Мой Компьютер
Игровой
МК
Еженедельник
17 231
24 Апрель 2006



стр.20
ICE AGE 2
THE MELTDOWN

The Elder Scrolls IV
OBLIVION
стр.13

стр.7
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT

The Godfather
стр.16 THE GAME

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

Марк ЯРОВОЙ aka Rolan
Tom Clancy`s Splinter Cell Double Agent, стр. 7
Алексей ТУР aka leprecon
Sudden Strike 3: Arms for Victory, стр. 8-9
Кирилл ТАЛЕР, Вирджин КЕМПЕР
Хождение за три КРИ, стр. 10-12
Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK
Oblivion, стр. 13-15
Morte&Shaman.AD
The Godfather, стр. 16-18
Николай НЕМКОВИЧ aka Consul
Tricked n`Tuned: West Coast Streets, стр. 19
Pantera sls
Ice Age 2: The Meltdown, стр. 20-21
Pantera sls
Virtual Skipper 4, стр. 22-23
Vassalog
Monster Trux Extreme, стр. 24
Vassallog
«Кузя. Алмазная Лихорадка», стр. 25
Том/Doc/КЕРТИС
ШКОЛА КАРВИНГА, стр. 26-27
Фэйт
Metal Fatigue, стр. 28-29

КОД

76
77
78
79
80
81

N17

Коды для SMS-голосования

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Бензоколонка редактора

Христос воскресе! С Праздником Светлой Пасхи вас!

По той причине, что католическая, иудейская и христианская Пасхи немного разнесены во времени, мы рискнули все-таки не растекаться поздравлениями по древу, на котором шелестят страницы нашего журнала, а совместить эти самые поздравления в одном номере.

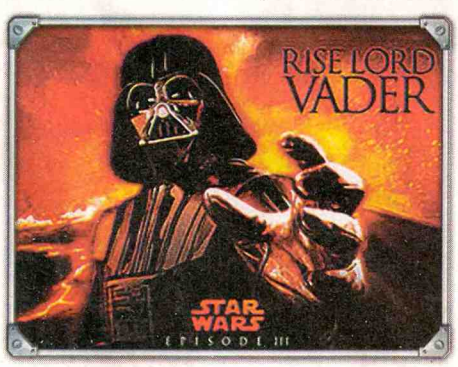
Православные, католики, протестанты, иудеи и представители других верований, а также готы, нигилисты, атеисты, сатанисты и даже те, кто всерьез верует в сторукого бога ГейМыра и его чудодейственную сто первую руку; те, кто считает Иисуса Христа Сыном Божьим, и те, для кого он не является точкой любви, но хотя бы личностью, реально жившей много лет тому назад и совершившей немало великих дел — сквозь страстную пятницу, чистый четверг и всю ту неделю, что еще не наступила, — с воскресением всех вас!

Воистину воскресе!

Дарт Вейдер — секретные материалы

Странновато как-то, от поздравления — и, не переведя дыхание, к жизни Дарта Вейдера? А вы нашу насквозь еретическую редакцию воочию видели?! К тому же это у вас сейчас праздник, а у нас — в недалеком прошлом, а точнее, в районе среды работа еще кипит и пузырится!

Дарт Вейдер — мужик суровый и скрытный. Шесть внушительных серий Star Wars так и не смогли толком пролить капли света



на темную в обоих смыслах биографию лорда. Да, был молодым, любил принцессу Падме, одарил ее двумя детьми, был снедаем страстями и вследствие крайне бездарного поведения Совета Джедаев (поди пошпионь за Палпатином, друг любезный!) перешел на темную силу, что оказало влияние на политику обитаемых планет на несколько сотен лет. Чуть было не убил жену, чуть было не коknул учителя, после сеанса шоковой терапии «раскаленная ванна» был подобран соратниками, частично вылечен, облачен в черный доспех, впоследствии ставший культовым и...

Темное пятно!

...Уже престарелый, но невероятно могучий Вейдер чувствует приближение собственных детей, на протяжении трех серий разрушает планы повстанцев, пугает сына Люка, отсекая ему то пути к отступлению, то ненужные сомнения, то руку, в конце концов встречается с сыном пред троном Императора, за 20 секунд проматывает в голове весь гамлетовский монолог и с криком «помочь Люку или не помочь, вот в чем вопрос!» сбрасывает означенного темного владыку в жерло реактора, а сам благополучно умирает, возрождаясь в материнских руках Светлой Стороны Силы.

А вот что происходило с товарищем Вейдером во времена «темного пятна» — это, я думаю, было бы любопытно многим поклонникам бренда Star Wars. Хотелось бы, конечно, еще и некоего промежуточного блокбастера «Звездные Войны 3.5: Путь Вейдера»...

...Но пока довольствуемся эксклюзивом из вторых рук: компания **Lukas Arts** начинает работу над «темным пятном» в биографии Анакена Скайуокера/Лорда Вейдера.

Увы, на возможном названии вся доступная информация о проекте заканчивается. Разработчики **Rise Lord Vader** пока что не хотят открывать ни одной значимой детали, даже жанр остается в секрете.

Сама же Lukas Arts после очередной «тайтловой» саги планирует на время (или окончательно) завязать с тематикой «Звездных войн».

Просто вторая мировая

Была, значит, такая компания — **Cinemaware**. Давно была, появилась еще в 1985 году, скромненько просуществовала до 1993 года, после чего закрылась и забылась. Прошлой осенью интеллектуальные права на почившую контору были выкуплены издателем **eGames**, вследствие чего была подтверждена песенная мудрость группы «Запретные Барабанщики»: зомби тоже может играть в баскетбол! Поднятая из забытья Cinemaware под патронатом нового издателя начала творить, и дотворилась до очередной RTS на тему, которая набила оскомину самой оскомине, — вторая мировая. Называться очередной солдат дивизии «вторых мировых проектов» будет **Moscow to Berlin: Red Siege**.

Как и предыдущая новость, эта крайне скудна информацией. Ну разве лишь известно, что перед началом миссии игрок сможет оценить историческую важность оной, а также сравнить силы противников. Ново? Да как-то не очень. Играть можно за обе стороны. Продюссируют парижане из *Monte Cristo Games*. Выход игры запланирован на июнь текущего года.

Собственно, данный анонс больно сильно аддоном попахивает: в марте этого года уже была локализована Moscow to Berlin безо всяких там добавочных имен. С издателем Monte Cristo Games. Опять же. И что? Клон, середняк, поделка, и еще маленькая тележка нелицеприятных эпитетов, которыми проект, создателей (INtex Publishing) и издателей наградили любители стратегий.

Не іде?! Не вистачає?! Замало?!
Тобі потрібна... МОДЕРНІЗАЦІЯ!
-наша спеціалізація!
ПрагмаТех
457-5720 453-0258
вул. Виборзька 41
пн.-пт. 10-14/15-19, сб. 11-15
Більш ніж 5 років на ринку!

Чтобы немного подсластить кислый тон данной новости, напомню, что издательство eGames специализируется как раз на казуальной продукции, потому ждать от нее свершений, инноваций и открытий немного глупо.

Что ж, в лучшем случае получится крепкий середняк, коим можно будет скрасить летнее безрыбье. И то хорошо...

IGDA завсегда

Или «лучше поздно, чем никогда».

По причине нереального загруза сотрудников МИКа в весенние дни репортаж о четвертой встрече **Украинской Ассоциации разработчиков Компьютерных Игр** на наших страницах немного задержался.

Посему даю Ассоциации карт-бланш на страницах МИКа и выкладываю официальный отчет безо всяких купюр и язвительных ремарок со своей стороны.

«Четвертое собрание IGDA-Украина было проведено 1 апреля в день юмора, как его



называют на Украине, или же «день всех дураков» в Европе и США.

