

стр.10

PRINCE of PERSIA
THE TWO THRONES



Стальные Монстры

стр.13

TIME Z ZERO

стр.22



BLACK
ISLE
studios

стр.27

ЧЕТВЕРТИЙ МІЖНАРОДНИЙ
**КИЇВСЬКИЙ
ФОТО
ЯРМАРОК**
18-21 травня 2006



Міжнародний Виставковий Центр, Київ, Броварський пр., 15

Традиційна та цифрова фототехніка
Фотоматеріали та аксесуари
Прикладна фотографія та фотопослуги
Мобільна фотографія
Семінари і майстер-класи
Фотовернісаж
Конкурси аматорської фотографії
Фотоконкурс «Мій Салон»
Фестиваль міжнародних фотоконкурсів
Фестиваль рекламної фотографії «Майстер»
Конкурс мобільної фотографії «Золотий MMS»

ІНФОРМАЦІЙНА ПІДТРИМКА:

Chip, Digital News, Digital Photographer, Digital Photo&Video Camera, E-Photo, Foto&Video, Hi-Tech, Mobile News, MiK, Мир зв'язи, Мой компьютер, Потребитель, ТЗ, ТВ-Парк, Фото Мир України, Фотомагазин

ОРГАНІЗАТОРИ:

ІТЕ (Великобританія)
Premier Expo (Україна)
IBЦ Real (Росія)
Гільдія рекламних фотографів

ДИРЕКЦІЯ:

тел./факс: +380 (44) 451-4160,
+380 (44) 451-4161
e-mail: info@photofair.com.ua
www.photofair.com.ua

тел./факс: +7 (812) 717-6089,
+7 (812) 717-6446
e-mail: info@real-fair.ru
www.real-fair.ru

ІНТЕРНЕТ ПІДТРИМКА:

www.minilab.com.ua
www.mabila.ua
www.hi-fi.ru



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
- ✓ Кiosки «СВ-почта»
- Донецк
- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Довбасса, 4
- Макеевка
- ✓ гост. «Маяк»
- Киев
- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
- ✓ Кiosки «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жилианская, 87/30
- Крым

- ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»
- Луганск
- ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»
- Львов
- ✓ Кiosки «Торгпресса»
- ✓ Кiosки «Интерпресса»
- Мариуполь
- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- Николаев
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
- Одесса
- ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»
- Оптовая продажа:
- ✓ ул. Костанди, 100
- Полтава
- ✓ кiosки Полтавского почтамта
- Тернополь
- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
- Харьков
- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

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

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

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

www.poshta.kiev.ua, www.blitz-pos.com.ua, www.kas.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

- Алексей КУТЕПОВ
- Swat: The Stetchkov Syndicate, стр. 7
- Артём АНДРЕЕВ aka MAGE
- Possession, стр. 8-9
- Morte&Shaman.AD
- Prince of Persia: The Two Thrones, стр. 10-12
- Артур ЧЕМИРИС aka R@ak
- «Стальные Монстры», стр. 13-15
- Яскр
- Moto Grand-Prix: Ultimate Racing Technology 3, стр. 16-17
- Кирилл ТАЛЕР
- «Как казаки Мону Лизу искали», стр. 18-19
- Pantera sls
- «Венди на Диком Западе», стр. 20-21
- Кирилл ТАЛЕР
- TimeZero, стр. 22-23
- Scratch
- «Талисман», стр. 24-26
- Гнат БУРМА
- Black Isle Studios, стр. 27-29

КОД

21

22

23

24

25

26

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 выносятся 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.

Diablo 3: миф или реальность?

Достаточно большой промежуток времени прошел с того момента, когда появились первые слухи о долгожданном продолжении знаменитой hack&slash **Diablo**. Сам **Blizzard** никаких комментариев не давал, однако постоянное «шуршание» в отделе кадров заинтересовало геймеров. Вот и теперь великая и могущественная компания в очередной раз набирает сотрудников в отдел, который занимался разработками первого и второго «Дьявола». Что эти сотрудники делают там? Никто не знает — как всегда, никто из руководства не желает давать никаких комментариев.

О гонимых и готтонотатах

Вирс онлайн-зависимости распространяется с дикой скоростью. Недели не проходит, чтобы какая-нибудь компания не анонсировала очередную MMORPG или что-то подобное. Довольно того, что онлайнки начали разрабатывать даже голливудские звезды.

Джеймс Камерон — известный режиссер, породивший «Терминатора», «Чужих» и «Титаник», объявил о намерениях создать свой собственный онлайн-проект. На данный момент Джеймс занимается фантастическим фильмом Project 880. Картина находится пока в зачаточной стадии, однако Камерон не хочет, чтобы его фанаты скучали все это время. Он обещает, что перед премьерой в свет выйдет MMORPG по вселенной фильма, которая позволит всем поклонникам окунуться в очередной выдуманный мир.

Не упал в грязь лицом и всем известный Джон Ромеро. Не поверите, но и в его измученную навязчивыми идеями голову пришла мысль о создании своего онлайн-проекта. Хотя по непонятным причинам Джон не пожелал давать никаких интервью по поводу будущего проекта, не назвав даже фирму, которая будет этим проектом заниматься. Удалось узнать лишь о «нестандартности» будущей игры и о примерном ее бюджете. А сумма, скажу я вам, не

ast Global Media уже строит коварные планы свержения с трона World of Warcraft и прочих конкурирующих проектов. Следать она это собирается с помощью секретного оружия под названием **Afrika**. В основе игры, как вы уже могли догадаться, лежат сюжеты дремучей африканской мифологии. Так что можете забыть о всяких там эльфах, троллях, рыбакебородистых гномах и прочих привычных представителях



лях фантазийного мира. Но это отнюдь не значит, что сражаться нам предстоит лишь с людьми. Мифология Африки тоже весьма богата на всевозможных чудовищ, богов и героев.

Как всегда, разработчики обещают огромный и разнообразный мир со своими законами и правилами, оттеняющий достаточно стандартный набор классов и профессий. Будут и межплеменные стычки, будут и кузницы со шпачками, а также шаманы с песнями и плясками, заботящиеся о подпитии боевого духа войска и вызове долгожданного дождя.

Сам игровой процесс заточен под групповые рейды. Можно получить квест для одиночного прохождения, а можно и для группового. После выполнения задачи каждый из членов группы получит свою долю опыта и награды.

Особая изюминка проекта — вечные сны. Пока ваш персонаж будет похрапывать в своей избе, ему пригласят разнообразное видение. Порой вы будете видеть своих предков, которые помогут вам своими мудрыми подсказками. Иногда вам даже придется во сне сражаться с демонами, убивая которых, вы отхватите вполне реальный кусок опыта и даже получать в награду новые умения.

Визуально игра должна надавать по известному месту всем нынешним разработкам. По крайней мере так говорят программисты, хотя требования обещают достаточно невысокие.

Появится это мифологическое чудо к концу этого года. Такую скорость разработчики объясняют новым принципом работы, который позволяет экономить больше времени и денег. Ну а насколько они честны и гениальны, мы сможем увидеть в декабре. Пока же можете зайти на официальный сайт игры www.africammo.com и полюбоваться там артворками и видеороликом.

Купля/Продажа/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНИИХ
Комп'ютери, комплектующих та периферії
Промітех
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборацька, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15

Живая жила

Радуйтесь, фанаты комиксов; рыдайте, враги игр по ним! Всем известная компания **Activision** на днях продлила договор с **Marvel Enterprises** на использование брендов X-Men'ов и Spider Men'а. Так что в ближайшее время нас должно просто засыпать всевоз-



можными игрушками по марвеловской вселенной. Ну а первым кирпичиком в этом всем строении стал **X-Men: The Official Movie Game**. Несмотря на свое название, игра не дублирует фильм, изображая события, происходившие несколькими месяцами раньше. Как стало известно из небольшого пресс-релиза, основная сюжетная часть будет посвящаться Росоху и его жизни до службы в Икс-Менах. Презентация игры состоится в конце мая сего года.

Сталкер, сын Бусанинов

Недавно **GSC** сделала очередное заявление касательно дел, происходящих внутри компании.

«Давно развешь беспокойства среди фанов **S.T.A.L.K.E.R.** ввиду появившихся в Сети слухов вокруг игры, компания



GSC Game World считает необходимым пояснить следующие:

1. Проект находится на стадии сдачи бета-версии и активно разрабатывается в тесном сотрудничестве с издателем.



маленькая — чуть больше 10 миллионов. Другой информации пока что нет, так что ждем и надемся, дамы и господа.

А пока богатые гейм-буржуи швыряют деньгами, молодая компания **Africa**

2. В команде были проведены некоторые сокращения, коснувшиеся арт-отдела, в связи с тем, что работа по графике почти закончена (из 40 человек 5 сокращены). Ник-



то из руководства, программистов, и уж тем более тестеров не может быть сокращен.

3. Что касается утечи технологии, то никто из ушедших дизайнеров не обладает правами на движок игры (все технологии S.T.A.L.K.E.R., включая движок X-Ray и S.T.A.L.K.E.R.-2 Engine, принадлежат компании). Даже если движок текущего или следующего поколения появится в Сети, их легальное использование невозможно. Продавать свои технологии компания в ближайшее время не планирует, равно как и не планирует откладывать выход S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ввиду подобных слухов.

Очень обнадеживающе, правда? НО! Это еще не все. Вы ждали этого долго, и вот оно перед вами! Фирма **THQ**, издатель «Сталкера», сделала супермегазаявление. Дамы и господа, попрощайтесь молчанием... Игра S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl... переносится на четвертый квартал 2007 года! Вот так вот, граждане. Так что можете смело срывать плакаты со стены и вешать опять на их место Duke Nukem Forever а.

Доска почёта и позачёта

Представлю вашему вниманию рейтинг крупнейших игровых узлов **IGN** & **GameSpot** & **GameSpot** с их непреклонным мнением: «Кто лучший есть, а кто худший в геймдеве 2005 года от Рождества Христова».

Лучшие от IGN:

- ✓ лучший экшен — Splinter Cell Chaos Theory;
- ✓ лучшая адвенчура — Indigo Prophecy (Fahrenheit);
- ✓ лучший аддон — Warhammer 40k: DoW — Winter Assault;
- ✓ лучший FPS — F.E.A.R.;
- ✓ лучшая MMORPG — Guild Wars;
- ✓ лучшая гоночная игра — Need for Speed Most Wanted;
- ✓ лучшая RPG — Guild Wars;
- ✓ лучший симулятор — Silent Hunter III;
- ✓ лучшая спортивная игра — NBA Live 06;
- ✓ лучшая стратегия — Civilization IV;
- ✓ лучшая графика — F.E.A.R.;
- ✓ лучшее художественное оформление — Brothers in Arms: Road to Hill 30;



- ✓ лучшая оригинальная музыка — Fable: The Lost Chapters;
- ✓ лучший лицензированный саундтрек — Grand Theft Auto: San Andreas;
- ✓ лучшее использование звука — Call of Duty 2;



- ✓ лучший сюжет — Grand Theft Auto: San Andreas;
- ✓ лучшая мультитлазерная игра — Civilization IV;
- ✓ самый инновационный дизайн — The Movies;
- ✓ лучшая игра, в которую никто не играл — Gary Grigsby's World at War;
- ✓ самый большой сюрприз — Star Wars Galaxies: Starter Kit;
- ✓ лучший разработчик — Irrational Games. Задолго и список худших от GameSpot:
- ✓ самый неудачный product placement — SWAT 4;
- ✓ худшее использование голосов знаменитостей — Кристофер Йокен, True Crime: NYC;
- ✓ самая неприятная задержка релиза — The Legend of Zelda: Twilight Princess;
- ✓ самая «тормозящая» игра/лучшее слайдшоу — Quake 4;
- ✓ самая плохой тренд-разработка некачественных игр — в «урбан-ганста» сеттинге;
- ✓ самое длинное название — Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie;
- ✓ самое бессмысленное использование нецензурной брани — True Crime: NYC;
- ✓ самое большое разочарование — FIFA 06: Road to FIFA World Cup;
- ✓ самый большой «прогон» — 187 Ride or Die;
- ✓ игра, не оправдавшая надежд — Land of the Dead: Road to Fiddler's Green.

А вот что думает по этому поводу GameSpot:

- ✓ игра года — Civilization IV;

- ✓ лучший FPS — Call of Duty 2;
- ✓ лучшая экшен-адвенчура — Grand Theft Auto: San Andreas;
- ✓ лучшая ролевая игра — Dungeon Siege 2;



- ✓ лучшая MMORPG — Guild Wars;
- ✓ лучшая стратегия реального времени — Age of Empires III;
- ✓ лучшая походная стратегия — Civilization IV;
- ✓ лучшая спортивная игра — Tiger Woods PGA Tour 06;
- ✓ лучшая гоночная игра — Need for Speed Most Wanted;
- ✓ лучшая адвенчура — Indigo Prophecy;
- ✓ лучший симулятор — Silent Hunter III;
- ✓ лучшее дополнение — The Sims 2: University;
- ✓ лучший мод — Garry's Mod для Half-Life 2;
- ✓ лучшая многопользовательская игра — Battlefield 2;
- ✓ лучшая графика — Age of Empires III;
- ✓ особые достижения в арте — Psychonauts;
- ✓ лучшее динамическое освещение — F.E.A.R. и Quake 4;
- ✓ лучший звук — Call of Duty 2;
- ✓ лучшая музыка — The Movies;
- ✓ игровой уровень года — Warhammer 40k: DoW — Winter Assault;
- ✓ лучший сюжет — F.E.A.R.;
- ✓ лучший персонаж — Крейн из KotOR II;
- ✓ лучшее использование лицензии — Ultimate Spider-Man;
- ✓ самая недооцененная игра — LEGO Star Wars;
- ✓ лучшая цена — Guild Wars;
- ✓ тренд, который нам нравится, — инновации в FPS;
- ✓ тренд, который нам не нравится, — малое количество симуляторов и RPG;
- ✓ еще один тренд, который не нравится, — большое количество технических проблем и рост системных требований;
- ✓ самый дурацкий скандал — Hot Coffee (GTA San Andreas);
- ✓ специальная награда When It's Done — S.T.A.L.K.E.R.;
- ✓ самая недоделанная (поспешившая с выходом) игра — Star Wars: Galaxies;
- ✓ главное разочарование — The Matrix Online;
- ✓ самая неудобная игра — Diplomacy.

Порадуемся за S.T.A.L.K.E.R. Или поплачем?

Разработчик: Irrational Games

Издатель: Vivendi Universal

Жанр игры: FPS

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1.0, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2.0, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Дата выхода: первый квартал 2006

Алексей КУТЕПОВ

EXPANSION PACK

SWAT4
THE STETCHKOV SYNDICATE

Наверное, в цивилизованном мире мало найдется таких людей, которые никогда не слышали об отряде специального назначения SWAT. Думаю, многие из вас не только слышали о нем, но и играли в одноименную игру, так что в каких-либо представлениях она не нуждается. Поэтому сразу и приступим к делу. Итак, сегодня наше превью посвящается игре SWAT: The Stetchkov Syndicate. Хотя, пожалуй, «игра» — громко сказано, ведь это лишь аддон к SWAT 4. Несмотря на это, изменения заметны с первого взгляда. Если в оригинальной игре мы, получив инструктаж, отправлялись в разные концы города выполнять задания, никак не связанные между собой, то здесь, к нашему немалому удивлению, мы обнаружим сюжетную линию. Ну что ж, похвальное желание разработчиков. Хотя, скорее всего, будет все как обычно: придется проходить миссию за миссией вплоть до финального эпизода, где по традиции мы встретимся с самым главным боссом. Сюжет, думаю, в стольком разборе не нуждается, разве что стоит упомянуть о том, что, как обычно, главной бийкой окажется скорее всего русский — об этом свидетельствует хотя бы название аддона ☺.

Ладно, все равно сюжет в этой игре — не главное, ведь раньше мы прекрасно обходились и без него. нас привлекала необходимость мгновенно принимать решения, стараясь не просто убивать всех подозреваемых, а заставляя их сдаться живыми, при этом не допуская потерь среди заложников. Особенно ценно в игре было то, что приходилось действовать согласованно, командой, а не пабум и напролом. Оно и понятно: перед нами как-никак сим спецназа, а не очередной шутер. Разработчики обещают, что атмосфера прошлой игры не только не выветрится, но и обогатится новыми нюансами, какими именно — пока что держат в секрете.

Ясно только одно: противники в игре сильно поумнеют, что явно подхлестнет к ней интерес. Вообще, разработчики обещают добавить интеллект не только противникам, но и вашему подразделению, то бишь ваши боты будут действовать более согласованно.

События игры развернутся в том же городе, что и в оригинальном SWAT 4, даже в то же самое время. Правда, деловоперы обещают совершенно новые локации — что ж, посмотрим...

Игру можно будет проходить как в однопользовательском, так и кооперативном режимах. Число участников последнего возрастет аж до 10-ти человек. Правда, о том, сколько будет миссий, пока ничего доподлинно не известно, вроде бы тоже около десятка. В многопользовательской игре появятся новые режимы. Самый интересный из них называется *Хватай и беги*: уловники ищут чемоданчик, который появляется где-то на уровне в случайном месте, чтобы доставить его к точке выхода с уровня за определенное время. Тот, кто несет возделенный чемоданчик, не может пользоваться основным оружием и передвигается только со скоростью спокойного шага. Соответственно, вся его бригада должна заботиться о нем, обеспечивая безопасный уход из этого сектора. Задача же ребята из Swat, конечно, прямо противоположна — любой ценой не допустить потерю этого сундука. Все просто и логично ☺.

Выпуская аддон к успешной игре, разработчики, по идее, должны стараться сохранить атмосферу оригинала, так полюбившегося игрокам, разве что чуток приправив ее свежими фишками — так, чтоб не испортить. Как правило, аддон — это новые задания, карты, миссии и, наконец, «стволы». О последних мы сейчас и поговорим. Новое вооружение получили обе стороны. Есть новое оружие, которым мо-

гут пользоваться все, а есть специфическое, которым может обладать только одна сторона. В компании все виды оружия не будут доступны изначально, их надо заработать. В начале каждой миссии нам выдается новое оружие, более предпочтительное именно в этой ситуации. Разумеется, в последующей миссии оно тоже будет доступно, и вы сможете выбрать то, что вам больше нравится. Помимо оружия, в наш арсенал войдут всевозможные фишки, позволяющие не убивать, а задерживать врагов. Конечно, чем больше вражьи мы возьмем живыми, тем толще будет наш бонус.

