Мой Компьютер
Игровой

МК

16 230
17 2006
Апрель

Еженедельник



стр.21

MARC ECKO'S
getting up
CONTENTS UNDER PRESSURE

стр.7

Хождение за три КРИ

LRC
LADA RACING CLUB

стр.11

стр.16

COMMANDOS
STRIKE FORCE

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

Издательский дом

МОЙ КОМПЬЮТЕР

и компания

SAMSUNG

объявляют всеукраинский конкурс цифровой фотографии на тему

"Времена года"



К участию в конкурсе принимаются фотографии, сделанные цифровыми фотокамерами.

Иногородние читатели свои работы присылают в электронном виде до 15 мая по адресу **photo@mycomp.com.ua.** Киевляне могут принести фотографии на носителе (CD-R/RW, USB-Flash накопитель) на «Киевскую Фотоярмарку» и распечатать их на стенде МК с помощью фотопринтера Samsung SPP-2040.

Требования к снимкам: разрешение 1600:1200 пикселей или выше (достаточное для распечатки фотографии 10 15 см), формат файлов JPEG, размер файлов — до 1,5 Мб (при пересылке по электронной почте).

Обязательно указывайте марку и модель фотоаппарата, которым сделан снимок.

Не забудьте дать имя своему творению.

Обязательно указывайте ФИО и свои контактные данные (город, телефон, e-mail).

21 мая в 12:00 жюри ИД «Мой компьютер» и компании Samsung подведет итоги и наградит победителей ценными призами.

1x

Слимфон D520

2x

Фотопринтер SPP-2040

3x

Фотопринтер SPP-2020

18-21 мая в МВЦ (Киев, Броварской пр., 15, ст.м. Левобережная) Четвертая международная «Киевская Фотоярмарка»

фотоярмарка

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. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.
Стоимость издания: 1 месяц — 8.88 грн, 3 месяца — 26.39 грн, 6 месяцев — 52.18 грн.
☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой:
www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

ВНИМАНИЕ!!!
НАШИ КОНКУРСЫ

Прими участие в SMS-голосовании. Сделай свою любимую игру Игрой года! Подробные условия конкурса смотри на обороте.

Список статей

Кирилл ТАЛЕР, Вирджин КЕМПЕР
Хождение за три КРИ, стр. 7-9
Артем ПРОШИН
Sin, стр. 10
Morte&Shaman.AD
Commandos: Strike Force, стр. 11-13
Pantera sls
Etrom, стр. 14-15
Alexander KRIVENETS
LRC, стр. 16-17
Алексей ТУР aka leprecon
Neuro Hunter, стр. 18-19
Николай НЕМКОВИЧ aka Consul
Traktor Racer, стр. 20
Олег КОЗАК aka Raven
Getting Up, стр. 21-23
Николай НЕМКОВИЧ aka Consul
«Цыпленок Цыпа», стр. 24
Pantera sls
«Дональд Дак», стр. 25
toPa2a
Killing Time, стр. 26-27
Tom/Doc/КЕРТИС
Записки Автоответчика, стр. 28-29

КОД

71
72
73
74
75

N16

Коды для SMS-голосования

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

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

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

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

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

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

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

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

Стоимость 1 SMS — 50 копеек (с НДС). Услуга доступна для абонентов ACE&BASE, КИЕВСТАР, DJUICE и SIM-SIM, UMC, ДЖИНС.
Сервис предоставлен компанией **«Евроинформ»**. Телефон службы технической поддержки: (056) 770-4897.
Лицензия Киевстар ДКЗУ: № 009503 от 12.04.2001,
Лицензия UMC ДКЗУ: ГЛС АА № 223305 от 12.11.2002.

«Дом», в котором мы живем

Играми по кинолицензиям уже никого не удивишь. Несмотря на все недостатки подавляющего большинства подобных продуктов, они регулярно появляются на рынке, и геймеры уже даже привыкли к ним как к чему-то неизбежному. Но печально, что разработчики часто готовы хвататься за любую раскрученную марку вместо того, чтобы поднапрячься и придумать нечто оригинальное. Впрочем, дело не столько в разработчиках — таковы сегодня законы рынка. Прекрасная игра с ничего не говорящим названием вполне может не продаться, а какой-нибудь трэш, основанный на известном бренде, окупится наверняка. Причем, с большой долей вероятности, не только окупится, но еще и прибыль принесет, и немалую. Так что, похоже, мутный поток недоигр в ярких обертках не только не прекратится в ближайшее время, но и наберет обороты, захватывая все больше и больше места в виртуальной реальности. А вот и очередной «шедевр», предлагаемый нам известными компаниями.



Телеканал **ТНТ**, *компания* **NIKITA** *и компания* **«Руссобит-М»** *объявляют о работе над новым многопользовательским социальным онлайн-проектом* **«Дом 3 online»**. *Выход глобального проекта обещает стать одним из важнейших событий года в российской игровой индустрии и индустрии интернет-знакомств.*

О популярных реалити-шоу *«Дом»* и *«Дом 2»* слышали все, кто хоть изредка включает телевизор, так что особо распространяться об этом смысла нет. Некоторые порицают эти телешоу за попсовость и аморальность. Некоторые не пропускают ни одной передачи и напряженно следят за развитием событий, болея за того или иного участника, популярность которых уже сравнима с популярностью голливудских «звезд». Так что нет ничего удивительного в том, что жадные до популярных брендов девелоперы решили заработать на этом немного денег. А может, не так? Может, они просто захотели приложить руку к дальнейшему развитию шоу? Так сказать, вывести его на новый уровень, на радость завсегдатаям Интернета? Что же будет представлять собой «Дом 3»?

«Дом 3 online» — это первый крупномасштабный проект, сочетающий все преимущества современных сервисов знакомств и многопользовательских онлайновых ролевых игр. Действие происходит в современном мегаполисе, где общение, отдых и развлечения занимают центральное место. Жителю виртуального города предстоит исследовать мир высотных зданий, развлекательных комплексов и многоэтажных супермаркетов, парковых зон, мест для отдыха и развлечений.

Жизнь в «Дом 3 online» основана на развитии социального статуса персонажа. Успехи в разнообразных конкурсах, выполнение миссий значительно повышают его уровень и позволяют войти в элиту виртуального мира. Немаловажную роль играет и внешность виртуального «Я», созданию которой способствует развитая фешн-система. Многочисленные магазины модной одежды, салоны красоты и спортзалы дадут возможность создать стильного и красивого персонажа. Придать необходимую атмосферу жизни в виртуальном пространстве участнику поможет собственное жилище. Жители «Дом 3 online» могут самостоятельно его обустроить, поменять и даже переехать из окраинных «спальных» районов в престижные кварталы.

Как вы сами можете видеть, все не так уж и печально. Просто разработчики решили возвести «побочные» фишки многих игр в разряд главных. Думаем, что многие из вас провели немало времени, создавая внешность своего персонажа в «Операции Silent Storm» или недавно вышедшем «Обливионе». На самом деле эти игры мало что потеряли, если бы мы просто выбирали внешность героя из нескольких доступных, но повозиться с «портретом» было, согласитесь, интересно. И вот пожалуйста: нам предлагают игру, где этот самый «портрет» будет играть важную роль в геймплее. В общем, этого следовало ожидать. То же самое с покупкой собственного жилья. Фишка совершенно необязательная, но приятная. Ее активно использовали разработчики серии The Elder Scrolls и нескольких менее известных игр, не говоря уже об онлайновых проектах, где эта услуга предоставляется сплошь и рядом. По большому счету, этот самый дом не больно-то и нужен, но приятно осознавать, что у твоего героя есть собственный уголок. Почему бы не сыграть на этом, если людям нравится?

«Дом 3 online» предоставляет широкий спектр возможностей для общения и знакомства. В распоряжении жителей виртуального города — чаты и форумы, личные дневники, обмен короткими сообщениями, создание клубов по интересам и даже возможность организовывать крупные тусовки! В проект успешно интегрированы мобильные сервисы, благодаря чему общение и управление персонажем происходит как со стационарного компьютера, так и с помощью SMS-сообщений.

Оп! Еще один тонко подмеченный момент. Ведь чем привлекают онлайновые игры? Правильно! Возможностью поиграть с живыми людьми. Поиграть. Пообщаться. Познакомиться. Ведь большинство представителей тех или иных онлайновых коммьюнити регулярно проводит встречи в реале, люди начинают общаться не только на тему игр, но и просто о жизни. И вот пожалуйста, нам предлагают игру, в которой знакомство является одной из основных целей, и для этого созданы все возможности.

Всех участников проекта ждет настоящий подарок — доступ в точную копию «Дома 2», где можно пообщаться с любимыми героями и выиграть приз от создателей проекта.

Впервые проект будет продемонстрирован на российской Конференции Разработчиков Игр 2006, которая пройдет с 7 по 9 апреля в гостинице «Космос». Во второй день Конференции на стенде компании NIKITA проект представят участники популярного реалити-шоу «Дом 2».

Итак, что же мы имеем в итоге? Вместо очередной попытки срубить денег на раскрученном бренде перед нами вырисовывается довольно интересный и хорошо продуманный проект. Лишь бы реализовали достойно. Думаем, что на подобный товар найдется много покупателей. Ну что ж, теперь будем ждать возвращения наших агентов с КРИ, которые, надеемся, расскажут об этом проекте подробнее.

Гонка продолжается

Компания **Black Bean Games** анонсировала игру **Super-Bikes: Riding Challenge**, являющуюся очередной серией популярного мотосимулятора Superbike. Непосредственной разработкой игры займется итальянская студия **Milestone** — отцы сериала, знакомые нам также по таким играм, как *S.C.A.R.* — Squadra Corse Alfa Romeo и *Evolution GT*. Девелоперы обещают нам превзойти самих себя, что совсем не





просто, если учесть, что Superbike считается одним из лучших мотосимов в мире, и порадовать геймеров «отличной физикой, возможностью полного контроля движений гонщиков, умными ИИ-противниками, достойной графикой и анимацией». Ну и, конечно же, большой линейкой лицензированных «байков». Релиз Super-Bikes: Riding Challenge намечен на ближайшее время. Точная дата выхода не указана. Игра выйдет одновременно для платформ PC и PlayStation 2.

Почувствуй себя негодяем

Компания **Graffiti Entertainment** официально объявила, что именно она станет издателем очередного «патриотического» проекта, разрабатываемого компанией **Vision Studios** при участии американской правительственной ассоциации *Red Cell* во главе с бывшим бойцом Navy SEAL и военным специалистом *Джеймсом Лидди* (James Liddy). Данный проект является коммерческой версией UT-модификации Strike Force 2004 и носит название **Strike Force Red Cell**.

Игра представляет собой шутер с видом «от первого лица», в котором нам предложат вступить в ряды специальной боевой группы Red Cell, члены которой умеют «думать как враги» и потому являются незаменимыми специалистами по борьбе с различными бандитскими и террористическими формированиями. Наводить порядок на базах «врагов демократии» можно будет как в одиночку, так и в составе отряда, но в любом случае нас ожидают «взаимосвязанные игровые сценарии (задачи каждой следующей спецоперации будут зависеть от результатов предыдущей) и особая система рангов и очков, которая будет влиять на возможность носить более эффективное оружие». Разработчики обещают пятнадцать сингловых миссий, более двадцати мультиплеерных карт, сорок пять видов разнообразного оружия и пять классов бойцов. Strike Force Red Cell разрабатывается одновременно для платформ PC и X-box 360 и должна появиться в продажах в течение этого года.

PR от «Гелеоса»

Имя компании «*Гелеос*» сегодня у всех на устах в связи со скандалом, развернувшимся вокруг недавно вышедшего проекта *Lada Racing Club*. Причем, большинство геймеров и геймобозрвателей в своем стремлении смешать с грязью разработчиков как-то забыли, что перед тем как заняться разработкой «Лады» эта компания уже выпустила такие замечательные проекты, как *Ostrich Runner* и *Fast and Funny*. Впрочем, это понятно: старые заслуги остаются в прошлом, а новые неудачи активно обсасываются на форумах. Так было всегда и, скорее всего, будет впредь. Но речь, собственно, не об этом. А о том, что у проекта Lada Racing Club таки есть одна сильная сторона. Это PR. Ведь почему вокруг неудачной гонки подняли столько шума? А исключительно только потому, что PR-отдел «Гелеоса» всю дорогу поддерживал интерес к еще не вышедшей игре. И делал это профессионально. И вот теперь услуги пиарщиков, раскрутивших «Ладу», доступны всем желающим — если, конечно, у этих желающих есть деньги.

Итак, встречайте первое на территории СНГ PR-агентство, предоставляющее услуги по PR-аутсорсу на рынке игровой индустрии — **GamePR** (**www.game-pr.ru/**).

GamePR занимается разработкой стратегии продвижения игры на рынок и созданием положительного (или отрицательного,



в зависимости от задачи) имиджа для компьютерных и видеоигр. В наших силах добиться того, чтобы о вашем проекте заговорили ведущие СМИ, а игроки штурмовали магазины в день выхода проекта! Мы предоставляем полный цикл поддержки продукта — от выбора названия и создания сайта, контактов с прессой до организации релиз-пати и презентации игры дилерам и игрокам.

GamePR может:

- ✓ *заниматься полной поддержкой проекта;*
- ✓ *курировать проект в сотрудничестве с PR-отделом Вашей компании;*
- ✓ *обеспечивать поддержку проекта на финальной стадии (организация публикаций, релиз-пати, оформление торговых точек);*
- ✓ *работать по индивидуальному плану (поддержка проекта в конкретной области, которую выбирает заказчик);*
- ✓ *организовывать специальные мероприятия и BTL-акции;*
- ✓ *представлять проект на тематических выставках;*
- ✓ *придумать дизайн-концепцию сайта, обложки, рекламных макетов и POS-материалов;*
- ✓ *делать то, на что у вас хронически не хватает времени.*

Появление PR-агентства, занимающегося исключительно раскруткой игровых проектов наглядно показывает, что рано ставить крест на отечественной гейм-индустрии. Она вовсе не идет ко дну, а напротив, развивается и, будем надеяться, когда-нибудь сумеет выйти на мировой уровень. Мы же со своей стороны желаем коллективу GamePR успехов в их начинании.

От мобилы до былины

А тем временем известная российская компания **Nival Interactive** решила освоить рынок мобильных игрушек.

*Мобильное подразделение компании Nival Interactive анонсирует новый бренд — **«Мир Былин»**.*

«Мир Былин» — это единый, масштабируемый историко-мифический игровой мир древних цивилизаций, ярко воссозданный на различных платформах по первоисточни-



кам былин, сказок и летописей разных земных народов.

«Мир Былин» — это новая мифология от Nival Interactive:

- ✓ *это мир истории в отголосках ожившей старины и преданиях наших предков;*
- ✓ *это мир магии и сказки, чьи персонажи словно вернулись к нам из детства;*
- ✓ *это мир богатырей, где становятся настоящими героями;*
- ✓ *это мир гармонии, единства души и природы, религии и мудрости.*

*Уникальная ролевая многопользовательская онлайн-игра «Мир Былин» для мобильного телефона является главным продуктом проекта, созданным при поддержке компании **«Евросеть»**. Впервые мобильный телефон становится проводником в мир VIII–XI веков.*

Создав своего персонажа, пользователь определяет его характер и способности, выбирает профессию и отправляется в приключение по настоящим городам и территориям. Регулируемый уровень сложности и техники дает игроку возможность самому выбирать территорию по своим силам. В каждом уголке «Мира Былин» открываются многочисленные возможности знакомиться с другими игроками, а также объединяться в кланы и дружины. Кто-то, веря в свою судьбу, отправляется в завоевательные походы или отбивает нашествия врагов. Другие видят свое предназначение в мирном труде, создавая семью и собственный дом. Третьи считают себя хранителями величайшей мудрости...

В начале июня в сети салонов «Евросеть» состоится запуск проекта «Мир Былин». Познавательные моменты истории, неизвестные детали мифологии и фольклора, а также неожиданные сюжетные линии вовлекут в «Мир Былин» всех ценителей неизведанного!

*«Мир былин» многогранен. Осенью этого года в издательстве **«ЭКСМО»** выйдет одноименная книга известного русского писателя, а компания **«Технолог»** выпустит серию настольных игр «Мир Былин». И это еще не все!.. Следите за нашими анонсами.*

Кирилл ТАЛЕР, Вирджин КЕМПЕР

Хождение за три КРИ

Интермедия: ружьё, которое выстрелит в третьем акте

Есть у меня сосед. Костей зовётся. Его квартира налево от моей — следующая. Двадцать лет уже живём бок о бок — Костя примерно года на два меня старше. Соседи!

Представляете, ни разу друг у друга в гостях не были, пивом на лестничной клетке втихаря не угощались, на тусовки друг друга не звали. Соседи!

Жили каждый своей жизнью, совершенно не замечая друг друга. Разве что здоровались иногда, если кто-нибудь из нас выносил мусор на этаж перед лифтом, а другой в это время возвращался домой или отправлялся по неким своим неотложным делам. Соседи, блин!

У обоих в квартирах звучала похожая и довольно неплохая музыка, проникая сквозь бетонные блоки и заставляя задаться шальным вопросом: «А не пригласить ли этого странного чувака, что живёт через стену, к себе?»... По крайней мере, у меня такие мыслишки проскальзывали. Что думал Костя в моменты, когда у меня в полный голос надрывался надрывный, сорри за каламбур, Том Йорк: «Karma Po-o-o-olice!...» — ведомо только Косте.

Так мы прожили 20 лет. Бок о бок, идя совершенно параллельными, но не пересекающимися курсами.

Причём здесь КРИ, спросите?

Тсссс!... Это то ружьё, которое висит на сцене и обязательно выстрелит в третьем акте, по всем законам сцены. И настанет великая кульминация...

Интермедия #2: вагонные сплетни — последнее дело!

Думаю, уже сейчас многие читатели нашего журнала, владеющие не только языком, но и Интернетом, а также великим умением правильного поиска и сёрфинга по Сети, уже читают первые электронные отзывы о том, как прошла КРИ-2006, на языке официоза гордо именуемая **Конференция Разработчиков Компьютерных Игр — 2006**. Для тех, кто впервые взял в руки МИК или читает его меньше года, разжёвываю: это одно из двух массовых мероприятий (второе — **«Игроград»**), создаваемое непосредственно для гейм-девелоперов, паблишеров (то есть, издателей игровых продуктов) и сопутствующей индустрии (игровые журналисты, «железячники» и «софтовики», разрабатывающие «ноу-хау» непосредственно для игровой сферы, компании, специализирующиеся на PiaPe компьютерных игр, дистрибьюторы, то есть распространители выпущенного продукта, и т.д.).

На подобных фестивалях одни девелоперы демонстрируют игры, другие посещают семинары, где читают лекции наиболее успешные и талантливые их коллеги — те, кому есть что рассказать большому специализированному залу, третьи отчаянно пытаются найти издателей и получить бюджет, четвертые отдыхают и тусуются на полную...

Так вот, первые электронные отзывы исполнены пессимизма и виртуальных соплей, и по длине этих самых соплей можно сделать вывод: КРИ–2006 получилась самой худшей из всех, проводившихся ранее!

Не люблю выводов в начале обзора, ибо хочется, чтобы вы увидели всё происходящее своими, точнее, нашими, красными с недосыпу и пере... в общем, нашими глазами!

Вводная: Glukk по зависящим от него обстоятельствам на КРИ поехать не может. А умный маг Kertis без тупого файтера Glukk`а не ходит. Ибо партия! Что остаётся делать? И можно ли скрестить позорную кошку Jaguar`а и мохнорылого свиновентиляционщика Талера таким образом, чтобы они сработавшейся парой прошли КРИ-2006 от начала и до вручения наград во всех номинациях? При этом не упав посреди выставки в непотребном виде с бутылкой национального продукта в руке, не потеряв казённых редакционных вещей и не забыв взять пару полезно-эксклюзивных интервью.

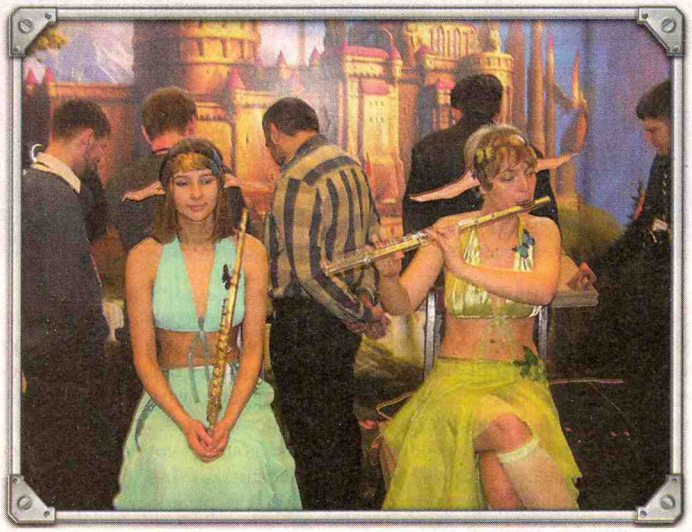
Мудрый Миша и премудрая Татьяна решили следующее: на КРИ пустить, но казённого имущества не давать, национальный продукт — за свои деньги, а в качестве воспитательного фактора на КРИ–2006 также отправятся **Надежда Николаева** и **Роман Бураковский**, представители легендарного отдела маркетинга, которые



КУ!-2006. Делегация падуаков в чатланской гостинице «Золотой колос»



Ув. пресса, убедительно просим наших зомби фотовспышками не пугать — пол бетонный!



