFT Silver	1540	300	2
LCD19" PHILIPS 19054FS	1596	307	4
17" TFT, SAMSUNG 7608F	1607	309	4
19" Samsung 913N TFT	1638	315	2
Все виды TFT мониторов, 15"-24" от	1654	320	4
17" Samsung 740F TFT Silver 4 mc	1690	325	2
19" TFT, SAMSUNG 9308F	1898	345	4
17" TFT, SAMSUNG 770F	2070	398	4
17" Samsung 770F TFT	2184	420	2
19" Samsung 9608F TFT Silver 4 mc	2210	425	2
17" Samsung 7308F TFT	2340	450	2
19" TFT, SAMSUNG 970F	2751	529	4
Модели и сетевое оборудование			
GVN Euxel Model Armap 01	47	9	4
Принтеры (компьютерные)			
ASUS WiFi-PQ 902 card +Antenna ant		25	5
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK 01	182	35	4
Лазерные принтеры			
CANON, HP, EPSON, Samsung 01	499	96	4
УСЛУГИ			
Работы по модернизации ПК	5	1	4
Настройка ПК			3
Проверка работоспособности ПК			3
Продажа компьютерных комплектующих			3
Продажа на б/у			3
Установка ПК по заказу			3
Модернизация любого ПК			3
Бесплатные консультации клиентов ПК			3
Работы ПК			3
Поставка комплектующих Б/У			3
Поставка комплектующих Б/У			3
Замена старых ПК на новые			3
Модернизация			
Модернизация любого ПК			3
Модернизация мониторов			3
Консультации по модернизации ПК			3
Поставка комплектующих Б/У			3
Поставка комплектующих Б/У			3
Замена старых ПК на новые			3
Ремонт			
Ремонт ПК			3
Настройка ПК			3
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)		0,25	1
Бизнес-присоединение (08:00-22:00)		0,48	1
64Kb/s		116	1
572Kb/s		1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абоненте, в месяц			
Internet Unlimited (02:00-06:00)		3	1
Internet Unlimited (08:00-06:00)		11	1
Internet Unlimited		22	1

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262, 4647185)	31
2	Евротрейд (044-2167483, 2165917)	
3	ПрогноTex (044-4575720, 4530258)	5
4	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	
5	Технопарк (044-2463490)	32

По поводу рекламы
на сайте обращаться
в РА «Ай Ти Реклам»
т. 455-4886



МОЙ КОМПЬЮТЕР

☐ **Софт** (867 статей)

(в онлайн в день выхода номера)

☐ **Железо** (714 статей)

(каждый день)

☒ **Интернет** (525 статей)

(акции, скидки, розыгрыши)

☐ **Программирование** (252 статей)

☐ **Имеющий уши** (109 статей)

(все, что вы знали и так)

☐ **Прочее**

☐ **Уголок читателя**

Статьи

Новости

Promo

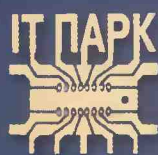
О нас

Поиск



Поиск статей по названию и номеру еженедельника

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



бережіться
піратських копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

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
- 10/100Mbit 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