Игра будет основана на доработанном движке Swat 4, так что особых графических сюрпризов ждать не стоит. Правда, обещают, что модели оружия будут выглядеть еще реальнее, взрывы гранат будут смотреться еще красивее, модели персонажей полностью переработаны и станут гораздо разнообразнее, а локации — интереснее и живее (например, если это столовая, то в ней должна находиться кроме террористов еще хотя бы посуда ☺).

В игре, конечно, будет еще много всякого разного, о чем нет возможности рассказать в этом маленьком превью, но могу точно заверить вас в одном: выбором оружия вы разочарованы не будете — обещают как гранатометы, так и полноценные снайперские винтовки. А самой удачной находкой в игре я считаю систему голосового общения — конечно, не обойтись без микрофона, но теперь играть в онлайн станет действительно интересно.

Вывод

Думаю, игру стоит ждать, причем не только ее фанам — уж очень велик соблазн перекусить с напарником парой крепких фраз через онлайн ☺.



Артем АНДРЕЕВ aka MAGE

POSSESSION

Разработчик: Volatile Games

Издатель: нет, лишь пока

Жанр: взрывоопасная смесь action и tactic

Системные требования: не заявлены, но, видимо, немалые

Согласитесь, игр, предлагающих нам отыграть роль нечисти, выпущено не так уж и много. Можно сказать, просто поле непанасное для изобретов всех мастей. Однако разнообразные конторпы воруют свои искусственные носы от этой претенциозной темы, предпочитая что-то более проверенное временем, тем более что рядовому игроку привычнее заниматься отстрелом нечисти, чем командовать ею. И если вы так думаете, то мне вас жаль. Люди, мода меняется, и ветер дует с другой стороны баррикад!

«А мы это уже поняли!» — подумали разработчики из Volatile Games и решили срочно исправить сложившуюся ситуацию. Вслед за давним «Повелителем ужаса» и совсем недавним Stubbs The Zombie in «Rebel without a Pulse» встречаем совершенно новый «грандиозный зомби экшен-триллер нового поколения» — Possession!

Для затравки немного информации про сюжет. Главный герой и по совместительству наш протееж — Поработитель (Enslaver), потерявший человеческий облик в результате бесчеловечных экспериментов таинственной Корпорации. Волею судьбы ему все же удалось выбраться из застенков на волю и оторваться от преследования. Одержимый жаждой отомстить бездушным ученым, превратившим его в монстра, он решает поставить на колени не только Корпорацию, но и весь город. Естественно, одному ему это ему не под силу, а потому Поработитель старается вновь использовать свои новые способности, на глазах создавая из местных жителей собственную непобедимую армию зомби. Именно ей суждено в едином порыве захлестнуть город неукротимой волной, подчинив желанию своего создателя — во что бы то ни стало достичь штаб-квартиры Корпорации и прекратить ее существование навсегда.

Да, как видим, разработчики из Volatile Games до сих пор находятся под сильным впечатлением от безоговорочного хита Resident Evil, влетаая в свою историю узнаваемые образы Raccoon City и корпорации Umbrella, хотя и не называя при этом имен. Что ж, если идея вечна, то почему бы и не воспользоваться? Тем более что поклонники Криса и Дика наверняка будут не прочь переместиться по ту сторону баррикад. Не правда ли, довольно заманчивое предложение?

Ну что, идем дальше? Рассмотрим весьма занятный зомби-бестселлер, обещающий широкие возможности комплектации мобильных отрядов. Щедрою рукою Volatile Games нам отмерили пять совершенно разных видов ходячего мяса. Встречайте!

✓ **Shamblers** — наши давние знакомые, в том числе и по упоминавшейся уже Resident Evil. Медлительные и не обезображенные интеллектом зомби, однако в ближнем бою представляют довольно серьезную опасность, поскольку живучи и силой не обделены. И конечно же, заражая своих жертв, быстро увеличивая численность. Рекомендуется использовать в массах и против относительно слабых противников. Как альтернатива им прилагается...

✓ **Runners** — нечто вроде зомби из «Рассвета мертвецов». Основной принцип: быстрота — залог здоровья. Хитяги их обделены в счет скорости, что позволяет использовать их в роли охотников на труднодоступных одиночных жертв. Но для крупномасштабных сражений вам скорее понадобятся...

✓ **Bloaters** — зомби-камикадзе, полные заразного газа. Очень полезная нежить! Взрываются прямо в толпе напуганных людей, превращая их в собственность Поработителя. Парочка таких юнитов позволит вам моментально накопить силы для масштабной атаки. А еще лучше развить их силами...

✓ **Shredders** — как вам идея немертвого спецназа, а? Быстрые, ловкие, сильные воины, само воплощение охотничьих навыков, они запросят вымплат практически любое ваше задание даже в самых экстремальных ситуациях. Наш выбор! Очевидно, покруче их будут только...

✓ **Monster** — громадные трехметровые твари, готовые уничтожить все что движется, повинувшись одному вашему слову. Силой и интеллектом их уж точно не обделили, а потому прекрасный живой щит + несокрушимая мощь в одном теле.

Интересно знать, а что же противопоставит нам город? Естественно, все имеющиеся в наличии средства, включая полицейские рейды, действия органов обеспечения гражданского правопорядка, отрядов спецназа, сил Национальной Гвардии и Армии США. Корпорация тоже не будет сидеть сложа руки и молча наблюдать за вашими действиями. Пути Поработителя пересекнутся с особо эффективными отрядами Black-ops, специально натренированными для поимки или уничтожения нашего героя. Кроме того, местные жители могут формировать собственные отряды из числа уцелевших, вооружаясь всем, что только есть под рукой. Враги смогут также грамотно накапливать силы, организовывать оборону, используя при этом различные виды огнестрельного оружия, а также технику.

Все эти акустности поддерживаются чрезвычайно умным ИИ, который не даст вам ни минуты покоя на протяжении всей игры. Его возможности будут напрямую зависеть от ваших действий. Как? Очень просто! Разработчики ввели в игру специальную градацию реакции местных жителей на угрозу со стороны Поработителя — так называемую шкалу **Enemy Response Level (ERL)**. Любое деструктивное действие, будь оно произведено самим вашим протееж или каким-нибудь захваченным зомби его армии, будет зафиксировано и обработано. По мере увеличения уровня ERL город будет выдвигать против вас все новые отряды защитников, их действия будут становиться все сложнее, оружие — мощнее, вести они себя будут все агрессивнее, а уровни убитый будут расти как на дрожжах.



Но в утешение игроку разработчики устроили *альтернативный режим* — чистый войд экшен. В нем мы можем отдохнуть от крупномасштабных баталий, действуя от лица одного из своих подчиненных. Точечные удары заметно приостанавливают рост шкалы ERL, что позволяет вам выпустить время. В экшен-режиме доступны все специфические особенности того типа нежити, в который вы вселитесь, — особые резные зрелища, различные спецспособы, уникальные уловки и так далее. В общем, вспоминаем Dungeo Keeper — все в лучших традициях жанра.

Тактический режим также таит в себе много нюансов. Что вам больше по душе — вести армию зомби за собой или управлять ею с высоты птичьего полета? Учтите, то и другое сопряжено с определенной долей риска: в первом случае можно банально не уследить за всеми перипетиями боя, во втором — потерять Поработителя в незначительных схватках, к тому же ведь и туман войны никто не отменял.

И вообще, как вы собираетесь вести бой? Давить массой, попусту растрачивая силы, или наносить точечные удары, не давая врагам опомниться? Или, может, проще поискать секретный проход прямо в сердце баррикады? Ах, вы собираетесь действовать по обстановке! Ну да, добрые разработчики ввели в игру такую полезную вещь, как радио и телевидение. Именно средства массовой информации будут заботливо снабжать вас информацией о проводимых властями операциях, чтобы вы могли наперед расписывать свои тактические планы.

Загнать с фланга? Обойти? Или просто дождаться, стоя на месте? Учтите, что с течением времени враг может порядком поднакопить силеков. А значит, чем удерживать занятые позиции, лучше исчезнуть, направившись в соседний район, где можно перерезать канал поставки нового вооружения, уничтожить машинные депо или командные центры. Подобные диверсии ослабят положение осажденных и уменьшат влияние ERL на их поведение.

Раз уж разговор зашел про районы, то стоит отметить просто гигантские размеры города, ставшего театром военных действий. Разработчики с гордостью отмечают, что по размерам он вряд ли уступит знаменитому Vice City, прозрачно намекая при этом на ПОЛНОЕ использование площади. А значит, в домах отныне появятся вполне проходимые коридоры и комнаты. Представьте себе настоящий уличный бой, когда, выбивая врага с улиц, загоняем его в здания и ведем настоящую домовую охоту? О, да! Если все будет реализовано на высшем уровне, то можно будет с полной уверенностью говорить о новой звезде на небосклоне тактик!

И конечно же, нельзя не сказать о таких немаловажных вещах, как графика, физика, музыка и звук. Итак, парни из Volatile Games не перестают расспышаться в комплиментах собственному движку, описывая местные красоты. По их словам, нас ждет отличнейшая графика с множеством заботливо прорисованных деталей, зомби, напичканные под завязку полигонами, красивейшие эффекты и так далее в том же духе. О системных требованиях при этом тактично умалчивается, однако, как мне кажется, эта чудная картинка окажется довольно прозрачной, если только движок игры не будет столь же хорошо оптимизирован, как восхваляемый разработчиками endorphin 2.5 — специализированное средство построения анимации 3D-объектов. По их заявлениям, мы никогда еще не встречали столь быстрого, удобного и незыскательного ПК-продукта, который, представьте себе, еще и выводит анимацию на качественно новый уровень. «Этот продукт нового поколения сильно облегчает жизнь, когда ваши зомби и гражданские различными способами атакуют друг друга. Начинается все, конечно же, с распространенной сейчас игры реальных актеров, далее в дело включается endorphin. Есть минуты, когда мы можем буквально загрузить некоторую длину трека движения, установить несколько типов поведения в переменных, и endorphin самостоятельно добавит все остальное!» — заявляет Крис Свен (Chris Swan), руководитель проекта. Ну что ж, будем верить в такое светлое будущее — скрестив, однако, пальцы на всякий случай.

Физика тоже ожидается на высоте. Здания, конечно, обрушить мы не сможем, а в остальном ограничимся только собственной извращенной фантазией. Подразумевается, что для реализации наиболее интересных тактических решений понадобится именно полное взаимодействие с окружающим миром. Также очень хотелось бы верить.

Музыка и звук, по словам очевидцев, подобраны просто исключительно. Ни малейших помех в процессе игры, ни тем более желания от-

ключить колонки от сети вас преследовать уж точно не будут. Вместо этого обещается настолько глубокое погружение в атмосферу локального ада в отдельно взятом городе, что вынырнуть в реальность будет очень и очень сложно. Глухое потустороннее воркование зомби и адское рычание Поработителя в этом смысле будут значить не меньше, чем графические и тактические красоты.



Кроме того, нельзя не упомянуть мультиплеер. Правда, о сетевых баталиях разработчики скромно умалчивают, что, впрочем, отнюдь не свидетельствует в пользу их отсутствия. Есть, кстати, информация, что их введут прямо перед выпуском игры, который запланирован на следующий год. Зато онлайн цветет и пахнет — введен режим Поработитель vs семь пока еще живых генералов ☺ на защите города. Как отмечают разработчики, это будет просто урган эмоций. Отсюда вывод — пора запастись карточками или безлимитным Интернетом.

Итак, начинаем загibtать пальцы. Нас ждет игра, в основу которой положена далеко не заезженная тема, аранжирован-



на необычным героем, огромным тактическим потенциалом и интересной экшен-составляющей, просто потрясной графикой, физикой, заслуживающей всяческих похвал, отличной музыкой и звуком, приправленная онлайн-баталиями и разнообразием режимов. Как по мне, вполне достаточно причин ждать как максимум хит, а как минимум... тоже хит ☺.

Morte & Shaman.AD

PRINCE of PERSIA

THE TWO THRONES

Разработчики: Ubisoft Montreal
Издатель: Ubisoft Entertainment
На территории СНГ: «Акселар»
Жанр: action

Системные требования:
✓ минимальные: P3/Athlon 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P3/Athlon 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео



Мы все ошибаемся. Когда-нибудь — но ошибаемся... Такова природа человека. Есть множество причин, которые толкают людей на совершение очередной ошибки. Некоторых ослепляет любовь, ненависть, страх. Других — жажда власти, жадность... глупость, наконец. А самое главное, что за все придется расплачиваться. Всегда. Можно пытаться схитрить, выкрутиться, даже обмануть время и самого себя. Занять, закрыть правду так глубоко, чтобы больше никогда не вспоминать, и продолжать, продолжать врать.

Все делают ошибки. Маленькие или большие. Но его ошибка, вызванная бесконечной гордыней и самоуверенностью, была самой огромной и ужасной из всех...

Некоторые думают, что из своего путешествия на остров времени Принц вернулся один, что Дахака был побежден, амулет уничтожен, а Императрица умерла. На самом деле все было не так. Еще одна ложь. А правда в том, что он спас меня, освободив от оков судьбы. Но нельзя избежать того, что было предначертано ранее. Очередная победа над временем и фатумом была лишь иллюзией, которую эми разрушили они Вавилона. Пожарщиками и клубами черного дыма встречал город своего хозяина. Крики умирающих доносились повсюду, кровь и ужас пропитали улицы вместо радости и веселья. Добро пожаловать домой, Принц. Судьба — не та особа, с которой спотыкишься. Да, что-то изменилось, но мы все равно были обречены.

Каранелька «Золотой ключик» актуальна всегда

Разработчики тоже могут ошибаться. Особенно когда выпускают новую часть популярного сериала. Ведь с каждым разом все труднее выбирать новую обертку для старой, хотя еще очень актуальной конфеты. Но огромный успех второй части (за точку отсчета нумерации примем **Prince of Persia: The Sands of Time**) и — главное для разработчиков — отличные продажи показали, что серия еще не изжила себя. Были, конечно, и недовольные. Не всем понравилось, что Принц из благородного героя превратился в кровожадного реиджиниста и т.д., но это мелочи по сравнению с общим успехом. Да и главное ведь не в этом. Главное в том, что ребятам из **Ubisoft Montreal** надо в очередной раз смешать старые ингредиенты в новой пропорции и подать смесь так, чтобы игрокам она не надоела. Учитывая сжатые сроки, это может оказаться весьма проблематично. Забегая наперед, скажу: хоть многих обещанных приправ (например, свободное перемещение по городу) так и не обнаружилось, блюдо от этого не стало менее вкусным.

Пески Времени снова свободны. Визирь знал, что Императрица была воплощением Песков и, убив ее, он выпустит их. Так я умерла, и Принц не смог на этот раз спасти меня: судьбу нельзя обмануть дважды. Но это был далеко не конец. На этот раз ошибку совершил Визирь. Так же, как и нашего героя, его вела не только гордыня и самоуверенность, но и жажда бессмертия. Изры со временем никого до добра не доводят.

Пески рассыпались по всему городу, они меняли захватчиков на глазах, превращали их в уродливых монстров. Вавилон не мог противостоять натиску толп чудовищ, единственной надеждой был Принц. Вот только... какой из двух?

Искажающие свойства разнотемпового времени разбудили то, что он так усердно прятал. Темную сторону, которая знаясь за ним на протяжении всех его странствий, боролась вместе с ним и каждую минуту и секунду отправляла все внутри.

— Да, именно так, быстрее... рви врагов на части, крошай клинками броню, вревайся в живую плоть. Сметай эти ничтожные преграды на своем пути. Никто не может остановить тебя! Это твой город. Забери то, что принадлежит тебе по праву. Уничтожь налещу, посягнувшего на твою обитель.

— Я так и поступаю, они падают... Да, но кто ты? Этот голос... Я слышу его везде... Я слышу его внутри!

— Ты что, еще не понял? Я — это и есть ты.

— Нет, не может...

— Да, да, да и еще раз да. Может, хватит, наконец, отвлекаться на пустую болтовню? Или ты думаешь, что Визирь остановится и подождет, когда же наконец придет спаситель Вавилона и надерет ему зад?

— Но люди! Я должен помочь им! Без меня они погибнут.

— Да плавает. Что такое несколько десятков человеческих жизней по сравнению с будущим огромного города? Дай же бабушке через дорогу переодеть. То глядишь, и спасем твой родной дом, только останутся в нем одни развалины... Но нет, прости меня, ты прав, их надо спасти. Ни я еще лучше придумал — давай объявления расклеим: «Помогаю всем без исключения, потому что мучает чувство вины. Принц Персия». Нормально? А ты лучше посиди здесь и подожди еще. И ничего, что впереди Визирь с каждым часом становится сильнее, превращаясь в полубога.

— Да, наверное, ты прав. Так будет правильно... Но Фара?

— Она тоже простит. Потом. Дай потопорлаивайся, ты же не хочешь, чтобы тебя увидели в облике монстра?



Калинка-малинка...

В предыдущей части, **Warrior Within**, было две концовки. Добиться второй было не так-то просто. В ней Императрица Времени Кайлина не умирает, а отправляется вместе с Принцем к нему на родину. С этого момента собственно и начинается **The Two Thrones**. Вавилон облит пламенем, корабль топит, Кайлина попадает в плен к захватчикам, а Принца выкидывает на берег. После вступительного ролика графическое исполнение игры сильно режет глаза. Детализация персонажей хромает на обе ноги (про ужасы вроде Фары с двумя пальцами и проходящей навскоз косой рассказывать не буду, сами все увидите) и точно споткнулась бы, если бы не поддерживали отлично реализованные эффекты. Игра света, тумана и теней в сумме с небольшими акраплениями «бампа» заставляют забыть ужасные модели и квадратные тактусы. И если бы не крупные планы в роликах, об «эффекте буратины» можно было бы не говорить. Зато требования по нынешним меркам более чем демократичные.