HEROES V
Фаэри, возмите флейту — бубен поломался...

почему-то не любят невинные редакционные шутки вроде *«нажми стоп-кран в скором поезде»*, *«достань ногой до соседа на верхней полке»* и *«преврати купе в общий вагон за 15 минут»*...

После краткой инструкции от начальства: «Если ещё раз... [литредактор покраснел] ...и не дай Бог, натворите, то... [литредактор побелел] ...в такое место... [корректор позеленел] ...что $#@@ покажется вам... [корректор застрелился из шариковой ручки]» командированные получили свои командировочные, сорри за каламбур, некоторым особо несознательным журналистам восстановили удостоверения прессы, некоторым наконец-то напечатали и заверили.

В планшеты заправились последние плацкарты, точнее, купейные билеты, минимум еды и горячительного для хорошего времяпрепровождения уже ждал своего звёздного часа в рюкзаках, оба специальных, так сказать, корреспондента, заметно нервничали ещё на Центральном вокзале... билеты, проводница, сумка, чья-то нога, тихое непечатное слово — всё, сели, тронулись!

Как ни странно, отдел маркетинга и редакция МИКа, ни разу не выезжавшие подобным составом на иногородние мероприятия, достаточно быстро нашли общий язык.

Ночь упала неожиданно, накрыла собой и тонко намекнула, что граница через несколько часов, а потому неплохо бы выспаться. Трое мужиков сперва голосу разума не вняли, сосредоточив все свои силы на том, чтобы помешать Наде читать некую занимательную психологию от Карла Густава Юнга, но ночь в конце концов настояла на своём.

День (то есть, акт) первый. КРИ, здрасте, приехало твоё щасте!

Раннее утро.

Те, кто ездил хоть раз за границу, знают, что такое таможня. Для тех, кто собирается в ближайшее время в места не столь отдалённые — то есть, на зарубежный курорт — поясню. В природе существуют такие замечательные люди в форме, как пограничники и таможенники. Чаще всего они встречаются в местах соприкосновения двух государств (в частности, России и Украины), ведут ночной образ жизни, достаточно наглы, очень любят посреди ночи заскакивать в купе и с криками: «Всем выйти из сумрака!» требовать у сонных гейм-журналистов паспорта или выпотрашивать содержимое сумок. Сие мероприятие происходит дважды за ночь. После подобных наскоков сразу понимаешь, что в правилах для таможенников графы «дать выспаться пассажирам» просто нет. Впрочем, это их работа — мешать работе нашей, заодно охраняя сон, покой и границы государства.

Утро постепенно перетекло в позднее и обнаружило наш квартет за обсуждением того, что такое Москва, и чем её, собственно, закусывают...

Сошлись на том, что Москва — город злой, но *симпатишный* и не лицемерный. Невыносимый для человека с неторопливыми биоритмами, но продвинутый в плане создания рабочей атмосферы...

Пока сходились — проворонили МКАД (Московскую Кольцевую Автодорогу, опоясывающую мегаполис и, фактически, очерчивающую границы города). Москва надвинулась с ужасающей скоростью и поглотила.

Перрон Киевского вокзала. Jaguar долго смотрит на высотные дома неподалёку и заявляет что-то вроде: «Тю, так это же почти Троещина!» И в дальнейшем этот юный мастерок пера и диктофона удивляться по поводу красот Белокаменной отказывался, и первое искреннее изумление на его лице проступило после посещения московского McDonalds... Впрочем, я забегаю вперёд...

Гостиница «Космос» нашлась быстро. Кто не знает, скажу по секрету, что именно по ее стенам гоняла на шикарном авто ведьма Алиса в фильме «Дневной Дозор». Плюс, по фильму это еще и резиденция московских темных Иных. Не знаю, сколько настоящих Темных утром 8 апреля дожидались очереди на регистрацию, но, судя по измученным лицам, вампиром был готов стать каждый второй девелопер, журналист или издатель. Хотя и без этого мокнущие на жизнеутверждающем холодном дождике будущие участники кровушки друг у друга попили здорово!

Погода в то утро — вернее, уже день — в Москве стояла преотвратнейшая. Небо низкое и серое, дождь — см. выше, пара градусов выше нуля, да и те устали держаться за термометр. Посему стоять в очереди нам не захотелось, и общим советом было решено пойти перекусить, приобрести пару карточек для мобильных, дабы связываться друг с другом, и, конечно же, вселиться в гостиницу.

Гостиницу нашли, очередь отстояли, пообщались с портье и... совершенно случайно выяснилось, что гостиница эта — ни разу не наша. Ну ни капельки. И называется она не «Золотой Колос» а, на секундочку — «Наследие» (!). Они бы ещё отель «Светлая Память» зарегистрировали. Креативщики, блин...

Отстояв очередную очередь (опять же пардон за очередной каламбур) на регистрацию в гостиницу, а после и в обменник, затоварившись мобильными карточками от «Билайна» (роуминг обошёлся бы на порядок дороже) и наконец-то перекусив шаурмой из собачатины, делегация МИКа обнаружила, что на кремлёвских часах натикало три часа пополудни. Соответственно, времени на осмотр выставки и на сбор первых впечатлений осталось столько, сколько может наплакать пожилой кот, узнав о смерти соседской собаки.

Зато по приближении к «Космосу» очереди мы более не обнаружили. И на том великое мерси!

КРИ-2006, надежда русскоговорящей игровой индустрии и оплот девелоперского гения, потужилась-потужилась, да и распахнула свои врата перед нами! Штурм унд дранг!



БОДИ-АРТ
Осторожно, окрашено!

Все, присказка закончилась. Закончилась с момента получения фирменных призов от КРИ (фирменные рюкзачок и футболка, комплект разнообразных журналов, ручка, блокнот и кипа промоматериалов), и началась работа.

Ну что ж. Коты направо, Мохнорылы налево, а отдел маркетинга вниз! Почему? Не спрашивайте — это коммерческая тайна!

Если говорить откровенно, то после беглого обзора стендов осталось чувство некоей недоговорённости. Jaguar ждал чего-то грандиозного и масштабного, вроде DOOM 5, 6 и 7 в одном флаконе или Star Craft II. Вместо этого — извольте кушать, ибо подано и уже остыло! — порядка 30 стендов, из которых одна половина презентует новые технологии, а вторая честно поделена между новичками и акулами гейм-индустрии. Но зубы у акул какие-то стёртые, а новички какие-то слишком зелёные, то ли от недостатка витаминов, то ли от переизбытка хлорофилла...

Впрочем, утро вечера мудренее, а на Москву неумолимо надвигался вечер, поэтому на общем собрании-перекуре игрового отдела делегации было решено: не делать скоропалительных выводов и просто отметить для себя жертвы — для приношения диктофона к стенду и последующего интервью с пристрастием. И пути наших героев повествования разошлись окончательно... До закрытия первого дня КРИ-2006.

Бег Ягуара

Пробежав быстренько по выставке, я левым, особо намётанным глазом отметил, что на конференции представлено очень много проектов жанра action. Начинались они у самого входа. По правую сторону демонстрировали FPS **«Анабиоз»** от известной всем компании *Action Forms*. С другой стороны располагался один из самых шумных стендов выставки — **Red Square**. Судя по ролику, проект чем-то напоминает «Томб Райдер», только пейзажи московские. Оформлен стенд был в достаточно готичном стиле и с виду напоминал старое кладбище, на котором играет модная, молодежно-тусовочная музыка. Смотрелось, в общем-то, живенько, но опять же вызывало кучу вопросов. А чтобы вопросы в головах зрителей не множились, вместе с музыкой разработчики предоставили прессе и живую девушку, постоянно танцующую на стенде, а в компаньоны ей — парочку живых зомби для устрашения публики. Выглядело это хоть и комично, но достаточно впечатляющее — ребята, игравшие зомби, оказались хорошими актёрами (альтернативный вариант с «полными тормозами» не рассматривается ввиду некоторой неполиткорректности) и все три дня проходили с каменными унылыми лицами, волоча за собой топоры и прочие зомбячьи предметы быта.

А первое впечатление было таким, что я даже не поленился достать блокнот и записать этот проект на первое место в очереди на интервью.

Людей, несмотря на окончание выставочного дня, становилось все больше и больше. Очень удивило присутствие большого количества молодежи. В какой-то момент выставка напомнила нам «Игроград». Но «Игроград» открыт, в общем-то, для всех, а вот подобная ситуация на КРИ (стоимость билета порядка 100 убитых енотов) выглядела как-то неожиданно и дико. Было ли это ошибкой охраны или оригинальной задумкой организаторов — неизвестно, но от такого количества людей даже я подустал. А каково разработчикам на стендах, пытающимся объяснить тонкости создаваемой игры коллегам или журналистам?

Второй интересный сюрприз настиг нас в тот же день. В очередной раз пробираясь сквозь толпу посетителей, наш бравый отряд был повергнут в шок медведем, который, растопырив лапы, орал «ПРЕВЕД!» каждому, кто проходил мимо него. После пятиминутного ступора наступила двадцатиминутная попытка смеяться интеллигентно, а не ржать тем реготом, который принят в узком кругу редакции... Попытались узнать, кто нанял этого человека и, главное, кто дал ему костюм МЕДВЕДА. Но, к сожалению, толком никто не мог сказать, чья же это была идея и кому вообще принадлежит жЫвотное. Сошлись на том, что организаторам КРИ-2006 не чуждо ничто человеческое, медведовское и падонкоФФское.

Беглый, но полный осмотр выставки занял... полчаса. Самые яркие и масштабные стенды принадлежали, конечно же, издателям. И основное количество посетителей находилось именно там. Все-таки симпатичные девушки, постоянные конкурсы и презентация таких проектов, как **Heroes V**, **«Санитары подземелий»**, **«Империя превыше всего»**, **«Сфера II»** и т.д. завлекали народ к себе.

А более половины разработчиков ограничились, в основном, простыми белыми коробками и парочкой компьютеров, на которых демонстрировались ролики и демо-версии будущих проектов. Хотя сказать, что они оставались в стороне, тоже нельзя. Кто-то подходил к разработчикам с просьбой интервью, кто-то просто посмотреть на возможно ожидаемый проект.

Некоторые стенды выжимали максимум из минимума: «корпоративный» цвет игры на стенах, «корпоративная» форма игры на разработчиках (**«Линия Грёз»**, **TimeZero** и т.д.)

Можно даже сказать, что все поделилось на две группы. Одни стенды более информативные, другие — более развлекательные.

Вход в самый отдалённый зал, гордо именуемый *Business Logy*, обнаружился в центральном холле гостиницы — снующие туда-сюда девелоперы, несомненно, пугали респектабельных иностранцев, направляющихся к лифтам или сдающих одежду в гардероб. В этой самой «бизнес-ложе» и проводились основные переговоры, представлялись новые технологии (типа физического ускорителя от шведской компании *Ageia*), а также наглядная демонстрация работы технологии motion capture — к танцору подсоединены проводки, на экране за танцором расположен достаточно непропорциональный гоблин, повторяющий движения танцора один к одному.

А на крохотных кубиках в самом отдалённом углу зала располагались разработчики без издателей. Люди, по сути, вершащие подвиг и создающие проекты безо всяких материальных стимулов.

Не вдаваясь подробно в это олицетворение передачи «Жду тебя!», хочу отдать им должное. Несмотря на достаточно дальнее расположение и минимальное снабжение аппаратурой, ребята умудрялись очень хорошо привлекать к себе журналистов и издателей. Некоторые из них говорили, что готовы были поехать на КРИ даже без стенда и компьютеров. Проекты большинства из них очень интересны, и мы о них обязательно расскажем вам поподробнее в следующих статьях.

Пока же я хотел передать слово Талеру, но он испарился в неизвестном направлении... Не подскажете, кстати, каким образом проходит круговорот Талеров в природе?

Ах да, в 18.00 должно состояться мероприятие от Intel, платинового спонсора КРИ-2006, на котором, кроме речей и розыгрышей, будет присутствовать ещё и шампанское...

Эй, кто мне сунул в руку чёрную метку?!..

Продолжение следует



ПРЕВЕД, РАЗРАБОДЧЕГИ!

Артем ПРОШИН

Разработчик: Ritual Entertainment
Издатель: Valve`s Steam
Жанр: 3D-Action
Системные требования: не определены
Статус: в разработке
Предполагаемая дата выхода: май 2006

О вреде времени

Немало отличных игр загубило время. Бывает, разработчики так трепетно, с такой любовью относятся к своей игре, что совершенно не следят за этим самым временем и когда их детище выходит, то выглядит отличной штурмовой винтовкой M16 во вселенной «Звездных войн». Но иногда время губит по-другому. Оригинальный *SiN* появился практически одновременно с такой титулованной, насыщенной (теперь уже) модами, аддонами и продолжениями игрой, как Half-Life. Игра года, принесшая колоссальный успех ее создателям (и не только им, вспомните хотя бы Counter-Strike — мод, не функционировавший без «Полураспада»), оставила в тени более скромную, но несомненно достойную внимания игру. И вот теперь, спустя пять лет, разработчики хотят реабилитироваться выходом новой части **SiN Episodes: Emergence**.

По иронии судьбы, новый проект создается на всем известном движке *Valve Software Source*, на котором построена Half-Life 2. Вы играете Джоном Блэйдом — таким себе крутым копом, взявшимся остановить очередные планы очередного злодея, который в очередной раз собирается управлять городом. Сюжет немного смахивает на комикс, но не в нем все дело. Ведь у нас тут не RPG, а наполненный динамикой 3D-action, прохождение которого займет приблизительного 4—6 часов игрового времени.

Игра для всех

Гордость разработчиков — не модный современный движок, а динамически изменяемый уровень сложности игры. Так, в зависимости от того, как лихо вы расправляетесь с плохими парнями и насколько мастерски они, в свою очередь, дают вам о себе знать, игра автоматически изменит уровень сложности. Это приведет к тому, что садись за их детище хоть малыш, впервые увидевший компьютерную мышку, хоть победитель World Cyber Games, прохождение займет одно и то же время.

У игры четко просматриваются некоторые схожие элементы с Half-Life 2. Например, вы находитесь в машине, которой управляет ваш напарник — искусственный интеллект, и вдруг, когда вы очутились в тоннеле, машина сломалась. Не успели вы и подумать, что, мол, не к добру все это, как открывается люк, кидаются веревки, и по ним съезжают ребята с автоматами — явно не миротворцы.

Freeport City — город, где происходит действие игры, — представляет собой футуристическую смесь Нью-Йорка, Сан-Франциско и Токио. Побегать вам дадут не только по мегаполису, но и внутри зданий — в, общем там, куда вас заведет сюжет. Город будет жить своей жизнью, на ваших глазах могут совершаться перестрелки, погони, никоим образом от вас не зависящие.



Графика игры, как и подобает любому проекту на движке Source, вполне хороша и, что особенно радует, она не потребует настолько мощной машины, как, скажем, Fear на высоких настройках качества графики. Анимация на высоте — все действия, происходящие на экране монитора, достаточно плавные и реалистичные.

Ваши оппоненты разнообразны, как и средства их истребления. На вашем пути встретятся и солдаты будущего, и мутанты. А вот боссы в игре не планируются, что достаточно странно при такой-то стилистике проекта.

О перспективах

Изначально разработчики планировали выпустить игру исключительно через электронное издательство STEAM, но сейчас парни из **Ritual Entertainment** засомневались. С одной стороны, на издание игры таким образом уйдет значительно меньше денег — не надо связываться с заводами по штампованию дисков, никаких тебе трат на коробки, но, с другой стороны, они потеряют большую аудиторию покупателей — ведь не у всех есть Интернет и, по разным причинам (будь то низкая скорость или высокая плата за трафик), не все смогут скачать гигабайта два информации. Однако те, кто купит игру через STEAM, получат в подарок оригинальный SIN, «пропатченый», свободный от ошибок и без проблем работающий на Windows XP.

Игра неспроста называется Sin Episodes. Ведь Emergence — только первая часть будущей эпопеи, и количество следующих эпизодов будет зависеть не только от разработчиков, но и от вас, дорогие читатели. От того, насколько игра окупится. Кстати, сюжет игры нелинеен, и действия, которые вы совершите по ходу игрового процесса, могут повлиять на следующие эпизоды.

Будем надеяться, что второй провал не состоится, и обещанный ураганный экшен таковым и окажется. Май не за горами.



Разработчик: Pyro Studios
Издатель: Eidos Interactive
Издатель на территории Украины: «Одиссей»
Жанр: action
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб (GeForce 4Ti/Radeon 9 series);
✓**рекомендуемые:** P 4 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб (GeForce 6000/Radeon X series)

Morte&Shaman.AD morte@list.ru

COMMANDOS STRIKE FORCE

Romantik

С приходом весны Игроград обзавелся множеством новостроек. Эти блестящие, исполосованные красивыми надписями здания так и манили новоиспеченных кадетов буйством красок и причудливостью форм. Кадеты бросали друг в друга то пустыми бутылками от чая, то крепкими словечками, а некоторые и вовсе скатывались до словесных дуэлей — и все ради того, чтобы получить право на выполнение очередной миссии по освобождению от вселенского зла той или иной виртуальной реальности.

У здания с вывеской «ДЗВР» было как всегда людно. Но не все лезли на рожон — двое самых умных, самых хитрых и, безусловно, самых красивых внештатника пошли по непротоптанному пути. Они, переодевшись бабульками-сталкерами, сумели пробраться внутрь неопознанными, а по дороге для пущей убедительности даже пристыдили некоторых кадетов за бесцельно разбазаренные бутылки.

Внутри департамента царила рабочая обстановка: не считая нескольких голосов, доносящихся из самых отдаленных кабинетов, в здании никого не было. «Все на заданиях», — подумали смышленые внештатники и отправились подальше от голосов, подальше от испарений злокачественного чая, прямиком к заветной комнатушке, в стенах которой и хранилась вся важная документация. Они начали аккуратно перебирать горы бумаг, при виде первого же знакомого названия схватили задание, тихо прикрыли за собой дверь и пустились наутек.

Для ознакомления с поставленными задачами и для сбора всей необходимой амуниции кадеты решили немного повременить с отправкой и предварительно пройтись рейдом по разнообразным магазинам. По дороге туда и завязалась интеллектуальная беседа.

— Ну что там, опять нужно мир во всем мире от сил разума спасать или что-то помасштабнее?

— Сейчас посмотрим...

Кадет открыл папку.

— На этот раз мы отправляемся в здание под названием **Commandos: Strike Force**.

— Опять в одиночку целые армии громить? Скукотища...

— На месте разберемся, скукотища или нет. Кстати, поскольку задание мы стянули, то придется перемещаться не посредством портала, а при помощи поезда, так дешевле выйдет. В общем, вот тебе копии документов, полистай их, встретимся через два часа на перроне. И не опаздывай.

— Да когда же я опаздывал? Ты же меня знаешь, я — сама пунктуальность.

Einleitung

Разные бывают компании в игровой индустрии. Одни всю свою жизнь делают неплохие, средненькие игры (в худшем случае — плохие и низкосортные) и хорошо себя чувствуют, ибо дешево, сердито и публика покупает. Другие рискуют, создают игру своей мечты, иногда даже несколько, а потом гаснут, словно метеоры в ночном небе суровой реальности. Это именно про них пишут постмортемы в журналах, а фанаты смахивают скупую геймерскую слезу, читая очередной реквием. Лишь немногие каким-то образом избегают участи как первых, так и вторых, и, сделав не один шедевр, продолжают работать дальше. Вот только былая слава — это палка о двух концах: может помочь, а может и камнем потянуть вниз.

И яркий пример компаний последней категории — **Pyro Studios**. Давайте не будем лукавить и скажем честно: уже восемь лет мы говорим «Pyro Studios» — думаем «Commandos», говорим «Commandos» — думаем «Pyro Studios». Для большинства это «компания одной игры», и не потому, что ничего, окромя бравых борцов с фашистской заразой, испанский цех больше не выпускал, ведь на счету у разработчиков еще и замечательные Praetorians, и совсем свеженький Imperial Glory. Просто когда в послужном списке значится проект, ставший стопроцентным хитом, и три его продолжения, которые тоже не ударили лицом в грязь, про разработчиков можно говорить только как про создателей великих «Коммандос», сериала, который на протяжении пяти лет держал марку. Сериала, ставшего эталоном жанра action/tactic, маленьким феноменом, игрой на все времена (при желании можно дальше петь дифирамбы). Но ведь нельзя же удачную идею эксплуатировать вечно, все когда-нибудь приедается, и уже после третьей части пыл фанатов начал остывать. Все хотели еще «Коммандос» и в то же время жаловались на отсутствие оригинальности. А оно, камрады, почти всегда так: в первый раз оригинально, а дальше — самоповтор, и не всегда качественный. Как и везде, в играх есть исключения, но на то они и исключения, чтобы подтверждать правила.