Было запланировано две образовательные лекции.

С пятнадцатиминутной задержкой (на организационные моменты) собрание началось с речи *Юрия Лихоты*, президента украинской Ассоциации разработчиков игр и идейного вдохновителя украинского отделения IGDA.

Он поведал аудитории о планах, идеях и (да, они таки есть) о трудностях формирования мощной общественной организации разработчиков компьютерных игр в Украине.

Затем выступил первый докладчик, историк и писатель *Борис Юлин*. Борис работал историческим консультантом в таких проектах, как «Блицкриг». Он рассказал аудитории о важности реализма в военно-исторических играх, а также описал несколько случаев, когда реализм в игре был поднят за счет повышенной детализации и исторического соответствия боевых единиц, вооружения, а также локаций. Докладчик привел не-

сколько забавных примеров разительного отличия воображаемых локаций и юнитов от военно-исторических реалий.

После небольшого кофе-брейка аудитория поприветствовала *Игоря Карева*, директора и лидера одной из старейших и наиболее продуктивных украинских компаний — *Action Forms*. Темой Игоря был постмортем игры *Vivisector*.

После короткого описания истории компании он поделился ценным опытом того, что было правильно, а что нет в разработке игры. Неправильным был баланс между бизнесом и креативом процесса разработки игры. Игорь выделил Идею, Планирование-Препродакшн и Менеджмент как три основные составляющие успешного проекта и подчеркнул, что технологии игровой индустрии развиваются очень быстро, и теперь мы не можем себе позволить тратить четыре года на проект: для того чтобы проект успешно был издан, на его реализацию отводится от одного года до двух лет. Он также упомянул о проблемах управления командой, которые возникали, и о способах решения этих проблем. Правильными были: а) идея, которая объединила разработчиков и позволила довести проект до конца и б) позитивный фидбек от людей, которые дали понять команде разработчиков, что их идея воспринята так, как они и планировали.

Затем Игорь любезно согласился ответить на вопросы аудитории и поделился опытом взаимодействия с издателями, дал несколько советов по препродакшну, маркетингу и подготовке дизайн-документов.

Собрание закончилось еще одним кофе-брейком и неофициальным общением.

Что было правильно на собрании:

✓ бюллетень встречи был невероятно смешным, притом подготовлен был профессионально;

✓ нам удалось найти удобное место для встречи, не выйдя за рамки бюджета;

✓ выступили опытные и интересные люди;

✓ у нас есть желание продолжать начатое!

Что было не совсем правильно на собрании:

✓ бюллетень был разослан поздно — нам нужно высылать его раньше, чтобы собирать больше людей. Чашки для кофе-брейка были из тонкого пластика и портились от кипятка… Хотя люди восприняли это как первоапрельскую шутку. Возможно, нам понадобится волонтер, который будет следить за временем, — Хранитель Часов. И… эх, камера! В следующий раз надо будет захватить парочку.

Особая благодарность волонтерам и организатором собрания:

✓ *Светлане Кравцовой* — Rostok Games;

✓ *Юрию Лихоте* — Crazy House & IGDA Ukraine;

✓ *Евгению Бабичу* — Persha Studia & IGDA Ukraine;

✓ *Надежде Матухно* — Intel Ukraine & IGDA Ukraine;

✓ *Максиму Дембику* — Crytek & IGDA Ukraine;

нашим гостям-докладчикам:

✓ *Борису Юлину* — историческому консультанту по разработке игр;

✓ *Игорю Кареву* — директору Action Forms;

нашему спонсору: **Crazy House**;

нашим информационным спонсорам: Издательскому дому «*Мой компьютер*» и «*Навигатору Игрового Мира*».

А также всем ребятам, которым удалось прийти и узнать для себя что-то новое».

И все-таки добавлю от себя — действительно, было крайне интересно. Даже у тех людей, которым изначально неинтересным казался исторический реализм или пост-мортем «Вивисектора», по ходу встречи появлялся блеск в глазах, они начинали задавать вопросы, внимательно вслушиваться и принимать активное участие в мероприятии.

Собственные вопросы докладчикам, а также несколько блиц-интервью, взятые у организаторов и участников четвертой встречи, ждите спецрепортажем в ближайших номерах.

«Старфорс»? Какой такой «Старфорс»?

«Убики», видимо, всерьез задумались после иска на 5 миллионов долларов, поданного на них за… использование системы **StarForce**. По словам (а также приведенным фактам) истца *Кристофера Спенсера*, подавшего коллективный иск на компанию, данная система, помимо своих прямых обязанностей, выполняет еще и побочные — калечит, уродует и всячески измывается над антивирусными системами компьютера. При запуске компа, как известно, «должен остаться только один», поэтому антивирусные системы частенько отключали… Но и после деинсталляции StarForce оставлял на компах грязное свое наследие, оставляя лазейки для всяческих «червей» и «троянов». Приплюсовать к этому еще и жалобы на то, что данная защита якобы калечит CD/DVD-приводы…

Свершилось! **UbiSoft**, несмотря на уверения «старфорсовцев», что система их — безопаснее овечки на идиллическом альпийском лугу, отказываются от использования



StarForce в качестве защитной программы для своих продуктов.

К чему это я?

А к тому, что на диске **Heroes V**, выход которых совсем не за горами, мы подобной защиты уже не увидим! Как и на остальных продуктах UbiSoft. А что же придет взамен? Другие «стражи», иные «ломалки», новые дыры в системах, свежие вирусы… — подождем-увидим. По крайней мере, наше-



му отечественному кулхацкеру придется крепко призадуматься…

Битва гигантов

Гоока по поводу *Gothic III* ходят смутные слухи, а *TES IV: Oblivion* гордо вышагивает по планете, **Newerwinter Nights II** объявляет сроки релиза. Запишем, товарищи камрады, ждать осталось всего ничего — до сентября 2006 года. Лето, как известно, промчится незаметно, а там уже и вторая «большая» RPG этого года…

А на сегодня новостям пришел кирдык, ибо чистый четверг не за горами, надо бы и



побриться, а то и, чем ГейМыр не шутит, помыться. С вами был почти уже не Мохнорыл, но еще все-таки Талер. Ушел красить страусиные яйца цветной эмалью с приме-



сями алебастра. Всем сочувствующим — светлой весны!

Марк ЯРОВОЙ aka Rolan

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Разработчик/издатель: UbiSoft
Жанр: stealth/action
Системные требования: не объявлены
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 2, Xbox, GameCube, PSP
Сайт игры: http://www.bewaresamfisher.com
Дата выхода: сентябрь 2006 г.

Возрадуйтесь, фанаты стелса, ибо Сэм Фишер вновь возвращается на экраны наших мониторов. Наигрались мы в свое время и в *Chaos Theory*, и в *Pandora Tomorrow*. Сэм раз за разом оказывался на высоте. Что ни год — ни единого продукта, способного с ним конкурировать. Здесь все круто, все супер, вот только одно раздражает — почему все так коротко?! Думаете, невозможно пройти игрушку меньше, чем за полдня? Вы, наверное, не играли в *Splinter Cell*. Естественно, мы ждем продолжения, мы хотим продолжения лучшего на сегодняшний день стелс-экшена. И вот свершилось: **UbiSoft** обращает внимание на наши мольбы, анонсируя свой новый проект — **Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent**.