Мерзкий Визирь решил, что неплохо бы ему стать бессмертным, но для этого нужны Пески Времени. Повтому он убивает Императрицу и преобразуется под воздействием Песков. Правда, изменения коснулись не только его, но и Принца. Так собственно и появляется Темный Принц. Слушать споры двух героев мы будем на протяжении всей игры. Эта «темная половина» не раз заставит нас удивиться и вслушаться в диалоги. Очень уж колоритными вышли персонажи. Не зря сценаристы из Ubisoft Montreal едят своей хлеб.

* * *

Почему ты не сказал, что я могу контролировать это состояние?

— Ну зачем же. Ты бы испортил мне все веселье.
— Но люди... Фара видела меня таким!

— Невелика потеря. Попробуй рассказать ей, откуда ты знаешь, как ее зовут. Ой, я и забыл, что она считает тебя таким же чудовищем, как они, и не прочь всадить в твою голову парочку стрел. Но, может быть, она права? Сознания, тебе ведь самому нравилось. Нравилось забыть про все эти глупые принципы, мораль, ответственность. Нравилось просто уничтожать врагов и идти вперед. Это путь воина, это твой путь. Таким образом быть правитель — хладнокровно идти к назначенной цели, не смотря ни на что.

— Так вот как ты это видишь... Но я лично так не думаю.
— Ты уверен? Ты просто боишься быть таким, какой ты есть на самом деле. Тебя притягивают мощь и сила знева, а ведь раньше он тебя вел.

Тормозники

Несмотря на то, что уже вышло три части «Принца», в основе которых лежат события, закрученные вокруг Песков Времени, после того, как действие превратилось из доброй сказки в страшный кошмар, а наш протагонист обратился из вадзорного мальчишки в настоящего воина, концепция игры осталась в первоначальном виде. Игровой процесс по-прежнему состоит из тех же замечательно реализованных составляющих, а именно: боев, акробатики и головоломок, которые постоянно сменяют друг друга, не давая игроку ни на секунду заскучать. И все это приправлено манипуляцией со временем. Промокавшись мимо выступа на стене? Жмите соответствующую клавишу, отвечающую за отмотку. Врагов слишком много, а жизненная энергия уже на исходе? Жмите ту же клавишу и расправляетесь с вражиной в замедленном времени. При этом на протяжении всей игры станут постоянно напоминать о себе святилища татуировки (которые используются в качестве фонарика), то есть частично вы будете перевоплощаться в темный вариант своего Я, с сопутствующим ухудшением здоровья. И несмотря на то, что со всеми составляющими Принца с каждым годом происходит минимальные трансформации, играть в него все так же интересно, как и два года назад.

Пропорции драк и акробатики стали ближе к первой части. Мачать мечами придется не так часто, как в **Warrior Within**. А теперь обо всем в подробностях.

Вспомни старое и про новое не забудем

Хоть большинство трюков, которые проделывает наш герой, перекочевали с предыдущих частей, выглядят они очень достойно. Приятно наблюдать за тем, как Принц с завидным упорством бежит вдоль и перпендикулярно по стенам; прыгает по вездесущим и отовсюду торчащим балкам и уступам; взрывает в тьме очередного занавеса, спускается с высот и, отталкиваясь поочередно то от одной, то от другой из близстоящих стен, поднимается все выше и выше. Никогда не делись ни развешающиеся по полу шалы, ни вращающиеся шипованные колонны, ни глубокие пропасти. Но разработчики не желали останавливаться на этом и добавили еще пару-тройку объектов, с которыми может взаимодействовать Принц. На вашем пути встретятся отверстия в стенах, воткнув в которые меч, можно на некоторое время повиснуть. Также появились пружинящие доски, от которых можно отталкиваться и при этом «перематать» на небольшие расстояния. Стоит еще обратить внимание на проемы и колонны, они позволяют нашему герою, упершись в стены руками и ногами (тут Сам Фишер скажет: не пробегал?) подниматься по ним или скользить вниз. При этом существует единственный правильный маршрут, так что альтернативные способы передвижения по локациям следует выискивать только в том случае, если вы намерены найти все секретные закоулки, в которых спрятались волшебные фонтанчики, увеличивающие жизненную полосу. В общем, все в лучших традициях серии.

Акробатические головоломки стали более интересными и изощренными, но, как это ни странно, проходились они на удивление легко и непринужденно, а «перемотки» использовались только в самых сложных ситуациях (но перестраховка еще никому не мешала). Так что если вы играли в предыдущие части, особых проблем возникнуть не должно. Обычные головоломки тоже никак не делись, по всем локациям разбросаны разнообразные рычаги и настенные кнопки, открывающие двери и запускающие хитроумные механизмы, они ждут не дождутся, когда же придете вы и используете их. Но наряду с этими бессмысленными операциями присутствуют и такие загадки, над которыми придется поломать голову. О них распространяться не буду, чтобы не испортить вам удовольствия.

* * *

Этот... это отец. Я опять не смог спасти его. Я опять потерпел поражение...

— И что теперь? Опять закросишь глаза на свои неудачи? Хватит пытаться вернуть то, что потеряно навсегда. Или тебе мало попыток? Я знаю путь неподалеку в океане отличный остров. Давай съездим, поиграем с судьбой в прятки, нарушим течение времени. И тебя познаю как с Императрицей Времени. Хотя нет, ее уже убили. Да ты и сам видел, как Визирь всадил кинжал в ее грудь.

— Хватит!
— Что «хватит», Принц? Хватит прятаться и бегать? Пора платить по счетам, Принц. Открой глаза и наконец-то посмотри на последствия своих поступков. Пора повзрослеть, Принц, и принять все таким, как есть.

— Да, на этот раз ты действительно прав, но только в одном. Я повзрослел. Теперь я знаю, что делать.

— Ты думаешь, стоит победить Визиря, и я уберусь? Нет, все не так просто.

— Я не такой, как ты, и никогда таким не буду!

— Ты плохо себя знаешь, Принц.

— Ты жестокий, безразличный, эгоистичный. ты вообще не знаешь, что такое жалость и сочувствие.

— Спасибо за комплименты, но ты снова кое-что забываешь. Я — это Ты. Все, что ты сказал, ты сказал про себя, Принц. Но разве я не помогал тебе, разве я не сражался с твоими врагами? Я сотни раз спасал твою ничтожную жизнь и все время слушал твою жалкое нытье! Да меня уже тошнит от твоих сожалений. Только и слышно: «бедные люди», «моя Фара», «что же делать?». Мне надоело. А я ведь даже не существовал по настоящему, только плелся за тобой, словно тень. Но теперь это прекратится...

— Обаятельно.
— ...Я хочу все, что есть у тебя. Потому что достоин этого не меньше тебя. Я возьму то, что принадлежит мне по праву.

- Прощай, оставайся, а я уйду.
- Нет, ты никуда не пойдешь, душу не хватит. Но ты ведь и не хочешь этого...
- Я изменился, теперь я уйду.
- Не верю. Еще одна ложь. Сезоны меняются, вкусы меняются, но люди не меняются, Принц.
- ...
- Не игнорируй меня, не смей игнорировать меня! Остановись! Взгляни назад, нас много, мы ждем тебя. Ты ничего не сможешь сам. Не смей оставлять нас!
- ...

Файтинг + хореография = Принц

Постоянно происходящие сражения выглядят просто замечательно, постановке боев позавидовал бы любой голливудский режиссер. Рубка противников выглядит как причудливый танец... танец смерти. Вашему взору практически с самого начала открывается это завораживающее действо, с которого можно просто записывать ролики и показывать их в кинотеатрах... Наш герой, пробежавшись по стене, забегает в очередной зал, где его уже поджидает куча недоброжелателей. Подбегая к первому из них, Принц проделявает кувырок, выхватывает у противника меч и убивает мертвяка его же оружием. Затем, оттолкнувшись от стены, он своими саблями успевает зацепить парочку врагов, потом следует комбинация, завершение которой венчается колоссальным количеством ударов. После этого выживает только один противник, успевший поставить блок, — но ему ничего не остается как только наблюдать



за тем, как Принц перепрыгивает его и уже снова наносит сокрушительный удар...

Все замечательно, кроме одного «маленького» НО: вся эта система целиком и полностью взята из Warrior Within. Но не стоит сильно огорчаться по этому поводу, разработчики просто не стали чинить то, что и так работает. А система эта (Free-Form Fighting), между прочим, очень хорошо себя зарекомендовала. Всего две кнопки, отвечающие за удар, а комбинаций из них получается превеликое множество, плюс к этому их можно комбинировать с блоком, прыжком и т.д. А еще можно атаковать, отталкиваясь или передвигаясь по стене, или наносить удары, кружась вокруг колонны. Вторичное оружие (недоступное второму Я, вместо него Темный орудед длинной и смертоносной цепью, буквально сметая врагов со своего пути), как и в прошлой части, можно либо непосредственно раздобыть на поле боя, либо отыскать. Оно по-прежнему обладает весьма скверным свойством ломаться, о котором вы под конец игры забудете, потому что получите в свое распоряжение второе «постынное» оружие.

Finish him!!!

Разработчики все-таки не оставили нас без «сладкого» и добавили еще одну составляющую в жаркую смесь «Принца», а именно — элемент стелса ☺... ну, конечно же, урядкой лаять по самым затейливым частям локаций и разбивать лампочки мы не станем. Да и вообще убивать противников по-тихому нас никто не заставляет, и нововведение это укладывается всего-навсего в два слова: **speed kill**. Чтобы осуществить его, нужно просто незаметно подкрасться сзади/сверху к противнику и, когда изображение «замылится», нажать E, после чего наш protagonista прыгнет на жертву. Затем нужно дожидаться следующей метаморфозы изображения (это произойдет, когда I Принц занесет свой кинжал) и нажать левый клик, причем сделать это нужно вовремя, в противном случае нашего героя сбросят на пол и начнут пинать. При этом количество таких ударов может доходить до пяти, все зависит от степени бронирования врага. И, что самое интересное, speed kill не выглядит как банальные пережевывание глотки — напротив, Принц проделявает фантастические движения, прыжки и броски, прежде чем нанести сокрушительный удар, и даже может перепрыгнуть с одного противника на другого. Жаль, впечатление немного портит как всегда кривоватое управление, но к нему быстро привыкаешь. Кстати, чтобы отправлять к прототипам боссов, нужно не только раскидывать мозгами, но и использовать все тот же speed kill (от зрелища просто дух захватывает).

К нововведениям также можно отнести предидущие на смену гонениям со стороны злобного хранителя времени Дахаку гонки на колесницах. Да-да, вы прочли правильно, именно гонки. Правда, тут не нужно добираться до «финиша» первым, достаточно просто проехать дистанцию. Но это не так легко, как может показаться на первый взгляд. Потому что передвигаться мы будем по узким и усеянным препятствиями улочкам Вавилона, и нам будут мешать постоянно запрыгивающие пассажиры, которых нужно проматывать кинжалом. Да и другим колесницам тоже нужно давать отпор, спихивая их с дороги. А то помешают вам выписаться в поворот — и все, кони в одну сторону, мы в другую. Так что перед гонками следует хорошенько запастись «перемотками».

Вызов

Что мы получили в итоге? «Два Трона» не смогут удивить игроков большим количеством изменений. Но их ведь никто и не обещал. Новый «Принц» удался на все сто. Великолепные диалоги светлой и темной половины, главный герой, повзрослевший настолько, чтобы стать достойным правителем, симпатичная графика и отличная анимация плюс проверенные временем составляющие геймплея и замечательная музыка мало кого оставят равнодушным. И самое главное — играть так же интересно, как и раньше. Если теперь меня спросят, какая из частей лучшая, я затруднюсь ответить. Но предыдущим «Два Трона» не уступают.

Нам снова доверили сказку. Не наивную и добрую, как в Sands of Time, но и не жестокую и грубую, как в Warrior Within (на этот раз кровь есть, расчлененки нет) — а мудрую и серьезную. Храбрый Принц, надежный клинок, плененная принцесса и злобный Визирь — все, как раньше. А у Ubi Soft на один хит больше.

История с песками времени исчерпала себя и подошла к логическому завершению. Но я что-то сомневался в том, что разработчики откажутся от такой привлекательной дойной коровы, ведь Принц еще не успел повоевать ни с космическими захватчиками, ни с мутантами, да и фашистами пока не встречался! ☹. Ядём добавки.

Послесловие

Божественный закат медленно спускался на Вавилон.
— Принц, осталась еще одна вещь, которую я никак не могу понять. Откуда ты знаешь мое имя?
— Хм... Многие люди думают, что время — словно река, которая течет равномерно и уверенно в одном направлении, но я видел иное время. И могу с уверенностью сказать, что они ошибаются. Время — это океан во время шторма. Тебе интересно, кто я на самом деле и почему говорю это? Ну что ж, я расскажу тебе такую историю, каких ты не слышала никогда...

Разработчик: Lesta Studio
Издатель: «Бука»
Жанр: strategy/simulator/3D
Системные требования:
✓ от автора: у вас все равно будет тормозить;
✓ от разработчиков: P 4-2.4 МГц, 768 Мб
ОЗУ, 128 Мб видео

Артур ЧЕМИРИС aka R@ak Raak@ukr.net

Стальные Монстры

У меня есть неплохое предложение для различных всемирных организаций вроде ООН. Я предлагаю создать **«Декларацию про геймеров»**, где отдельным пунктом прописать запрет на клонирование и скрещивание различных игр и игровых жанров. Как вам? Конечно, в результате экспериментов на гейм-игровом уровне могут получиться довольно неплохие игры, как, скажем, «Космические Рейнджеры». Но это скорее исключение из правил. В большинстве же случаев клонирование ни к чему хорошему не приводит, и конечный результат подобных экспериментов оказывается настолько уродливым, что в теории не стоит даже малейшего внимания геймеров. Впрочем, на практике все несколько иначе. Сколько раз мы уже покупались на дорогие рекламные кампании и сочные пресс-релизы, получая в награду очередную никому не нужную подделку? Думаю, вы понимаете, какой непоправимый ущерб нашему и так не самому лучшему здоровью приносит осознание той мысли, что очередные N гривен были выброшены коту под хвост ☹

Возможно, я несколько радикален. Наверное, стоит все же сделать определенные исключения для некоторых геймдевелоперских компаний, которым действительно под силу после ряда различных экспериментов с жанрами создать не ужасного монстра, а отличную игру.

И если вдруг кто-то из заседающих ООН действительно прочтывает весь этот бред и надумает когда-либо создать подобную декларацию — это станет однозначной победой всей украинской гейм-журналистики ☺. А если подобный широкопузырь дядь еще и надумает создать перечень контр-исключений, то в этом списке должно найтись место для компании **Lesta Studio**. Потому что у них со второй попытки скрещивания все же получилось создать проект, достойный нашего с вами внимания.

* * *

Любителям стратегий Lesta Studio должна быть известна по своей неудачной стратегии «*АнтАнтипа*». Несложно догадаться, что действие последней происходило во времена первой мировой, отсюда и название. Как обычно бывает, до релиза нам обещали оригинальный проект с множеством различных тактических и стратегических возможностей, исторически воссозданные юниты и тому подобные востанности. Но на деле мы получили банальный клон «Казаков», вся оригинальность которого заключалась лишь в том, что он стал первым клоном детиджа GSC Game World.

После порции заслуженной критики, полученной в результате выхода «АнтАнтипы», Lesta Studio затанцевала на цылах три года. Но не подумайте, что все это время парни из Санкт-Петербурга (а именно там была создана Lesta Studio в 1994 году) бездельничали. Вовсе нет. Геймдев для питейцев — не основное занятие. С момента создания

студии и до сих пор основным хлебом Lesta Studio является создание различного рода рекламных роликов и спецэффектов для телесериалов. Возможно, вы этого не знаете, но ребята из LS принимали участие в работе над сериалом «Бедная Настя», а именно — в создании графики и рекламы для него. Также питейцы работали над компьютерными спецэффектами для экранизации знаменитого романа Булгакова «Мастер и Маргарита», которую не так давно можно было посмотреть на одном из украинских телеканалов.

* * *

«*Стальные Монстры*», а именно так называется новый продукт Lesta Studio, — это глобальная тактическая стратегия на тему тихоокеанских сражений периода второй мировой. Согласитесь, подобная тематика не очень востребована в современных компьютерных играх. На моей памяти «Стальные Монстры» — это лишь второй серьезный проект на тему войны на Тихом океане. До этого был лишь авиасимулятор от создателей «Ил-2: Штурмовик» Maddox Games — «Перл-Харбор». Конечно, существует еще несколько летных аркад на подобную тематику, но в этих, зм... «играх» о событиях той войны говорили лишь окраска боевой техники и окружающие нас водные просторы.

Но оригинальность проекта питейской гейм-студии не исчерпывается выбором редко используемых декораций. Разработчики пошли дальше и решили поэкспериментировать над жанрами. Думаю, все вы прекрасно знаете, что вероятность получить в результате подобных экспериментов что-нибудь играбельное довольно низка. Тем не менее, парни из Lesta Studio не побоялись сменить в «Стальных Монстрах» глобальную тактическую стратегию а-ля *Total War* и аркадный симулятор наподобие *WWII Pacific Heroes*.

* * *

На первый взгляд в «Стальных Монстрах» не так уж и много отличий от того же *Rome: Total War*. Но это лишь на первый взгляд. Точно так же, как и в RTW, основным игровым режимом «Стальных Монстров» является кампания. Здесь почитателей жанра ждет сюрприз, ибо парни из Lesta Studio приготовили для нас два типа кампаний. Первый — это кампания историческая, а второй — кампания обыденная ☺. Что в той, что в другой нам предстоит выбрать одну из сторон (Япония/США) и привести ее к славленной победе над противником. В исторической кампании, как несложно догадаться, на момент старта игры будет соблюдена историческая достоверность расстановки и баланса сил. То есть, Япония будет обладать более организованной и опытной армией, но при этом существенно уступать США в промышленно-экономическом потенциале. В стандарт-



ной же кампании на начало игры обе стороны имеют одинаковый военный и промышленный потенциалы и обладают примерно равным количеством тихоокеанских колоний.

Стоит заметить, что кроме кампаний в «Стальных Монстрах» существует еще один режим игры — тактический. В нем мы



сможем испытать свои умения в реальных исторических сражениях, таких, например, как бой за Перл-Харбор или битва за Иводжим, в которой мы сможем собственными руками уничтожить знаменитого генерала Ямато.