В своем новом проекте разработчики не стали отказываться от раскрученного имени, они просто перенесли свое детище в другой жанр — стелс. А что? Если посмотреть с оптимистической стороны, между тактикой и стелсом даже что-то общее есть.... а может, даже много общего. И не говорите, что ничего толкового из таких экспериментов не получалось. Сами знаем. Но это же люди, которые сделали «Коммандос», они смогут. Надо просто аккуратно взять готовую, отполированную до блеска идею и достойно воплотить ее в жизнь, но немного под другим углом. И тогда игроки смогут взглянуть на мир глазами любимых героев, тогда...Что вы говорите? Идея упала головой вниз и больно ударилась? Тогда будем воплощать, что осталось... Гасите свет, «Коммандосы» отменяются, встречайте Commandos: Strike Force.



* * *

Ладно, не будем ехидничать, просто с самого начала нужно твердо усвоить одну простую истину: Strike Force — это не «Коммандос», здесь нет тактики. Единственное, что связывает новорожденного с оригиналом, это название и несколько мелких идей. Поэтому не надо через пять минут игры с визгом «Это не Коммандос! Меня обманули!» звонить друзьям или лихорадочно постить на форуме. Перед нами шутер от первого лица с примесью стелса и несколькими особенностями. А вот стоящий или нет, мы сейчас с вами и разберемся.

В урочном месте в тот же час

У них снова 1942 год, на дворе война, а у нас на календарях уже 2006-й и все тот же движок *RenderWare*. Кому хуже — еще неизвестно. Нацисты поставили Европу на колени и продолжают делать гадости, как и RenderWare (но мы пока не о нем). Гитлер примеряет корону мирового господства, наконец-то справившись с непокорными зусулы, и готовит золотое издание усовершенствованной и дополненной (aka director`s cut) «Майн Кампф». Судьба всех разумных и не очень существ висит на волоске. Но недолго тешиться злому гению своими победами, потому что на помощь основным войскам выдвигаются небольшие специальные подразделения, чтобы расстроить его адские планы.

Place of meeting umgestalten нельзя

Ох, как же меня все-таки раздражает этот перрон, эта толпа, эти защитники родины и провожающие их плаксы. Как достала эта клоунская табличка у меня в руках с надписью «Я не немец, я Штирлиц». И как меня достали не умеющие читать солдаты... это ж совсем выходит за рамки приличия, уже два раза пытались пристрелить. Видите ли, форма немецкая им не нравится... А его все нет и нет.



И что за дурная привычка опаздывать? Но когда из неумолкающего громкоговорителя пренеприятнейший голос сообщает, что поезд отправляется через пять минут, наконец-то появляется он, обвешанный с ног до головы оружием, с перемазанной сажей физиономией и дымящейся сигарой в зубах. Идет эта *сфолочь* неспешно, размеренным шагом, и всем своим видом выказывает только спокойствие, вроде он никуда и не опаздывает. А когда замечает меня, еще и позволяет себе, расплывшись в насмешливой улыбке, выдать следующее:

— Надо же, Штирлиц, — хохочет он при виде моей таблички, держась за живот руками, от чего из его карманов начинают выпадать магазины и гранаты. — Ты бы еще Анну Каренину приплел!

— Ты на себя посмотри! Мы же Strike Force — элитное диверсионное подразделение, которое борется с силами противника с помощью ума и смекалки. Нам придется убивать неприятелей без шума и пыли. А ты что на себя нацепил? Небось, опять задание не читал?

— Разве мы отправляемся не в здание, построенное в честь одноименного фильма? И мне не удастся побывать в роли Шварценеггера?

Кажется, он сейчас заплачет.

— Вижу, до тебя начинает доходить. А ну-ка выброс свои побрякушки.

— Я не могу этого сделать.

— Почему еще?

— Это же все, что осталось от моей бабушки.

— Что-о-о?..

Громкоговоритель не дает мне закончить. «Товарищи, несколько минут назад был ограблен оружейный склад, разыскивается особо опасный преступник. По только что поступившим данным, у него есть особая примета в виде откученного от паровоза огромного пулемета. Если увидите — открывайте огонь без предупреждения». Тут он оглядывается по сторонам, тихо выбрасывает пулемет в мусорник и заявляет:

— А мне он и не нравился никогда.

— Всё, идем, а то поезд без нас уедет. Тем более, нам еще нужно познакомиться с нашим одноподразделенцем.

— Что, нас будет не двое?

— Ну, мы же все-таки подразделение... нас будет трое.

Мы забежали в нужный вагон, отыскали свое купе. Познакомились с новым членом нашей команды и за трехлитровой банкой чая и колодой карт начали коротать тягучее поездное время.

Трое в кадре, не стесняясь собаки

Commandos: Strike Force — это элитная команда. Каждого члена тщательно отбирали из разных войск союзников, их тренировали лучшие специалисты, чтобы они в совершенстве овладели оружием, техникой и тактическими навыками. Одним словом — идеальные диверсанты, хлебом не корми, только закинь в тыл противника и прикажи провести конструктивную деструкцию. Видимо, после предыдущей части сериала устроили чистку кадров, поэтому до нас добрались только три коммандоса. Во-первых, это наш старый знакомый, коренной житель «Большого Яблока» Зеленый Берет, он же капитан Френсис О`Браян. По своей натуре хладнокровный (я бы так не сказал, но разработчикам виднее) и прямолинейный, он является самым сильным и полезным членом отряда, особенно если нужна поддержка заградительным огнем. Кроме привычки вертеть фашистов на штыке пачками выделяется тем, что отлично стреляет сразу из двух автоматов (пистолетов) и лихо орудует лимонко-метателем. Все время в чем-то подозревает Шпиона.

За ним в тени больших берез следует Снайпер. В миру известен как Вильям Хокинс. Самый тихий и аккуратный из всей компании, зачастую остается невидимым для врагов, в спорах с товарищами практически не участвует. Любимое оружие, как нетрудно догадаться, это снайперская винтовка; правда, с метательными ножиками управляется тоже очень умело. Благодаря долгим годам тренировки и умелой задержке дыхания, ведя прицельный огонь, может на несколько секунд погружаться в состояние замедления времени. После этого у врагов никаких шансов выжить не остается.

Ну, а управлять всей тройкой поручено Шпиону. Из личных данных известно только, то, что он уже дослужился до звания полковника, а посему должен всеми руководить. Нумизмат с детства, поэтому карманы постоянно наполнены нескончаемым количеством разнообразных монеток, которые при возможности раскидывает везде, где не лень. Но поистине незаменимое его качество — это чувство стиля и моды, которые в связке со странной привычкой раздевать своих жертв помогает затесаться среди высшего командования рейхстага и оставаться неузнанным. Из вредных привычек известна только одна — неожиданно пропадать и появляться, сообщая при этом, что был якобы занят, что несказанно нервирует Зеленого Берета.

Вот такой вот компашкой придется нам управлять. Визуально герои сильно изменились и мало похожи на своих предшественни-

ков (косо поглядываю на висящий на стене плакат Commandos 2). Еще в игре наконец-то появился сюжет, но... убогонький он какой-то. Разработчики попытались оживить персонажей: они спорят, ссорятся и даже не доверяют друг другу. Но вышло это тоже не очень убедительно, раньше они были похаризматичнее, что ли. Так приятнее, конечно, чем играть за безголосых болванчиков, но можно было и лучше сделать.

Бог любит троицу, а немцы — нет

В принципе, вся игра построена вокруг трех героев, основывается на их уникальных навыках и способностях. Соответственно, и геймплей можно поделить на три части.

Если смотреть на мир глазами Зеленого Берета, то Strike Force скатывается в обыкновенный шутер, каких пруд пруди. На его долю выпадают задания по прикрытию войск союзников, подавлению вражеского сопротивления, штурм и прочее. Чаще всего придется выносить врагов пачками, стреляя по-македонски или забрасывая гранатами, но никто не запрещает тихонько подкрасться сзади и бесшумно убить противника... из пулемета ☺.

Игра за Снайпера уже больше напоминает stealth action, тем более, что кроме заветной винтовки у героя есть неплохой набор метательных ножей. Несмотря на ограниченное количество, это очень удобное, а главное — бесшумное оружие, да и с трупов ножики можно забирать назад. В режиме снайперской стрельбы можно задержать дыхание, тогда включится slo-mo и целиться будет в разы легче.

Стиль прохождения за Шпиона разработчики называют «Проникновение» (Infiltration). В действительности оно так и есть. Наш разведчик использует приемы, хорошо известные всем фанатам серии. Прежде всего это переодевание. С убитого противника можно снять форму и спокойно разгуливать по вражеской территории — при этом все солдаты, которые младше по званию, будут игнорировать ваше присутствие. А вот у вышестоящего командования возникают подозрения, поэтому не стоит долго задерживаться в их поле зрения. Еще неплохую службу могут сослужить гранаты с ядовитым газом, главное — самому не забыть надеть противогаз. А вот все тактические способности Шпиона остаются почти невостребованными. Он может отвлекать вражеских солдат разговорами или бросать монетки, но нужды в этом нет. Наверное, поэтому иногда игра сводится к «передуши всех в доме удавкой». Вообще этот персонаж идеально подошел бы для работы в команде — чем давно славилась серия, но на этот раз практически о всех ухищрениях придется забыть. Зачастую управлять можно будет только одним коммандосом, а даже если и двумя, особой погоды это не делает. Вот и выходит, что часть возможностей бесполезна и используется раз-два за всю игру.

Донт ворри о секундах свысока

Очнулся я от страшного звона где-то глубоко у меня в голове. Лежал я в обнимку с пулеметом на густо поросшей травой возвышенности. По-видимому, разбудила меня только что проехавшая немецкая машина. Она отправлялась в лагерь, который находился на расстоянии не более 100 метров. Это и натолкнуло меня на мысль, что я уже на задании. Я осмотрелся и понял, что холм порос не только травой, но и высокими деревьями, которые и не выдали наше местоположение неприятелю. Я нежно постучал своего боевого товарища ногой по ребрам, но он даже не пошевелился.

— Алярма, штангенциркуль, Гитлер капут, хенды хох русишь швайн, — решил пошутить я. И, видимо, удачно, поскольку сослуживец резво принял положение «стоя» и даже руки задрал.

— Все, сдаюсь, сдаюсь!

Тут он увидел меня:

— А, это ты, сволочь... Что, вчера не нашутился?

— Ой, да ладно, подумаешь, второй пулемет открутил. Кстати, а где наш третий?

— Ты же его вчера в карты каким-то арабам проиграл, вместе со своей одеждой.

— Ах, сволочь я, сволочь... экипировку ведь напрокат взял. Да по твоей морде тоже можно сказать, что ты вчера не отсыпался. Видел бы ты себя, до чего допился, рожа распухла, аж трехмерной стала.

— А ты получше осмотрись, здесь все трехмерное. Говорил же я тебе — задания созданы для того, чтобы их читать, а не для всяких глупостей. Ты мне лучше скажи, как мы без снайпера теперь будем миссию выполнять?

— Да что тут думать, я и за двоих могу, у меня ведь пулемет есть, к нему можно и прицел, и глушитель присобачить, если нужно.

— Ну ты и сказочник! Какой прицел, какой глушитель?

— Не веришь — смотри, сейчас будет тебе глушитель.

Я медленно, со спрятанным за спиной пулеметом подошел к одинокому постовому немцу и задал вопрос: «Wie komme ich nach Presenzbibliothek?» Фриц мне ответил только ошарашенным взглядом. Я быстро воспользовался его секундным замешательством и молниеносно огрел его пулеметом. Вот вам и глушитель, товарисчи.

После этой удачной вылазки диверсионное подразделение Strike Force, разжившись второй немецкой униформой и бутылочкой шнапса, получило возможность приступить к своим прямым обязанностям. Оно, в смысле они, умело замаскировавшись под двух пьяных в хлам немецких солдат, расхаживали по территории лагеря, распевая песню про Августина, и втихаря минировали танки, нагло тырили секретные документы и тихо оглушали противников, предлагая каждому из них стать третьим...



Графика и звук

После упоминания RenderWare, я думаю, многие решат, что графика в игре безобразно устаревшая. И отчасти они будут правы. Но это еще ничего не значит, ведь в игре есть на что посмотреть, а некоторыми отдельно взятыми уровнями и полюбоваться можно. К тому же игра эта должна резво бегать на далеко не новых конфигурациях. Музыкальным наполнением занимается все тот же Матео Паскуаль, в этот раз он заручится поддержкой братиславского оркестра, численность которого перевалила через отметку в сто человек.

Вывод

Не думали мы, что на концепцию Commandos так пагубно повлияет «отрехмеривание». Не знали, что улетучится атмосфера. И даже не догадывались, что игра будет заточена не под фанатов серии, а скорее под аудиторию, которая не любит за игрой шевелить чем-либо, кроме пальцев. В итоге мы получили похороненный под грудой экшеновских ухищрений тактический элемент, со всеми вытекающими последствиями.

Но перемена традиций еще не значит, что игру нужно записывать в отстой и бороться с ее распространением, как со злом. Напротив, игра имеет множество положительных качеств, с которыми будет не прочь ознакомиться любой геймер.

Pantera sls kawai@bk.ru

ETROM

Разработчик/издатель: PM Studios
Лицензия: 1С
Жанр: RPG
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3-1.0, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓**рекомендовано:** P 4-3.0, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Как и положено игре с таким названием, ETROM попробует завлечь игрока темными подземельями, выполненными в неоготическом стиле.

Итальянские разработчики из компании **PM Studios** планировали выпустить свой первый крупный проект **Etrom** — action/RPG в мире будущего, где магия соседствует с роботами, — еще два года назад, но сроки выхода все переносились и переносились. А все потому, что игроделам вздумалось пойти собственным путем, а не заимствовать уже готовые и, главное, нормально работающие идеи, за десятилетия отшлифованные до зеркального блеска. Но это с их точки зрения, а у меня первое мнение об игре (еще до открытия коробочки с диском, и уж тем более — до инсталляции) было крайне негативным. Сколько ни попадалось мне игр, которые вот так откладывались на месяцы и годы, — ни одной не было среди них такой, чтоб заслуживала если не уважения и любви, то хотя бы простого геймерского внимания. Как оказалось, предчувствие мучило меня не зря — с первых же моментов игры стало понятно: нас в очередной раз пытаются обмануть, предлагая сырой продукт с огромным числом технических и обычных человеческих ляпов. Игра очень похожа на очередной клон «Диаблы» («Может, — закралась мысль, — потому и переносили ее, чтоб не сразу дошло до игроков, чтоб немного стерлись воспоминания и чтоб ждали проекта, похожего на идола миллионов игроков?»).

Исторические факты. Факт первый

В 2002 году (по старому летоисчислению) группа ученых открыла минерал хроммий, который стал новым источником энергии и нашел применение практически во всех областях человеческой жизнедеятельности. Однако вслед за революционным открытием на Землю обрушились несчастья, одно за другим. Сначала сместились континенты, умудрившись за недели проделать путь, на который обычно тратятся миллионы лет, а потом из космоса пришла Черная Смерть — болезнь, от которой не существует лекарства. Население планеты перебралось на ПМЖ в несколько огромных полисов — городов 100 километров в диаметре, с населением в 20–30 миллионов, окруженных высоченными стенами и закрытых сверху защитным полем, — за пределами которых все очень быстро превратилось в безлюдную пустыню. Благодаря хроммию в полисах, построенных по одинаковому принципу, удавалось поддерживать жизнь, поэтому минерал стал ценнейшим объектом охоты и постоянным источником конфликтов между четырьмя образовавшимися государствами — демократической республикой Сигундия; нацистской империей Хитлэнд, в которой императора почитали как бога, а главной целью страны являлся захват всего прочего мира; Союзом Урсатон, пытавшимся стереть границу между бедными и богатыми и контролировать каждый чих, и монархией Сакрум, отделенной от остальных океаном, власть в которой прибрали к рукам священнослужители во главе с королем.

Встреча по обложке

На сей раз я имею в виду не столько обложку диска (она-то как раз нареканий не вызывает — обложка как обложка, даже симпатичная и страшная местами), сколько о графическом содержимом игрушки. Вы когда-нибудь в детстве строили картонные домики из спичечных коробков? Нас на уроках труда заставляли делать именно их, делать и обклеивать цветной бумагой, причем одного и того же кислотно-желтого цвета. Не знаю, почему — может, бумаги не хватало тогда в школе, или учителю нашему это нравилось, но факт остается фактом. И, если б не тот факт, что игра была произведена далеко от бывшего СССР, то, наверное, пришла бы мне в голову мысль, что кое-кто из команды PM Studios явно учился вместе со мной. А так — это простая ассоциация, чтобы лучше понять, какого рода оформление нам представили. Всю игру нам предстоит передвигаться по миру штампов — мир штампованных кварталов и домов (странно, города находятся в пустынях, но там почему-то нередко идет дождь), с одинаковыми нарядами патрулей и заторможенными жителяими, где приходится постоянно обращаться к карте (на которой не так-то легко понять, что есть что), чтобы уточнить направление. Помните «Иронию судьбы», ту самую, что «с легким паром»? Сейчас вам предоставляется возможность почувствовать себя ее главным героем — со всей той путаницей одинаковых городов, улиц, домой, комнат.

Не обрадует вас и звук — это именно тот случай, когда хочется отключить колонки еще на самых ранних этапах игры, тем более, что озвучки как таковой вы здесь не найдете — у персонажей нет ни голоса, ни слуха не только в музыкальном, но и во всех остальных, простых житейских смыслах. Услышать их можно только во время ролика, на который все-таки стоит включить звук, ибо фразы (хоть они местами и кривые-косые) как-никак обязаны помочь вам продвигаться по сюжету.

Любительские же мелодии, которые проигрываются на протяжении всей игры, не только не отличаются оригинальностью, но напоминают о беззаботном детстве с программами для клепания штампованных мелодий.

Исторические факты. Факт второй

В альтернативной вселенной на планете Земля в году 476 И.Л. (от основания Империи людей) некто Этром Зедиоструин (о, как!) находит в глубокой горной пещере вдали от города астральную эссенцию, которая проникает в его сознание (любопытный военный, естественно, решил попинать неизвестное явление) и навсег-



да меняет его жизнь. Это раньше он был обычным офицером штурмового отряда HWD республики Сегундия, отправившимся на поиски хроммия, а теперь он — возвращенный с того света людьми в белых халатах, преследуемый странными видениями изгой, отщепенец и подлежащая уничтожению мишень, занесенная в «черный список» всех подразделений полиции и армии государства, которому совсем недавно верно служил. Бурлящие в голове галлюцинации гонят нашего героя на встречу с не менее загадочной личностью, выбравшей местом обитания таинственный храм глубоко под землей. Пророк, вместо того чтобы прояснить ситуацию, запутывает ее еще больше. Теперь вам, одержимому непонятными вопросами, необходимо разыскать семь ключей, дабы отпереть ужасно важный портал, который приблизит к цели поисков. Задание, кстати, не отличается особой оригинальностью, нечто похожее встречалось не раз. Например, в моем обожаемом, пусть и безбожно устаревшем MM8. Как водится в подобных случаях, нам придется путешествовать не только по одному государству, но и по всему миру (вот что значит «пустить по миру» в буквальном смысле!). Помимо всех неприятностей, только часть отмычек затерялась на просторах и в подземельях, за прочими придется ехать хлебать киселя в столицы других государств, куда предводительница противников режима согласится доставить их то в товарном контейнере, а то и вовсе в гробу. Обычно нам хотя бы объясняют мотивы тех или иных поступков, дают делать выбор (особенно это касается RPG, если уж игру туда нелегкая занесла), но это совсем не тот случай. Перед нами мир, в котором все настолько же непонятно, как в бразильском сериале, с единственной разницей — графика хуже, да и молчания больше.

Атака клонов и клоунов

Я уже говорила, что перед нами клон «Диаблы»? Ну, тогда повторюсь еще раз. Ибо без этого рассказать хоть немного о геймплее не получится. Его можно назвать ураганным, сметающим с ног, а можно — просто назвать боем, в котором нет времени думать. И все это будет правильно. В каком бы государстве или просто местечке этого безумного мира вы ни оказались, через каждые десять-двадцать метров на вас набросится (если только вы не самый лучший в мире партизан или игрок в «Вора») группа «рыцарей»/монахов/демонов/чудовищ/варваров/прочих созданий с мечами, пулеметами, автоматами или базуками, с топорами наперевес. После расправы над ними следует тут же готовиться к очередной стычке. И снова, и снова, и снова. Добираемся до города, закупаем все необходимое, приводим в порядок перса и снова бежим убивать. Инвентарь заполняется за считанные минуты, а то и секунды, поэтому скакать в город (в магазин) и обратно приходится очень часто, ну, а если деньги для вас не будут столь уж необходимы, можно просто выбрасывать что-то менее ценное, чтоб взять более дорогую вам вещь. Или же не подбирать ничего — просто потому, что иногда такая система начинает утомлять.