Действия новой части будут разворачиваться ровно через год после событий Chaos Theory. Из-за смерти, вернее гибели собственной дочери, попавшей под колеса автомобиля, Сэму приходится временно отвлечься от выполнения особо важных заданий, дабы подлечить свои расшатанные нервные клетки. Естественно, он огорчен потерей ребенка, и посему Ламберт, наш многоуважаемый босс, отправляет Сэма в длительный отпуск. Но Фишеру это не очень помогает, так как душевные терзания не прекращаются. Он просит начальство вновь вернуть ему полномочия в Третьем Эшелоне, то есть отправить на выполнение долгожданного задания. Собственно, здесь и начинается игра. На этот раз нас отправляют... в тюрьму. Да, вам не послышалось, именно туда. Но не в роли преступника, а в роли агента, работающего под прикрытием. Нашей задачей станет разоблачение секретной преступной организации под названием «Армия Джона Брауна». И первым шагом в этом расследовании становится поиск Джейми Вашингтона, одного из ее небезызвестных членов, которого навечно засадили в тюрягу. И, вот удача, нас помещают прямо к нему в камеру. Дальше все идет как по маслу — побег вместе с вышеупомянутым сокамерником и внедрение в тайную организацию. На этом предыстория заканчивается, и все остальное мы узнаем непосредственно сидя с клавиатурой в руках и тупо уставившись в монитор. Но до этого времени еще стоит подождать.

Что же нас ожидает в новой части такого, чего не было в предыдущих играх серии? Вот сейчас и попробуем разобраться. Для начала поговорим о том, как, собственно, будут разворачиваться события игры. Разработчики предлагают полную свободу действий в том, за какого персонажа мы хотим играть. Желаете стать преступником? Пожалуйста, путь к дверям вышеупомянутой организации открыт. Отныне не нужно избегать жертв в рядах Третьего Эшелона. Но если вы хотите играть за прежнего Сэма, то желательно смерти сводить к минимуму. Дэниэл Рой, исполнительный продюсер проекта, заявляет: «Ни один выбор не будет легким и все они, так или иначе, повлияют на дальнейшую жизнедеятельность Сэма». Такое нововведение приводит к тому, что теперь придется обдумывать каждый свой шаг. Возможно, это также вводит также элемент нелинейности, но это уже как посмотреть. А вот главной изюминкой, пожалуй, станет то, что нас ждет несколько развязок, которые откроются нам в зависимости от того, какие действия мы предпринимали по ходу игры.

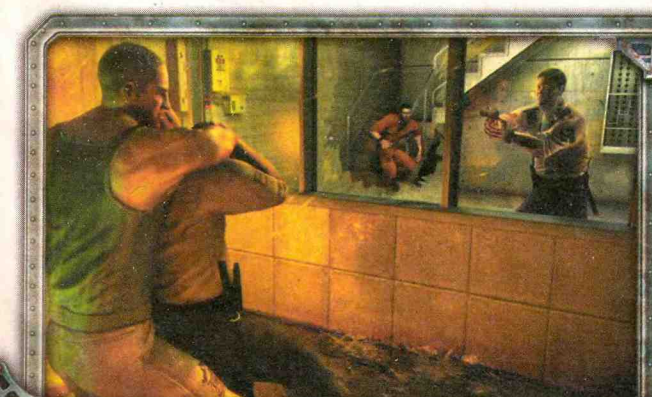
Также стоит упомянуть и о том, что действия будут разворачиваться чуть ли не во всех уголках мира. В новой части мы посетим даже Азию и Африку. На одном скрине можно разглядеть, как Сэм, одетый в комбинезон, карабкается по склону горы, усыпанному снегом. Разнообразие еще никому не мешало.

Кроме того, увеличится наш арсенал гаджетов и фирменных трюков Сэма. UbiSoft обещает, что количество навороченных технологий, которыми славились все Splinter Cell, станет намного обширнее по сравнению с остальными частями. Конечно, разработчики не торопятся делиться информацией по этому поводу, но в Сеть что-то да просачивается. Например, стало известно о двух новых предметах в коллекции Сэма: Wave vision mode и Ultrasonic Emitter. Первый спецприбор позволит агенту созерцать мир в виде электромагнитных волн, а второй — отвлекать противников ультразвуковыми волнами. Что тут сказать, все в стиле Сэма — максимум эффективности, минимум насилия.

Движок игры останется прежним. И, самое главное, он почти не будет изменен. А это значит, что нас ждет просто качественная графика, но не более того. Впрочем, какая разница, все равно почти каждая локация будет спрятана в тенях (смайл). Тем не менее, стоит ожидать увеличенных карт, продвинутой системы освещения, экстремальных погодных эффектов и т.д., и т.п. Также внедренная система Normal Mapping позволит отобразить на лице наших напарников более 150 вариаций эмоций. Мультиплеер будет представлен кооперативом, который мы уже могли наблюдать в Chaos Theory, то есть совместным прохождением. И поддерживать он (мультиплеер) сможет не больше шести человек. Может, и маловато, но не забывайте, это ведь стелс-экшен.

И что же у нас вырисовывается в итоге? А, в общем-то, очень даже оптимистическая картинка. Ждем нового шедевра. Ну, а скептикам следует взять во внимание тот факт, что над проектом трудится сразу три отдела UbiSoft. Вряд ли кто-то будет сомневаться, что к своему делу французы отнесутся серьезно. Помните хоть один провальный проект от UbiSoft за последнее время? То-то же, не вспоминается. Посему нет оснований полагать, что этот проект может провалиться.

P.S. Личная просьба к UbiSoft: «Господа разработчики, прошу вас, делайте игры хоть чуточку длинней!»





Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

SUDDEN STRIKE 3 Arms for Victory

Разработчик: Fireglow
Издатель: пока не известен, но я уверен, что будет «Руссобит-М» ☺
Системные требования: не известны
Жанр: тактическая стратегия
Дата выхода: конец 2006 года

Воспоминания и меланхолия

Как сейчас помню: снег за окном, бенгальский огонь в комнате, Новый 2000 год наступил на бутылку с шампанским, и она упала под стол. Вместо того, чтобы достать ее, я полез под елку. А там... красно-черный диск с изображением немецкого пехотинца и надписью «*Sudden Strike 2. Противостояние 3*». Что оставалось делать молодому геймеру, в те времена еще совсем не игровому обозревателю? Правильно — вставить диск в CD-ROM старого, но надежного P-166 и проинсталлить игру на полную катушку. М-да, что после этого началось... Остаток ночи я просидел, уткнувшись в монитор и отбиваясь от попыток затащить меня обратно за праздничный стол. Я захватывал Польшу в немецком «тигре», высаживался в Нормандии на кораблях союзников и поливал реактивными снарядами «Катюш» позиции противника во время советских контрнаступлений. Меня поражала прорисовка техники, озвучка пехоты, реалистичность юнитов и строений, меня буквально завораживал игровой процесс. Пройдя все три кампайна, я даже и не собирался останавливаться. Буквально загрузив друга фанатскими выкриками, я провел с ним мини-сеть, и начал осваивать мультиплеер «Противостояния 3». Я был по-геймерски счастлив, и не раз мысленно благодарил разработчиков за создание этого шедевра. Как и всякий ценитель тактических стратегий, еще не знавший игровых подделок, я с нетерпением ждал продолжения данного проекта, свято веря в то, что следующая игра просто обязана быть лучше предыдущей. Не стоит даже говорить, как жестоко я обманулся.

Первой ласточкой стал выход «Противостояния 4» — игры, на 70 процентов отличающейся от своей предшественницы. И отнюдь не в лучшую сторону. За счет изменения баланса и характеристик юнитов игра потеряла свою реалистичность, а значит, и уникальность. И это было грустно. Однако плохие времена только наступали. Неизвестные компьютерные хакеры-ломалы вскрыли базы данных **Fireglow**, украли графический движок, а также все основные коды «Противостояния» и, не давая железу остыть, склепали парочку игр, указывая при этом в графе «разработчик» некую компанию *Red Ice*. Стоит ли говорить, что ни одного сотрудника данной компании никто никогда не видел? Не лучшим образом после данного инцидента повело себя и «Огненное Зарево». Закрыв глаза на то, что игры пиратов по своей сути довольно неплохи, программеры «Файерглоув» закодили глуповатое «Противостояние 3: Битва за ресурсы», в котором полностью убили всю идею и концепцию первой игры серии. Именно той, что принесла им известность и признание. После этого наступило молчание. Долгое и нервное. Лично я уж было решил, что создатели Sudden Strike 2 разорились, и вся слава дальнейших продолжений достанется ворам-пиратам. Но не тут-то было.