Также в игре есть специальный редактор сражений. Вас всегда интересовал вопрос, что было бы, если бы утром 7 ноября 1941 года в небе над Перл-Харбором японские самолеты встретили несколько эскадрилий американских истребителей? «Стальные Монстры» помогут вам в поиске ответа.



На этом на описании режимов игры ставим точку и переходим к разбору собственно игрового процесса.

* * *

Давайте детально разберем все тонкости главного игрового режима — кампании. Какую из двух брать для примера — не имеет значения, ибо ничем существенным, кроме описанного выше, они не отличаются.

Сразу же после начала игры мы сможем заметить главное отличие

«Стальных Монстров» от RTW-подобных игр. Теперь мы не цари и боги своей страны, как в RTW, а простые, зависящие от стоящих выше по политической лестнице военачальники одной из вражеских сторон. В «Стальных Монстрах» нам не позволяют выйти за определенные рамки полномочий. Вам под силу строить новые корабли и самолеты, развивать технологию, заказывать рекрутов, но все это — в количестве, строго ограниченном ресурсами. Вы не в силах значительно увеличивать запас ресурсов, который находится в динамическом равновесии с доверием власти к вашей скромной персоне. Правительство вам верит — вы получаете больше ресурсов и рекрутов. Если вы всецелыми необдуманными поступками дискредитировали свое имя, то можете не надеяться на увеличения количества поставок, а в некоторых случаях рискуете и вовсе их лишиться. Поэтому очень важным фактором является контроль над различными регионами Тихого океана. Как и RTW, «Стальные Монстры» располагают глобальной картой, представляющей собой Тихий океан от западных берегов Северной и Центральной Америки до побережья Китая и Индии.

Карта разбита на районы-провинции, в каждой из которых можно построить базу. Разумеется, никакого соседства вражеских баз в провинции быть не может. Контроль над тем или иным регионом, кроме всего прочего, дает небольшой, но все же прирост ресурсов, что немаловажно в условиях военного времени, когда каждый килограмм, каждая монета на счету.

* * *

Но, конечно, главная ценность каждой базы — это ее местоположение. Условием победы той или иной стороны в «Стальных Монстрах» является вовсе не полная ликвидация войск противника. Для победы нужно «всего лишь» захватить и удерживать в течение определенного времени одну из главных баз оппонента. Поэтому для будущей победы жизненно важно захватывать и удерживать регионы, максимально приближенные к главным оплотам врага. Подобные провинции смогут в будущем стать отличными плацдармами для решающего наступления. Такие не забывайте достойно оборонять ваши главные позиции, ибо именно на них поступают новые рекруты и техника, которую вы заказываете «за периметром». Если говорить о рекрутах, то они бывают 3-х видов: солдаты, моряки и инженеры. Солдаты нужны для защиты ваших колоний и десантных операций. Моряки, само собой разумеется, для того, чтобы ваши корабли плавали, а вражеские тонули. Ну, а с помощью инженеров вы сможете основывать новые базы и строить на них различные сооружения.

На каждой из ваших баз можно строить новые или улучшать уже существующие здания. Очень важным является быстрое сооружение защитных фортификаций и различных береговых орудий, которые смогут дать достойный отпор оккупантам. Но, к сожалению, подобные орудия также придется заказывать, а значит, пока они будут строиться и доставляться, придется новопоспеченную базу защищать силами собственного флота и авиации.

Также базы служат местами ремонта и пополнения ваших флотов и эскадрилий. Чтобы корабль вышел из порта и вел боевые действия, он должен соответствовать некоторым условиям: на нем должно быть достаточно количество топлива, боеприпасов и, конечно же, моряков. Запасы всего этого можно пополнить исключительно на базах. Поэтому необходимо следить за тем, чтобы на каждой из баз было достаточно означенных ресурсов. Конечно, подобный менеджмент можно поручить и компьютеру, но лучше все-таки этого не делать, ибо наш виртуальный помощник непозволительно тупит и уровнем своего интеллекта напоминает своего «коллегу» из футбольного менеджера СМ5. Ваш «покорный слуга» очень быстро увезет все ваши боеприпасы в неизвестном направлении, и тогда ни кораблей, которые их увезли, ни самих ресурсов вам больше не видать. Впрочем, итерферы, как очень совестливые девелоперы, все-таки обещают наделить нашего помощника умом в новом патче, чтобы они вот-вот осястливят игроков.

* * *

Еще одной из важнейших составляющих игры являются технологии, своевременное и правильное развитие которых — залог вашего успеха в военных действиях. Технологий в игре хватает, начиная с банального увеличения калибра пушек на ваших самолетах

тах и заканчивая оружием массового поражения. Впрочем, одного лишь создания подобного оружия будет недостаточно для его применения. Для того, чтобы использовать, скажем, атомную бомбу в «доступных для США», понадобятся стратегические бомбардировщики, для производства которых в свою очередь нужно будет изучить не одну побочную технологию. Для жителей Страны восходящего солнца главным достижением науки о массовом истреблении врагов станут многоструктурные бактериологические бомбы, способные уничтожить все живое в радиусе не одного десятка километров.

В игре можно обнаружить технологию, в реальности изученные уже по окончании боевых действий. Но не подумайте, что подобные наукаю попали в список случайно или по ошибке разработчиков. Нет, просто парни из Lesta Studio в «Стальных Монстрах» несколько расширили временные рамки второй мировой войны, и теперь мы имеем право вести боевые действия вплоть до 1 января 1948 года. Запомните эту дату, ибо после ее наступления побеждает тот, у кого окажется больше подконтрольных провинций.

Все, что я описывал выше, грубо говоря, имеет мало отношения к главной составляющей любой войны — к сражениям. В «Стальных Монстрах», так же как в RTW, существует два способа проведения боев: тактический, когда игрок сам управляет действиями своих войск, и «простой никаккой», когда все за нас делает добрый друг-компьютер. К счастью, компьютер во время порученных ему сражений ведет себя не настолько плохо, как в менеджменте.

«Стальные Монстры» способны предоставить невероятное множество вариантов ведения боевых действий. Вы, например, можете объявить врагу так называемую подводную войну и при помощи субмарин уничтожить вражеские транспортные конвои, что парализует обеспечение вражеской армии ресурсами. Также подобные действия значительно подрывают мораль моряков вражеских судов и те уже не так охотно бороздят просторы Тихого океана.

Если вы не фанат «тихой войны», то можете при наличии достаточного количества ресурсов устраивать осады вражеских баз и производить постоянные авианалеты до тех пор, пока на территории не останется никого живого.

Но все эти и многие другие методы потребуют от вас много времени для детальной подготовки и расчета предстоящих операций. Здесь нельзя ничего упускать из виду, ибо каждая мелочь, каждый непредуманный поступок легко может поставить крест на всей военной кампании. Враг даже на самых низких уровнях сложности практически ничего не прощает, что уж и говорить о высоких. Вообще игра довольно сложная, особенно под конец кампании, когда компьютер начинает предпринимать массированные атаки, в которых участвует большая часть его войск. В таких случаях приходится потеть и напрягать мозги, ибо неоправданная потеря даже маленького корабля в таких сражениях может привести к плачевным последствиям. Некоторые бои, в которых участвуют большие силы с обеих сторон, включая авианосцы и палубную авиацию, могут затянуться не на один час и даже день вашей реальной жизни. Причем победа в таких случаях способна вызвать такое повышение самоуверенности, что порой начинаешь задумываться над тем, не открыть ли мастер-классы для всяких генералов-адмиралов.

Технически «Стальные Монстры» выполнены на достаточно высоком уровне. Впрочем, ничего революционного в них замечено не было. Да, не спорю, игра может похвастаться реалистичными моделями боевой техники, красивой водой, отражениями и потрясающим небом. Но, с другой стороны, подобные красоты были и в довольно стареньком уже «АА-2». Да и требования к компьютеру у «Стальных Монстров» не совсем соответствуют уровню выдаваемой картинки. Судя по всему, игра требовательна прежде всего к процессору. Конечно, можно поставить значения максимального количества участвующей в бою техники поменьше, но тогда эйфория от боев и побед не столь высока.

«Стальные Монстры» обладают довольно большими возможностями в плане технических настроек. При доле усилий игру можно запустить

на всем, что еще не стыдно именовать «компьютером», но при этом уровень графики опустится к уровню, скажем, Mechwarrior-3.

А вот звук «Стальных Монстров» — несомненно, одна из сильнейших сторон этой игры. Никаких претензий к достоверности доносящихся из колонок/наушников звуков быть не может. Реалистичные звуки выстрелов и взрывов быстро опустят вас с неба на землю и заставят действительно думать в условиях военного времени. За звуком игре можно смело ставить «отлично».

Ну и, конечно, я не имею права не описать еще одну, так сказать, «игру в игре», имеющуюся в «Стальных Монстрах». Как я уже говорил в начале статьи, творение питерцев — это микс, в котором, кроме стратегически-тактической части, есть еще и аркадный симулятор. В частности, существует возможность взять под контроль любой из имеющихся самолетов, зенитное оружие и даже крылатую ракету. И все бы хорошо, если бы в «Стальных Монстрах» была точечная система повреждений. Увы, ее нет, а потому режим симулятора иначе как чистерским назвать нельзя. Имен хотя бы маленький опыт игры, скажем, в «АА-2», вы спокойно сможете за несколько «вылетов» проделать карьеру американского или японского



кого аналога знаменитого трижды Героя Советского Союза Кожедуба, ибо для того, чтобы сбить вражеский самолет, достаточно нескольких очередей в любую точку его корпуса. С кораблями дело еще проще — подлетаем, направляем свой самолет на супостата и смело берем под контроль следующий самолет. Еще раз продлеваем подобную операцию и — вуаля, корабль пошел ко дну. Думая, потеря 2-3 самолетов стоит одного вражеского линкора или эсминца.

Ну и вывод, куда же без него. Начну я с грустного: игра стоит немало (3 CD или 1 DVD), поэтому многие потенциальные геймеры могут не потянуть «Стальных Монстров» материально. Впрочем, расстраиваться не стоит, ибо игра у вас все равно будет тормозить... Надеюсь, это вас успокоит.

А если говорить серьезно, то «Стальные Монстры» — далеко не шедевр. Это просто очень хорошая игра, достойная вашего внимания. Ее многие ругают и многие хвалят. Аргументы и первых, и вторых довольно весомы, но если первые ждали нечто особенное, то вторые ожидали просто хорошую игру, за которой смогут спрятать злые вечера. Поэтому первые не получили того, чего ожидали. А я получил то, что хотел — чему и радуюсь. На этом позволю себе поставить точку.

ЗЫ. Ах, да, и еще... Я хочу сказать парням из Lesta Studio, что они навеки покидают мой черный список и я даже прощаю им те дегениты, которые выбросил на «АнтАнту». Теперь действительно все! Удачи! Sink them all!!!!

Яскр



Аннотация. Симулятор гонок на мотоциклах, основанный на реальных особенностях турнира MotoGP-при 2004. Реалистичные графика и свойства мотоциклов; учтено множество параметров дороги и наладки мотоцикла, влияющих на ход соревнования. Сложные выражения, требующие умения вождения и чувства дороги. Почти отсутствуют элементы аркады. Никаких нитроускорителей. Возможность спортивных и уличных гонок на 16-ти трассах, разработанных во всем мире. 20 мотоциклов на основе реально существующих моделей.

Добрый день, фаны мотогонки!

Приветствую всех вас на новых трассах игрового мира! Давайте же поговорим о виртуальных спортивных мотоциклах и о тех переживаниях, которые они нам дарят.

Вспомнив недавний опыт гонок в гонки, мне очень не хотелось, чтобы и **MGP URT3** оказался очередным плохо нарисованным пошлостями симулятором чего-то на колесах без корпуса.

Как выяснилось впоследствии, мне просто не доставало положительного опыта.

Первый час игры

После вводного ролика, составленного из обрывков спортивных съемок, я приготовился к невероятно реалистичным и, вследствие этого, лишенным всякого интереса гонкам полигональных объектов, текстурированных под мотоциклы. С подступающей к горлу тошнотой нажал **Enter**, предвкушая уровень дешевой видеогонки. Установил сбросив сбросив дебри малопонятного, перегруженного настройками меню, понимая, что все это, скорее всего, не работает.

И ничего подобного.

Игра загрузилась — и я ощутил желание некоторое время никуда не двигаться с места, чтобы просто рассмотреть пейзаж. Знаете, если вам вдруг захочется сменить обстановку, запускайте **MGP URT3** — и медленно катаетесь крутами по местности. Очень красиво. Когда смотришь в небо, почти чувствуешь ветер и соленый морской воздух (если трасса проходит вблизи моря) или знакомый запах городского асфальта (на улицах). То есть, что я хочу сказать — работа художников сразу же активизирует воображение, дополняя восприятие игры недостающими элементами.

Но, тем не менее, пока я любовался пейзажем, мир вокруг меня пришел в движение — мигновено. Я, очевидно, настройгировал в тот момент по гоночным играм 90-х годов прошлого века, потому и привыкши привычно копаться в кнопках, ища акселератор, руль, тормоз и еще какие-то фишки, которые я не запомнил из настроек.

Знаете, в начале игры у мотоцикла было на один тормоз больше. Вы поняли.

...После, наверное, трехсотого падения с мотоцикла (и это число примерно соответствует истине), я понял, что здесь что-то не так. И показалось, что не уделяя должного внимания виртуальным мотогонкам раньше.

Прежде всего, и это весьма важно — мотоциклист от удара слетает с мотоцикла, и чем сильнее удар, тем дальше. После такого в жизни не выживаю. Глядя на то, как несчастный катится по земле, бьет о стены и хатается за ушибленное колено, мне хотелось выключить реализм, чтобы не видеть страданий человека, в которых ты непосредственно виноват. Что поделать, реалистичный графика — даже мото-

Разработчик: Climax Entertainment

Издатель: THQ

Жанр: мото симулятор

Системные требования: P 3-1,2 ГГц 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 700 Мб на жестком диске

циклиста воспринимаешь как живого. Кроме того, когда падение происходит каждые 5 секунд, волеи-неволеи начинаешь чувствовать все эти удары на себе. Про мои первые полчаса в непривычной обстановке можно было бы снять фильм в духе эпохи Чаплина, склеив все неудачи в одну ленту: вот ты уларился о стену, вот не вписался в поворот, вот не вышел из поворота, вот проехался по ограждению, вот поскользнулся на песке. Стена, стена, бордюр, поворот, песок, поворот — бум-бум-бум, шлеп-шлеп-шлеп.

Я был готов разбить и монитор, и клавиатуру, во мне все кипело от ярости, от осознания неприятия промахов и стремления к победе.

Короче говоря, от азарта. Я понял, что игра только кажется строгой, формальной и скучной. Но ведь — зажигает.

И решил, что не стоит пренебрегать обучением. Пройдя краткий курс вождения, который, думаю, весьма применим и к настоящим мотоциклам, и даже изувич раскладку клавиатуры, я смог даже закончить трассу.

Итак, итог первого часа игры — масса падений и зачатки чувства управления мотоциклом. Я вам скажу сразу: это почти так же сложно, как и управление настоящей машиной, за вычетом веса.

Философия поворота

Сразу же скажу о самом интересном. Повороты. Я — возможно, еще и вследствие малого опыта — впервые вижу гоночный симулятор, посвященный поворотам. Конечно, большинство гонок базируется на поворотах, и в них важно не столько то, какую скорость разовьет ваша машина на прямом участке, сколько то, на какой скорости вы пройдете поворот и какое время потеряете на этом. Но... тут начинается целый ряд «но». Первое «но»: здесь у нас гонки на мотоциклах — они неустойчивы, и поворот на мотоцикле — это не просто упражнение в маневренности, это, в первую очередь, упражнение в балансе. Сравнить мотоциклиста с автогонщиком представляется мало возможным: у машины четыре колеса, вес принимает ее к земле (на гонках «Формула 1-3» прижатие машины к земле вообще является основным критерием поворота), и в случае столкновения угроза для водителя меньше. Впрочем, это второе «но»: как я уже упоминал выше, ваш мотоциклист слетает с мотоцикла в случае неудачного поворота. Да, он возвращается на машину, а не в больницу (одно из очень немногих отклонений от реальности в игре), но на это тратится время; в автогонках, понятное дело, столкновение с объектом, как правило, не означает длительной задержки, и потому не столь важно. Также вспомним гонки на фантастических летательных аппаратах, вроде *Star Wars Racer* или одного из вариантов *Hot Wheels*. — там соударения со стенами и вовсе аркадные, то резинные, то гладкие. Третье «но», касающееся значимости поворотов в **MGP URT3**, невелико: в игре нет прыжков через пропасти или проходов через аллен нитрокса. Есть ветвление трассы, но редкое. Создать узоры через пересеченную местность — себе дороже. Только асфальт. И виражи.

Вот о них и поговорим. Повороты в **MGP URT3** я бы разделил на кривые, узоры, «эмейки» и «шпильки». **Кривые** — это плавное искривление трассы по огромному радиусу. **Узоры** — это повороты с короткой траекторией, хорошо заметные как на миникарте, так и перед собой. **«Эмейки»** — это всего-навсего последовательность поворотов в противоположные стороны, разной кривизны. **«Шпильки»** называют самый сложный поворот на мотоциклах — из-за его формы. Если вы никогда не видели шпильку, поясню: два последовательных участка трассы находятся под острым углом, почти параллельно друг другу на небольшом расстоянии, и соединяются третьей. Мотоцикл, проходя «шпильку», разворачивается на участке после дуги почти на 180 градусов относительно участка перед ду-

гой. А теперь представьте это на скорости около 300 км/ч. То-то же.

Основной идеей теории поворотов является следующая. Перед поворотом нужно прижать-



ся к противоположной стороне трассы, сбрасывая скорость, направи́ть мотоцикл как можно ближе к «вершинке» поворота и, мпновав ее, нажать на газ, выходя из поворота у противоположной «вершины» стены. Дуга движения мотоцикла получается плавной. Но это далеко не все.

Самую важную роль при прохождении разнообразных поворотов, я бы сказал даже, в творчестве виражей, играют *передний и задний тормоза* мотоцикла, а также *позиция* мотоциклиста.