Итак, о клонах я уже рассказала. Осталось — о клоунах. О, этих у нас просто немерянное количество! Да еще и респаунятся при каждом удобном и неудобном случае. «Быстрое сохранение» — и вот локация снова полна монстров; переход на прошлый уровень — и там полно этих вредоносных сознаний; зашли в магазин города, полного в прошлом (до того, как вы их всех вырезали) монстров, вышли — и можете начинать все с начала. Плюс сего мероприятия только в том, что беспокоиться о наборе «очков опыта» вам не придется. Ну, а минус... минусов в этом столько, что иногда хочется броситься на амбразуру/стену/в окно или выкинуть туда диск с игрой. Останавливает только извечное человеческое жлобство — я ж деньги платила! — и вера в то, что возможно, уровней через пять, минут через сорок мне это будет доставлять немерянное наслаждение.

Чтоб жизнь медом не казалась?!

Иногда меня пугает человеческая логика, та самая, что чаще всего присуща разработчикам. Об истинных блондинках из анекдотов я уже не говорю, им такая логика так же не под силу, как и нам, обыкновенным обывателям. Итак, передо мной мануал (он на английском, но я вам расскажу вкратце, что нам там говорят). Так вот, во избежание дисбаланса в мире игрушки нам предлагают увеличивать все характеристики героя разом, а по-другому — никак, это непродуманно. Хорошо хоть, увеличивать придется не слишком много всего, характеристик всего шесть: две отвечают за астральный топор (мощность удара и сила изрыгаемых заклинаний), точность попадания при стрельбе, здоровье, мана и «астральная защита» (она же — уклонение от неприятельских выпадов). Но и это еще не главная фича игры! Затаите дыхание! Так, готовы? Новость игрового мира — сохранятся мы сможем только тогда, когда отыщем некий Астральный



Храм. Видимо, делалось это для того, чтоб игрок дольше перепроходил начало, «авось втянется».

Итоговая оценка

Что перед нами? Кроме того, что это на редкость мокрая (в моих представлениях, это намного хуже, нежели сырая) игра, клон «Диабло» и серии «Меч и Магия», попытка соединить оные воедино, создать какой-то отдельный мир, где была бы своя система. Что получилось, мы видим. Ничего не получилось. Во всяком случае, ничего хорошего. Возможно, если б «Этром» вышел лет пять-десять назад, он стал бы шедевром, и дело тут не столько в графике, сколько в том, что это всего лишь повтор. А повторенье, как известно, не всегда мать ученья, иногда — страданья и мученья.



Что ж, свои деньги PM Studios, возможно, и заработает — на тех, кому не хватает «Диаблы», на тех, кому хочется хоть какого-нибудь подобия MM. Но я надеюсь, что среди наших читателей таких обманутых будет немного — ведь местами игра не дотягивает даже до звания клона, скорее — пародия, глупая и до ужаса непродуманная.

Alexander KRIVENETS krivenets@yahoo.com

LRC LADA RACING CLUB

Издатель на территории Украины: «Одиссей»
Разработчик: Geleos Media
Официальный сайт игры: http://www.ladaracing.ru
Дата выхода: 20 марта 2006 года

Предыстория

Надумали как-то российские разработчики создать автосимулятор, который бы завоевал сердца славянского народа. Идея с самого начала казалась очень интригующей: скорости и погони, тюнинг автомобилей и милиция, реальные улицы Москвы и реальные автомобили ВАЗ, активный трафик в городе (по городу ездят и иномарки). Все это должно было покорить нас, геймеров постсоветского пространства.

Но это только этикетка. Лично мне скриншоты и ролики игры с самого начала не казались впечатляющими, но я все это списывал на скептицизм ☺. Оказалось, скептицизм мой был не напрасен.

Разработкой игры занимается компания **Geleos Media**, которой пришлось в последний момент покупать движок для игры и коекак, впопыхах (сроки!) «дружить» его с игрой.

Разработчиками были заявлены ключевые преимущества игры (цитирую официальный сайт):

- ✓ реалистичная физическая модель;
- ✓ модели машин, созданные по оригинальным чертежам (при поддержке АВТОВАЗ);
- ✓ всевозможный тюнинг автомобилей;
- ✓ реальные улицы реальных городов;
- ✓ фототекстуры.

Реальность

Первое, что бросается в глаза — это 4 (!) диска, на которых поставляется игра. С обложки диска на нас смотрит девушка-модель в милицейской форме (в мини-юбке... оказывается, милиция не отстает от моды). Игра требует 3 гигабайта дискового пространства, но, как оказалось, в дистрибутиве есть файл `levels.pak.bin`, который занимает около 1.5 Гб (!!!). Насколько мне известно, если его удалить из каталога с игрой... то можно спокойно играть дальше. Разработчики заявили, что этот файл нужен для патчей и аддонов. Все это наводит на мысль, что у нас продают не игру, а диски. Чем больше дисков, тем больше денег. Едем дальше.

Итак, игра загружается, проигрывается вступительный видеоролик с участием «лучшей российской рэп-команды» «Каста». Далее мы попадаем в главное меню, где создаем профиль со своим именем или псевдонимом. Можно изменить некоторые настройки видео, управления. Кстати, следует предупредить тех, кто еще не играл: настройки видео, как то разрешение экрана, качество прорисовки автомобиля и мира, все это настраивается не в игре, а с помощью программы в меню *Пуск>Программы>Новый Диск>Настройка игры*. Игра весьма требовательна к ресурсам компьютера, так что если у вас конфигурация не соответствует хотя бы минимальным требованиям, то смело ставьте все настройки на минимум, иначе будете наблюдать подобие Москвы посредством слайд-шоу ☺.

Надо отдать должное: «копейка», с которой начинается наша карьера, выглядит вполне реалистично.

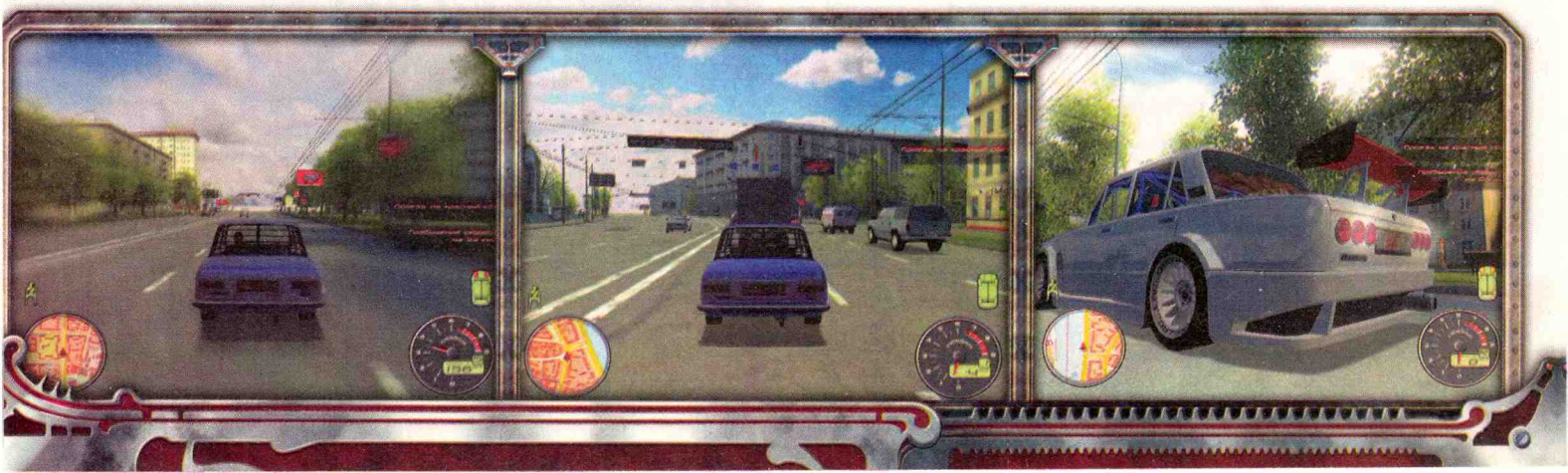
В нашем распоряжении 40 000 рублей, которые мы можем потратить на тюнинг. Это отдельная тема. Наличествует как «заморский тюнинг», так и «народный»: четки, ароматическая елочка или игральные кубики на зеркале заднего вида ☺. Машину можно изменить до неузнаваемости, навешав «обвесы», спойлеры, колесные диски, поменяв сиденья, рычаг переключения передач, руль, а также цвет. Но сначала я все же рекомендую улучшать начинку автомобиля, а на внешние эффекты заработать потом.

Сюжета в игре нет. Есть список гонок разного типа: «драг» и «стрит рейсинг». *Драг* знаком многим игрокам по Need For Speed — это гонка по прямой в трафике. *Стрит рейсинг* представляет собой простые гонки по отмеченному на карте пути. Кстати, ограничителей движения во время заезда нет, т.е. вы запросто можете проскочить свой поворот, а потом догонять соперников, так что будьте бдительны. После выбора типа гонки вы можете сделать ставку на свою победу: чем больше ставка, тем больше денег вы заработаете в случае своей победы или потеряете в случае поражения.

Москва

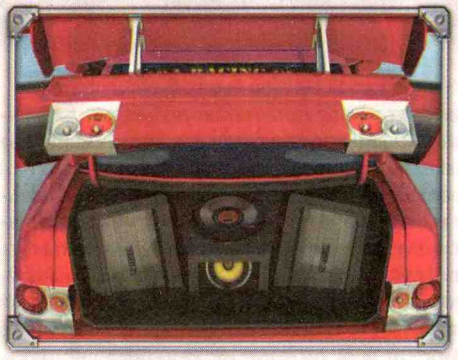
Увы, но «фототекстур» я практически не видел — только ларьки и магазины (некоторые) очень напоминают реальные. А большинство домов выглядят... ну, как будто рисованы они маслом по холсту — лучше смотрятся издалека. Москва приятно удивляет — светофоры, трафик, общественный транспорт и трактора ☺. Можно покататься по городу просто так, но следует держаться в рамках дозволенной скорости в 60 км/час, иначе за вами увяжется машина сотрудников ГАИ. Любое нарушение может привлечь их внимание: пересечение осевой, проезд на красный свет, превышение скорости, ДТП и т.п. А внимание у работников ГАИ проявляется весьма активным образом — вас будут «прессовать» в троллейбусы, бордюры и проезжающие мимо транспортные средства.

Разогнаться в виртуальной Москве есть где — проспекты, бульвары, мосты. Чем выше скорость, тем меньше деталей недоработанной графики заметно и, как следствие, тем комфортней ехать. Если вздумается повернуть в любой момент — пожалуйста. Но опасайтесь бровок, все реалистично. Напоровшись на бровку, машина может и перевернуться. Однако до автосимулятора игра не дотягивает — скорее, это аркада с некоторыми элементами автосима.



Автомобили

С самого начала карьеры в нашем распоряжении оказывается ВАЗ 2101, в народе прозванный «копейка». Ездить на ней, конечно, можно, но рассчитывать на высокие скорости — наивно ☺. Однако со временем появятся шансы пересесть на машинку поприличнее, например, на «пя-



терку» или даже «десятку». Это уже как у кого терпения хватит играть. Машину можно вести с автоматической или ручной коробкой передач (я предпочитаю механику — более эффективно). В гонках на прямой вам в любом случае придется приспособиться к «механике». Если вы проиграли в заезде, вас ждет такая вот невеселая, да и не особо уважительная картинка.

Из камер обзора наиболее симпатичной мне показалась камера с видом из кабины. Хотя приборная доска не особо детально прорисована (как и вся игра), но, видимо, из-за этой неказистости возникает ощущение, что сидишь в «Жигулях». Также есть камеры с видом с капота, с бампера и за автомобилем — в общем, классика жанра. В кабине есть автомагнитола, из которой доносятся «чарующие» звуки «лучших из лучших».

Lada Racing Club не является автосимулятором. Поигравший в нее сразу поймет, почему: машина реагирует на малейшее движение рулем вне зависимости от скорости. Динамика при разгоне не чувствуется.

В игре есть режим «Быстрая гонка», в котором выбор маршрута и машины происходит случайным образом — если выпадет случай, можно поездить на гоночной «десятке». А это сплошное наслаждение, ибо скорости в игре чувствуются, особенно когда летишь по заполненной автомобилями трассе.

AI

Соперники... что сказать? Через 20 минут игры становится скучно. Маршруты надоедают, соперники могут застрять где-нибудь и долго выбираться из пробки, например. Милиция при малейшем нарушении прессует нас так, будто мы не скорость превысили, а посягнули на жизнь высокопоставленной особы. Машины в трафике могут без предупреждения и прямо у вас перед носом перестроиться в соседнюю полосу или вовсе повернуть из крайней левой вправо... а это может отразиться на вашей гонке. Однако, если двигаться быстро, то машины перед вами будут уступать полосу.

Выводы

Несомненно, у игры есть достоинства:

- ✓ Реальная Москва.
- ✓ Реальные автомобили ВАЗ.
- ✓ Тюнинг.

Но их мало. Игра разочаровывает своей «сыростью» и скучностью. Москва со всех сторон ограничена знаками «кирпич». Графика в игре ужасна, особенно если учесть системные требования (ресурсы тратятся на иллюминацию и эффекты природы, которые смотрятся в блеклой и невыразительной Москве нелепо) и современные конкурент-



ные продукты. Игра понравится людям, которые будут играть в нее «ради идеи», абстрагировавшись от ужасной графики, никакого AI и однотипного рэпа. Мой вердикт: перед тем, как потратить деньги на «это», возьмите поиграть у друзей или знакомых. Есть более достойные претенденты в вашу игровую коллекцию.



Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

neuro hunter

Разработчик: «Медиа Арт»
Издатель: Deep Silver
Жанр: RPG/shooter
Системные требования: P-3 800, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Хорошо играть в игры. Очень хорошо — создавать игры. Просто замечательно — играть в хорошие игры собственного производства. Согласитесь, эти три утверждения могут послужить движущим мотивом для деятельности любой молодой игродельческой компании, накручивающим на полную катушку оптимизм ее сотрудников и харизму начальника. Ведь как известно, именно от качественного подбора персонала и творческого гения лидера зависит качество производимой компанией продукции (ну, само собой, и о деньгах забывать тоже не стоит ☺). Хотя, возможно, я ошибаюсь. Может, и не зависит ничего от программистов и аниматоров, ни к чему сценаристы и звукорежиссеры и уж совсем лишние люди — руководители проектов. Главным и непреложным инструментом, аргументом и ингредиентом современных электронных геймпроектов является КОПИРКА! Зачем терзать свой мозг, придумывая что-то кардинально новое, необыкновенное или по крайней мере резко выделяющее игру из сотен собратьев, если есть зрительная и мускульная память, готовая оказать обладателю неоценимую услугу?! Ведь это же не наш метод, мы же все-таки камрады-добровольцы, мы принципиально ничего нового создавать не хотим. Это не рулит!! Рулит башкой об умывальник... эм, в смысле, сборная солянка в ужасном исполнении! Не надо задумываться над последствиями — надо просто дергать фразы из контекста, вычленять и перемешивать элементы разных игр, чтобы на их основе заклепать одну — великую и единственную, похожую на все сразу одновременно. И обязательно плохую.

Именно поэтому творение товарисчей из «Медиа Арт» меня не поражает, но удивляет и забавляет. Это ж надо было — совместить Might&Magic, Deus Ex, «Ликвидатор», фишку о «ментальных силах» и кучу всякой ненужной дребедени, косящей под квесты, чтобы в результате получить никому не нужную игру Neuro Hunter. В ней нам предстоит сделать непонятно что за неопределенно долгое время, так что доставайте безалкогольные напитки — героизм не ждет.

Нейряно-неверяно

Классический сюжет игры класса «фэ», написанного в день «жо», час «ху», как и предсказано Духом Помоек, блещет оригинальностью. Земля отравлена, техногенные катастрофы — обычное явление, болезни истребляют людей быстрее, чем голод, Джонни Мнемоник везет лекарство лотексам, агент Дентон теряет брата, про Бэтмэна никто не помнит — одним словом, в мире творится полный кавардак. Повсюду шныряют киборги, живущие на равных правах с людьми и мутантами, а из-за кулис всем этим театром правят мегакорпорации. Оригинально и парадоксально. Особенно если учесть, что именно за одного из этих замечательных киберотропных организмов нам предстоит сыграть. Простой взломщик Хантер, нанятый МЕГАКОРПОРАЦИЕЙ, пытается влезть в одну очень засекреченную сеть, которая на самом деле не сеть, мечтая при этом стать супермашиной. Но вот беда, у него это не слишком резво получается. Прознав об этом от самого же Хантера, его наниматели решили слегка подорвать своего элитного взломщика, но как-то вяло у них это получилось и в результате киборг-большие-руки, попал в тайные подземелья, являющиеся по совместительству одновременно тюрьмой и лабораторией некоей организации под руководством сумасшедшего гения Хакера. И теперь, чтобы выжить, Хантеру нужно будет нереально прокачаться, поубивать кучу тварей, выполнить огромадную кучу квестов и в конце концов завалить психа Хакера, ну или хотя бы выпить с ним за схожесть имен. И похоже, играть в такое мы будем только лишь во славу «вітчизняного виробника»!

Спасите наши нервы

Начинается великая гейма просто и незатейливо — со вступительного, очень неплохо сделанного ролика. Видно, что над мувиком трудились, вырисовывали его изо всех сил, делая красочным и динамичным, стремясь понравится игроку. Ну что ж, эта цель была достигнута — лично мне ролик понравился. Не понравилось то, что было после него.

Глядя на угловастеньких, плохо прорисованных монстров на фоне плоских стен с треугольными выступами, потихоньку впадаю в дежавю. Похоже, графика Neuro Hunter, следом за монстрами, перекочевала сюда из Might&Magic — седьмых, а то и шестых. Бедные творцы «Нейро Охотника», бедные, бедные — они все свои силы вложили во вступительный ролик, совсем позабыв о том, что после него еще что-то есть. Ай-ай-ай, как же так можно? Склероз — это опасная болезнь, как бы она ни радовала ежедневными новостями. Нельзя ею болеть господам разрабам, ой нельзя. А то глядишь, так может и «Ликвидатор 3» получиться — из пяти уровней состоящий, с полностью прозрачными текстурами. У его предшественника тоже, помнится, неплохая муви-обертка была.

Не отстает от графики и звук. Однотипные, занудные мелодии, сопровождают вас во время игры, не дают расслабиться, порождая стойкое желание снять наушники. Про звуковые спецэффекты я вообще молчу, не скажу ничего и об озвучке. Единственное — мне понравились голоса актеров, довольно неплохо подобранные под персонажи. И это ВСЕ!



Искусственный интеллект противников и союзников — это притча во языцех мирового *рыпыгышного* жанра. Его нет. Его просто нет. Нет — и не могло быть. Не могло — и не нужно. И вообще не быть. Или быть, но не мыслить. Окруженный безмозглыми, самонаводящимися тварями. Да, это так. Это игра. Это круто. Это — «Медиа Арт».

Семь пядей для нашего лба

Скажите — вы уважаете киборгов? А киборги уважают вас? А что должен иметь киборг, чтобы его уважали? Каким он должен быть? И должен ли вообще? А что, по мнению киборга, должно быть у него, чтобы его уважали? Чтобы его можно было использовать в личных целях? Какими характеристиками он должен обладать? По мнению ребят-игроделов, каждый уважающий себя киборг — а особенно это касается главного героя Хантера — должен обладать семью различными характеристиками, исчерпывающе отображающими структуру его боевого бытия. Быстро их перечислю.

Конституция — написанная сенатом США и Российской Думой в полном составе, Конституция поведения кибернетических организмов, переработанная и дополненная Красным Крестом и Ассоциацией Портовых Грузчиков. Теперь она отвечает на увеличение здоровья и грузоподъемность персонажа.

Воровство — как киборга маслом не корми, а он все равно в карман другим смотрит. Прокачал способность воровать, иди вперед — обчищать бедных заключенных до последней татуировки. Возможно, кто-то из них окажется богатым (торговцы — точно ☺).

Кибернавык — о, это очень и очень хорошая штучка. Позволяет воровать информацию у NPC, за которую они порой просят совершить нечто нереальное. Качать этот навык нужно очень и очень сильно, особенно есть учесть, что он напрямую отвечает еще и за взлом крутых компутерных сетей. Правда, сам этот взлом происходит в виде маленькой тактической баталии. Прикольно, но не очень.