Киприоты решили не сдаваться и биться до конца. Их новый проект **Sudden Strike 3: Arms for Victory** был официально анонсирован и тщательно пропиарен в мировом веб-пространстве. Геймерам обещалось полное 3D, новый «уникальный» движок и непохожий ни на что геймплей. Само собой, я, как истовый поклонник и где-то даже фанат серии «Противостояние», не мог упустить возможности порыться в хвалебных фразах разработчиков и поискать там крохи правды.

Что говорят создатели?

А говорят они очень интересные вещи. Обещают много, красиво и настойчиво. Послушайте их и вы.

«Наша игра расширит границы традиционных RTS-стратегий. Мы представим некоторые главные нововведения в интерфейсе и геймплее, которые будут отличать наш проект от других стратегий, посвященных второй мировой войне, и, несомненно, от всех предыдущих игр серии Sudden Strike, выпущенных нашей компанией. *(Очень правильное уточнение, очень правильное ☺. — Прим. Лепрекона.)*

Игра будет представлять собой некий симулятор проведения операций объединенных сухопутных, морских и воздушных войск на обширных территориях. Кардинально новая концепция пользовательского интерфейса позволит игроку управлять этими силами, избегая ненужного микроменеджмента, в тоже время позволяя контролировать отдельных юнитов. Это будет удобно и для новичка, и для опытного игрока. Пользователь сможет самостоятельно выбрать наиболее оптимальный способ контроля игровой ситуации, к тому же станет по настоящему интересно проходить одну и ту же кампанию несколько раз, используя различную тактику и вид управления.

Игра включит в себя сражения на суше и на воде, с использованием авиации в качестве поддержки для обеих противоборствующих сторон. Морские силы усилятся подлодками, что внесет известное разнообразие в игровой процесс. Теперь вы сможете импровизировать — втянув войска противника в перестрелку, атаковать его подлодками с тыла или же, незаметно подобравшись к вражескому линкору, потопить его. Что касается авиации, базирующейся на авианосцах, то она, как и в реальной жизни, сможет поддерживать и морские, и сухопутные войсковые операции. Станет возможно создавать сильную систему береговой обороны, хотя правильное руководство воздушно-морскими силами станет ключом к успешной операции на суше. Бухты и аэродромы будут играть важную роль в геймплее, выступая в качестве точек сбора для транспорта с подкреплением. Сухопутные операции покроют значительные территории, делая рекогносцировку неотъемлемой частью игры.

Новый трехмерный движок будет задействован в Sudden Strike 3 и в последующих играх. Он использует самые последние версии Direct X и Open GL, и не отказывается от преимуществ современных графических ускорителей. Движок заточен в основном под RTS-игры, исполь-



зуя вид на поле боя с высоты птичьего полета, с возможностью свободного вращения и приближения камеры».

Это об игре. А теперь пару слов о том самом *новом* движке.

«Движок *Sudden Strike Next 7* является игровым движком нового поколения, находящимся в состоянии разработки компанией Fireglow. Мы и дальше собираемся использовать этот движок в нескольких последующих стратегиях серии. Новому движку будут присущи те особенности, которых вам так не хватало в предыдущих играх Sudden Strike: полная трехмерность, динамически модифицирующийся ландшафт, усовершенствованный AI, мультиплеер с античитинговой защитой и, конечно же, в игре будет редактор карт и юнитов.

Движок способен «вытягивать» обширные локации с полями и горами, покрытыми лесами и водой, с большим количеством юнитов, при этом генерируя тени в режиме реал-тайм. Также будут присутствовать спецэффекты, такие, к примеру, как туман или ночь. Движок в основном «заточен» под RTS-игры, поэтому камера будет абсолютна свободна. Он будет поддерживать службу статистики, созданную для повышения ранга игроков по локальной сети и для продвинутого планирования игр. Более полная характеристика Sudden Strike Next 7 будет представлена после завершения работы».

Вот такая нехитрая информация. Что-то из разряда «мы сказали, а вы должны верить». Но лично я считаю по-другому. Именно поэтому, окружив себя скриншотами и официальными трейлерами, я попытаюсь разобраться — где же здесь шедевр? С вашей помощью, конечно.

Как оно на первый фанатский взгляд?

Очень и очень неплохо. По крайней мере, так кажется, глядя на скрины и вспоминая то, что было... не забывая, конечно, о том, что есть на сегодняшний день. Похоже, что господам из Fireglow наконец удалось совершить что-то стоящее — поставить свой старый движок на 3D`шные рельсы. Лучше поздно, чем никогда. Трехмерные танки и самолеты смотрятся красиво и навевают воспоминания о былом величии «Противостояния 3», в то время как угловатая местность и каскоголовая пехота вызывают стойкие ассоциации с «Войной за ресурсы». М-да, на деле не все так гладко, как вы говорите, господа создатели. Что касается камеры, то она действительно «свободная», что не может не радовать. Наконец-то в данной тактической стратегии будет реализована возможность планирования масштабных ударов без риска поломать себе глаза и сжечь нервные канаты. Неужели разработчики поняли и взяли на вооружение главный принцип всех удачных игровых и не только игровых проектов — «все гениальное просто»? Хотелось бы верить. Однако давайте рассмотрим их демонстрационный материал более пристально — вторым фанатским взглядом.

Один из самых «трезвомыслящих» роликов Sudden Strike 3 поможет нам в этом благородном деле. В нем виртуальные герои второй мировой войны на примере американской колонны показывают нам, как же все-таки опасно ездить по германским дорогам с гамбургером в зубах. Происходит все вот как: отряд грузовых машин с гордой звездой Америки, эскортируемый одним танком, пробивается сквозь разрушенный войной город, спеша доставить своим доблестным пехотинцам провиант и патроны. По ходу дела они нарываются на немецкую засаду и умирают все, расстрелянные приземистыми P-IV в упор. Но и их враги не остаются безнаказанными — соединение «шерманов», появившееся непонятно откуда, с нереального расстояния дружными залпами уничтожают германские танки. Пехотинцы при этом играют роль статистов. Все это дело происходит под скучную бравурную музыку и свист пуль. Вот такой мувик, вот такая война — посмотрели, подумали и начали говорить по существу.

Во-первых и, безусловно, самых главных, — что на скриншотах, что в трейлере наблюдается весьма безрадостная картина: движок Sudden Strike Next 7 **не способен** «вытягивать» обширные локации с полями и горами, покрытыми лесами и водой, с большим количеством юнитов, при этом генерируя тени в режиме реал-тайм. Если, конечно, полупрозрачные, «исчезающие» деревья и угловатые строения не являются гордостью «Файерглоув», а плоская трава — ее достижением. Да, я согласен, если закрыть один глаз, а вторым смотреть только на технику, и оценивать смену ракурсов камеры, получится просто замечательный вид, без всяких изъянов и недочетов. Однако эта иллюзия сохранится лишь до первого выстрела любого юнита, потому как именно в этот момент вступает в силу пункт второй — слабенькие и глупенькие спецэффекты. Посудите сами: почему грузовик разносит в клочья при попадании снаряда, а танк остается фактически невредимым — над ним лишь вспыхивает огненный шар или начинает гореть бензобак? Всему виной секретное оружие выборочной разрушаемости? Сомне-



ваюсь. Скорее всего, тут дело в недостаточной проработке деталей — обычное дело для игр от Fireglow времен «Противостояния 4». Четко взятое равнение на Red Alert остается в силе. Жаль, очень жаль. А ведь была у меня надежда, слабая, но была, что с выходом кардинально новой игры из серии «Противостояние» все изменится к лучшему. Эх, мечты, мечты, в чем ваша сладость?..