Учитесь тормозить... правильно

Управление мотоциклом на трассе состоит из работы с тормозами, корпусом гоночника, рулем и акселератором — в такой последовательности. Сложность состоит еще и в том, как настроить под себя клавиатуру, чтобы вовремя нажимать на все клавиши, в особенности в ситуациях чередования скоростей. Вот, скажем, для работы тормозами нужны четыре клавиши: задний тормоз, передний, наклон корпуса назад и сброс скорости: три кнопки на основной раскладке и стрелка. Руль — еще две стрелки, акселератор — четвертая стрелка. Кроме этого, переключение передач (если вы не выбрали автоматическую коробку), наклон корпуса вперед (естественно) и клавиша «оглулиться», чтобы знать, где соперники, — зеркал у мотоцикла нет. Все это составляет управление мотоциклом, читай: прохождение поворотов.

Вся трасса — игра скоростей и направлений, поворот — в особенности. Чтобы понять суть сложности, начнем со старта.

Начало гонки и запуск акселератора должны происходить в один и тот же момент, одновременно с акселерацией гоночник выжимается в мотоцикл, прижась за ветровым стеклом, — так он делает симбиоз себя и машины более обтекаемым, ускорение происходит быстрее, и максимальная скорость больше. Здесь я отмечу, что нет никаких трех стартовых огней, и уже во время загрузки нужно нажать клавиши акселерации и наклона вперед, чтобы не отставать от компьютерных соперников с их быстройдействием.

То есть, вы понимаете, что, ускорившись таким образом, остановиться очень трудно —

а первый же поворот может быть и под прямым углом.

Первое, что приходит в голову — замедлить полет мотоцикла. Можно немного сбросить скорость, вернув гоножнику обычную посадку, приготовиться к повороту, если есть время, но его обычно нет. Происходит саншкое быстрое, и вы либо абсолютно уверены в своих действиях, либо произойдет что-то неприятное.

Поэтому для торможения применяются более решительные методы. Существует три уровня замедления:

✓ **передний тормоз** — фиксирует переднее колесо, подходит для большинства легких поворотов, вплоть до прямого угла, при условии достаточной длины прямого (или почти прямого) участка перед поворотом;

✓ **задний тормоз** — фиксирует заднее колесо и обычно используется вместе с передним (хотя и чуть сильнее его); необходим для прямых углов после короткого отрезка, как нетрудно догадаться;

✓ **оба тормоза и наклон назад** — максимально резкое замедление.

Конечно же, активировать колесные тормоза мало, нужно еще и включить замедление двигателя, то есть, в самом экстремном случае торможения придется резко перевернуть палуды в комбинации ускорения на четырехкратную комбинацию остановки — а затем (угадайте, что?) нажать поворот руля и опять нажать ускорение. Теперь осталось только представить «змеюку» — и вы поймете, что в этой игре торможение явно не для «тормозов».

Есть еще одна техника, достаточно сложная. Называется «управляемый занос». По сути, мотоцикл скользя по земле на бок, разворачиваясь по сикатой траектории на небольшом пятитаче. Как по мне, один из интереснейших и наиболее впечатляющих приемов в игре. Технически делается управляемый занос так: занять заднее колесо и повернуть руль одновременно — и сразу же ускориться, сбрасывая тормоз. Когда понизимась, как это делается, и начинаешь делать на уровне инстинкта, «чувствуешь», что обрел уникальное умение, доступное только в виртуальном мотогонке.

И все остальное, после «змейки» и «шпи-лек» — даже соперники — отодвигается на второй план.

Все остальное

Оно, может быть, и на втором плане, но без второго плана не бывает первого, что логично.

Итак, в «остальном» у нас — объекты на трассе, соперники и высокие скорости. Первые и вторые весьма схожи в одном — не налететь на них. А так, лучше смотреть вперед, чем назад, потому что рязанные бочки и раздельные знаки куда вероятнее бросит мотоцикла на землю, чем догоняющее бас мотоцикли. Хотя объекты и не двигаются, но вы можете налететь на них по собственной невнимательности, а бездельные компьютеры поставят вас не сбивать, чтобы не терять собствен-

ное время. А за первенством следить довольно просто: если под таймером в верхнем правом углу экрана время стоит с плюсом, значит, вы не первый. В конечном счете, лучшее время является явным достижением, а очередное первое место — условным.

Высокие скорости порождают смену мировосприятия: видимость размывается, часть звуков пропадает, и вы оказываетесь в своеобразном сюрреалистическом туннеле, особой гоночной нирване. Ощущение потягивается, особенно в следующий миг, когда мотоцикл валется на землю, отдельно от гоночника. Засмотрелся. Это нетрудно.

Настройки мотоцикла

Унапоследок, еще кое-что важно.

Так же, как сравнения выигрывают задолго до их начала, гонку можно выиграть еще в «зме». Мотоцикл перед гонкой можно настроить, поменять резину на каждом из колес отдельно переднюю и заднюю подвески отдельно, и изменить колесную базу. Все это делается для изменения баланса между способностью машины проходить повороты и развивать высокую скорость.

Насколько я понял, в игре присутствует даже некий ролевой элемент: когда вы можете генерировать способности мотоциклиста, а не только мотоцикла.

И последний штрих настроек — внешний вид мотоцикла, комбинезона и шлема, реклама и личные логотипы, размещаемые на них. Это так, приятные мелочи.

Заключение

Что, я доволен. И даже немножко сердит на свою занятость, потому что хотелось бы, выработав свою линию, откатить чемпионат.

Приятно, что и говорить, почувствовать головокружительные выражи и смутную реальность скоростной езды, вжаться в клавиатуру, подражая своему герою. Приятно и поразмыслишь над механическими концепци-



ями. Конечно, на выработку идеальных комбинаций мотоцикла, тонинга и способностей мотоциклиста могут уйти годы, как в настоящем спорте. Но пусть не годы, а хотя бы некоторое время на эту игру потратить стоит — если вы любите гонки, тем более, интересные и сложные. И, вполне возможно, однажды...

Впрочем, думаю, тут уж вам решать — клавиатура и экран или настоящий мотоцикл и трек.

КАК КАЗАКИ
МОНУ ЛИЗУ ИСКАЛИ

Кирилл ТАЛЕР

Разработчик: Jam-Games
Издатель: «Одиссей»
Жанр: 2D-квест
Системные требования: P 3/Athlon 800 МГц,
128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1,2 Гб на винте

Вам не скажу за всю гейм-прессу. Вся гейм-пресса очень велика. Но квестов из города Одессы *Как-то не встречалось мне пока...* О вам рассказать за Одессу, мои маленькие знатоки географии? Да нечего про неё рассказывать, потому что ничего интересного Одесса из себя не имеет — это маленький городишко, зажатый между Чёрным морем и остальным миром, в меру шумный, в меру пыльный, безусловно прославленный морскими ветрами и вот уже несколько веков страдающий от наличия чувства юмора. И если у вас говорит желание посетить этот городишко — постойте на Потёмкинской лестнице, где группа «Океан Эльзы» снимала свой великий клип «Там де нас нема», а немного раньше какой-то ушлый режиссёршва — очередной фильм про броненосец «Потёмкин»; сходить на Привоз, где вам промоют мозги безо всякой клязмы и надолго; съездить на 7-ой километр, чтобы увидеть главную достопримечательность Одессы — этот самый 7-ой километр; внимательно рассмотреть Дюка со второго люка, чтобы запомнить каждую деталь... да и вообще насладиться незабываемым одесским колоритом, — то Бог вам в помощь и барабанной палочкой по барабану!

А я хочу вам рассказать о, так сказать, одесском раритете, который настолько редок, что даже в Красную книгу его инкак внести не могут, потому что не находят. Речь, мои маленькие любители игр, пойдет за одесских разработчиков. На том же самом Привозе, даже в самый праздничный день вам никто не предложит компьютерную игру местного разлива. Что характерно, даже из Молдавии таковые не завозят, хотя известно, что из Молдавии завозят всё!

Другое дело — отечественные издатели. Их в Одессе есть. Правда, всего одна штука, ну дык и на всю Украину их вряд ли десятков наберётся. «Одиссей» называется. И вот сидит, значит, это одесское издательство «Одиссей» и страдает без искониных своих, в доску родных разработчиков.

А тем временем в 2004 году в том же самом городишке, как уже говорилось ранее, таки маленьком и пыльном, зарождается одесская студия **Jam-Games**. Это сейчас, если зайти к оной конторе на сайт, можно прочитать, что «в планах компании кроме линейки 2D квестов — аркада по знаменитому телевизионному сериалу, трехмерная стратегия и большая RPG. Тему и название мы вам пока не скажем — из коммерческих соображений. Также в ближайшее время будет запущен проект онлайнного мирового сообщества, с помощью которого смогут получить удовольствие любители многих интересных игр, не имеющие такой возможности». А раньше, года два назад, подавляющее большинство геймеров, разработчиков, изда-

телей и т.д. и слухом не слышало и видом не видывало о таком чуде, как одесские гейм-девелоперы.

А в таком городе, как Одесса, мои маленькие любители южных городов, где каждый человек отличается друг от друга умом и сообразительностью — причём, все в лучшую сторону, — девелоперская команда просто не могла существовать без ярких личностей из среды КВНа, театра и тому подобных вещей.

Чтобы не мазать майной кашей по тарелке и не портить calorный продукт, скажу сразу: в подготовке игры участвовали такие известные экс-КВНшники, а ныне ведущие юмористической программы, как Олег Филимонов и Олег Школьник (некоторые, думаю, помнят ту старую команду КВН конца 80-х годов «Одесские джентльмены»), а также самый стихоплетный участник комик-труппы «Маски-Шоу» Борис Барский.

* * *

Самой собой, земляческие сотрудники Jam-Games и «Одиссей» просто напрашивались. И оно состоялось! Притом с участием третьей стороны — джентльменско-масочной. И вышло в очередную серию приключений трёх казаков, только уже не на экране телевизора, поданных как продукт «Киевнауфилма», а под виртуальным соусом. Что ж, пора попробовать на зуб свежее варено, мои маленькие любители острых блюд.

Окошко, принамоющее к инсталляции, уже одобро анимацией, что не может не радовать, особенно в условиях тотальной экономии на всём.

Пока игра инсталлилась, на экране монитора в слайдовом режиме смеяются друг друга локация.

Смешно, чёрт возьми!

Надежда начинает перерастать в уверенность!

Инсталл завершился, входим в игру. Главное меню аккуратное и приятное, музыка нареканий не вызывает, пока всё в добром свете — и никаких «отлично»!

Пик оптимизма наступает в тот момент, когда показывают вступительный ролик, — невольно закрадывается мысль: «Это что же, полное 3D будет?!» Ролик мало того, что красивый, так ещё и остроумен — чувствуешь себя на премьерном показе внеочередной серии «Казаков».

* * *

А сюжет данной серии таков: к казакам прилетает машина времени (естественно, под видом машины стиральной, на которой крупными буквами написано «Вош»), из этой стиральной машины выпадает послание от дальнего родственника. Он-де пострадал данный аппарат, потому что жуть как хочет встретиться с Мо-



ной Лизой. И очень желательно, чтобы казаки ему в этом помогли! Но вот какое дело — для машины времени необходимо чужок подловить деталями, т.е. барабан, и достать топлива. В качестве топлива используется текила, и ни на что более простое гадская стиралка размениваться не желает.

Ещё не забыли, как звали казаков?

Тот, который длинный и в шалочке. — Грай.

Тот, который коня на скаку остановит. — Тур.

Тот, который маленький и с комплексом Наполеона. — Око!

В общем и целом, и по частям, и как угодно, — но нашим друзьям приходится поспешать на выручку сумасшедшему родственничку.

Где, например, раздобыть барабан? Конечно же, у какого-нибудь мастера музыкально-запечных дел! Вот, например, Страдивари. Мужик башковитый, скрипки делает? Значит, барабан ему склеить — что два пальца в оливье... в общем, раз плюнуть!

А текилу, где же её, проклятую, найти, как не в Мексике? А если в Мексике звукухой, то придётся чуть ли не собственноручно её пить. Из катусов, соответственно!

Вот такая завязочка сюжета вкупе с двумя первыми миссиями.

* * *

Лёгкое разочарование наступает сразу же по истечении вступительного ролика. Эх, если бы оно и дальше всё было в 3D! Или хотя бы главные герои...

Нетушки. 2D-квест и всё тут! Ну да ладно. Как говорится, нам, кабанам недорезанным, к скотобойне не привыкать, было бы интересно.

Поначулки локаций запариваются. И сносной графикой, и количеством мелочей на квадратный дециметр пейзажа, и особенно — тем простотой, зачастую топорным, но очень действенным юмором, который даже если не хочешь — всё равно заставляет улыбаться. Один вывески читать — вот уже и половина геймплея. «Школа французского поцелуя» для тех, кто хочет овладеть языком», «В нашем дворе распылено 47,5 зрительских...» (Специально для дальтоников — помидоры уже красные) и т.д., и т.п.

Озвучка голосами Филдимонова, Школьника и Барского поначалу помогает справиться с большинством загадок — пролетаешь их на одном дыхании.

А потом как-то начинается торможение... И если в первой миссии за долговязого Грайа играешь, не особо напрягаясь, то уже ко второй миссии, с мексиканско-самогонным похождениями Тура, дурашливо-говяжья реальность начинает приедаться.

Поначулку непонятно: а чего это было всё время так весело-весело, а потом — бац, и весело, но не совсем, а потом бац! — и как-то уже совсем никак... бац! — и вроде бы позевывать начал... Хотя на первый взгляд ничего не изменилось: те же хохмы, те же логичные загадки, чередующиеся с нелогичными...

* * *

Первое объяснение скуке, внезапно подкравшейся и бахнувшей по голове обухом — усталость. Мол, завтра встану утречком/просплюсь к полудню/вернусь с очень важных дел вечером — и продолжу с тем же удовольствием, которое было ранее. Ан нет! После 20-ти минут и пары силой выдавленных улыбок мысли опять начинают витать где-то далеко, подальше от отвязных казаков.

Второе объяснение — претерпевание «взвёдаем» одеяла на себя. Возникает такое чувство, что игра создавалась только ради хохм, которыми сыплют главные герои. Да, это хорошо раз, хорошо два-три-десять раз подряд! Но когда из миссии в миссию загадки становятся всё более неуважительными, остроумие окружающего мира идёт на спад, а главный герой становится всё более говоруном — вспоминаешь, что вратарь, как говорится, половина команды, но всё-таки нужны и защитники, и хавбеки, да и нападающий, чтобы парочку хитовых голов заковать, тоже не помешал бы...

Объяснение номер три: игра «Как казаки Мону Лизу искали» почему-то напомнила мне спринтера на марафонской дистанции. Круто взял разбег, обогнал соперников, вырвался вперёд... через три километра спёкся! Теперь плетётся где-то в хвосте забега, высушив язык, и неизвестно ещё, доплзёт ли до финиша. То ли сценаристы не рассчитали

ли свои силы, то ли вдохновения позорно бежало с поля боя, но на последние игры юмор и сатира начинают стремительно убывать. Персонажики, пейзажики, надписи — все эти предметы игрового быта как бы через силу пытаются шутить, а шутить через силу нельзя. Нет более унылого зрелища, чем несмешной клоун.

Сравним. Первая миссия. При неправильных кликах предмета на предмет или предмета на активную зону Грай говорит: «Чуб даю на образине — тут надо подумать!» или «Интересная мысль, но глупая!». На вкус и цвет, а тем более на юмор, как говорится, тамбовский волак тебе попутчик, но некая концентрация смешинки в этих фразах присутствует.

А теперь сравним эти фразы с комментариями в четвёртой миссии: «Смешно!» — «Не смешно!»

И действительно, не смешно.

По себе знаю, что такое насильствовать вдохновением, и в какие печальные шутки данное надругательство над музой выливается. Но пожаловаться можно, так сказать, в процессе создания, а когда результат налицо, а это самое дуло кислое и сонное, хотя ему полагаётся во весь рот лопаться, никакие оправдания не помогают.

Впрочем, возможно, я слишком строг к творению Jam-Games. Или же дни, когда игра проходила, выдались «Дивными майора Прокина в Украине», и через десять дней я уму в своей постели от смеха, вспомнив пару фраз из «Моны Лизы».

А может, и нет.

Но если юмор — штука расплывчатая, то такие технические вещи, как субтитры, — это просто расхлябанности! Даже несмотря на то, что некий неуязвимый вариант ответа уже проговорен героями, они остаются в комплекте ответов. Шрифт же для субтитров взят первый попавшийся порядковый и быстроностро импортированный в игру. Так низзя! «Мона Лиза», несмотря ни на что, всё-таки крепкая игра, а тут откровенная халтура.

Пару слов о хороме. О музыке.

Музыка однозначно удалась! А в некоторых случаях приятно удивила и даже ошеломила. Например, в третьей миссии во Францию Композитор возмущен, да заелти что-то совершенно не соответствующее клоунскому духу игры, но жутко красиво! Что-то в стиле Майлза пополам с Моби. Или вать «клобовую годялку» из четвёртой миссии: из неё же такой танцевальный хит может получиться при должной обработке — закачаешься!

* * *

Вывод неоднозначен. Плюсы в игре имеют место быть, но минусов, к сожалению, больше. А если резюмировать, почему и от чего так приключилось — напрашивается такая вот картина. Над игрой работало множество талантливых людей, эти и разноречивым глазом видно. Но очень немногие из них (особенно гейм-дизайнеры/сценаристы) были знакомы со спецификой компьютерных игр. Потому не остановились там, где нужно было остановиться, и наоборот, пережали там, где следовало действовать аккуратно.

Хотя как для первого проекта Jam-Games, ситуация вполне inspiring и даже обнадеживающая. Блин вышел немного комом, немного боксом, но всё-таки не раком. И на том спасибо. А своих фанатов «Мона Лиза» найдёт обязательно!

* * *

Не проходите мимо! Ганьба и всё такое! Во Францию маленький и храбрый Око в финальном ролике миссии непонятно с какого хрена сжёг Жанну Д'Арк, которая всё игровое время стояла на площади, привязанная к столбу.