Интуиция — этой характеристики я не понял, сколько ни старался. Увеличивает шанс воровства у NPC — простите, а предыдущие два пункта были для чего? Позволяет остаться незамеченным для охранных роботов — странно, они в меня и так не стреляют, пока шалить не начну. Одним словом — не понял и практически не качал.

Оружие — характеристика, требующая обязательной прокачки. В игре вам будет встречаться разное оружие, начиная от ножа с арбалетом и заканчивая плазменной винтовкой, каждое — с определенным показателем мастерства. Чтобы использовать полный арсенал настоящего Нейронного Охотника, вам нужно будет прокачать эту характеристику полностью.

Сборка — навык, позволяющий из кучи отбросов, щедро разбросанных по уровням, собирать оружие, броню и настойки, по соответствующим схемам. Чем больше у вас раскачана «Сборка», тем лучшим Конструктором вы станете.

Взлом замков — в комментариях не нуждается. Скажу лишь только, что данная характеристика особенно пригодится тем, кто не любит подрываться на минах и кому лень по пять минут подбирать правильный код из случайного набора символов.

Вот такие у нас с вами нехилые расклады получаются. Хантера нужно качать, качать и еще раз качать. Как — это уже ваше решение, главное — не на руках.

Не фонтан и не Рио-де-ЖаНЕЙРО

Ну что, взяли в руки топоры и вилы — мертвецов загнать в свои могилы! Упс, это я что-то снова не про то. Взяли мышку в правую руку, клавиатуру в левую, выбрали графические настройки, включили «кровь» ☺ — и кубарем покатились в мир игры. Ну, так и я с вами.

Основной фишкой, кошкой, мышкой и шишкой Neuro Hunter являются квесты. *Мини-миди-макси-квесты*, квесты, способные рассмешить, разозлить, вывести вас из равновесия и загнать на дерево. Квесты, которые дают вам все кому не лень, по одному и по несколько раз, квесты, способные поднять вас на новый качественный уровень квестования и заставить возненавидеть сам этот жанр. Квесты и воровство — воровство и квесты — вот чем вы будете заниматься на протяжении всей игры. В промежутках между этими замУчательными занятиями вы будете мочить монстров, которые будут давать вам экспу, которую вы будете использовать, чтобы повысить Хантеру тот или иной навык, для того чтобы выполнить очередной квест, пройти на следующую локацию и там получить новую партию квестов, выполнить которые нужно обязательно. Вот такая вот увлекаловка, вот такое вот разнообразие.

С самого начала игры наш мощный киборг будет иметь в своем распоряжении аж один ржавый нож, и то если додумается подобрать его со стола. Также никто не отнимал у него рацию, по которой Хантер все еще пытается связаться с МЕГАКОРПОРАЦИЕЙ и рассказать, что он очень хороший мальчик и его стоит простить. Смешно, но тем не менее — это сюжет, это геймплей. Именно так и именно эдак мы и будем подниматься вверх по РПГшной лестнице славы, постоянно задавая себе один и тот же вопрос: а это точно РПГ?

Что касается боевой части игры, то при виде ее зал взрывается бурными аплодисментами и вооружается тухлы-



ми овощами. Железная труба — ничто против многоглазых тварей, а до циркулярной пилы нам еще жить и жить. Остается только зимовать и бежать, бежать и бить, бить и не давать бить врагу. Но это если он один, а если скорпионопауков много, а все они очень быстры? Как спасти стремительно трескающуюся броню и заставить стрелять быстрее арбалет? Никак — для балансировки есть другой способ. По всей локации щедро разбросаны кровати, это называется «спальное место». Подходим к ним, нажимаем «использовать», на секунду гаснет экран, и вуаля — ваше здоровье восстановлено на 100 процентов. Ура-ура! К тому же крепость и безмятежность вашего сна никак не зависит от наличия или отсутствия поблизости врагов — вы можете драться с ними, ложится спать, вставать и снова драться — вы же всесильный киборг, а они нет (лично я так сначала и делал ☺). Единственная тихая печаль среди этих буйных радостей — иногда такой сон может закончиться полетом на Дно Миров сквозь текстуры игры, но это ведь мелочь — не так ли?

Вывод

Отличная, замечательно отстойная и ужасно современная игра. Она по праву должна найти своих почитателей и ценителей, поклонников и фанатов, героев и менестрелей... в моем ночном кошмаре.

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul never_dark@mail.ru

TRAKTOR RACER

Разработчик: TASKfour&VIS
Издатель: PC cd-rom
Жанр: tractor racing ☺
Системные требования: 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 0.5 Гб свободного места на винте

Колхоз! Готовсь! На старт — ахтунг — пшел!! Да, вот она, жара — с первых метров вперед вырывается доярка Маня на молоковозе, но и сторож Максимыч на комбайне не собирается сдавать свои позиции, уверенно подрезая ее на проселочной дороге. И в то же время по внутренней траектории слесарь Вася, наддав газу, врывается в борьбу за первое место на своем стареньком тракторе 1969 года выпуска! Давненько мы уже не видели такого шумахерства на наших треках, то бишь пшеничных полях фермерского хозяйства «Красная заря»! Что? — вы еще не поняли? — добро пожаловать на сумасшедшие гонки на выживание «Село-2006»!!!

А тем временем где-то под Киевом...

Я... шеф... То есть, где я?!

Дар речи упрямо не хотел возвращаться. Буквы кружились и перемешивались, упрямо сливаясь в разноцветную белиберду, непереводимую даже самым новым дешифратором. Еще вчера я сидел у себя дома, попивал ром-колу и выжимал из своего «Ягуара» 250 миль на трассах славного города всех лучших гонщиков — BayView, что во вселенной NFS. А сейчас... я пыхчу со скоростью 130 км/ч на громадном неповоротливом тракторе, пытаясь догнать идущий впереди грузовик, в борьбе за звание «Самый бесшабашный гонщик на тракторах»!!! Как низко я пал! Впрочем, был же и я байкером, и дальнобойщиком, и пилотом «Формулы-1», и победителем Ле-Мана. А на отечественных тракторах не ездил еще ни разу. Вот Док и решил подсобить мне в погоне за свежими впечатлениями ☺.

Предупреждаю сразу: при написании этого репортажа пришлось активировать чит-мод «раздвоение личности». И этот абзац написан субличностью по имени Скептик.

— Да, уважаемые камрады, наконец-то переходим к делу. Прежде всего ставим маленький плюсик Traktor racer`у за оригинальность. От множества клонов «Жажды Скорости» и Ф1 он выгодно отличается нестандартными авто. Далее обсудим возможности, предоставляемые этим симулятором. *Мультиплеер* рассчитан на четырех игроков. Он незатейлив, как столетний трухлявый пень. Поэтому сразу переходим к *синглу*. Тут нам предоставлены два режима — *тренировка и кампания*. В первом нас будут обучать мастерству пилотирования гоночным трактором ☺. Во втором мы должны войти в тройку лидеров (из четырех участвующих) по итогам пяти гонок. И заслуженно получить свой кубок. Кстати, разрешение на следующий заезд можно получить, лишь войдя в призеры предыдущего этапа. Весь чемпионат проходится за два часа, больше о нем говорить нечего. Лучше попытаюсь вспомнить что-нибудь примечательное по части машин и трасс.

Последних, как уже говорилось, аж пять. Они все по-своему прикольны и разнообразны, как погодно-ландшафтными условиями, так и своими изгибами. «Зимняя дорога» напоминает заснеженную «Испанию» из «Формулы» с ее плавными поворотами и длинными прямыми. «Луг» же вообще лишен главной трассы — это просто множество заасфальтированных полотен посреди бескрайнего поля. Можно ехать за соперниками, а можно смело срезать, колеся вдоль яблочных садов и молокофермы. Таким образом можно выиграть несколько минут на круге у противников, ведь гонки длятся минут по пятнадцать, если ехать честно. А вот на чем ехать — это отдельный и очень забавный вопрос. Сельских агрегатов для поездок у нас тоже пять: два трактора, грузовик, молоковоз и комбайн. Страшноватая компания ☺. По части выбора стратегий вопрос простой и древний как мир: скорость либо сила. Юркие и маленькие трактора, способные разогнаться за сотню, против медленного комбайна, соприкосновение с которым фатально. Соответственно, грузовик и молоковоз являются переходными вариантами. Дополнительные настройки отсутствуют, можно только выбрать цвет чудо-монстра из базовой палитры, а все управление сводится к четырем стрелочкам на клавиатуре. И никаких повреждений, реалистичной физики и чувствительности к рулю.

О графике и музыке хочется сказать всего лишь одно: примитивно. Вместо адреналина впрыскивается снотворное. AI — а кто сказал, что он есть? Обнаружено лишь присутствие его отсутствия. Отдельно хочу порадовать всех автолюбителей новым глюком — скриншот прилагается. У нас не простые трактора, а гравитрактора! В некоторых местах они застряют в текстурах и могут ездить вертикально, устремившись к небу. На первой трассе любой может это испытать, заехав в любое здание в районе городка. На этом все — передаю слово своему коллеге Фанату, если он еще отважится что-то добавить (ехидный смайл).

— Стойте, ну постойте же! Не верьте ему! Хотя как для среднестатистического геймера игрушка довольно пресная, но у нее есть и свои сильные стороны. Ну, хотя бы атмосфера. Давно я так не веселился, как за рулем нашего четырехколесного сельскохозяйственного работника. Гонки фермеров — явление довольно редкое и потому заслуживающее внимание. Тем более с таким-то выбором транспортных средств. Короче, если вы фанат гонок — покупайте обязательно. Два-три часа радости вам гарантированны. А потом... просто нажмите «дэлэтэ» и поиграйте во что-нибудь другое.



Разработчик: The Collective
Издатель: Atari
Издатель в СНГ: «Акелла»
Жанр: action
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 3 Гб на винчестере;
✓**рекомендуемые:** P 4-2.5 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео

MARC ECKO'S getting up CONTENTS UNDER PRESSURE

Олег КОЗАК aka Raven

В последнее время у разработчиков компьютерных игр появляется странная тенденция — выпускать проекты, связанные с нигерской субкультурой и хип-хопом, причем пересыпанные всевозможными сочетаниями слов fuck и shit. Неизвестно, почему именно подобный стиль обрел такую... популярность — возможно, на рынке в нынешнее время еще мало подобных творений. А может, просто гонка за деньгами, все-таки сейчас немало увлеченных рэпом, растафари и прочей «черной» романтикой.

Как бы то ни было, но все-таки второй вариант более всего похож на правду. Остается вспомнить недавние *Crime Life: Gang Wars* или *25 to Life*, создатели которых грозно обещали заткнуть за пояс всех конкурентов, показав суровую реальность в жесткой «нигерской» игре. В общем, мы получили тот треш, которым кормят людей, свято верящих тому, что написано на обложке заветного диска. Конечно же, есть и вполне достойные представители подобного направления. К примеру, не столь новый но, по-моему, гениальный Grand Theft Auto: San Andreas.

Вот вроде бы совсем недавно парни из The Collective выпустили в мир свое творение Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, где главную роль играет чернокожий пацан, увлекающийся граффити-артом. Впрочем, как бы я ни удивлялся, но вещь получилась довольно-таки неплохая, такой себе минимальный сплав некоторых жанров с несколько нетривиальной идеей. Но обо всем по порядку.

Главный герой этой игры Трейн профессионально занимается граффити и никак не хочет бросать это опасное занятие. А опасное из-за того, что художники из других банд готовы перегрызть глотку конкурентам. Именно так и живет Трейн — рисует, а потом защищается, дерется и продолжает наносить свои настенные изображения. Потом сюжет наполняется различными поворотами, интригами — и как всегда, появляется мотив мести. Впрочем, ничего столь оригинального, но тем не менее довольно интересно.

На игровом процессе стоит остановиться более подробно. Условно его можно разделить на три части, чередующиеся на протяжении миссии, — в этом угадывается стремление разработчиков сделать игру более разнообразной. А если конкретнее и подробнее, то стоит заметить, что в Getting Up упор делался на граффити, то есть на «бомбежке» бигбордов, рисовании тэгов на стенах и распространении именных наклеек на ментовских фургонах. Но для успешного выполнения поставленных целей придется немало попрыгать и подраться.

Прыжки и акробатика в целом заставят не раз вспомнить гордого принца Персии, вышедшего из недр Ubisoft`a — но увы, Трейн не настолько ловок и грациозен. Если сравнивать мастерство главных героев из Getting Up и Two Thrones, то выигрывает с огромным отрывом последняя. Но все-таки Трейн — юный художник, зарабатывающий авторитет (re5pect?) в кварталах неизвестного города-мегаполиса New Radius. С нечеловеческими усилиями наше альтер эго карабкается по водосточным трубам и опорам метро, перебирается на ту сторону здания по пятисантиметровому подоконнику (как у них это получается?), а потом лениво прыгает на ближайшее дерево, чтобы оказаться у заветной стены с чужим тэгом.

При попытке присесть на корточки, чтобы остаться незамеченным, Трейн шагает более чем медленно, при этом умудряясь шуметь. В общих чертах, наше ниггерское протеже — не более чем зеркальное отражение бравого персидского принца, здорово потерявшее в ловкости и грации.

Изрядно нашумев своими слоновьими маневрами, Трейн привлекает внимание толстолобых членов конкурирующей банды, явно намеревающихся изгнать подонков из своего нигерского района. Именно с подобных моментов и начинается грозный конфликт, перерастающий в жестокие мордобои и уличные схватки. За что отдельно хочется поблагодарить разработчиков, так это за довольно-таки реальные стычки, без лишних выкрутасов вроде грациозных ударов ногой с приподвывертом в прыжке с третьего этажа. Нет, в Under Pressure бои производят впечатление именно своей жесткой реалистичностью. Принимая тяжелый удар по носу, противник ненадолго приходит в замешательство, которым можно воспользоваться, чтобы добить его окончательно. Как, по-вашему, отреагирует человек, получивший неожиданный удар прямо в живот? Естественно, он не сможет быстро оклематься и пойти колотить своего обидчика. И что действительно обрадовало, так это соблюдение подобных реалий и исключение из игры всемогущих пуленепробиваемых киборгов-убийц. Взять подонка за шею и отвалить ему коленом по морде, а потом, забыв об каких-либо законах чести (в данной игре это слово звучит просто смешно, честное слово), отбить носком кроссовка почки поваленного на землю слабака. Вот такие законы на этих улицах, а точнее, полное их отсутствие.

Никто не мешает подобрать с земли кусок какой-нибудь доски и использовать ее против супостата. Ведра, дубины, водосточные трубы, крышки с мусорных баков — всем этим можно валить своих врагов с ног и окончательно добивать, как это было раньше. Насилие ради насилия. Избежать смерти можно одним способом — принести в жертву другого. Именно по этому правилу и живет Трейн — его не волнует то, что по дороге к очередной стене с конкурирующей бомбежкой у его ног окажутся десятки мертвых членов банды.



Вот и подошло время рассказать о самой главной фишке Getting Up. В целом, присутствует 5 видов граффити-арта, которым владеет наш виртуальный художник. Разрисовывать можно чуть не любую стену, но увы, проку от этого — ровно ноль. Сама суть граффити заключается в простом «поставь на этом крестике свой тэг» или «зарисуй чужой арт». И все. При нажатии на F из туловища Трейна расходятся разноцветные огоньки, явно украденные из Unreal Tournament. Показывают они, как ни странно, ближайшее место, где нужно забомбить свое творение, попросту перекрыв чужое. А за это мы обретаем заветные reputation points, увеличивающие наш авторитет, но я так и не понял, зачем это. Огоньки могут показать главную или же второстепенную задачу: главные сводятся к привычной зарисовке чужих граффити, и это вскоре ужасно надоедает. Дополнительные просто умопомрачительно «гениальны» — все это в стиле «поставь n наклеек/тэгов/артов на эту стену».



У Трейна имеется свой blackbook, где он хранит все свои рисунки и прототипы граффити и стикеров. Перед миссией можно спокойно выбрать по пять вариантов из каждого из пяти разделов — Трейн явно страдает амнезией, а blackbook слишком мал, чтобы можно было прихватить на задание все свои наработки. На стены можно лепить стикеры с просто восхитительными мордашками или очень умными фразами в стиле shut the fuck up, выводить маркером или баллоном имя Трейн (о своем имени/нике мечтать даже не стоит), а также всякие дополнительные, но, увы, никому не нужные приколы.



Рисовать куда утомительнее, чем лепить стикеры. После выбора стиля (одного из пяти) и размера (маленький и большой) на месте чужого граффити образуется белая рамочка, по которой необходимо водить баллончиком, краска которого имеет досадное свойство иссякать. Радует, что восстанавливается работоспособность нашего орудия очень просто: необходимо всего лишь остановиться и потрусить «банкой». По завершению очередного шедевра граффити-арта Трейну даются дополнительные пять заданий, выполнив которые, можно получить максимальное количество респекта. Отдельное — и самое надоедливое — это ограничение по времени, а также фишка под названием *no drips*. Если слишком долго держать баллон на одном месте, появляются потеки краски, явно ухудшающие общую картину. Выйти за рамки рисунка никак не возможно — Трейн отказывается отводить баллон даже на миллиметр от заветной невидимой стенки. Впрочем, первые несколько часов данное занятие оставляет довольно-таки позитивные впечатления, но потом начинает жутко надоедать. Ведь на этом и основан весь игровой процесс.

В некоторых миссиях игрок вынужден прятаться от злостных представителей правоохранительных органов и их наблюдательных камер — хотя, как показала практика, намного легче нагло подойти к стене, наплевав на всех, и нарисовать там необходимое граффити. Заметивший вас охранник пойдет в бой с фонариком наперевес, а если его убить, никто даже и не хватится. Как бы разработчики ни пытались напиарить в своем творении стелс-элемент, я его напрочь не наблюдал. А попытка пройти хоть какое-то место незамеченным вызывает истерический хохот, особенно у игрока, знакомого со Splinter Cell`ом. Полицейские имеют странную телепатическую способность наблюдать все что находится в поле их видимости, каким бы мраком оно ни было бы скрыто. Немножко странно выглядит, когда в кромешной тьме вас видят все кому надо и не надо. Впрочем, подобное я замечал во многих играх, даже в заветном третьем Doom`е. Поэтому мой вам совет: не надейтесь, что в Getting Up вы найдете стоящий стелс.

Отдельное словечко хочется замолвить насчет «удачного» портирования Getting Up с PlayStation 2. Настолько ужасного управления не пожелаю даже злейшему врагу. Первое впечатление, что без геймпада обойтись ну просто невозможно, но потом понемногу начинаешь привыкать. Конечно же, компьютерные геймеры научились преодолевать любые козни консольного управления, но здесь явный перебор — например, чтобы спрыгнуть с трубы, так как было необходимо, я мучался около 10 минут (притом что в «Принце» аналогичное движение выполняется простейшим зажатием двух клавиш). Камера явно пытается выбрать самый тупой ракурс, чтобы не было видно ни Трейна, ни места, куда нам необходимо прыгнуть. Мало того, виртуальный оператор явно норовит зафиксировать свою аппаратуру, поэтому место, куда необходимо «лететь», стоит запоминать заранее. Конечно же, очень удивило само распределение по клавишам: на Трейна привязано чуть ли не полклавиатуры и, что самое обидное, все без надобности. Вызов инвентаря производится зажатием Tab`а, а за выбор предмета (чтобы вы имели представление, содержимое сумки Трейна разбросано по кругу) отвечают кнопки, соответствующие направлениям от некоего условного центра. Если на геймпаде это можно выполнить простым отводом аналогового стика, то на клавиатуре, если надо выбрать предмет, размещенный по диагонали от центра, необходимо зажать, к примеру, w и d. Должен признать, что это действительно очень неудобно — слава богу, в этот момент включается пауза. Страшно подумать, но бывают разработчики, способные применить на игроках такую злобную шутку: во время прохождения миссии геймеру просто невозможно зайти в опции, чтобы справиться об управлении. Естественно, сохраняться можно только на контрольных точках, поэтому если вы все же не сумели совладать с Трейном и забыли необходимые клавиши, то придется выходить в главное меню, чтобы просмотреть заветные «бинды». Но это еще не все! Представьте себе, что изменить данную раскладку нельзя! Бывает и такое — разра-

ботчики попросту не предоставили возможность настроить управление под себя, поэтому если стандартные опции вас не устраивают, то придется лезть в конфигурационный файл, находящийся в папке с игрой, чтобы поменять настройки. В общем, Getting Up портирована просто ужасно, худшее даже представить сложно.

Думаю, стоит сказать, что вся игра буквально с ног до головы пропитана разнообразной рекламой. Это касается и дизайна именных вещей от Марка Эко, также для прослушивания композиций в главном меню необходимо вытащить отличный плейер Apple iPod и выбрать трек из списка. С помощью камерафона Nokia Трейн фотографирует легендарные граффити на улицах New Radius'a.