Единственное, что хоть как-то разбавляет горечь будущих разочарований, так это тень увлекательного геймплея в 3D: действительная возможность одновременно оперировать различными родами войск, наносить скоординированные удары по противнику, исполь-



зовать рельеф местности и создавать глубокую эшелонированную оборону, в тоже время не забывая про диверсионные рейды в тыл противника. Надеюсь, хоть в этом «Огненное Зарево» не оплошается ☺.

Вывод

Хочется надеяться и верить, что создатели Sudden Strike 2 соберутся, напрягутся и создадут новый шедевр — Sudden Strike 3. Хочется, но не можется ☹.

Кирилл ТАЛЕР, Вирджин КЕМПЕР

Хождение за три КРИ

Продолжение, начало см.: МИК №16 (230)

Формат еженедельника — штука жёсткая. Впихнуть в один номер информацию + впечатления по мотивам КРИ возможным не представляется. А хочется. Но не получается. А получается вот что: первая часть, повествующая о хождениях за три КРИ (то есть, на четвёртую по счёту конференцию) выходит в тираж, а тем временем славный город Киев дарит (продаёт, втюхивает) новые впечатления. Как, например, «Еврокон-2006». В результате, к моменту конвертации второй части КРИ-2006 из загашников собственной памяти в вордовский формат эмоции стираются, притупляются — а писать на чистом автоматизме ну очень не хочется!

А если очень не хочется, значит, нельзя! И всё-таки придётся выколупывать из серого вещества нужные воспоминания.

Это было лирическое отступление, а тем временем свершилось прозаическое наступление.

На чём мы там закончили в первый раз?

День первый. Завершение

На том, что я, разошедшись с товарищем Jaguar`ом, испарился в неизвестном направлении, и возвращаться в твёрдое состояние отказывался даже с применением методов возгонки.

На самом деле, из-за страшной толкучки, ознаменовавшей первый день КРИ-2006, разминуться в толпе было крайне просто. И встречались мы только на перекурах. А когда синхронность перекуров нарушилась — я отправился в вольное путешествие.

Кадр первый. Я стою в холле. Суета и толкотня, как уже отмечалось, дикая, и совершенно не соответствующая декларированному «междусобойчику», на который не допускаются левые люди. В пятницу на КРИ не пробрался только ленивый...

«Линия Грёз». О самом проекте больше расскажет Jaguar, как штатный стрелятор и убиватор. Я же скромно вставлю свои десять тысяч тугриков в планирующееся интервью. Ужаснули модели во вступительном ролике... Крепко ужаснули. Нет, сюжет, как и сюжетные вставки в экшене, далеко не главное. Но модели Кей Дача и стрелявшего в него подростка были крайне примитивными. Как и анимация. Подобные «шедевры» модельно-двигательного цеха устарели года на три-четыре, и это мягко выражаясь: квадратные обрубки вместо пальцев, рубленные не отточенным топором лица и т.д. Обидно, когда твои представления о героях книги разрушаются показом «героев» одноимённой игры.

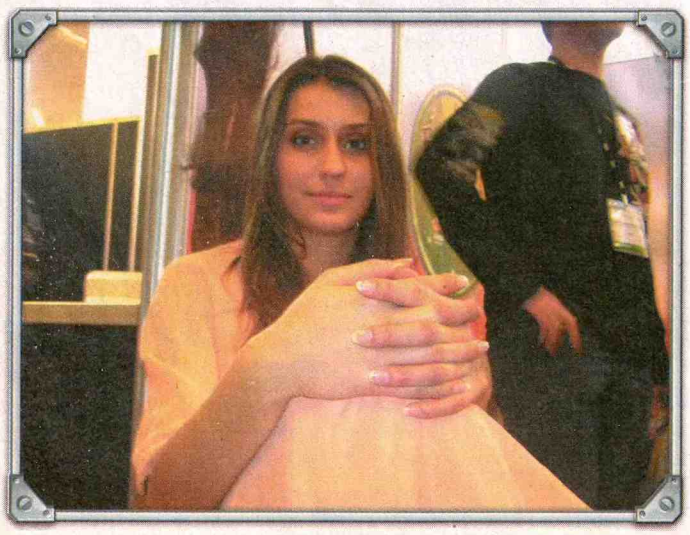
Paradise на стенде «Нового Диска». Адвенчура, которую представлял демиург игрового мира Бенуа Сокаль. Локализация немного отстаёт от мирового релиза (25 мая), но, думается, надолго не задержится — II квартал 2006 г. Впечатления кратки: общая атмосфера видимо, будет отличаться от трогательно-мистической притчи Syiberia: вместо вечно туманного Валадилена и суровых просторов тундры придётся полазать по Африке, в которой, как известно, не только зелёный попугай, но ещё и крокодилы-бегемоты, а также обезьяны-кашалоты и вагон мелких неприятностей в придачу. С маленькой тележкой.

Причём игра осторожно посматривает в сторону интерактивного фильма, хотя как-то не верится, что Paradise доберётся до интерактивности Fahrenheit. Движения героини и построение локаций/сцен напоминают Syberia — но, опять же, со сноской на место действия.

Из прочих похожестей: вместо небритого супермена геймеру доверят управлять симпатичной девушкой. Правда, симпатичность её разительно отличается от изящности Кейт Уолкер, но на вкус и цвет, как говорится, тамбовский волк тебе леопард.

О леопарде: он таки да — будет. Большая кошка, за которую мы сможем поиграть в тех случаях, когда главная героиня окажется бессильной: мышь, визг, глубокий обморок... Ловить мышов, следовательно, придётся другу-хищнику.

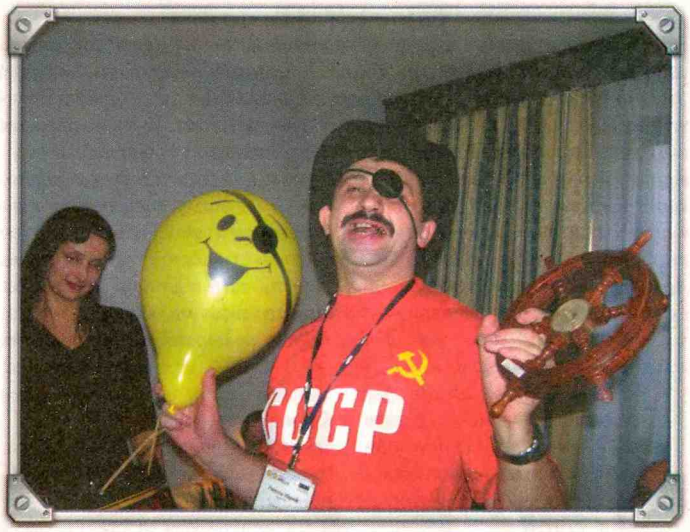
Шибко заинтересовал **Maelstrom**. То ли возраст подпирает, а мизантропия нарастает, то ли вкусы постепенно меняются, но я начинаю чувствовать в себе неразделённую любовь к стратегиям. Может, когда-нибудь и засяду за вторую в жизни статью по оному жанру... Пока, что называется, **KDV** играет чисто — всё анонсированное многообразие гемплея живёт, шевелится и пыта-



ДИВА НА ПЕРЕКУРЕ
Потанцевали — теперь можно и помечтать...



Бойцы TIMEZERO
Ресы на пол, и на выход!



CRAZY-PARTY
А в шляпе Рисеч рулит!