Долго пытался охватить суть этой шутки и в конце концов понял, что это никакая не шутка, а вообще незнамо что. Можно, конечно, сделать скидку, мол, что-то из руководящего состава Jam очень не любит Жанну Д'Арк по субъективно личным причинам...

Но по поводу «скидок» почему-то приходит на ум только один анекдот:

- Чего такой грустный?
- Купил велосипед со скидкой!
- Ну?! А грустный чего?
- Скидка сработала...

Pantera sls kawai@bk.ru

ВЕНДИ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ

Разработчик/издатель: Mystery Studio
Жанр: arcade
Multiplayer: отсутствует
Системные требования: P 3-600 МГц, 128 Мб
ОЗУ, 8 Мб видео, 16 Мб на винчестере

История эта случилась в один из тех безрадостных серых дней, когда в Департаменте закончилось пиво, а послать за очередной порцией было некогда — новички перевелись, а импы просто отказывались даже мимо этого здания ходить в своей обычной виде.

Кемпер сонно потянулся под своим столом, стукнулся головой обо что-то, смутно напоминающее останки стула, и уловил запах пива. Из опыта жизни в ДЗВР он знал, что если не найти источник аромата быстро, то искать будет уже нечего. Так случилось и на этот раз — пока секретарь Департамента самозабвенно шел по следу, пиво исчезало в вентиляционной трубе. Все, что осталось на память Кемперу — письмо с пометкой «ДЗВР. Срочно. Агент Венди (зачеркнуто) Пантера САС».

Вы не поверите, что сейчас происходит. Я работаю под прикрытием, чтобы вычислить тех, кто постоянно ворует пиво. Тех, из-за кого наши агенты в Техасе остались без столь необходимого продукта. Дело в том, что его поставляют один очень зловерный парень, единственный, кто продает пиво на Диком Западе. Наверное, я задержусь тут примерно на месяц — попробую перебить ему бизнес и сбить цены.

Я пришла сюда недавно, только не помню, как оказалась в Америке вообще — наверное, меня с кем-то перепутали и послали сюда вместо другого агента. Если это так, разберитесь, пожалуйста, может, еще какие-то подсказки найдете к моей основной миссии? А я тут пока что поборюсь.

* * *

Вы попадаете в игру аккурат к моменту открытия Венди-салона. И все, что вам придется делать — изображать из себя вежливого и услужливого официанта, всегда готового поднести пиво именно в тот момент, как только вы решите, что хотите выпить. Задача вроде несложная, да и клиентов в заведении одновременно может находиться только определенное число, но прибавьте к этому еще то, что клиенты эти — мужчины весьма вспыльчивые, и если вы не хотите, чтоб ваше заведение разгромили и разнесли на кусочки, придется следить за происходящим. Как только двое встанут и начинают спорить — не медлите! — подходите и стреляйте потехой. Как говорится в Техасе, дыра в потолке лучше, чем в животе владыка салуна.

Итак, основа игры — симулятор бармена-официанта. Идея по сути своей не новая, если не ошибаюсь (а я ошибаюсь редко ☹), впервые она реализована была еще в 1983 году в Таргете. С тех пор игры претерпели множество изменений, но идея так и не была осуществлена до конца. Ведь что у нас обычно подразумевают под симулятором?

Пройти уровень. Собрать что-то необходимое, перейти на новый уровень — вот вкратце суть трех четвертей из того, что сейчас на нашем игровом рынке продается под лейблом аркады.

Mystery Studio подошла к идее аркадного симулятора чуть более оригинально, совместила его с квестом (оговорюсь сразу: простейшим, линейным квестом) и стратегией. Так что игра, представляемая нам на суд, по сути своей состоит из двух отдельных игр, объединенных главным персонажем.

Аркада-квест

Первая часть должна была бы, наверное, стать обучающей. Но кто ж об этом заботится, в таких-то играх? Поэтому перед нами оказалась полноценная игра с сюжетом, в которой поначалу вам будут советовать, что и как проще: как брать бутылки в руки и сколько их можно за раз взять, как усмирить раздосадованных клиентов и поймать бандита, как купить собаку и пригласить гостя. Функции простые, но потребуются время, чтобы привыкнуть все это делать очень быстро, ведь игра требует полного сосредоточения игрока на процессе: отвлекся — потерял клиента, не собрал нужную сумму денег. Еще хуже, если впустить в зал салуна не того человека. Таким изгоем здесь выставлен гробовщик: местное население почему-то решило, что он вампир и его надо убить, они даже проверяли его реакцию на свет, чеснок и зеркало. К несчастью для него, бедный гробовщик отказался пройти проверку колом и потому был окончательно признан вампиром.

Что же касается самого сюжета кампании, он раскрывается в роликах между этапами игры (каждый — от 3-х минут до 10-ти, в зависимости от вашего выбора), а также из местной газеты, пропускающей выпуски которой не рекомендуем. Ради такого и играть-то не жалко! Местами там попадаются настолько забавные вещи, что от хохота можно запросто упасть со стула и напугать родителей/друзей/коллег по работе ☺. Основная же цель местных Средств Информации — держать вас в курсе вестей о вашей же борьбе с оппонентом. Вот вам яркий пример таких статей:

В НАШЕМ ГОРОДЕ МНОГО НАСИЛИЯ?

Учителья винят во всем играх.

Волна насилия, захлестнувшая наш город, беспокоит граждан. Только за последнюю неделю пять граждан было наведено «криворукими» руками жителями города.

Школьная учительница Салли Санберн обеспокоена. «Какой пример мы подаем нашим детям?» — спрашивает она. — «Когда взрослые называют друг друга... Я даже не могу повторить... Чего мы можем ожидать от детей? Скоро они начнут притворяться кошками и индейцами, тыкать друг в друга пальцами и кричать "Ба-бах!"»



Как видите, игра сделана с учетом того, что в нее будут играть малые (или не очень) дети. Вполне разумно, и даже, на мой взгляд, забавно.

Во всем остальном же жизнь Венди и ее трактира можно описать в одном абзаце. На протяжении всей игры салун у вас будет не слишком большим — всего на пять столиков, что подразумевает десять посадочных мест. Это означает, что большого наплыва клиентов не предвидится. По-моему, расклад довольно прост, особенно с учетом того, что Венди награждена телепатией и умением слушать, запоминать и поочередно выполнять сразу множество команд, исходящих от игрока. Помимо продажи алкогольных продуктов совершеннометным и не очень завсегдагам салуна, игрок должен заниматься поимкой бандитов-злодеев, попутно отгоняя ленивых коров от входа и выпроваживая грабителей. Естественно, за все это нам будут начислять определенное количество денег. Да и выгоднее убить бандита, чем обслуживать его в заведении, — во-первых, вы получаете моральное удовольствие (хотя на игре это никак не отразится, разве что в местных газетах появится заметка), а во-вторых, денежно-премиальное, превышающее сумму, которую клиент может разом выложить за пиво. Да и экономите вы на таких моментах кучу времени ☺.

Совет: старайтесь подать посетителю пиво до того, как он его попросит, — тогда вы получите 120 долларов. Если в тот момент, когда он уже хочет, но еще не ждет (то есть сразу после просьбы), — теряете десятку, ну и дальше по десятке за каждое мгновение.

Стратегия-аркада

Вполне возможно, что игра надоела бы мне сразу же после того, как только был пройден основной сценарий, — играть второй раз, зная, что изменений не будет ни на грош, не в моем духе.

Но и здесь тоже все продумано: второй вариант игры в «Венди» — стратегический. В одном углу ринга (то есть карты) — вы, в другом — оппонент. Мы начинаем из одного угла карты, оппонент — из другого; чтобы открыть в очередном городе однодневный бар, удушить его или атаковать заведение соседа, необходимо ублажать клиентов в течение, например, 3-х или 10-ти минут. От того, кого из дельцов Запада вы выберете, будет зависеть сценарий игры и уровень сложности. Доступен, на самом легком уровне я «уложил на лопатки» противника за 3 часа. На самом сложном уровне пришлось потратить на это ночь. Но я развивала все свои салуны до уровня пятизвездочных.

Во всем остальном стратегическая игра не отличается от игры сюжетной — подноси выпивку, стреляй в негодяев, адапти упрощенный сценарий жизни на Диком Западе. А потом достигай предела совершенства, и начинаешь все снова, или не начинаешь, а продолжаешь бороться, но уже с другим противником. Чтобы доказать, что ты — самый крутой Уокер ☺.

Совет: те салуны, которые получаются у вас защищенными, прикрываемыми, до которых не может добраться противник, на первых порах можно развить только наполовину. Успейте познать. Ваша главная задача в начале игры — завоевать как можно больше салунов, пока ставки невелики. Если придется отбивать, то играть будет сложнее, очередная звезда обойдется вам в большее количество пота, крови и проданных за отведенное время бутылок пива. Ах да, телекинез тут не будет — он доступен только в сценарной игре, так что учитесь играть и так, и сяк — фишка, конечно, приятная, но прожить без нее можно. Особенно, если не пробовать.

* * *

Отдельный абзац стоит выделить на озвучку, все-таки она довольно сильно повлияла на мое личное впечатление об игре. Звукосопровождение в «Венди» не может вызвать ничего, кроме одобрительных аплодисментов. Есть приятная музыка, есть голоса посетителей, когда они ругаются или просто сидят, и нет того безобразного многоголосого шума, который хоть и вполне реален, но очень уж отвлекает от игры.

Толковых видеороликов здесь нет. И не подразумевалось. Игра с самого начала комиксовая. Прошел уровень — читай комикс. Может, поэтому я не могу приписать озвучку роликов или их графику к минусам. Да я вообще толком не знаю, что из игры можно отнести к явным минусам. Ну разве то, что пиво по 100 баксов — это все-таки дорого ☺.

Наверное, вы уже и сами догадались, каков будет вердикт игры, да? Я не советую побеждать и купить ее каждому, да. И для вас, и для самой игры будет лучше, если вы для начала просто возьмете ее у кого-то поиграть. И поймете, достойны ли вы друг друга или нет. Ведь разработчики в общем-то и не пытались сделать ше-



девр современного гейм-дизайна, они просто делали интересную и хорошую игру, не только для детей, но и для взрослых. И теперь остается только один вопрос: вопрос о том, любите ли вы игры, стилизованные под зарю компьютерного века, в которых основной составляющей был джаз, а не графика.

* * *

Я очень легко победил всех оппонентов, и теперь западный корпус ДЭВР (или, как они его называют, ФБР) сможет пить пиво по низким или, по крайней мере, нормальным ценам.

Как оказалось, сделать это не очень сложно. Даже интереснее — процесс завладевает, затягивает сам собой. Тем более что



в газетах пишут такое интересное шуми, что и уезжать не хочется. Спросила, бывает ли у них доставка в Игроград — нет. А жале! Наверное, ради окончательного выяснения этого вопроса необходимо еще тут задержаться — забавный городишко у них. Кстати, меня повисили, я теперь помимо всего прочего еще и шериф. Это может отразиться на моем повышении, как думаете ☺?

Кирилл ТАЛЕР

TIME ZERO

Разработчик/издатель: TimeZero
Жанр: тактик/MMORPG/business
Системные требования: Интернет, IE от 6.0,
Macromedia Flash Player версия 7.0.19 и выше,
возможность скачать клиент, разрешение
экрана не менее 1024x768

В калейдоскопе онлайн-игр, множасьих как грибы после дождя (в большинстве случаев могу сказать и более конкретно — как поганки) вам, возможно, до сих пор не попалась титульная страница «Точки Отсчета».

В таком случае могу сказать, что вам не повезло. Крупно. Вы ходили от одной «бразузерки» к другой, ныряли из MMORPG в MMAG, но по факту встречали стандартный список: фэнтезийный мир, магия, драконы, мечи, заклинания, блок-удар, артефактный меч, дефективный шит, орки, голбаны, эльфы и т.д., и т.п.

Не надоело?

Редкие лучи света в конце тоннеля вряд ли могли исправить ситуацию почти монопольного доминирования фэнтезийных сюжетов: *Eve-online* (космо-RPG), *City of Heroes/Villains* (MMORPG), *Anarchy Online* (MMORPG), *Destiny Sphere* (космостратегия)...

Между тем проект, живущий с мая 2004 года, не так давно стал победителем **Игргала 2005** в номинации *Лучшая онлайн-игра*; между тем мир «Точки Отсчета», или TimeZero — не только увлекателен и оригинален, но и, по сути, уникален!

Спросите, почему же тогда мы ни разу не пробовали освещать сей виртуальный феномен на страницах нашего еженедельника?

Отвечу честно, со всей глубиной прямоты: МЫ ОБЛАЖАЛИСЬ!

Конкретизирую: ОБЛАЖАЛСЯ Я!

Желание раскрыть перед читателями этот мир жило во мне с осени 2004 года, но это желание с непосредственным действием все как-то не сралось.

Срослось, слава ГейМуру! Правда, только к 2006 году. Зато теперь я могу сказать: это не проект-однодневка и не «хобби после работы» пары талантливых программистов и скриптовиков. TZ прошло проверку временем, и на момент написания статьи предстает перед нами зрелым, профессиональным проектом.

Задолбавшию песни о главном

В какую сторону ни крути руль и как не изворачивайся, а любой разговор об онлайн-игре каким-то боком цепляет «Бойцовский Куб».

Потому что он был первым массово-популярным (слабенький и неудобный «Путь Войны» не в счет), потому что он стал тем краеугольным камнем, от которого другие онлайн-разработчики отталкивались, создавая собственные миры, потому что, деструктури любой новорожденный онлайн-проект на просторах постсоветского пространства, геймеры прежде всего пробуют сравнить его с БК, в конце концов, потому что большинство отечественных онлайн-игр создано выходящими из «Комбатса», покинувшими альма-матер из-за разногласий с администрацией либо же просто устав от однообразия процесса.

Однако призрак БК со своей простой и одновременно гениальной боевой системой стоял за спиной таких креативщиков и крутл дули. Сподобиться на новую боекку не удалось практически никому. Разве что «АРЕНА» уже в 2003 году, когда БК был на пике популярности, рискованно предложил своим идемпотам упрощенную тактику — поле из шестиступенчатых, по которому передвигались primitively сделанные человечки, плюс зональную систему повреждений вместо точечной.

Другие же проекты меняли антураж, мир, вводили систему сбора ресурсов и профессий, но блок-удар оставляли в первоначальной своей красоте. Да, для 2002 года подобная идея была неплоха, но юзать ее во всех проектах без разбору — это не столько уважение к миру БК, сколько неуважение к себе и признание за собой неспособности к новым, свежим идеям.

Из файтинга да в Fallout

Тем фанатам «Бойцовского Клуба», которым посчастливилось сражаться во времена «золотого века», было это в 2002 году, наверняка знакомы такие легендарные ники, как Пыльчик и тогдашняя «правая рука» великого Мусорщика — Merlin.

Речь пойдет о последних двух.

Не припомню, какие крупные ссоры сотрясали в 2003 году бажашный Олимп (ибо автора сих строк под 8 марта забанил сам Мироздатель по причине злостного диссидентства и постоянной критики в адрес проекта), но результатом одной из этих ссор стал выход последних из проекта «Бойцовский Куб».

Желание создать собственную игру, которое дало бы сто очков форы записочному БК, витало воздухе. И с легкой руки **Андрея Ипанова** (aka Karma), **Александра Владимировича** (aka Merlin) и **Бориса Гершковского** (aka Bo Dun) начала обретать очертания.

На тот момент были игроки, осознавшие, что кроме наркотического БК, «в котором плохо, а бросить нельзя, потому что уходит куда-то», есть и другие, не менее увлекательные проекты. Часть аудитории ушла в «АРЕНУ», другую часть отобрали «Ганджубасовые Войны», романтики ушли в «Смутные Времена», прагматики — в «Территорию». Однако похожесть всех вышеупомянутых миров заставляла заядлого онлайнщика во избежание «виртуальных ломок» искать нечто такое, чего еще не было. Нечто, подобное глотку свежего воздуха. Пусть даже и радиоактивного...

А воздух приносил все больше запахи рыцарских портянок, отголоски магических заклинаний и мерное заунывное стучание «удар-блок, блок-удар, удар-блок, блок-удар».

А потом совершенно неожиданно наступило 15 мая 2004 года. И еще сырая, но уже достаточно играбельная версия TimeZero, вы-



лупившись из кокона «беты», открыла двери для всех отчаявшихся, нуждавшихся и уставших плавать в болоте однообразия.

И наконец, сильные боевые игроки, по привычке ломанувшиеся на арену для сражений, были шокированы отсутствием в инфо персонажа каких-либо сведений о количестве выигранных/проигранных боев.

Welcome, уважаемые любители онлайн-игр! Вы попали в мир, который не терпит позерств!

Как это было давно...

Постыльный пейзаж

Первым откровением для любого, даже порядком искусственного в тонкостях онлайн-вселенных игрока станет графическое исполнение игры. Ведь мы как привыкли делить онлайн-PRG — на «тугие» и финансово невыгодные браузерные проекты и «крутые 3D MMORPG на крутых движках».

А что, скажите, делать отечественному разработчику, если единственная полноценная MMORPG — это Arena (не путать с «APE-NOI»), но до аналогичных проектов Забуртыра (WoW, Line2, Guild Wars) ей как до Владивостока на самолете!

Возможно, некоторой подкачкой для создателей TZ стал несомненный успех Destiny Sphere — глобальной онлайн-стратегии, построенной на технологии flash: красивые пейзажи, множество различных строений, гибкость flash-системы при построении интерфейса доказали многим игроделам, что на «флэше» можно и крупные проекты вертеть.

В результате «флэшевый» мир TimeZero оказался необычайно красив. Огромный, бесшовный мир 360x360 локаций (всего 129600 (!!!)), и каждая из них имеет хоть маленькое, но отличие от других), выполненный в изометрии а-ля «псевдо-3D»: озера, пустыни, леса, руины зданий, порталы, позволяющие мгновенно перемещаться из одной точки мира в другую, города под защитными куполами, радиоактивные зоны и многое другое.

Каждое здание имеет, скажем так, вид снаружи и изнутри, полюбавшись которым можно, зайдя в него. Если здание разрушено либо строится, то вы наткнетесь на красивую статичную картинку с единственной активной кнопкой «выйти», если же здание в рабочем состоянии, то кроме опять же статичной и опять же красивой картинки вы найдете множество активных кнопок, в соответствии с типом здания.