Искусственному интеллекту разработчики уделили не слишком много внимания — враги ведут себя просто тупо. Пытаясь подойти к вам вплотную, чтобы получить серию ударов по морде, они по дороге задевают различные препятствия. Первые атаки они радостно встречают блоком, но потом явно забывают его ставить и мрут как мухи. Когда оппонентов уже два или больше — становится немного сложнее, но и здесь есть огромная дырка в компьютерном разуме. Если взять кого-то из врагов за шею и приняться колотить его ногами и руками, никому и в голову не взбредет разъединить вас. Немного странно смотрится, когда Трейн ставит блок руками, отбивая тяжелейшие удары водосточной трубой, но так же нелепо выглядит внедрение в игру *боссов*. Последние имеют неприятную привычку бить очень больно, сбивая с ног, и применять уникальные захваты. А для уничтожения подобного вражины придется долго и нудно бить его всеми подручными средствами, пока, наконец, его жизненная энергия не достигнет нулевой точки.

Графическая составляющая оставляет двоякое впечатление. Во-первых, картинку можно описать очень просто: PlayStation 2. Но на самом деле она довольно-таки неплоха. Да, у персонажей вместо нормальных рук какие-то непонятные клешни со склеившимися пальцами, а лица вообще не способны отображать эмоции. Опять же, корявые заходы за текстуры — не очень-то приятно наблюдать, как при ударе колено погружается в живот противника.

Но с другой стороны хочется выделить классный дизайн кварталов, полуразрушенных домов и хижин. Буквально каждый сантиметр данных улиц пропитан нигерской субкультурой: на стенах красуются просто восхитительные граффити, в каких-то местах, пусть и скриптовых, чернокожие художники дерутся с властями и сопротивляются аресту, а по надземному метро проезжает разрисованный поезд. Игрок действительно вливается в окружающую обстановку, и когда по улице, где проживают одни бомжи или негры, проходит какой-то белый деловой парень в смокинге, то так и хочется окликнуть его и спросить, что он здесь забыл.

В Getting Up все выполнено максимально стильно, начиная со вступительного ролика, заканчивая граффити. Даже главное меню, находящееся в метро, вызывает восхищение — действительно, выглядит отлично. Описать словами трудно, нужно видеть, но скажу, что встретить подобные шедевры у нас в стране довольно-таки трудно. Иногда, запуская игру, я ловил себя на мысли, что хочу просто посмотреть на эти восхитительные настенные рисунки и полюбоваться ими. А может, граффити — это и есть шедевры XXI века? Леонардо да Винчи, Пикассо — гениальные люди, но в конце концов не будет же человечество всю жизнь жить прошлым? Ну ладно, я отвлекся.

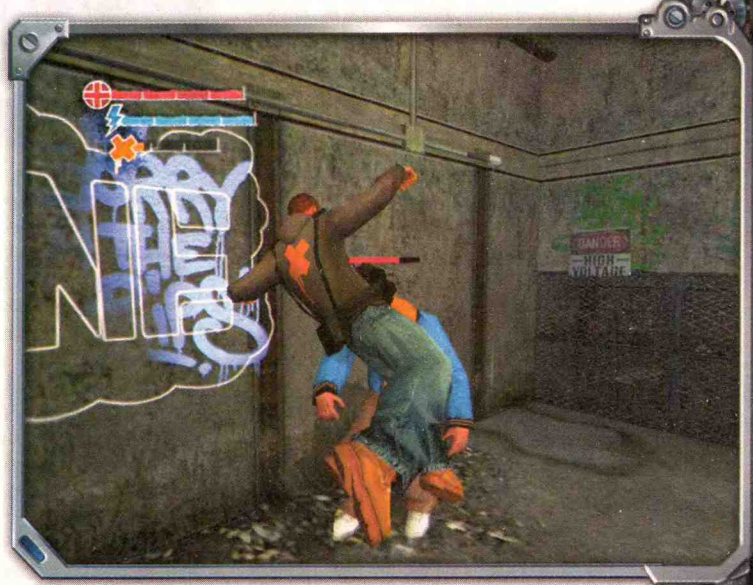
Признаю: в Getting Up одна из сильнейших составляющих — это саундтрек. Я имею в виду именно тот, записанный известными исполнителями, а не нудотину, играющая во время прохождения некоторых миссий. Список в iPod`e, где среди множества выделяются Rakim, Mobb Deep, Fort Minor, RJD2, Dj Nature, заслуживает уважения. Замечательно подобранные треки, причем разных стилей, не только рэп, есть и транс, и даб, все по-своему прекрасно. В общем, слушать в обязательном порядке, здесь нет слов — одни эмоции. Тем более что весь саунд можно найти в папке с игрой и проигрывать WinAmp`ом. Чтобы прослушать самые крутые песенки в iPod`e, нужно полазить по уровням в поисках секретных точек, где припрятаны бонусы. Только они способны разблокировать доселе закрытые композиции, поэтому советую присматриваться, проходя миссии. Это того стоит, поверьте!

Пришло время подводить итоги. Что же мы имеем? Довольно забавную и необычную идею показать миру суровую реальность граффити-художника в нигерских районах. По сравнению с прошлым вышеупомянутом трешем, Getting Up заслуживает того, чтобы в него играли. Просто интересная боевка, красивейший дизайн и сногсшибательное музыкальное сопровождение. На другой чаше весов на пару с идиотской камерой валяется дурацкое портированое управление, а так-



же некоторая скука, накапливающаяся после нескольких часов, проведенных за игрой. Но общее впечатление это не портит. Да, многих это отпугнет, но нынче рынок завален играми, портированными с консолей. Оптимальный вариант — приобрести хороший геймпад, тем более что теперь они не так дороги. В противном случае надо смириться и привыкать к раскладке, а через часик все образуется, и на управление перестанешь обращать внимание.

Вывод неоднозначен. Если вы не любите граффити, рэп, нигерскую субкультуру в целом, то Getting Up — не ваша



вещь, хоть все же ознакомиться стоит. Но если вам действительно нравится все перечисленное — то пробуйте и играйте, пока не надоест. На несколько вечерков Getting Up затащит вас в свою реальность и принесет много позитивных эмоций.

Мир, братья!

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul
never_dark@mail.ru

Цыпленок Цыпа

Разработчик: Disney
Издатель: PC cd-rom
Жанр: детская игра
Системные требования: P 3-1000 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 1.3 Гб на жестком диске

Меня притягивает взгляд монитора,
Через него могу я видеть Тьму,
Там я езжу в метро без жетона,
Приставив дуло кондуктору ко лбу,
Там не умирают от потери крови,
Запросто бьют стекла кулаком,
Там не чувствуют ни холода, ни боли,
Пронзенные стальным мечом
Мой друг Хоббит, «Глубина».

3 месяца назад

В Кинопалаце шел новый диснеевский мультик «Цыпленок Цыпа». Классный, веселый, очень наивный — таким я его запомнил. А еще от души посмеялся над пародированием «Войны миров». «Давайте жить дружно и весело», — говорили нам главные герои, явно успевшие познакомиться с советским котом Леопольдом. Несколько дней спустя я уже покупал на Петровке новую игру «по мотивам». Смешанные чувства царили в моей душе. Надежда заново пережить приятные моменты с главными героями и боязнь разочароваться, снова обжегшись, как и в предыдущих случаях, боролись между собой. Но лишь процесс игры мог рассудить, кто прав...

3 месяца спустя

Самое страшное — это не гнев Кертиса или новая секретарша Ранда с квакерской «рельсой» наготове ☺. И не папка с пометкой «выполнить на позавчера», ненароком обнаруженная у себя на рабочем столе. Когда-то в детстве я думал, что надпись game over во весь экран — это и есть главный кошмар геймера. Но с тех пор прошло много лет и вышло много игр. И я познал пресыщение. И скажу вам: самое ужасное, что может случиться с homo gamerus — это потеря веры в будущее гейм-индустрии. Когда нет надежды, что выйдет Нечто, заслуживающее многих часов, нет, многих дней, проведенных за монитором.

Я всегда любил МИК за то, что камрады пишут не ради гонораров и не ради славы. Что в каждой строчке чувствуется желание поделиться пережитым во время сражений на полях фэнтезийных миров и гоночных треках. И вслед за бесстрашными воинами и сами читатели невольно погружались в гущу сражений, сопереживая и побеждая. И вновь возвращались в реальность, обогащенные новыми победами.

...Уже час я сидел за компом, пытаясь написать хоть строчку. Игра была неплохая и заслуживала внимания, но после двух-трех десятков подобных аркад она уже ничем не могла меня удивить. «Болезнь безупречности... я думал, все кончилось, но опять все по новой», — напевали динамики, как нельзя кстати подчеркивая мое настроение. И я не знал, что делать и где искать вдохновение, чтобы рассказать о еще одной такой предсказуемой аркаде.

Возможно, если представить, что это всего лишь еще один вызов, а диск — всего лишь квест в игре «Камрады Игограда», то есть шанс написать хороший отчет...

Зачем вы убили моего цыпленка?!

Начнем с начала. И будем смотреть на все глазами неопытного ребенка. Это единственное, что спасет данный отчет. «Цыпленок Цыпа» — это вкусно. И это яркий стеб на «Войну миров». И всем малышам он тоже очень понравится. Первые впечатления от игры очень хорошие. Чего только стоит процесс вылупления (загрузки), в ходе которого Цыпа танцует нам танец живота в петушиной редакции. Далее следует вступительный ролик — по факту обычная нарезка кадров из фильма. Совсем как в «Возвращении Короля». Эти ролики нас сопровождают до конца игры. С одной стороны, они заменяют сюжет и неплохо объясняют, что происходит в нашей родной Цыпляндии. А с другой... ну почему разработчики взяли именно эти места!? В фильме же есть гораздо более смешные моменты! Ну кто так делает?!



На протяжении 24 уровней мы заново переживем историю цыпленка-мечтателя с неуемным воображением и его опасными приключениями-злоключениями. Нам будут помогать верные друзья: рыбка-мутант, свиненок-акселерат и безбашенная утка. Не правда ли, веселая компания ☺? С этими бойцами невидимого фронта нам предстоит бороться за первое место в школьной бейсбольной команде, спасать планету от нашествия инопланетян и освобождать похищенных землян. Нам придется доказывать мэру, что небеса падают на землю, а летающие тарелки — не вымысел, а реальность. И даже в лагере для трудных подростков, куда нас отправят, и в нутре инопланетного корабля наша команда не сдастся и победит! Нашим главным оружием станет непредсказуемость, полное отсутствие логики и смекалка. Последняя особенна важна. Без нее очень трудно догадаться, что газировка — это реактивное топливо, а «йо-йо» — смертельное оружие, повергающее врагов-инопланетян.

По ходу игры нам придется очень много времени убегать от противников, прыгать по крышам и прятаться в закоулках. Прямо как в первом «Принце Персии». Только здесь пушистокрыл послабее комплекцией и гораздо добрее. Да и вся игра пропитана солнечной, наполненной радостью атмосферой. Хотя до мультика ей еще очень далеко. И сюжет, и музыка, и графика — все очень просто и приятно. Они легки и не напрягают, правда, сразу же забываются, когда выходишь из игры. А жаль! Вложи девелоперы чуть больше радости и стараний в свое детище, и «Цыпа» надолго бы остался на моем жестком диске. Да думаю, и на ваших винчестерах тоже. А так через пару дней я уже и забуду, что писал этот обзор.

Выводы

Снова жизнь все расставила по-своему, переиграв мою партию заново. Изначально я хотел написать «солнечный» отчет на две полосы. И виной тому была моя девушка, с которой я ходил на премьеру мультика в Украине. И какие-то струны моей души еще не раз могут запеть, если их коснутся те воспоминания. Но сама игра все испортила, как бывало не раз и до того.

Что я могу напоследок сказать своим читателям? Игра вышла в меру с юмором, в меру аркадной и оригинальной. Ее приятно проходить за несколько часов и еще легче... забывать. Детишкам, не видевшим сам мультик, игра придется по вкусу. Тем же, кто его видел, лучше не играть, чтобы лишний раз не разочаровываться. Игрокам со стажем тем более нечего делать в этой пристройке нашего славного Игограда. Фасад красивый, спору нет, вот только собран из частей других славных зданий ☹.

* * *

За последние полвека город разросся и расцвел красивыми многоэтажками и готичными замками. Здания, насыщенные сильной магией и самыми последними достижениями техники, украшали его. С высоты облаков город пестрел всеми цветами радуги. Но лучше бы я не приближался к этим заманчивым новостроям, ибо все они внутри были близнецами...

Разработчик: Disney Interactive
Издатели: Disney Interactive, Snowball
Локализатор: Snowball
Жанр: action/arcade
Минимальные системные требования: DirectX 7.0a, P 166 МГц MMX, 32 Мб ОЗУ, 250 Мб свободного места на диске, 4 Мб видео

Pantera sls kawai@bk.ru

Дональд Дак
Утиные истории

Знаменитый репортер Поночка пропала без вести вчера утром, после самого важного репортажа в ее карьере. К всеобщему изумлению, Поночке все-таки удалось раскрыть страшный секрет дома Мерлока, ужасного колдуна. Вчера утром миллионы телезрителей наблюдали ее в прямом эфире. Впервые в истории люди должны были увидеть Мерлока в его берлоге, однако произошла трагедия: колдун обнаружил Поночку. Сигнал был потерян, и никто не знает, что случилось с отважным репортером.

Отважный Дональд Дак предпринял рискованное путешествие вокруг света, чтобы спасти Поночку. Об этом нам стало известно из интервью Винта Разболтайло, близкого друга Поночки и Дональда Дака. Благодаря одному из его изобретений Дональд сможет телепортироваться в замок Мерлока. Вот что Винт сказал нам: «Я уверен, что мой чудо-порт с легкостью сможет перенести Дональда в замок Мерлока. Но сначала мы должны увеличить мощность порта. Вот почему Дональд отправился в путешествие вокруг света». Теперь весь мир надеется, что отважный Дональд Дак успеет вовремя!

Диснеевские мультики и игры я люблю с детства. Могу часами распинаться на счет того, какие они добрые, хорошие, яркие и по-настоящему детские. Но на самом деле я люблю их не за это. Самое ценное, на мой взгляд, что несут в себе диснеевские продукты — веселье и обучение. Точнее — обучение через юмор, пусть даже местами жестокий и «черный». Ведь если ребенок увидит, что Дональд Дак не смог перепрыгнуть через обрыв без разбега, наверняка он учтет это не только в последующей игре,

* * *

Утиные истории» закончились много лет назад. Но мультяшки живут и развиваются по-своему. Не как обычные люди. Три маленьких утенка, племянники Дональда Дака, такими же и остались. А их младшая подружка детства Поночка выросла и стала супертележурналисткой Дэзи Дак. Както раз Дональд Дак, его друг-соперник Глэдстоун Гайлорд и изобретатель-самоучка Гиро Гирлуз по кличке Винт запаслись поп-корном и сели перед телевизором посмотреть очередной репортаж Дэзи. Похрустывая поп-корном, три орла пронаблюдали в прямом эфире, как Дэзи попала в грязные лапы местного злодея — Страшного Чародея Мерлока. Девушку, то есть утку, нужно спасать. Так что придется действовать вам — самому безответственному утенку в мире, то есть Дональду Даку. В путь!

С того момента, как мы начнем играть, Дональду предстоит сходить в четыре разных мира, победить прихвостней и наймитов Страшного Чародея Мерлока и его самого, прежде чем освободить Дэзи. Проходы в миры располагаются в лаборатории Винта. Все проходы активизируются, если на них встать и нажать «пробел». Это в теории, а в практике все намного интересней — то нас вышибает в иное место и время механическая рука, то Дональда засасывает, как в водоворот... Конечно, можно было и не делать всего этого, вряд ли игра от этого что-то особо потеряла в привычном понимании, но тогда она не смогла бы вызвать столько детских (и не только) улыбок.

В основной комнате, откуда вы начинаете играть, она же — лаборатория Винта, на стене за проходом расположено табло, на котором показано, какие задания выполнены в этом мире. За ними можно следить, а можно и не обращать на них внимания — все зависит от того, хотите ли вы открывать бонусные уровни и предметы. Основной сюжет нехитрый: собрать необходимые предметы, победить врагов (сделать это можно с одного-трех ударов) и освободить прекрасную девушку-уточку.

ТТХ

Как обладатель не обозначенной в требованиях Windows 2000, могу сказать, что шанс запустить игры невелик, но есть — все зависит от комплектации компьютера и «свежести» драйверов звукового и видеоадаптеров. К сожалению, разработчики игры не планируют выпускать обновления, совместимые с Windows 2000. По настоянию Disney Interactive Inc., компания-локализатор вынуждена издавать игру «Дональд Дак. Утиные истории» в оригинальной версии, куда входят английский, французский, немецкий, итальянский и испанский варианты, с описанием на русском языке. Всем ясно, что играть так — для многих детей невыполнимая задача. То есть, играть-то можно, но стоит ли играть, если сюжет и диалоги будут непонятны. К счастью, диалогов не очень много, можно и взрослых звать на помощь или самим учиться (заодно и мотивация для этого есть — игрушка). В общем, игрушку можно рассматривать как мини-тренажер для изучающих иностранные языки ребят.

* * *

P.S. Одержав ряд славных побед над злодеями, Дональд конфискует у каждого детали, из которых Винт сделает машину, чтобы все могли вернуться домой. Победила дружба. Дэзи — спасена...



toPa2a

Killing Time

Разработчик: Logicware
Издатель: Studio 3DO
Жанр: FPS
Год выхода: 1996 г.

Как же все надоедает: на улице холодно и сыро, дома скучно, до праздников далеко, друзья вне зоны досягаемости (карантин подвернулся). Да и играть не во что. Точнее, есть во что, но... не хочется. И это при том, что на винте — не пройденные Риддик и Халфа вторая! Вместо них в сапере в сотый раз рекорд ставлю. И так изо дня в день. Я уж испугался, что от тоски совсем загнусь. И вот однажды, без толку шатаясь по комнатам и пожевывая черствый бутерброд, я случайно бросил взгляд на старый дедушкин сундук, стоящий в темном углу. На нем уже собрался полуметровый слой пыли, а стоящие сверху кактусы засохли еще в прошлом веке. Может быть, там завалялось что-то интересное? Стоит посмотреть.

Любитель антиквариата

Старые шутеры... Люблю я их. Да и старые игрушки вообще. Что ни говори, но раньше и вправду деревья были выше, а небо светлее. Но деревья имеют свойство расти, а небо как было синим, так таким же и осталось. Так вот, разработчики — это те же деревья (причем, некоторые из них деревья могучие, я бы сказал — дубы, и конкретные ☺): они растут, ветки распускают, а иногда и плоды выбрасывают (читай, игрушки). Одни дают очень вкусные плоды, другие — просто питательные, а третьи знай сыплют какой-нибудь аллергенный пух. А небо... небо — это потребители, которые всегда хотят хлеба и зрелищ. И получается, что пух спокойно летит по ветру в больших количествах к толпе, а вот чтобы в небо взмыли сладкие груши и питательные орехи, то тут уже нужна крепкая рука хорошего издателя (заботливо держащая разработчика за... горло ☺).

Ладно, пора прекращать эти философствования затуманенного сознания, ведь речь сегодня пойдет о шутере Killing Time, издателем которой является (являлась?) ныне несуществующая 3DO.

Part mystery

В начале XX столетия один умный-преумный и известный ученый нашел при раскопках в Египте какой-то древний артефакт. Открытие это оказалось очень уж выдающимся. И по этому поводу умный-преумный ученый собрал гостей на свин... светский бал. Но настал ужасный момент... А какой, не знаю. То ли артефакт Made In China, то ли гостям не было чем похм... показать свои светские манеры. Но результат таков: на острове, где этот бал и происходил, полно монстряков. И тут вспоминается самое главное правило: если вас грызут вурдалаки, вскрывает вашу черепную коробку инопланетянин (не хватает третьего?), то никто, кроме великого героя, трижды освободителя земли, вечного ветерана второй мировой, обладателя стальной головы и гофрированной печени, не сможет спасти вас. Так что ждите. Я иду.

Сдувая пыль

После вступительного ролика (содержимое которого в почти первозданном виде было передано в предыдущем разделе ☺) мы оказываемся на маленькой яхте, пришвартованной к порту таинственного острова. Из морских глубин доносится какая-то заунывная мелодия. Как-то сам собой у нас в руках оказывается револьвер (с очень малым количеством патронов) и гвоздодер (вообще без патронов!!!). Сходим с яхты, подходим к ближайшему зданию и... И далее, что называется, пошла жара.

Игра меня захватила в свои страшные лапы так же, как и семь лет назад. А чтобы понять, чем был вызван такой эффект, я попробую разобрать наш сегодняшний экспонат по частям.