ется доказать своё право на доминирование: ремнанты, корпораты, пришельцы…

Собсна, где-то возле стенда KDV Games внимание переключилось на боди-арт. Несмотря на многочисленные заявления, мол, его, болезного, на 4-ом КРИ не будет. Был! Есть! Будет быть! Jaguar, как потом оказалось, не сдержался и пару кадров отщёлкал во славу разрисованных женских тел…

Девушек корпоративной национальности, кстати, было достаточно много: перед большущим стендом **Nival**, оккупированным пятыми «Героями», сидели две эльфийки в полупрозрачных одеяниях. Периодически они подносили флейты к губам и, как говорится, играли вживую.

Повторюсь: крайне симпатичные девушки (иначе фиг бы они надели полупрозрачное!) в невесомой одежде вживую играют на флейтах!!! Не находите в этом ничего странного? А я нахожу — «корпоративной» девушке полагается хорошо танцевать, мило улыбаться, иметь соблазнительную фигуру и… всё. А играть на муз. инструментах или, не дай бог, понимать что-нить в C++ — это удел «синих чулков», умных, как Эйнштейн, и страшных, как гражданская война. Так что, не сочтите за цинизм, но данный пиарный ход «ниваловцев» однозначно удался! А вот к чему он привёл — см. окончание эпопеи.

Ещё пара фраз о девушках. Кроме собственно эльфиек и боди-арт-гёрлз, с которыми не фотографировался только ленивый (тот самый, который не прошёл на КРИ), по выставке гордо шествовали две высокие дивы в костюмах далёкого будущего. Изображали они, вероятно, стюардесс **«Звёздного Наследия 0: Корабль Поколений»**. Остальные красавицы или в росте, или в костюмах, или в степени их отсутствия — так или иначе уступали вышеописанным. Ходили, правда, еще некие вомперы — корпоративно, всей компанией разработчиков: у каждого сотрудника пририсована струйка крови, вытекающая изо рта…

А в 18.00, точнее, в 19.00, сопровождаемое чередой форс-мажоров, открылось «светское» мероприятие от **Intel**. Непосредственно в гостинице «Космос», в одном из галактических залов. С докладом, фуршетом и розыгрышем Smartphone (смартфона).

Тама мы и встретились! Jaguar блаженно отдыхал с бокальчиком шампанского в компании Rostok Games, куда время от времени присаживались то Дядюшка Рисёч, то Птица (ДПК), то Борис Юлин (исторический консультант), то…

Я в это время пробежался с вдоль столов, договорился о нескольких интервью, перекинулся словами со старыми знакомыми и…

В 19.30 начиналось одно из самых главных событий КРИ — ДР Рисёча! Зачем скромничать?

После долгих препирательств с охраной, не желавшей пускать к лифтам слишком уж разношёрстную компанию (один из руководителей одного из издательств, один из руководителей российского игрового журнала, один из главных…, один из самых…, + я и Jaguar), мы достигли двадцать первого этажа гостиницы и…

О подобных неофициальных мероприятиях пресса в своих отчётах, как правило, не упоминает. Вот и я…

…не упомяну о том, как исполнительный директор **IGDA Украина** Надя Матухно упорно покушалась на мою шапку, иногда даже успешно;

…не упомяну о том, как красиво и сочно могут тянуть практически любую народную украинскую песню авторитеты российской игровой индустрии;

…не упомяну о том, что Рисёч наш, МИКовский подарок не снимал все последующие дни выставки.

Упомяну только об одном — праздновала делегация МИКа в составе двух человек крайне осторожно, ибо на субботу было запланировано ОГО-ГО…

День второй. Субботнее ой-ой-ой!

Просыпаемся настолько свежими, что становится обидно за бесцельно отпразднованный день рождения. Но в груди уже бурлит и клокочет неистребимое желание работать…

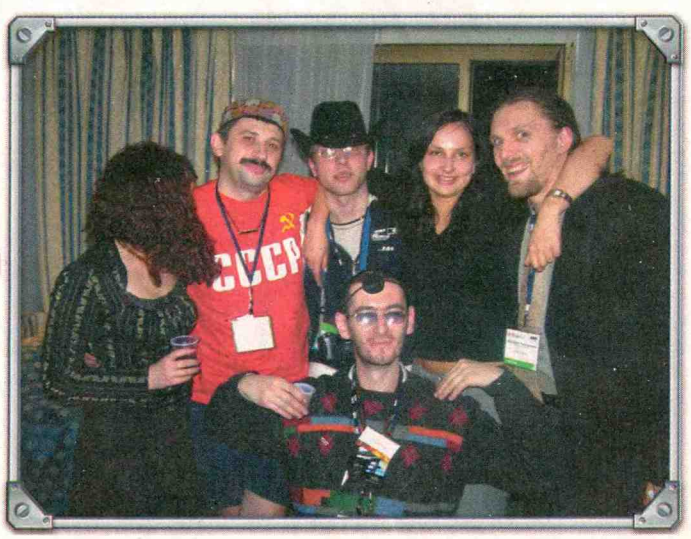
Нет, это чуть после.

Сначала так: в животе бурлит и рокочет неистребимое желание позавтракать. Кормят, кстати, в гостинице «Золотой Колос» много и сытно, правда, только один раз в день — утром. Если в гнетущей тишине, боясь упустить за невольно вылетевшим словом-воробьём драгоценные секунды насыщения. В глазах у обоих читалось глубокое и неподдельное сожаление: почему нельзя тихонько сложить хотя бы сосиски в маленький такой кулёчек вместимостью килограммчиков эдак десять. И потом, на протяжении второго дня КРИ тихонечко так при первых симптомах острой хавательной недостаточности уединяться где-нибудь в тенистом уголке, в глубине стенда **Red Square**, например…

Не сложилось. Проверять сотрудников гостиницы на любовь к stealth не хотелось. Вернулись в номер крайне сытые, но всё в том же гробовом молчании.

Jaguar неспешно намазывал шёрстку гелем геймерской фиксации, Талер лихорадочно заполнял пустые страницы блокнотика вопросами. Нормальная такая подготовка к совершенно обыденному дню выставки.

Погружение в разверзшуюся пасть выставки напоминало последнее перемигивание перед прыжком с 5000 м. Рюкзак упакован, в туалет вроде бы не особо хочется, но запасные штаны предусмотрительно надеты, в планшеты заправлены не только космические карты, но ещё и майка, рубашка и наушники. Ноги в зубы — и бегом. Сбор полезной информации начался. Ваше время сбора — 7.00 ч.



CRAZY-PARTY
Коллективное фото

День второй. Субботнее «ого-го!» Ягуара

KRI 2006. New Game. Уровень сложности: kill myself.

Стартовое оружие: фирменный кевларовый блокнотик и не менее фирменная плазморучка.

ВЦГ (вспышково-цифровое глушилово). Жестяная баночка быстрого восстановления Hit Point`ов.

Цели миссии: пробраться по коридорам КРИ, собрать как можно больше секретной информации, встретиться с напарником и под любым предлогом отобрать бонусное оружие (Dictophone Gun), не поддаваться на ментальные атаки противоположного пола. Вернуться трез... живым.

Вход. Резкий поворот налево. Стенд **Red Square**. Мимо танцующей девушки проходим, не оглядываясь. Начать поиски секретной информации. Поиск неудачен: «Секретная информация не может быть добыта из за отсутствия представителей, у которых ее можно было бы добыть.»

Ладно. Поворот направо, стенд **Action Forms**, проект **«Анабиоз»**. Начинаю сбор данных.