Интерфейс выглядит достаточно привычно. Верхний фрейм «картинки» делит экран на две части плюс пара фреймов внизу: чат и список игроков, находящихся в данной локации.

Главное отличие TZ от «супер-пузер-мега-3D-MMORPG» в том, что игра разделяется на два режима: скажем так, адвентурный и боевой.

Адвентурный режим хорошо знаком даже начинающему онлайн-игроку — ты путешествуешь по локациям, заходишь в здания, ведешь торговлю, хакнешь над чертежами в лаборатории и т.д. В этом режиме, несмотря на все графические красоты, маленьких человечков, перемещающихся по локациям, вы не найдете. Только список игроков.

А вот в боевом режиме и монстры, и человечки показываются — они живые, «теплые» и достаточно смертоносные. Карта боя представляет собой достаточно большое поле с произвольными генерируемыми препятствиями: камнями, деревьями, стенами, руинами, на некоторых картах можно даже лицезреть пришедшие в негодность боевые турели, в общем и целом — полный простор для тактического гения.

Но об этом позже, как и о большом выборе оружия (около сотни видов различного оружия, как холодного, так и очень горячего — и это не считая всевозможных модификаций!), как и о продвинутой и реалистичной экономической системе, как и о самом мире, который изменяется не по мановению волшебной палочки админа, а упорно перестраивается, возрождается и разрушается самими игроками...

Играю в кистали

Прочитали системные требования? У вас все это есть, и уже заплавлены в планшеты 105 противоязов, чтобы не околеть от окружения смертоносных радиационных зон?

Тогда вам сначала вот сюда: www.timezero.ru, для первичного, так сказать, ознакомления с миром путем серфинга по сайту.

Ознакомились?.. Хватит плясать на скриншоты, все это можно посмотреть и в процессе игры!

Идем сюда — и скачиваем полный клиент: www.timezero.ru/download.ru.html

На данный момент доступна версия 3.21 весом в 11 Мб, но возможно, к выходу статьи будет приурочена и новая версия, так что смотрите внимательно и, желательно, глазами.

Скачанный клиент устанавливаем, если что-то не получается, смитри сюда: www.timezero.ru/requirement.ru.html. Возвращаемся на главную, регистрируемся. Впрочем, зарегистрироваться можно и сразу, так как процесс этот нелинейный.

Когда установка завершена, а письмо с паролем, запыхавшись, прилетело в ваш почтовый ящик, говорим «Поехали!», машем рукой этому миру, т.к. на некоторое время нам придется из него ненадежно выпсть, и нажимаем «Войти в игру».

TimeZero. Вид санзу

Поздравляю! Вы нуб, newbie, нубоб, нубис — и еще три вагона унизительных прозвищ, которое дается новичку, оказавшемуся в новой онлайн-игре.

Нубов должен быть крикливым, безграмотным, недалеким, глуповатым, нахальным и просто обязан писать используя КАПСЛОК!!

И моя миссия состоит как раз в том, чтобы поломать этот устоявшийся стереотип.

Итак, вы, голый-босый и ничего не понимающий, появляетесь в портале одного из немногочисленных городов этого мира. Выйдя из Портала, оказавшись вечно на людной и жутко шумной площади (если под шумом понимать вечно забытый чат). Вы — первый уровень. Никаких навыков и свободных очков для распределения, никаких вещей, выдающихся по умолчанию. Набор статов одинаковый для всех — все младенцы похожи друг на друга.

Но ты не одинок, новичок! На главной площади тебя уже поджидает, скажем так, не бот, а обучающий NPC, скорее всего Привратник Хасан, т.к. появившись на свет ты в Оазисе. От него ты и узнаешь о своих первых шагах, точнее, шажонках и шажочках.

Да, зданий в городе много, все они красивые, а в городе New Moscow, говорят, в одном переходе от Центра сохранился полуразрушенный Кремль...

У городского банка и внутри здания надравываются горластые торговцы, за пределами защитного купола — неисследованные просторы и злобные монстры, но для тебя, новичок, сейчас важны только два здания: Арена, на которой проводится учебные бои для молодячка 1–2 уровней, и полуразрушенный Арсенал, в котором можно бесплатно взять самую примитивную одежду, и самые простейшие виды оружия: кухонный нож, камня, металлические ножи, самодельный пистолет, Наган, легкий, скорострельный Guardian, обреза.

На первом этаже Арены и проводят свои бои самые маленькие жители постапокалиптического мира. В случае скорострельного проигрыша можно пройти в специальный медицинский кабинет, в котором симпатичная медсестра Дашка со свойственной всем NPC прямотой снимет все неприятные эффекты, связанные со смертью. И опять в бой!

А когда первый и второй уровни будут успешно преодолены и наступит пора выходить в большой мир, за уютный купол, на жестокие пустоши, полные монстров, я снова окажусь рядом и помогу...

Потому что ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ!

P.S. А вам, дорогие читатели, уже открывшие для себя TimeZero, что вам нравится или же категорически не нравится в описанном мной проекте? Шлите письма на talor@mycomp.com.ua — и ответы на ваши вопросы последуют в завершающей серии сати о «Точке Отчета».

Продолжение следует — как и окончание

Scratch scratch385@mail.ru

ТАЛИСМАН

Разработчик: Антитанк
Издатель: «Бука»
Жанр: настоящая чиста славянская РпПГы
Системные требования:
✓ минимальные: P 3-600 МГц, 128 Мб ОЗУ,
8 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 4-1500 МГц, 512 Мб
ОЗУ, 32 Мб видео

Славный город Коструб. Корчма, в которой сидят четверо — Данко, Ирина, Иван и Ольга, весьма потрепанного вида, с бравым геройским блеском в глазах — и ведут светскую беседу, периодически пропуская по рюмочке горькой.

Иван (раздраженно): Представляете, недавно просыпаюсь на каком-то поле. Крутом тела удалых молодых деж — уж не с ними ли, думаю, вечер я сивухи-то надрался? Вороны над нами кружат — поле рядом перепачканное было, что ли. Телега какая-то разбитая валяется, а под ней скомоорох лежит и лопочет, моа, напасти всякие истощают наш мир. Столица наша, град Княж, пропала куда-то, поди спасать надобно столицу, на место поставить, где и была, значит, и лежит твоя путь-дорога в Коструб. Сказал и отрубился — видать, сивуха паленая. А я-то и думаю, нафиг мне в Коструб, коли я в Княже живу, тока адреса вспомнить не могу...

Ирина (напевает): Мой адрес не дом и не улица, мой адрес Советский Союз...

Иван Чего?

Ольга: Не чего, а мир наш спасать надобно.

Иван (пьяно): Не понял.

Данко: А чего тут понимать? Нечисть беснуется, маги воюют. Надобно решать. А то вон город наш родной уничтожили. Тока мы четвером уцелели, обделались легким испугом, так сказать. А ведь могли и погибнуть, получить травмы различной степени тяжести, психические расстройства!

Иван (задумчиво): И тут Остапа понесло...

Хозяин корчмы (нервно): Туалет платный!

Ольга (с укором): Говорила я тебе, не все йогурты одинаково полезны. А ты: тяжесть в желудке, восстановить микрофлору...

Данко: Та пошли вы! Вы только посмотрите, где мы живем, что мы едим! Поверить не могу — уничтожили Княж! А дальше что будет? Отключат свет, газ, воду, телефон, сухой закон, не дай Перун, введут. Не, так дело не пойдет. Мы — избранные, и потому будем спасать мир наш от всякой фигни, то бишь нечисти. За то и выпьем.

Все встает, произносит торжественную клятву спасти мир от уничтожения, после чего поднимают рюмки за милах дам. Выпивают, собирают свои немногочисленные вещи и неверным шагом выходят из таверны.

* * *

А вот кто мне скажет, в каком игровом жанре наши ироистроительные компании не смогли до сих пор обойти западных коллег? Давайте подумаем: стратегии — от наших «Казак» и «Блудрига» тащится весь мир (ставим жирную галочку), шутеры — тоже есть (я не про «Крид», я про «Веном», Vivisector и т.п.),

тактика — провет, Silent Storm, гонки — «Тормозилки» и прочее присутствуют, а вот в жанре ролевых игр у нас сплошные неудачи — то очередное «Златогорье» появится, то «Бельтион» заморозят... Просто проклятые какие-то! Абдына, панямаш!

Но вера жива! Надя и Люба уж давно как померла, а она жива, зараза. И все вдохновляет и вдохновляет всяких дураков на подвиги.

Вот и вдохновила она умельцев из «Антитанка» (чем им танки так не нравятся?) на создание ролевой игры, и не простой, а *чистой настоящей славянской РПГ* «Талисман». Что ж, подайте мне блюдо на стол, да подливки побольше, типа закрученного сюжета да ролевой системы позабавнее.

Итак, как повелось, рассмотрим для начала *чиста славянский сюжет*. «Всезамозжигные напасти истощают мир «Талисмана» (зловещая музыка за кадром): междоусобные войны местных царей, козни нечистой силы... но все невзгоды меркнут перед лицом настоящей беды — исчезает столица мира, древний град Княж. Вы, жители Княжа, чудом избежавшие сего страшного катаклизма (как раз в гастроном ходили за кефиром), во что бы то ни стало решаете разгадать загадку таинственного исчезновения своего города».

Вам страшно? Мне нет. И семье Сидоренко тоже не страшно. Читаем дальше. «Талисман отправит вас в мир древнеславянских легенд и сказаний, где могучие волшебники воюют друг с другом, лешие прячутся среди деревьев (в народе их еще экспозиционистами называют), ведьмы и злые колдуньи строят козни в своих логовах, русалки заманивают путников в бездонные омуты (и в гостиничные номера). Магические заклинания, управляющие силами природы, феодальные замки (феодальные замки в древних слагах! Оригинально, ничего не скажете), свободные города, деревни, обладающие удивительным славянским шармом, бла-бла-бла...»

И в конце: «Спасите людей от невиданного лиха, верните на земли Княжа золотой Век!» Эх, фразочка — хоть в призывном пункте над входом вешай.

Как вам сюжет, а? Ладио, и не с такой фигней играли. А что делать, со сценаристами нынче напряг, причем конкретный.

Ладио, запускаем новую игру. Генерации персонажа нету, губу не раскатывать. Даже имя свое нельзя герою дать. А на выбор у нас четыре героя: Иван — воин, Данко — разбойник, Ирина — амазонка (опыт же, откуда на Руси амазонки? Неагалаи какие-то, наверное) и Ольга — знахарка. Особых отличий у них нету, окромя фейсов. Обещанных уникальных характеристик аж семь: сила, ловкость, выносливость, ближний бой, дальний бой, магия и некий *рейтинг*. Негусто, негусто.

В общем, выбираем перса — и погнали спасать мир.



Ирина: Может, на них пало ужасное проклятье? Или, может, они дали обет молчания?

Дядно (показывает на одного из жителей села): Ага, а еще обет тушины и ежедневного бития головой о стену.

Все четверо озабоченно наблюдают за крестьянином, который деловито переставляет ноги, упираясь головой в стену. Вскоре стена заваливается, и сельянин хладнокровно шагает дальше.

Дядно: А я-то думал, что глупее нашего Вани поискать — не найти...

Иван: Зато силы много!

Иван радостно рубит в капусту непонятно откуда взявшегося обоготия.

Ирина: Во, блин! Селяне, помогайте! На ваше село напали!

Селяне никак не реагируют на сей призыв, продолжая снова без дела туда-сюда. Героим приходится разбираться самим. Вскоре битва заканчивается полной победой героев.

Дядно: Да ну его нафиг! Ни тебе содействия, ни поддержки! Даже моральной! Bee! Я не могу так больше жить! Я ухажу! В запой!



Уходит в близлежащий лес. За ним безом спешат все остальные.

Дядно: И не пытайтесь меня остановить!

Все: Да не шуми ты, мы с тобой!

Все уходит в лес. В селе все так же бесцельно бродят селяне. За кадром тихо льется песня группы «Лениград» — «Мне бы в небо».

* * *

Ну что мне сказать про эту игру? Одно слово: ужас. Причем конкретный — ничего кроме первого, а возможно, и желудочного расстройства от нее и не ждите.

Честно говоря, играя в нее ночью, и за время игры у меня ушла последняя пачка сигарет и полбанки кофе. Такой невротички я не испытывал уже давно.

Гордо название РПГ эта игра оправдывает лишь простой до укаса ролевой системой да укасными квестами. Ах да, есть разные шмотки на героев можно деять — правда, на их внешности это никак не сказывается. Кстати, некоторые элементы одежды и доспехов наугад скопированы с других РПГ. Я лично заметила не менее пяти вещей из «Дьяблы».

Кстати, оригинальность шмоток иногда просто поражает: Когда статуэтка какого-то божка вызывает фербел, это можно понять. Но когда я подобрала предмет под названием «Гребешок», который (штрипу) «при использовании вызывает Армагеддон», я просто потерял дар речи. Представляете себе — пошли утром к зеркалу расчесаться, и бац! Армагеддон настал. Недолго и обмывать от таких шутки.

Чего еще вы ожидаете от ролевой игры? Классных и разветвленных диалогов? Забудьте. Честно говоря, местные диалоги особо нервным я бы даже не рекомендовал читать (озвучка этих бесед отсутствует нап-

роч). Хотите примерчик? У меня, блин, сигарета изо рта выпала и попала в новую бутылку, когда я это прочитал. В чье мне теперь в понедельник в институт идти, а? Хотя, судите сами:

— Яга, ты полумучимая старая карта, помещенная на овцах, почему ты сразу не сказала!

— Бегги к разбойничьему у водопада, у их предводителя посох. И преврати их всех там в овец. Ха-ха-ха...

— Так-то, старая...

Как вам? А бабум-то живее всех живых, даром что овцами одними интересуется... Но это еще фития по сравнению с некоторыми заданиями. Вы жаловались на однообразие квестов в «Затогорье»? А как вам вот такое вот задание, выполнить которое вас просит один лекарь? Наберите воздуха побольше и читайте. Не забудьте принять валерьянки:

— В моей лечебнице уже второй год живет один человек. Блаженный, мать его. Все эти годы я пытался его вылечить, но понял, что сделать этого не смогу. И забавь его от мучений.

Нормально, да? Поиграем в доктора Смерть. Постал в чиста славянском стиле? О, клятва Пипократа нынче не в почете. На всякий случай приглядывайтесь к людям, которые вас лечат. Мало ли что...

Но это еще не все! Мало того, что диалоги просты до тупости, так еще и разговор можно завести лишь с людьми, которые тебе выдают задание. В принципе, весь диалог обычно этим и заканчивается. Такие особые жители Талисмана помечены значками, которые задорно вертятся над их головами. Остальные обитатели этого мира по какой-то неизвестной причине немые и разговаривать с вами отказываются.

Ладно, забудем диалоги, поговорим о графике. Помнится, кое-кто играл в Morrowind только из-за графики. Почему бы и нет? Может, это именно тот случай? Впрочем, абсолютно не тот. И дело даже не в том, что графика совсем убогая. Она неплохая. Дома, церкви, разнообразные капиды и здания чиста славянских богов прорисованы довольно неплохо и sprawiaют очень даже приятное впечатление. Но есть одно «но». Тормоза. Не знаю, каким образом делалась движок игры, но на каких машинах я ее ни устанавливал, везде она жутко тормозила. И это при уровне графики, сравнимым с первым «Затогорьем». Плюс ко всему, периодически посреди экрана появляется умная надпись «кашривание», при этом тормоза скрипят на полную катушку.

Озвучка тоже не на высшем уровне. Занудные мелодии будут сопровождать вас везде и всегда, а озвучка голосов главных героев, как я уже говорил, отсутствует как понятие. Исключением являются ролики, в которых наши герои вопиют человеческими голосами повсюду о своей неслеткой жизни.

Что еще? Ах да, в игре много глюков. То карта скроллится не хочет, то есть какая-нибудь напасть. Хотя в виду не выкидывает. И на том спасибо.

Вот и все. Очередная попытка сделать хорошую отечественную РПГ с треском провалилась. Играть в нее абсолютно не стоит. Дать врагу дарить не надо. Зачем вам настолько озлобленные враги?

* * *

Песня поляна, затерянная глубоко в дремучем лесу. Посреди нее, разваленная на траве среди бутылочек и оцкиров, лежат наши искатели приключений и ведут непринужденную беседу, потягивая мутную жидкость из пугающей бутылки.

Иван (отпивая из бутылки): А все-таки здесь лучше, чем в «Талисманах». И твари всякие не лезут, а то у меня аж мек испугались.

Дядно: Да, там было плохо. Почему-то мы всех любили, а нас никто...

Ирина (затягивается коском): Ага, и народ странный. Ни тебе здарствя, ни до свидания, ни спасибо не скажут, когда от очередной напасти спасешь. А тут природа, травки всякие растут...
Ольга: И дебильных заданий не дают! Пойди туда, дай в морду тому, убей того, принеси то! Нариг нужна такая работа.

Дядно: Мда, лыпота! Ну что, давайте споем нашу?

Все хором затягивают незамысловатую песню:

Мама любить тата!

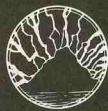
Тато любить маму!

Мене ніхто не любить,

Зроблю «Талисмана»!

Старый адрес: Interplay Entertainment Corp.
Attn: Customer Service 16815 Von Karman Ave.
Irvine, CA 92606.
Старый телефон: (949) 533-6678

Гнат БУРМА man-made@ukr.net



BLACK
ISLE
studios

О том, что американская компания **Black Isle Studios** попала в переделку и закрылась, знают все. Это случилось 8 декабря 2003 года. Тогда **Interplay Entertainment**, ее финансовый покровитель, без лишней сантиментов отплатил коллектив **Black Isle Studios** на биржу труда. Наверное, не будет лишним упомянуть, насколько любимой и почитаемой считалась эта компания в среде геймеров по всему миру. Она задавала тон. Она создавала моду. За ней стояла целая эпоха. Но немногие знают, что компания **Black Isle Studios** имела два особых подразделения. Одно занималось играми для ПК, другое — для консолей. После закрытия первого второе же осталось на плаву.