Итак, самым главным элементом в шутере является графика. Чтобы составить хоть какое-то представление о картинке, для начала поднимите свои глаза и посмотрите на дату выхода. Ну а пока вы будете опускать глаза вниз (там, где скриншоты), я пойду вздремну ☺. А если честно, то для 96-го года графон довольно прикольный: играть не мешает и атмосферу напряженную создает. Тут уж сразу видно, что все локации рисовались с любовью (к пикселям ☺). Но в целом локации смотрятся неплохо: заросший невысокими деревьями лесок, охотничий домик, сумасшедшие залы особняка — красиво, одним словом.

Под руку с графикой у нас всегда идет звук. А со звуком у нас в KT более чем в порядке. Чего только стоят страшный вой двухголовой псины и хриплый смех слегка мертвого охотника. А звуки некоторых локаций заставляют задуматься: а не зажечь ли все лампы в доме, попутно закрыв подозрительный шкаф? А голоса призраков... Оружие также очень хорошо озвучено. И не смотря на то, что музыки в игре нет (в меню есть только одна мелодия), звуки создают очень классную атмосферу. Вот о ней я сейчас и расскажу.

Сам по себе KT — игра не особо страшная. Ну, по крайней мере, это сейчас. Но тогда, в 98-м году, многое в этой игре меня заставляло порой подпрыгивать на стуле. Ведь как бы мне не было трудно об этом судить, но атмосфера в этой игре есть. И сколько бы ни было ей лет, она даже сейчас вползает прямо в мозг и пропитывает его своей таинственностью. Так и хочется побыстрее войти в особняк (дизайн — супер!) и узнать ответы на все вопросы. И дело тут даже не в древнеегипетском артефакте. Вы никаких мумий или сфинксов ни разу не увидите за всю игру. KT больше похож на старый ужастик про зомби, оборотней и вампиров (точнее, вампирш ☺). А иногда — на научную фантастику. И видимо, из-за этой схожести мне было так интересно играть. Правда, я не говорю, что KT кинематографичный. Просто у него есть что-то об-



щее с фильмом. Кстати, упомянутую таинственность по большей части обеспечивает девушка-призрак, которая постоянно просит о помощи. Она появляется на некоторых локациях, как бы указывая правильный путь. Кто она? Я не знаю. Но мне так и хочется войти в страшный особняк и помочь ей. А делать мы это будем отнюдь не голыми руками.

Part mayhem

Стволов в игре мало. Зато патронов много. Какие именно стволы, подленько промолчу. Но хочу дать один совет по поводу египетского артефакта: его заряд — один единственный на всю игру; уж лучше его беречь до самого конца. А там уж...

Три буквы FPS в графе «жанр» намекают на то, что все оружие придется применять на монстров. А монстры... это нечто. Хотя если подумать, то что такого в этих кучках пикселей, которые появляются во множествах подобных игр? А в итоге: одних монстряков как-то даже жалко убивать, а других — наоборот. Такой эффект, наверное, достигается за счет воображения самого геймера, которое старательно пририсовывает охотнику пустые глазницы и выводит вполне четкую пентаграмму на летающих черепах. Ну а вышеописанная озвучка дополняет и без того прекрасную картину.

Из всего бестиария KT больше всего мне понравилась злобная экономка... или нянька. Или зомби-бабка ☺. Не знаю, как ее лучше назвать, но как только я слышал ее легкое покашливание, то нанароком чувствовал себя шкодливым мальчуганом, который без спросу взял варенье из коморки. И при появлении ее посиневшего тела в дверном проеме мне очень хотелось всадить в нее очередь из «Томми», нашпиговать ее дробью, залить напалмом. Сделать все возможное, лишь бы она не поставила меня в угол (вот такие ассоциации у меня возникали при виде мерзкой экономки). А если таких старух появлялось сразу несколько...

Но не одними «заботливыми» бабками славен KT. Еще очень запомнились крылатые служанки-вампирши, которые не стоят на месте, не в пример другим, а постоянно патрулируют территорию. И завидев подходящего донора в вашем лице и издав дикий визг, начинают переть на вас, словно юбиляр после праздника на спасительную бутылочку. Умирать вампирши очень даже не хотят ☺. Также меня повеселил бешеный клоун, попугал старый охотник и опять повеселил мертвый повар. Судя по тому, что у последнего явный переизбыток колюще-режущих предметов в теле, он жутко самовлюбленный тип и потому стряпает блюда исключительно из себя.

Итак, монстры — это самый большой плюс KT. Но как известно, игра не может быть сплошным плюсом. Поэтому пришло время рассказать и о минусах.

Pure terror

Самым большим минусом является то, что нам на растерзание отдается весь остров. Никакой коридорной схематики. Иди на любую локацию. Сейчас вы, наверно, подумаете: «Да какой же это минус?» А мне останется упомянуть про ключи и двери. Ведь мало кому понравится, когда по велению разработчиков приходится бежать к заветной кнопке через всю карту. И это все лишь для того, чтобы открыть какую-то жалкую дверцу, за которой спрятан ключ от другой двери. В итоге я вынужден в пятый раз любоваться десятками уже убитых мною монстров по дороге к очередной двери.

Далее: пещеры и лесок — тут и Сусанин не нужен. Сами заблудимся. Хотя если в лесочке достаточно выйти на спасительную тропинку, то во время путешествия по пещерам хочется сделать привал на электрическом стуле. Единственный способ в них сориентироваться — это включить карту. А вы знаете, как классно вслепую ходить по карте-схеме, когда вокруг полно монстров? Похлеще третьего Дума с его фонариком. К счастью, все пещеры невелики размерами.

Еще довольно большим минусом является управление. Не знаю почему, но в опциях нельзя сделать так, чтобы можно было одновременно управлять и мышкой, и клавой. И получаем килограмм выдранных волос: с клавиатурой целиться неудобно, а с мышкой — еще и двигаться. А если честно, не особо-то я и копался в этих настройках.

Вывод

Ну что ж, пора бы и заканчивать осмотр сего музейного экспоната. Не знаю, была ли Killing Time в свое время хитом или провалом, а может, и простым середнячком, но лично мне она очень понравилась. Она мне понравилась еще тогда, когда я поиграл в нее впервые, в 98-м году. Тогда она еще могла напугать меня. А сейчас просто не хочется заходить на некоторые локации (видимо, всплывают старые воспоминания). И вот я, как и тогда, спокойно занимаюсь методичным отстрелом мертвецов, собираю выпадающие из них патроны и аптечки (в виде голубых и желтых шариков (ни в коем случае не берите красные!!!)), бегаю без толку по карте, поминая разработчиков злым и далеко не тихим словом.

Наступила пора положить старый диск обратно в дедушкин сундук. И пока я делаю три поворота ключом по часовой стрелке, в голове бегают мысли о Думе втором и о Дюке, и о разработчиках-дубах, а также о непройденном Риддике и вышедшем KOTOR`e 2. Сундук закрыт, воспоминания остались. И уймутся они еще не скоро. Может быть, с вами будет так же, если вы решитесь установить себе на компьютер эту игру. А если у вас такой компьютер, что его и калькулятором называть стыдно, либо у вас при виде современных геймок ручьем текут ностальгические слезы, то я вам настоятельно рекомендую раздобыть Killing Time. Авось понравится.

P.S. Стажер toPa2a спокойно шел по испещренному воронками проспекту в квартале шутеров. На нем был старомодный костюм, на плече — какой-то массивный предмет, завернутый в черный плащ. Никто не знал, что там было. Вполне реально, что там было золотишко-серебришко, а может, и двухголовая псинка, а может, даже и служанка-вампирша. В свободной руке он вертел странного вида крест.



Молодой стажер выглядел странно, с точки зрения нормального человека. Но вокруг не было ни одного нормального человека. Были только кровожадные квакеры да осторожные кемперы. Поэтому на стажера никто не обращал ни малейшего внимания. А он был глубоко погружен в свои мысли. Он мысленно писал рапорт о выполнении очередного теста, при этом понимая, что его заветная мечта, звание «Агент», становится все ближе и ближе. Также стажер думал и о предстоящей встрече с агентом-мастером (суровым, но справедливым джедаем), и о других стажерах — и, конечно же, побаивался: не произведут ли на нем жуткую операцию/разрубят топором/прибьют лопатой/утащат в вентиляцию, перед тем как он самостоятельно сможет выбрать себе задание по душе?

И вдруг toPa обернулся и посмотрел на старое здание. Его уже давно никто не посещал. Много времени прошло, но оно стоит. Стажер помнил. Он улыбнулся. И пошел далее своей дорогой.

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Теплые деньки

О весне

Ну вот, теперь, надеюсь, уже никто не сомневается в том факте, что весна таки пришла. Шла она к нам долго, тропами торными, да извилистыми. Ножки в кровь сбила, десять даэдрических сапог стоптала, но дошла.

Погодка на улице, во всяком случае сегодня, просто замечательная. Особенно контраст чувствуется после заснеженного Драгобрата, откуда я недавно вернулся. Что я там делал? Да так, лыжный сезон закрывал. Точнее, занимался в Школе карвинга. В общем, учился правильно на лыжах стоять и кататься.

Учился, как обычно, с переменным успехом, но мне понравилось. Впрочем, о Школе рассказать я еще успею, будет время. А сейчас вот вернулся и... готовлюсь снова умотать на природу, в этот раз на Южный Буг — если кто помнит, мы туда традиционно в мае ходим. На байдарках. А кто-то еще говорит о компьютерной зависимости и аддиктивном поведении ☺. Зависимость, она у тех, кто много о ней рассуждает. Помните же народную мудрость? У кого что болит, тот на то и наступает. А мы ведем здоровый образ жизни (дикий смех в зале). Ну ладно, может быть, и не очень здоровый, зато полноценный и разнообразный. Жизнь, насыщенная событиями, — что еще нужно для полного счастья? Разве что много-много хороших, интересных игр. С этим, правда, сложнее.

Ну ладно, что-то хорошая погода на меня странно действует, вызывает размягчение мозга и повышенную болтливость. Пора завязывать со вступлением и переходить к тому, что делать так не хочется, но надо. Эх, а люди сейчас сидят в скверике, пиво пьют, а я...

Ладно. Стискиваем зубы, включаем музыку и открываем почту. Ау, письма, я к вам иду!

Дебютные письма

Однажды у читателя наступает день, когда ему становится мало нас читать. Хочется что-то написать. Некоторые начинают со статей, а некоторые — с писем. И тем, и другим — поздравления и респекты. Итак, приветствуем новичков, первым будет высказываться Antosia:

Привет, Кертис!

Признаюсь. Я ветеран МИКа и покупаю его со второго номера, а пишу только сейчас :)))

Ничего, это поправимо и не смертельно ☺.

В отличие от многих людей я не буду ругать МИК. Конечно, ваша оперативность, некоторые элементы дизайна и количество рекламы достойны критики :) Но мне нет дела до таких мелочей.

Вот это правильный подход, уважаю. На мелочи действительно обращать внимание не стоит, а уж тем более не стоит обижаться. Ну, представьте, сидите вы на необитаемом острове — ни еды, ни воды, ни людей. Одни макаки по пальмам скачут. А тут корабль. Вы подрываетесь, мчитесь к нему и с разбегу, лбом — бац, и в слона врезаетесь. Обижаться на слона глупо, обращать особое внимание времени нет. Тут ведь главное — до корабельного трюма добраться, желудок набить. А уж потом можно поразмыслить, откуда взялся слон на острове, где одни макаки и вы...

Вот так и с нами, разница только в том, что мы утоляем голод и жажду не плотскую, а духовную. Ибо кроме нас некому. А слон... А что слон? Фиг с ним, со слоном этим.

Недавно скачал ролик из Инета с тобой в главной роли. И теперь я понял, чем мне нравится МИК. Очень приятно читать журнал, в котором публикуются умные люди, которые правильно и трезво рассуждают. Таким ты и являешься, и хочу пожелать, чтобы и ты, и МИК оставались такими, какие вы есть.

Спасибо. Мне самому приятно общаться с умными людьми, им что-то можно попытаться объяснить. Они могут что-то интересное рассказать. Поэтому я и работаю именно в МИКе ☺.

P.S. Черт, а где же статья про TES 4? Я ее уже вторую неделю жду!!! :(((

Надеюсь, что она будет в исполнении тебя и Глюка :)

Как в старые добрые.

Спокойствие, только спокойствие, вот мы его пройдем, тогда-то все и похохочут. А если серьезно — читайте следующий номер. Да, писать будем мы с Глюком, как обычно. Связка «тупой файтер и умный маг» действует более эффективно, чем удар кувалдой по ягодицам.

Продолжим. Следующий дебютант камрад Darius:

Здрасте, добрый доктор!!!! Осенью будет четыре года, как я вас читаю. Но вот упущение: я ни разу вам не писал. Буду исправляться. Так вот. Ну, во-первых, я поднимаю кружку чая за упокой товарища Ранда. Запоздало, но все-таки поднимаю.

Спокойно, Ранд живее всех живых. Я его регулярно вижу. Разве что над ним некромант из «Бельтиона» хорошенько поработал ☺.

Во-вторых, немного критики в ваш адрес (предварительно надел бронежилет на латы).

1. В номере 227 вы напечатали очень большой прикол из игры. Ага, интересно, вы с лупой по всей линейке бегали, 4 пикселя высматривали?

Нет, лупа не понадобилась. Есть такая программа, не знаю, как по-научному называется, а мы, разработчики, зовем ее просто — пикселямер. А как, по-твоему, игры пикселями меряются? Так и меряются. Берут пикселямер и измеряют. Вот и мы у друзей-разработчиков взяли программку и измерили.

2. Куда делось железо?

Куют. Или перековывают. А вообще, странный вы народ — люди. Было железо — ругали. Не стало железа — опять ругают. Ничего, скоро снова объявится, и я, сто процентов, получу новую порцию возмущенных писем.

3. Чего ты перестал писать? Что, мозг жиром заплыл, или лень душит?

И мозг, и лень. Но самое главное — не о чем. Вот, будет статья об «Обливионе», еще пара-тройка игр ожидается. Ну, не люблю я писать о плохих играх. Хотя временами приходится.

Ну, поругали, и хватит. А теперь похвалим. Итак...

А чё я, собственно, буду вас хвалить? ВЫ НЕПРЕВЗОЙДЕНЫЕ. ВЫ МОНСТРЫ ГЕЙМ-ЖУРНАЛИСТИКИ. ТАК ДЕРЖАТЬ!

О, это правильно. Монстры мы и есть. Как в зеркало гляну, так рука сама к валерьянке тянется. Особенно с утра.

Следующий по плану у нас Александр В:

Привет, Док. Я ваш читатель-«ветеран», покупаю журнал с 3-го номера. Думаю, ты меня помнишь, я с друзьями на прошлой выставке провел с тобой фотосессию и потом скинул тебе фотки. И вот сегодня решил тебе написать.

Помню. Было.

Как уже повелось, сначала буду ругать, а потом посмотрим.

Это правильно. Сначала поругать, а потом попытаться понять, за что.

Я давно не был на вашем сайте, а сегодня случайно заглянул и долго ругался.

Не, ну я, конечно, все понимаю, но какого... ряд страниц просто не отображается ☹.

Вашим наполнителям руки поотрывать надо, причем самым зверским образом.

Абсолютно согласен. Надо. Только речь о каком сайте, о МИКPortal`е или Игрограде? На Игроград уже давно не захожу. А что касается Портала, то там читаю только форум.

Что происходит со статьями, даже и не знаю. Все жду, пока Портал переделают, чтобы он был удобным.

Это во-первых, а во-вторых, Док, ты там, типа, начальник или кто?

Почему «Записок Автоответчика» нету на сайте?

Мне — да, думаю, и многим другим читателям — легче, быстрее и дешевле зайти на сайт, чем бежать 1,5 км до лотка, где ваш журнал продают, только из за пары статей, которых нету.

На самом деле я не начальник ни МИКPortal`a, ни Игрограда. Что касается Портала, то я админю форум, а на сам сайт не лажу. Ибо он кривой. Что касается Игрограда... То даже не знаю. По идее, «Автоответчики» там есть. Только они хорошо запрятаны. Замуровали, демоны.

Предлагаю отвести раздел под еженедельник в цифровом формате или хотя бы создать нормальный поисковик, чтобы можно было отсортировать по дате. Несмотря на то, что вашему сайту уже года 3, если не ошибаюсь, вы так и не довели его до ума. И приходится перелопачивать каждую страницу в поисках необходимой инфы, потому что у админов руки из одного места растут. Я после покупки компа в основном читаю ваш журнал через Инет, а журнал беру только когда случайно прохожу мимо точек продажи.

Думаю, со мной согласятся многие, особенно пользователи КПИшной сетки, так как у нас очень дешевый помегабайтный Инет.

Скажу так: нам выгоднее, чтобы нас покупали ☺. За прочтение статей в Интернете денег мы не получаем. Может, поэтому и сайт такой неудобный, чтобы легче было пойти и купить МИК? Кстати, админ Игрограда уже больше года как уволился, так что сайт теперь беспризорный. Сиротинушка. А админ МИКPortal`a — точнее, один из них, — сейчас пытается сделать новый сайт, более удобный и красивый. Ждем-с.

А теперь пришла пора хвалить, но, по-моему, не стоит. А то, если все будут хвалить, то и перехвалить можно (извините за тавтологию).

Не, нас перехвалить нельзя. У нас после затяжной зимы недостаток позитивных эмоций.

Впрочем, большое спасибо, что вы есть и вовремя предоставляете много такой хорошей и полезной инфы.

Пожалуйста. Стараемся. Несмотря и даже вопреки.

P.S. По-моему, ты в одной из своих статей говорил, когда будет проводиться следующая выставка МИКPortal`a?

Это не выставка МИКPortal`a, это Игроград, выставка Издательского Дома «Мой Компьютер». А будет она осенью, в последнюю неделю сентября. Следите за анонсами, в общем.

Вы будете выставлять свою тургропу на день туриста? Если да, то напомни, когда его будут проводить. Я уже подзабыл с этой учебой.

Честно, не знаю, я сам уже все забыл. Это к скаутам из «Дракона», но я их давненько уже не видел ☹.

Продолжаем. На проводе камрад Михалыч:

Привет, Том!!!

Слегка недоумеваю по поводу последней статьи Талера в 227-м выпуске. Насколько я понял, вы хотите раз и навсегда дать понять некоторым камрадам (стрелять таких надо), что из VBR (шифраторы хреновы ☺) не получится очередного ГП. Или я не прав? Нет, пока живы агенты ДЭВР, проклятым америка... глянцеманам ☺ не видать 60-страничный МИК!!! Не надо ничего менять! Вас любят именно потому, что вы не такие, как все (читай: НЕ глянец).

На самом деле — нет, это была ответная шутка на опубликованный в первоапрельском номере ГП «обзор Тетриса». Они пошутили, ну и мы посмеялись. А делать из МИКа глянцевый журнал мы никогда и не собирались, это факт, который даже не обсуждается. Не тот формат, не та направленность, не те приоритеты.

Смею предположить, что в редакции произошел некий конфликт по поводу пАдонков и их лексикона. Я прав? Признаюсь, сам немного этим грешу: слово «отстой» все время пишу как «аутой».

Никакого конфликта. Мы и сами, бывает, употребляем. Вот, живой пример:

Я сегодня опять потерял свой баян
И поэтому просто спою.
Автор, яду налей, и скорее испей
За родную газету свою.

Ладно, удачи вам в нелегком деле защиты простого геймера от всяких «Саботажей» и «Рыт Хантеров»!

Ага, дело это нелегкое, но мы бдим.

P.S. Специально не хотел вас критиковать, но не могу удержаться. Первая мировая война закончилась в «20-е годы 19-го столетия»?!! 225-й выпуск, 14-я страница. Обычно подобные ляпы я списываю на отсутствие пива (или его избыток ☺).

Это не ко мне, это к автору и редакторам. Хотя, может, это альтернативная история?

P.P.S. Ребята, глянец глянцем, а вам все равно нужна реклама. Я имею в виду рекламу вашего журнала. Про него мало кто знает. И узнать неоткуда. Я вас для себя открыл вообще случайно. По-моему, рекламный плакат, на котором Кертис стоит с плазмоганом в руках на выбитой двери, из-под которой торчат руки секретарши, будет выглядеть эффектно ☺.

Реклама, она да. Как показывает наш геймдев, хороший пиар — это 99 процентов успешности проекта. Но где на нее деньги взять, на рекламу эту? Эх...

P.P.P.S. Вам нужна статья про способы обхода разных дисковых защит («Зіркова Сила» та інші...)?

Нет, спасибо. Мы уважаем труд разработчиков и не хотим облегчать работу пиратам ☺.

И, напоследок, камрад $C@:

Привет, Кертис.

Долго собирался написать, да все повода не было. Но ввиду недавнего спецвыпуска (дальше — сВ), очень толкового сВ, и с намеком Талера о грядущем сВ об онлайнках, у меня завелась противная мыслишка: а что же будет потом? Ну, если сВ о стратегиях или о шутерах (хотя!!!) еще можно представить, то об аркадах, гонках (хотя!!!) или о квестах...