Проект представляет собой horror/FPS. Должен заметить, что именно horror/FPS, а не наоборот. Сюжет постарается быть безумно закрученным и интересным. Разработчики обещают практически полномасштабный ужастик, планируя добиться кровезастывающего эффекта отнюдь не за счет опупезно страшных монстров, у которых щупальца растут из всех доступных мест. Само слово «страх» не очень свойственно проекту, тут больше подошло бы «жуть». Нам предлагают прожить жизнь корабля, перевозившего заключенных. Корабль, конечно же, попал в катастрофу и... далее засекречено. Данные «рассекретятся» только после разговора с PR-представителем... **Ждите в ближайших номерах!**

«Пси-энергия на среднем уровне. Состояние организма удовлетворительное. Рекомендация: воспользуйтесь предоставленным препаратом для улучшения состояния» — осведомил меня мой наручный компьютер. Ну... надо, так надо. Вскрываем, используем по назначению.

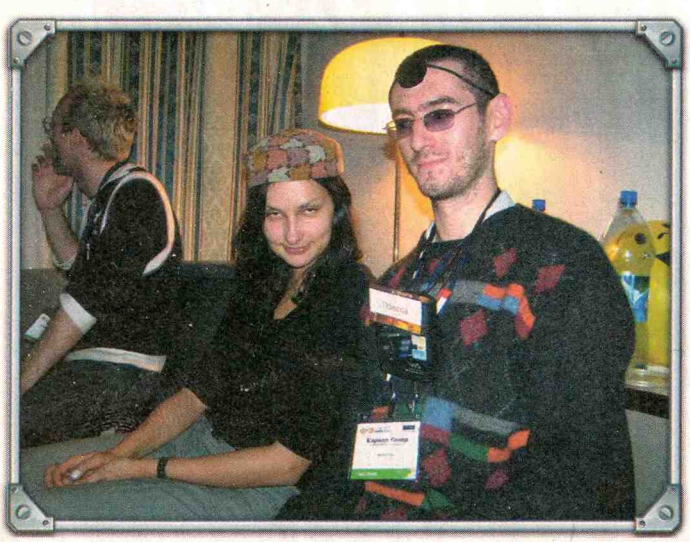
Фух. Состояние вроде улучшилось. Теперь можно и девушку забить, и мамонта в номер позвать... э... то есть, наоборот.

К черту все принципы постепенного набирания экспы, если уж воевать — так воевать всерьез. Основная цель — Бизнес-Ланч.

«Внимание!!! Опасность!!! В базе данных не обнаружено никакой информации о проектах, презентуемых на уровне Бизнес-Ланч!» — завопил мозжечок...

Ну и не надо, сам справлюсь, я же все-таки *профффи*. А вот и первая жертва...

«Исход с земли» — чистейшей воды FPS. Минимум мысли, максимум действий.



Талер: «Надя, шапку отдай, да?»
Надя: «Может, тебе еще руку и сердце?!»

Сюжет вписывается в стандартные нормы космической стрелялки. Местные синоптики, помимо погоды, предсказывают взрыв солнца. Именно тогда и настанет кирдык всему живому (и не только) на планете Земля. Есть богатейшая корпорация, которая, в свою очередь, пользуется подобными предсказаниями. И только пронырливый журналист (не игровой, к сожалению) сможет разгадать заговор корпорации и вывести ее на чистую воду. Судя по всему, наш мастер пера попутно с правописанием обучался и военному делу, ибо с оружием он обращается виртуозно. Врагов валит — что сосны на субботнике. Правда, не складирует: с поваленной сосны хоть единица древесины, а с врага — пяток патронов и уныло застывшая моделька...

Графическое исполнение не ахти, зато геймплей достаточно веселый и занимательный.

Система вооружения стандартна, не считая...

Далее засекречено... **Ждите в ближайших номерах!**

Зато к основному файлу прикреплено небольшое резюме разработчиков, которые, как оказалось, создавали такие... хм... не шибко хорошие игры, как «Ликвидатор» и «Утопия-Сити».

Почти хинт: ещё в пятницу, перед завершением выставки, нами был облюбован небольшой столик в самом отдаленном павильоне — **Business Lodge**. В общем-то, еду, как и напитки, принесённые с собой, употреблять за столиками не рекомендовалось, но игровое сообщество на данные рекомендации положило большой прайм-тайм, и без особого стеснения перекусывало или подзаряжалось пивом.

Бегу дальше. Технологии, презентации, квесты от **Step Creative Games**. Стоп. А «Корабль Поколений», который пока ноль, причём без палочки, потому что «палочка» приквела оказалась квестом, где?! Начинаем сбор основной информации.

Проект **«Звездное Наследие 0: Корабль Поколений»**. Шутер с элементами RPG. Главная особенность проекта — оригинальный сюжет о корабле, который затерялся на несколько десятков лет в космосе. Возможность героя вступить в одну из двух группировок, враждующих между собой, а также помешать инопланетной силе совершить свои бесчинства. Игроку предоставляется практически полная свобода выбора, как и с какими намерениями добираться к той или иной цели. Система РПГ предоставлена в виде достаточно стандартного набора скиллов и генетических модификаций. Графика проекта не может вызвать ничего, кроме восхищения и зависти. Система вооружения не шибко напудренная, но достаточно удобная и интересная для игры такого рода.

«Пси-энергия на исходе, показатели организма критические, пожалуйста, опохмел... воспользуйтесь предоставленными аптечками», — пропищал мозжечок.

Какой аптечкой!!!? Я ее еще час назад оприходовал!!! Так пора срочно бежать к чек-поинту для предохране... тьфу ты, сохранения. Дорогу назад помню. Понеслись. Налево, направо, прямо. Тихонько прокрадываясь мимо... проползаю под... наступаю на... выслушиваю сзади...

Вот он, долгожданный выход.

Save

Перекур. На КРИ — это гораздо больше, нежели просто убивание организма никотином. На перекуре можно пообщаться с коллегами, обменяться впечатлениями и, если коллега, скажем так, тебе не враг, похвастаться взятыми интервью. Еще, если присмотреться, можно заметить прячущихся от прессы разработчиков. А если оных еще и поймать, то можно даже порасспрашивать о грядущих проектах. Делятся информацией девелоперы неохотно, особенно при отсутствии стимула. К счастью, стимул можно было приобрести в соседних магазинах — как в бутылках, так и в жестяных баночках.

На самом деле мы, конечно же, встречались между перебежками по «профильным» стендам. Ненадолго. И встречи порой напоминали миссию «захват базы противника».

...Из ниоткуда возник Талер, сделал «цап» одной рукой — минус диктофон, сделал «цап» другой рукой и зубами — минус фотоаппарат. И испарился в никуда...

Следовательно, ему теперь слово?

Окончание следует

Разработчик: Bethesda Softworks
Издатель: 2K Games
Жанр: RPG
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4/Athlon 64 3 ГГц, 2 Гб ОЗУ, 512 Мб памяти, 4.7 Гб на винчестере

Том/Doc/КЕРТИС
Александр GLUKK

The Elder Scrolls IV OBLIVION

Мелкий моросящий дождик лениво отстукивал тоскливую дробь по железной крыше здания Департамента Защиты Виртуальной Реальности. С тех пор как мэрия Игрограда урезала финансирование ДЗВР, некогда цветущий Департамент быстро превратился в жалкую развалину, в которой уже практически ничто не напоминало о былом величии. Просторные коридоры, некогда содрогавшиеся от выстрелов, взрывов и душераздирающих криков кадетов, опустели, обветшавшие двери разваливались сами собой, так и не дождавшись своей ракеты, а сами агенты, устав ждать зарплаты, отправились искать счастья в многочисленных мирах виртуальной реальности. Голограмма Великого Ранда однажды утром просто растворилась в воздухе, послав напоследок печальный взгляд на заваленный бутылками секретарский стол, за которым вместо длинноногой блондинки восседал громадный кот в дырявой тельняшке и блайзере с надписью «Jaguar». И только глубоко под землей, в бункере, на дверях которого красовалась корявая надпись «Операционная доктора Кертиса», продолжала кипеть жизнь.