* * *

На дворе 1998 год. Лос-Анджелес. О, безмятежное время! Время великого подъема, великих игр, славных компаний. Как раз в этот час **Interplay Entertainment** формирует специальную группу разработчиков под названием **Black Isle Studios**. О ней пока мало кто знает...

Название компании не случайно. **Джон Деилли**, дизайнер игр **Fallout 2**, **Planescape: Torment** и **Icwind Dale**, как-то сказал: «Наши несравненный лидер (**Фергус**) — просто помещенный шотландец какой-то. Он вспомнил, что на его родине есть местность под названием **Блек Айл**. Название смотрелось неплохо». Действительно, основатель и идейный вдохновитель компании **Фергус Уркхарт** родился в районе Чёрного острова, что в Шотландии. Примечательно, что место это вовсе не является островом. Это полуостров, окруженный водой лишь с трех сторон. Все дело в том, что в гальском языке слово *isle* обозначает ака вышеупомянутых понятий. Тем не менее, следуя общепринятой логике, на логотипе **Black Isle Studios** изображен именно остров. Ну, впрочем, вы и сами знаете.

Главной задачей новоиспеченного коллектива стало производство ролевых игр для ПК. Игровые продукты, которые вышли под лейблом **Black Isle Studios**, ныне считаются живой классикой и эталоном жанра. Это **Fallout 2**, **Planescape: Torment**, **Icwind Dale**, **Icwind Dale: Heart of Winter**, **Icwind Dale: Heart of Winter** — **Titans of the Luremaster**, **Icwind Dale II**. Не забудьте об играх, разработках которых так и не была доведена до конца. Взять хотя бы **Baldur's Gate 3: The Black Hound**. Кроме производства собственных игр, **Black Isle Studios** также принимала участие в нескольких проектах, которыми занимался **Interplay Entertainment** как издатель. Речь идет о серии **Baldur's Gate** для ПК (под **Windows** и **Mac OS**), а также о **Baldur's Gate: Dark Alliance** для платформ **PlayStation 2**, **Xbox** и **GameCube**. Пусть это вас не смущает. Авторство ПК-серии **Baldur's Gate** принадлежит исключительно компании **BioWare**.

Интересный факт: почти все игры, над которыми трудились парни из **Black Isle Studios**, носили кодовые названия в честь известных президентов и вице-президентов США. Инициатором этой идеи стал **Джон Соуер** (**Josh Sawyer** aka **JE Sawyer**), который вошел в творческий коллектив год спустя после его основания, в 1999.

* * *

Под учреждения компании озорился выходом сиквела к игре **Fallout**. Интернет прострел ликующих заголовками. На сайте www.games.ign.com встречаем радостные возгласы: «**Fallout 2** дал мне много, много часов всепоглощающего геймплея. Это действительно то, чего я так давно ждал!» Геймбозаревательский портал **Mobygames** в стиле **Нейла Армстронга** патетически изрек: «Несомненный шаг в развитии компьютерных RPG и даже всех игр для ПК вообще».

Мобилизация населения прошла на редкость успешно. Все знали заранее. Все с нетерпением ждали. Длинноноз преувеличил опасности радиоактивных пустошей выжженного войной континента, народ ринулся на помощь вымирающей деревушке Арройо. Что было потом — известно. Геймплея затягивал, поглощал и не давал ни единого шанса на отдых от игры. Но все по порядку.

События **Fallout 2** происходят спустя 80 лет после происшествий первой части, а именно — в 2241 году. Арройо — примитивное полупустынное поселение, в котором живут потомки того-самого-героя, выходца из **Убежища №13**, спасшего некогда весь североамериканский континент от агрессии супермутантов. Но вот беда — селение и его немногочисленные жители медленно движутся к голодной вымиранию. Урожай нет. Посевы гибнут. Пастбища для браминнов практически непригодны. Но есть надежда. Слабый лучик во мраке безысходности. В древние времена ученые создали механизм, что способен восстановить окружающую среду. Его назвали **Garden of Eden Creation Kit**. Или попросту **ГЕККИ**. Его нужно найти, чтобы создать новый адемовский сад на месте бесплодной пустыни. Правда, не на всей Земле, но для жителей Арройо хватит. Доказав свое мужество и решимость, ты был выбран старейшинами для этого опасного предприятия. Величайшие реликвии племени были вверены тебе, дабы хранить в пути: синий комбинезон славного предка и его верный **РipBoY**. В дорогу!

В честь выхода долгожданной игры 30 октября 1998 года в калифорнийском городке **Коста Меса** было устроено грандиозное торжество. Участие в нем приняли как разработчики, так и рядовые фаны. И это незадолго до Дня всех святых! Представляете, сколько переделтых



рейдеров и мутантов было там! Или все они были настоящими!? А если принять во внимание, что Фергус Уркхарт лично продавал едва сошедшие с конвейера копии игры, то можно быть уверенным на все 100%, что то Халлоуину удалось.

«Глейнскейп» — ситинг Advanced Dungeons & Dragons, на основе которого создавалась следующая ролевая игра от Black

геймеры, Planescape: Torment можно пройти лишь благодаря умению скрытности и способности уметь вести диалоги. Грубая сила неминуемо понадобится лишь в четырех локациях. Не потому ли определенно успешные продажи были все-таки ниже запланированных?

Planescape: Torment составил большое количество текстовых диалогов. Только по самым приблизительным подсчетам разработчиков в игре более 1 миллиона слов, что сравнимо разве что с содержанием одного тома Британской Энциклопедии. Как вы понимаете, локализация подобной игры стоит немалых усилий. Итальянские энтузиасты, например, на это кропотливое занятие потратили около 15 месяцев. Изрядных хлопот им прибавили сленговые словечки, которые разработчики позанимались в анлийского пролетариата XVII века. «Where is my cutter, you, dirty suckling?»

Бесспорно hitовая CRPG, **Icwind Dale**, покинула творческую кузницу парней из Black Isle Studios в 2000 году. Игра эта создавалась на движке *Infinity Engine*, созданном компанией BioWare. Портал *Mobygames* в свое время авторитетно заявил: «Тем не менее, этот продукт, наряду с другими играми, что создавались на движке *Infinity Engine* (*Baldur's Gate*, *Planescape Torment*), очертил великую эпоху в истории CRPG». Воистину это так.

Долина Ледяного Ветра — самый северный участок Побережья Мечей. Суровый край вечной зимы. Это и бескрайняя тундра, полная жутких созданий, лучших человеческой крови; и острые скалы, скованные вековыми льдами; и опасные горные перевалы, гремящие смертоносными лавинами и стремительными камнепадами. Единственными обитателями Долины являются жители Десяти Городов, своеобразной конфедерации дружественных поселений во главе с городом Брин Шандер. Область сия населена сильными и своенравными людьми, чей суровый характер помогает им выжить в столь враждебных человеку условиях. Рыбаки и ремесленники, рейнджеры и охотники,рудокопы и кушцы называют Долину Ледяного Ветра своим домом.

Если немного упростить карту, то *Icwind Dale* более похож на легкую hack&slash-версию того же *Baldur's Gate*. Но до тошнотворной кровавой вакханалии Dungeon Siege ей, конечно же, далеко. В результате мы получим тут же графика, тут же интереснее, да и систему ту же, в конце концов. Вот только болячки NPC были куда меньше, а возможности намотать чье-то волосатое рыло — куда больше. Наконец-то! Этого многие только и ждали, несколько опасаясь массивности той информации, которую приходилось заглатывать крупными кусками и с изрядкой переваривая в *Baldur's Gate*. В этом плане IWD напоминает мне ловкого канатоходца, что легко балансирует между насыщенным сюжетом и хорошим экшеном.

Печально известный Project Washington, или **TORN**, был анонсирован разработчиками в 2001 году. Его представили как «эпический рассказ о благородных союзниках, излом предательства, мстительных битвах и авесившихся богах». Никто не сомневался, что именно эта игра станет новым великим RPG-творением от Black Isle Studios. Ответственность за визуальное оформление всех сценарных замыслов была возложена на движок *LithTech 3.0*. Трехмерность стала новым вызовом для разработчиков. TORN встречали с открытым забралом... а провалили на щите. История распорядилась по-своему. Проект был закрыт.

Экшенщик **Icwind Dale: Heart of Winter**, носивший рабочий псевдоним Project Adams, вышел в 2001 году. Долина Ледяного Ветра снова оказалась в опасности. Северные варвары черным валом несутся на мигну благодарствующих Десять Городов. Северному Фазруну снова нужны герои. Желательно шесть. Возможен импорт.

В том же году вышел и **Icwind Dale: Heart of Winter — Trials of the Luremaster** (Project Madison), своеобразное дополнение к экшену. С ним связана интересная история. Многочисленные фаны жаловались на то, что экшенщик чересчур уж короткий. Мол, проходите с одним диалогом. Посему разработчики, дабы не гневить своих кормильцев, выпустили дополнение к нему и разместили не на прилавках магазинов, а в Интернете. Такая вот солидарность получается.

Ролевая игра **Icwind Dale II**, или Project Monroe, ушла на золото в 2002 году. Парни из Black Isle Studios не изменили собственному стилю. Как и ранее, она концентрирует внимание игрока на эпических битвах и эффектных магических схватках, заставляя сюжет лишь обрамлять тяжелые ратные будни ваших героев. Долина Ледяного Ветра содрогается под неистовыми ударами легионов Химеры. Орки и големы



Isle Studios. Она появилась в 1999 году и стала культовым идеолом публики и обзорователей. Кое-кто в свое время пророчил проекту неминуемое закрытие, но после долгого и упорного труда и вопреки частой кадровой ротации внутри компании, релиз **Planescape: Torment** состоялся. Результат не заставил себя долго ждать: «Еще один ошеломляющий успех от de facto королей ролевой игры», — восторженно провозгласил портал pc-ign.com.

В центре сюжета — таинственный и тяжело изученный персонаж, обреченный на бессмертие. Очнувшись в море города Сиджид, он не может вспомнить ни своего имени, ни своего прошлого. Вместе со странным существом по имени Мортэ ему пред-



стоит найти некоего Фарода, который, быть может, прольет свет на неизвестные, оттого и пугающие секреты былого.

Акцент в игре ставится именно на полноту рассказа и передаче всей многогранности сюжетной линии. Это, как ни крути, изрядно роднит ее с серией *Baldur's Gate*. Оттого составляющая сражений и последствий в игре чувствует себя несколько ущемленной. Правду говорят бывалые

наводняют северный Фазрун, пытаются отрезать его от остального мира. Бремен пал. Следующая цель — прибрежный Тарос. Его правитель, лорд Умбрет, в страхе собирает наемников. Или смертников? Уж как повеет. «К мясницкой работе!» — уныло заявляет Бастианд из группы Смертельная Десница Халгрена. Можешь на меня рассчитывать, дружище! Уж я наскучу...

Сиквел использовал третью редакцию правил AD&D. Посему появились два новых класса персонажей (монах и колдун), множество новых заклинаний. Дроу или темные эльфы отныне могут стать частью вашей группы. В целом игра получилась отличной. Акцент поставлен на филигранную стратегию боя, что заставляет игрока всякий раз при встрече с противником проявлять немалую прыть и дальновидность.

Lionheart. Этот проект, созданный Black Isle Studios на пару с *Reflexive Entertainment* с ярлычком «альтернативная история», стал местом смелых и весьма сумасбродных идей. Портал pc.ign.com не удержался от колкой шутки в его адрес: «Смирнее льва. Это факт!». Сюжет завязывается в 1191 году во времена третьего крестового похода на Святую землю. Король Англии Ричард Левиное Сердце и его крестоносцы с успехом тестируют мусульман. Салах-ад-Дин терпит поражение и сдается. Король Ричард, являя словам своего советника, решает провести некий магический ритуал, дабы искоренить врагов на веки вечные. Результат более чем неожиданный. Происходит разрыв граней между мирами, освобождая путь исцалдим зла и порождениям черной магии. Салах-ад-Дин и король Ричард, бывшие недруги, объединенные общим врагом, выступают на нечисть вместе. И побеждают... Собственно игра переносит игроков в 1588 год. Мир навсегда изменился. Разрыв шес свои неслепые коррективы. В альтернативной Европе маги, демоны и духи стали явлением весьма и весьма обыденным.

Примечательно, что *Lionheart* взяла на вооружение фирменную формулочно-систему *SPECIAL*, главный принцип которой — гибкое развитие вашего эксклюзивного персонажа. Как по мне, так подобные трансплантации сродни богохульству. Игра вызвала недовольство и ропотание. Обозреватели по инерции, лишь из уважения к авторитету калифорнийских разработчиков, гуманно отнеслись к этому проекту.

Новая игра от Black Isle Studios, action/RPG с элементами приключений под названием **Baldur's Gate: Dark Alliance II**, или Project Jackson, появилась у обладателей PlayStation 2 и Xbox в 2003 году. Наш брат, то бишь ПК-геймер, этой игры не увидел. Геймплей в целом не особо отличался от того, который присутствовал в предыдущей части. Расправа над монстрами, поиск сокровищ и ценных вещей, как и ранее, происходили во вселенной Dungeons & Dragons.

Определенные работы над игрой **Baldur's Gate 3: The Black Hound**, также известной под рабочим названием Project Jefferson, велась по крайней мере с 2001 года и, по всей вероятности, оборвались после роспуска Black Isle Studios в 2003 году.

Fallout 3, или проект Van Buren, на момент закрытия Black Isle Studios находился в стадии активной разработки. До того времени по Всемирной сети уже буждали сонные скриншоты и малые крохи аппетитной информации. Подогретая публика в нетерпеливом ожидании потирала руки. Но ожидания не суждено было сбыться — проект заморозили. Лицензия на создание третьей части этой ролевой игры была отдана студии Bethesda Softworks лишь в 2004 году.

* * *

Первое тревожное известие поступило в апреле 2003 года. Тогда Фергус Уркхарт (Fergus Urquhart), быстропугливый форвард Black Isle Studios, заявила во всеуслышание, что покидает свой пост. О причинах этого решения он вежливо умолчал, заставив игровой мир теряться в догадках. Его уход стал большой неожиданностью и предметом горячих дискуссий. Ведь Фергус проработал в компании больше пяти лет и приложил руку к созданию *Fallout 2*, *Icwind Dale I/II* и *Planescape: Torment*.

Вскоре Уркхарт, непотопляемый менеджер и организатор, основал новую студию под названием *Obsidian Entertainment* в городке Санта Ана, что в Калифорнии. Ее ряды пополнили бывшие собраты из Black Isle Studios: *Крис Паркер* (Chris Parker), *Деррен Момехен* (Darten Monahan), *Крис Эвиллоун* (Chris Avellone) и *Крис Джонс* (Chris Jones). В августе 2003 года они получили заманчивое предложение от BioWare, которая, явно не справляясь с возложенными на нее обязанностями, ис-

кала исполнительного и надежного партнера. Для *Obsidian Entertainment* работа с именитыми лицензиями и с уже готовыми движками была подобна манне небесной. Но это уже совсем другая история.

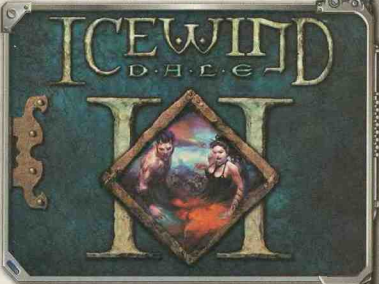
И напоследок пару слов об Interplay. На протяжении всего 2003 года эта компания терпела огромные убытки. К декабрю они сос-



тавили около 20 млн. долларов США. Все надежды были возложены на консольные ролевую **Fallout: Brotherhood of Steel** и **Baldur's Gate: Dark Alliance II**, выход которых был внезапно перенесен на январь 2004 года из-за финансовых расстройств с *VU Games*. Участь Black Isle Studios была предопределена, когда Interplay, вымотанная полосой невезения, резко сменила курс, сделав ставку на консольный бизнес.

* * *

Плохое мясо псы едят. Хорошему — цены нет. Избавившись от «могучей кучки» креативных работников, Interplay допустила непростительную ошибку. Многие из тех, кто по немилости господ покинул ПК-отдел компании, сейчас работают в *Obsidian Entertainment*. А среди игр этой компании числятся такие, как *Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords*



и **Neverwinter Nights 2**. Весьма незаурядные, скромно говоря. Очевидно, творческие пария из Black Isle Studios не ушли в запой от горя и тоски, а продолжали творить качественный продукт на зависть предыдущему покровителю и на славу собственному имени.

Детали в издании по функциональной области, в месяц			
Начало (Updated) (00:00:04:00)	3	1	
Завершено (Updated) (00:00:48:00)	11	1	
Издание (Updated)	22	1	

Код	Название фирмы	Ст
1	IT Park (044-4648262, 4647185)	
2	Европейск (044-2167483, 2165917)	
3	Промтех (044-4575720, 4580258)	5
4	Пулсарт (044-4517046, 4516654, 2689641)	
5	Технопарк (044-2643490)	32

т. 2. (0322) 97.4/68,
з. 1. № 1681

Уважаемые подписчики!

Благодарим всех за ваш выбор-2006!

80 систем 2.0
PS-108
PS-234
PS-231

10 – DVD-проигрывателей:

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

Поддерживает форматы записи:
MP3+4/DVX/DVD-Video/HDD/ /
DVD/VOB/AVCHD/VOCS/CD/CD-R/
W/MP3/Kodak/Picture
CD/MP3CD/MP3
Обеспечивает программное обеспечение.
Оригинальный дизайн, тонкий корпус,
подсветка CD-дека



МОИ
КОМПЬЮТЕР

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

40 наушников
с микрофоном
и регулятором
громкости
GD-750 MV



Спонсор компании SVEN

SVEN®
www.sven.ua

48 систем 2.1
SW-220
SW-257
GZ-201



6 систем 5.1
HT-600
HT-610
HT-750



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

Гарантия качества продукции Kinyo

Kinyo =

Качество снаружи +

Качество внутри +

Качество звука



KINYO

Уяви майбутнє своєї компанії.
Та втілюй мрії у життя.



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



До 15.12.2005
379 у.о.*

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

Професійний ПК **artline™h 600**

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

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



Функціональний ПК **artline™h 500**

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

Компактний вишуканий корпус

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

TechnoPark

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

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