Не такой уж он и недавний ☺. А темы для спецвыпусков найти можно, и квесты с гонками — совсем не плохой вариант. А ведь еще хорроры есть.

Получается, надо искать альтернативу. Кину пару своих идей:

1. Легче всего скопировать другие игровые издания и выпускать тематические сВ о нашумевших играх (GTA, TES-IV, Fallout...). С мелкими подробностями, интересными деталями, интервью с разработчиками и т.д. Но, зная вашу нелюбовь к копированию других изданий, можно догадаться, каким будет ответ.

Угу, не любим мы этого. Хотя не факт, что не сделаем ☺.

2. Про консольные игры. Не, не так. Про ЛУЧШИЕ игры на PS1 или PS2, а также на старые платформы Dendy, Sega и т.д. В принципе, это моя любимая тема, и я бы во многом посодействовал, но вот качество моих статей хромает на обе ноги.

Увы, но консолей у нас нет, а значит, и спецвыпуск мы делать не можем. Тем более, что о консольных играх мы не пишем. Странно получится: не писать, не писать, а потом — бац, и спецвыпуск.

3. В конце концов, можно устроить опрос на форуме. Авось что-нибудь народ подскажет!

Когда идеи закончатся, сделаем. А потом, как всегда, сделаем все по-своему ☺.

Ну, вроде превратил мысли в пиксели. Надеюсь, ты меня поймешь.

А вообще журнал классный. Я на днях, ради интереса, взял пару [censored] почитать, так вроде и бумага хорошая, и картинки красивые, но все равно чего-то не хватает. А не хватает той силы, которая тащит меня во вторник к заветному ларьку «Одесса Пресса»; силы, которая заставляет меня выдирать последний номер любимого журнала из рук обалдевшей продавщицы; силы, которая делает меня джеда... Это уже из другой оперы. А не подписываюсь на журнал лишь потому, что боюсь получить его с задержкой.

В чем сила, брат? В плавках!

В общем, спасибо, и удачи тебе и всему коллективу. Пока! И да пребудет с вами Сила!

Спасибо. И тебе удачи тоже. Впрочем, как и всем остальным нашим читателям и почитателям.

На этом позвольте распрощаться, и не забывайте — мейл «Автоответчика» находится наверху ☺.

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Intel CELERON(D,J) 1,8Ghz-3Ghz от	967	186	4
Cel2,13/256/40/SB/Lan	988	190	2
Cel J2,53/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2292	445	3
Cel J2,93/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2395	465	3
Cel J2,53/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2910	565	3
Cel D320\i865GV\256\80Gb\CD52x\Kb+M		298	5
Cel D326\i915G\512\80Gb\DVD\Kb+M		342	5
P4 530\i915P\512\GF6200TC-128\120Gb		420	5
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Intel P-4 2,4Ghz- 3,8Ghz от	1336	257	4
P4 2.4/256/60/SB/Lan	1368	263	2
P4 2,8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17	2570	499	3
P4 2,8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17	3188	619	3
P4 s775 3,2/915/512/120/GF 6600	3245	630	3
P4 s775 3,0 /512/80/ATI 128/CDRW+	3554	690	3
P4 s775 3,0 /512/160/ATI 128/CDRW+	3657	710	3
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Самые низкие цены на комп.на AMD от	827	159	4
Любые конф.на Sempron 2,4Ghz-3,1Ghz	1030	198	4
Sem2.4/256/40/VA/SB/Lan	1050	202	2
Sempron 2600/nForce/256/VA128/120Gb	1659	319	4
AMD ATHLON 64 2800-3700Ghz от	2075	399	4
Semp 64 2,8/512/80/GF 6100 256/CDRW	2292	445	3
Sempron 2800/nForce/512/VA128/160Gb	2387	459	4
ATH 64 3000/512/80/GF6100 256M/CDRW	2570	499	3
Semp 64 2,5/512/80/GF 6100 256/CDRW	2874	558	3
Sempron 3100/nForce/512/VA256/250Gb	3323	639	4
ATH 64 3200/512/200/X1600XT/DVD-RW	5150	1000	3
ATH 64 3700/1024/200/ATI 850XT 256M	5665	1100	3
Мобильные компьютеры			
Ноутбуки всех производителей от-	1118	215	4
HP,DELL,ACER,ASUS,LG,SAMSUNG от-	1243	239	4
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2800(478/775) от	78	15	2
Celeron1700-3066Ghz;P4 2,4Ghz-3,6G	203	39	4
AMDSempron 2,2-3,1Ghz;XP 2000-64 от	218	42	4
AMD Sempron™ 2600-3100 (754) BOX от	348	67	2
AMD Sempron 3100+ BOX s754 64b	551	107	3
AMD ATHLON 64 3000+ tray s754	567	110	3
Pentium4 2,4- 3,2 (478/775) от	598	115	2
AMD ATHLON 64 3000+ BOX s754	623	121	3
Pentium4 LGA 775 2.8G/1Mb/533 FSB B	628	122	3
AMD Athlon64 3,0-3,4 (754/939) BOX	660	127	2
AMD Sempron 3400+ BOX s754 64b	670	130	3
AMD ATHLON 64 3000+ tray s939	803	156	3
AMD ATHLON 64 3200+ s939	855	166	3
AMD ATHLON 64 3000+ BOX s939	865	168	3
AMD ATHLON 64 3200+ BOX s939	922	179	3
Pentium4 LGA 775 3.0G/2Mb/800 FSB B	999	194	3
AMD ATHLON 64 3500+ BOX s939	1107	215	3
Pentium 4 2.8G/1Mb+1Mb/800 FSB BOX	1154	224	3
Pentium4 LGA 775 3.2G/2Mb/800 FSB B	1195	232	3
AMD ATHLON 64 3700+ (939) BOX	1221	237	3
Pentium 4 2.8G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	1349	262	3
AMD ATHLON 64 3800+ (939) BOX	1396	271	3
Pentium4 LGA 775 3.4G/2Mb/800 FSB B	1494	290	3
Pentium 4 3.0G/1Mb+1Mb/800 FSB BOX	1494	290	3
AMD ATHLON 64 X2 3800+ (939) BOX	1658	322	3
Pentium 4 3.0G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	1736	337	3
AMD ATHLON 64 X2 4200+ (939) BOX	1952	379	3
Pentium4 LGA 775 3.6G/2Mb/800 FSB B	2148	417	3
Pentium 4 3.2G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	2292	445	3
AMD ATHLON 64 X2 4400+ (939) BOX	2426	471	3
AMD ATHLON 64 X2 4600+ (939) BOX	2961	575	3
CeleronD 2.13/256k/533/S478box,отг		68	5
CeleronD 2.26/256k/533/S478box,отг		74	5
CeleronD 2.53/256k/533/LGA775box		79	5
CeleronD 2.8/256k/533/S478 box,отг		92	5
Pentium-4 2,66GHz/1M/533/S775 box		125	5
Pentium-4 3,0GHz/2M/800/S775 box		191	5
Модули памяти			
32-256Mb SDRAM Hynix, Spectec, от	31	6	2
SDR;DDR;DDR2(PC266,333,400;533)- от	36	7	4
128-1024 DDR Kingston,Samsung,Hynix	104	20	2
DDR 512Mb 400MHz AM-1/PQI/Aeneon	211	41	3
DDR 512Mb 400MHz Hynix orig	221	43	3
DDR 512Mb 400MHz Kingmax	221	43	3
DDR 512Mb 400Mhz Samsung	232	45	3
DDR 512Mb 400Mhz Corsair	232	45	3
DDR2-533 512Mb PC2-4200 Take-MS	237	46	3
DDR2-533 512M PC2-4200 Hynix	258	50	3
DDR2-667 512Mb PC2-5400 CORSAIR	309	60	3
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 PQI	397	77	3
DDR 1024Mb, 400 MHz Hynix	438	85	3
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 Hynix	520	101	3
DDR 256M PC-3200 JetRAM,отг		22	5
DDR 512M PC-3200 JetRAM,отг		41	5
DDR2-533 512M PC2-4200 Infineon,отг		41	5
DDR2-667 1G PC2-5300 Transcend,отг		92	5
USB FLASH накопители			
Flash USB 128-2048Mb Kingston	83	16	2
USB 2 256-1024M+MP3+дикт. Canyon	229	44	2
128M MMCmobile, отг		13	5
256M USB2.0 Flash-Stick Transcend		22	5
512M USB2.0 Flash-Stick Transcend		37	5

Наименование	грн.	у.е.	код
512M Memory Stick Transcend,отг		46	5
1G MMCplus Transcend, отг		64	5
1G SD Flash Card 80xl, отг		65	5
1G CFlash card Transcend 80x,отг		68	5
256M USB2.0 T-Sonic 610 Flash MP3		77	5
1G USB2.0 T-Sonic 620 Flash MP3,отг		109	5
512M USB2.0 T-Sonic PHOTO Transcend		153	5
Материнские платы			
ALBATRON,ASRock,Elitegroup,DFI:-от	109	21	4
ASUS,ABIT,MSI,GIGABYTE,Intel:-от	120	23	4
ASROCK NFORCE3-A v1.0a;2DDR400-2GB	268	52	3
ASROCK K8NF4G-SATA2; mATX//2DDR400	319	62	3
ASROCK 939A8X-M,ATI UU-M1689	319	62	3
ASROCK ATI Radeon Xpress 200 775T	324	63	3
FOXCONN nForce4 ,NF4K8MC-ERS , mATX	330	64	3
ASUS K8N , ATX, nForce3 250Gb 800	340	66	3
FOXCONN 915PL7MH-S; 915PL //2DDR400	355	69	3
ASUS K8N4-E,nForce4 FSB800/3DDR400	376	73	3
ASUS K8N4-E DELUXE ,nForce4,DDR 400	443	86	3
FOXCONN NF4UK8AA-8ERKRS , nForce4	443	86	3
ASUS P5GD2-X, 915P,DDR2-600	494	96	3
ASUS P5GD1 PRO, ATX // FSB 800, DDR	500	97	3
ASUS P5GDC PRO,Intel 915P, DDR 400	515	100	3
ASUS A8N-E, nForce4 ultra,DDR 400	515	100	3
FOXCONN 945P7AA-8KS2; ATX//FSB1066	520	101	3
GIGABYTE GA-8I945P-G; I945 /4Dual	582	113	3
ASUS P5LD2-VM; mATX//FSB1066/4Dual	592	115	3
ASUS P5LD2,i945P,FSB1066,DDR2 667	618	120	3
ASUS A8N-SLI,nForce4 SLI,DDR 400	644	125	3
ASUS P5LD2 Deluxe,i945P,FSB1066	767	149	3
FOXCONN 955X7AA-8EKRS2; I955X	824	160	3
ASUS A8N-SLI Deluxe,nForce4 SLI,DDR	824	160	3
ASUS A8N-SLI Premium,nForce4 SLI	881	171	3
ASUS P5WD2 i955X/ICH7R,4*DDR2 800	886	172	3
ASUS P5WD2 Premium i955X/ICH7R,4	1056	205	3
A8N32-SLI Deluxe 4*DDR400 Dual	1133	220	3
Жесткие диски IDE			
40-80Gb Seagate,WD,Samsung от	234	45	2
40-250Gb Seagate, WD, Samsung от	250	48	2
40-400GB Samsung,Maxtor,Seagate от	265	51	4
120-250Gb 7200 Seagate, WD, Samsung	390	75	2
160.0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	458	89	3
200.0g 7200 ATA Samsung 8Mb	469	91	3
200.0g 7200 ATA Seagate Baracuda V	474	92	3
200.0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	515	100	3
200.0g 7200 Serial ATA Seagate 8 Mb	515	100	3
250.0g 7200 ATA Samsung 8Mb	520	101	3
250.0g 7200 ATA Seagate Baracuda V	536	104	3
250.0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	577	112	3
250.0g 7200 Serial ATA-II WD 8MB	582	113	3
250.0g 7200 Serial ATA-II WD 16MB	623	121	3
300.0g 7200 ATA100 WD 8MB	649	126	3
300.0g 7200 Serial ATA-II WD 8MB	690	134	3
400.0g 7200 Serial ATA WD 16MB	1179	229	3
40.0Gb Seagate 7200 rpm Barracuda		52	5
80.0Gb Samsung 7200 rpm,отг		60	5
Сменные диски			
40-56x Sony,Samsung,Asus,LG от	62	12	4
CD-R 52xAsus, Benq, от	78	15	2
CD-RW Asus,Sony,LG от	109	21	2
DVD 16/40 ASUS,LG от	109	21	2
TEAC,MITSUMI,NEC,LG,SONY,LITE ON,от	120	23	4
DVD+CDRW Asus,NEC,Sony,от	156	30	2
DVD+/-R/RW Asus,LG,BenQ,Nec,от	208	40	2
DVD -RW/+RW ,LG , 40x24x40x + 12/8x	221	43	3
DVD -RW/+RW , NEC, 4550	258	50	3
TOSHIBA,LITE ON ,TEAC,MITSUMI, от	416	80	4
ASUS CD-RW5232/A5 QuieTrack Retail		24	5
ASUS CB-5216A - COMBO Retail,отг		31	5
ASUS DRW-1608P2S Retail		53	5
ASUS SDRW-0804P external slim,отг		132	5
MultiMedia			
16-32bYamaha,Creative,CMedia от	31	6	4
CREATIVE,C-Media , от	42	8	2
AverMedia305,307,BOX9 от	328	63	2
Aver TV Studio (Modal 307P + FM)	376	73	3
Видеокарты			
4-128MB:MSI,ATI,Asus,GeForce от	42	8	4
GeForce:II,III,IV от 32-256DDR	151	29	4
ATI PCI-Exp Asus, Saphire,MSI, от	270	52	2
Nvidia PCI-Exp Asus от	276	53	2
PCI-E, ATI Radeon X550 128M 128bit	324	63	3
AGP, ATI Radeon 9600 PRO, 128M 128	376	73	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 128M 128bit	448	87	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600 128MB DDR	469	91	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128bit	489	95	3
AGP, ATI Radeon 9600XT, 256M 128 b	505	98	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128bit	505	98	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600 128MB DDR	515	100	3
PCI-E, ATI Radeon X700 128M 128bit	525	102	3
PCI-E, ATI Radeon X700 256M 128bit	572	111	3
PCI-E, ATI Radeon X1300PRO 256M 128	577	112	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 128M 128	654	127	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB 128	690	134	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 256M 128	695	135	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB 128	726	141	3
PCI-E, ATI Radeon X700 PRO 256M Adv	726	141	3
AGP: GEFORCE-FX 6600GT 128MB +TV	731	142	3
AGP: GEFORCE-FX 6600GT 128MB +TV	762	148	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB	773	150	3

Наименование	грн.	у.е.	код
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 512M 128	788	153	3
PCI-E, ATI X800GTO 128MB 256bit	803	156	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 256MB	891	173	3
PCI-E, ATI X800GTO 256MB 256bit	922	179	3
PCI-E, ATI Radeon X1600XT 256M 128b	942	183	3
PCI-E, ATI X800GTO2 256MB 256bit	958	186	3
PCI-E, ATI X800GTO 256MB 256bit	968	188	3
PCI-E, ATI Radeon X850XT 256M	1231	239	3
PCI-E, ATI Radeon X850XT 256M	1262	245	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 7800GT 256MB	1983	385	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XT 256M	2256	438	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XL 256M	2266	440	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XT 512M	2642	513	3
PCI-E GEFORCE 7800GTX 256MB Inno3D	2663	517	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 7800GTX 256MB	2771	538	3
PCI-E, ATI Radeon X1900XT 512M	3234	628	3
PCI-E, ATI Radeon X1900XTX 512M	3631	705	3
EAX850 XT/2DHTV 256M, отг		400	5
Мониторы			
14-22,SONY,SAMSUNG,LG от	104	20	4
17"TFT Samsung,SONY,Acer,Philips,от	1066	205	2
LCD15" LG 1530B	1134	218	4
LCD17" LG 1717S-SN	1201	231	4
17"TFT, SAMSUNG 710N	1201	231	4
LCD17" PHILIPS 170S6FS	1274	245	4
17"TFT, SAMSUNG 740N	1274	245	4
19" TFT Acer, Samsung, Sony,Philips	1420	273	2
17"TFT, SAMSUNG 730BF	1430	275	4
19"TFT, SAMSUNG 913N	1513	291	4
LCD19" LG 1950S-SN	1550	298	4
LCD19" PHILIPS 190S6FS	1571	305	3
LCD19" PHILIPS 190S6FS	1596	307	4
17"TFT, SAMSUNG 760BF	1607	309	4
Все виды TFT мониторов, 15"-24" от	1664	320	4
19"TFT, SAMSUNG 930BF	1898	365	4
17" TFT NEC MultiSync 1770GX2, 8ms	2060	400	3
17"TFT, SAMSUNG 770P	2070	398	4
19"TFT, SAMSUNG 970P	2751	529	4
Модемы и сетевое оборудование			
GVC,Zyxel,Motor.Acorp от	47	9	4
D-LINK int, ext , от	78	15	2
ASOTEL K3D, R21+ Vector(GVC), от	192	37	2
ZyXEL OMNI MINI/NEO/UNO+подарок!,от	276	53	2
IDC 56148XI/VR, AOH, V.90 ext	463	89	2
Корпуса			
Bp 250-650W Power Master,Sweex, от	57	11	2
ATX Codegen,Enlight,KME,DTK 300W,от	114	22	2
Middle Tower ATX 350W JNC silver/bl	165	32	3
Прочее (комплектующие)			
ASUS WiFi-g PCI card w/ Antenna,отг		25	5
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK от	182	35	4
Лазерные принтеры			
CANON, HP,EPSON , Samsung от	499	96	4
Xerox, HP,Canon, от	546	105	2
Сканеры			
BenQ Scan, Canon, HP, Mustec, от	224	43	2
Источники бесперебойного питания (UPS)			
Super Power VT525P, 625P, 800P,1000	198	38	2
MGE Nova 600 AVR 600VA 360W line	286	55	2
APC BK 500-1500 VA, от	307	59	2
Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры			
Стабилизатор KEBO 1000VA	113	22	3
УСЛУГИ			
Настройка и ремонт ПК	5	1	3
Ремонт+модернизация ПК	5	1	4
Ремонт, настройка, диагностика ПК			2
Модернизация			
Любая модернизация	5	1	3
Модернизация с покупкой б/у компл-х	26	5	2
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Выделенные линии за 1 Гб	104	20	2
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)		0,25	1
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)		0,48	1
64Kb		116	1
512Kb		1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абоненплате, в месяц			
Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09)	21	4	2
карточка 30вечеров&ночей(18-09+с,в)	47	9	2
Ночной Unlimited (02:00-06:00)		3	1
Домашний Unlimited (20:00-08:00)		11	1
Internet Unlimited		22	1

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262,4647185)	17
2	Инкософт (044-2464389,2345335)	
3	Лайтком (044-5285752,5286249)	
4	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	
5	Технопарк (044-2463490)	32

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№16 (230), 17.04.2006.
Тираж: 12 300. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2006.

Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информотдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко.
Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев.
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов.
Корректор: Полина Акулова.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмаркатюк.
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк.
Реклама: Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев.
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко.
Сбыт: Елена Семенова, Оксана Квитка.
Экспедирование: Михаил Ковальчук.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «TV-ПРИНТ», тел.: (044) 464-7321
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5) тел. (0322) 97-4768,

ЧЕТВЕРТИЙ МІЖНАРОДНИЙ

КИЇВСЬКИЙ ФОТО ЯРМАРОК

18–21 травня 2006



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

Міжнародний Виставковий Центр, Київ, Броварський пр.,15

ІНФОРМАЦІЙНА ПІДТРИМКА:
Chip, Digital News, Digital Photographer, Digital Photo&Video Camera, E-Photo, Foto&Video, Hi-Tech, Mobile News, МиК, Мир связи, Мой компьютер, Потребитель, ТЗ, ТВ-Парк, Фото Мир Украины, Фотомагазин

ОРГАНІЗАТОРИ:
ITE (Великобританія)
Premier Expo (Україна)
ІВЦ Реал (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

фотоярмарок київ

Потужність,

що тобі потрібна.

Технологія,

варта довіри



artline X²

Зроби крок

до вдосконалення роботи своїх співробітників.

Зупини свій вибір на ПК artline™ X²,

що втілює потенціал двоядерного процесору

Intel®Pentuim® D

599

3175 грн*

Intel® Pentium® D 820
512mb DDR2 ram (dual)
int. Intel GMA950 128mb
80gb SATA II 7200 HDD
8 channel HD Audio
DVD/CD-RW Combo drive
Gigabit LAN, FireWire
microATX 300w case

Продукцію сертифіковано у системі УкрСЕПРО. Виробництво відповідає вимогам ISO9001

* Акційна ціна. Кількість продукції, що приймає участь в акції обмежена.

Монітор зображено для наочності. До вказаної ціни входить виключно вартість системного блоку.

TechnoPark www.technopark.ua **(044) 594 15 15**

intel Pentium® D inside™