— Пять, четыре, три, два, один! Готово! — радостно вскричал Док и залпом выпил содержимое грязной колбы с надписью «Иад».

— Гыр? — тихо посапывающий в кресле Глюк приоткрыл левый глаз

— Нет, ты не понял, — Док снова наполнил колбу и протянул ее орку. — Я открыл портал в «Обливион», и мы с тобой снова отправляемся на задание! Как в старые добрые времена! Хватит, в самом деле, мхом покрываться и пылью обрастать. Встряхнемся, прогуляемся, может, и мир спасем. Вставай скорее.

— Гхур?

— Да-да, именно сейчас! Вспомни, как в «Морровинде» весело было! А здесь будет еще лучше. Ну что, ты идешь?

— Агхырк! — Глюк выплеснул содержимое колбы в огромную пасть и выхватил из-под кресла двуручный топор.

— Вот и отлично! Только знаешь, мне тут в голову мысль пришла. Давай, для разнообразия, местами поменяемся: теперь я буду тупым, а ты умным.

— Угхорк! — прорычал Глюк, пряча топор за спину

— Да нет, ты не понял! Полностью менять ориентацию... квалификацию... ну, в общем, профессию никто не собирается. Просто ты будешь умным файтером, а я — тупым магом. Ты только подумай... э-э-э... то есть представь себе, как круто может получиться! Такого ведь никогда не было!

— Угм, — неуверенно согласился Глюк.

— Ну, тогда поехали! — Док взмахнул рукой и посреди комнаты открылся сверкающий портал: — Эх, повеселимся!!!

Возвращение в Тамриэль

The Elder Scrolls IV: Oblivion. Эту игру с нетерпением ждали поклонники RPG во всем мире. Продолжение легендарной серии еще до своего выхода стало одним из претендентов на звание «RPG года», а обещания разработчиков только подливали масла в огонь, заставляя фанатов вскрикивать от восхищения, читая очередную строчку пресс-релиза, превью или сообщения на форуме. Обновленная графика, современные спецэффекты, огромный мир, открытый для исследования. В общем, все, что привлекало нас в «Морровинде», будет перенесено в «Обливион». Впрочем, как раз в этом-то никто не сомневался. Если раз сделали, почему бы не сделать и во второй? А вот «новая диалоговая система», «распорядок дня у NPC» и «интересные квесты» вызывали сомнения. Ведь именно этим серия The Elder Scrolls никогда не могла похвастаться. И все-таки мы привыкли надеяться на лучшее и потому ждали, надеялись и верили. И вот, дождались. На сей раз разработчики предлагают нам побывать, ни много ни мало, в столице Империи и сразиться с выходцами из местного ада — Обливиона. Так что хватит разговоров! Достаем мечи, смахиваем пыль с магических свитков — и в путь, навстречу новым приключениям!

Glukk, умный файтер

Умный файтер... Хм... Да, такого действительно еще не было... Со мной, по крайней мере. Ну да ладно... Умный так умный... Значит, качаться будем по умному. Весь упор на силу, ловкость и выносливость. Умно? Еще как! А интеллект пускай тупые качают. Я же умный, зачем мне интеллект? Кстати, а куда это меня тащат? В тюрьму? Опять?

— Эй, мужик! За что в тюрьму-то? Что я натворил?

— Ты был зеленым в пятницу вечером! За это тебе полагается пять дней тюрьмы!

— Ну и порядки у вас!

— Да не волнуйся, ты же в Тамриэль геройствовать приехал? Вот, а у нас все герои свой путь из-за решетки начинают. Традиция, понимаешь ли. Это еще с «Арены» повелось.

— Да, точно... И как я мог забыть?! Кто нынче император-то?

— Уриэль Септим VII

— Септим? Знавал я одного Септима, которого собственный боевой маг на тот свет спровадил... Не родственник ли вашему нынешнему?

— А бес его знает! Может, родственник, а может, и однофамилец. От нашего императора всего можно ожидать. Вот давеча проснулся и как давай орать: «Открыты Врата Забвения, смерть обрушится на просторы Империи! Спасти ее может только герой-иноземец!» Мы его спрашиваем, мол, Ваше Величество, а как найти-то его? А он и отве-



чает: найти его труда не составит, как увидите самого здорового и безобразного орка в городе, так и знайте — он это... Кстати, ты, парень, подходишь под описание, так что, думаю, недолго тебе на нарах париться. Ну, вот и пришли. Сейчас я тебя должен алебардой по спине стукнуть. Традиция у нас такая. Так что если ты тем самым героем окажешься, зла на меня не держи...

Doc. Темный Эльф. Тупой Маг

Да, допрыгался я, похоже. Это нужно было до такого додуматься; создать тупого мага. Ну представьте себе, картина маслом — темный эльф, рожденный под знаком... Воина. Специализирующийся на разрушении, клинках, луках, восстановлении и еще непонятно на чем. Недомаг, зато способный таскать из данженов все что нравится.

Зачем я такое с собой сотворил? А просто так, чтобы веселее мир спасать было. Вот и довеселился. Только сделал пару шагов по имперскому городу, а меня за шкирку и в тюрьму. Типа, по пятницам темных эльфов, рожденных под знаком воина, в тюрьму сажают. Можно подумать, нас много. Да я один такой. Идиотский.

Ладно, тюрьма так тюрьма. Кто нар не нюхал, не ощутит всю прелесть воздуха Гималаев. Тем более, что-то мне подсказыва-



ет, что сидеть придется не долго. О! Шаги. Голоса. Началось.

— Эй, эльф! Что ты делаешь в этой камере?

— Да так, сижу, примус починяю. А чтоб всякие не мешали и керосин не пили, закрыл себя здесь. А что, нельзя?

— Так, руки за голову и в сторону. Не двигаться, не дышать, не моргать. Любое движение расценивается как попытка к бегству, а если воздух испортить вздумаешь, расценим как покушение на императора!

— А этот что тут делает? Что, керосинчика хряпнуть со мной решил?

— Так, хватит болтать. В сторону. Прошу, твое императорское величество.

Входит в сопровождении стражи сам Император, останавливается рядом... Да, вот она антисанитария, зубы не чистит, дыхание не освежает, что же он ел-то такое вонючее???

— Ты. Я видел. Видел тебя во сне. Темный Эльф, рожденный под знаком Воина. Слишком тупой, чтобы стать магом, слишком слабый, чтобы стать воином, слишком ленивый для пути вора. Идеальный герой. Врата открываются. Тень упала на Тамриэль. Они крадутся в ночи. И имя им Легион, а фамилию я не помню. Но ты станешь на пути Тьмы, подставишь свои узкие плечи под мир, готовый рухнуть. И удержишь его на грани. Или не удержишь. Не помню. Ты все понял?

— Ясно, твое величество. Керосин тут не поможет. Не курили бы вы гадость всякую, мухоморы не ели, может, и спалось бы лучше.

— Ты не понимаешь. Но ничего. Поймешь. Иди за нами, ты свободен.

Свободен так свободен. Вперед, приключения начинаются.

Первые шаги

Как известно, театр начинается с бара, а ролевая игра — с генерации персонажа. Особо подробно на ролевой системе останавливаться мы не станем, она довольно похожа на ту, что была в «Морровинде», но кое-что напомним. Для начала вы выберете имя героя и его *расу*. Как обычно, каждой расе свойственны свои бонусы, так что если хотите играть тяжелым воином, не стоит хватать Высокого Эльфа, а для любителей кастовать заклинания Редгарт может оказаться не самым удачным выбором ☺. Далее выбираем свой *Знак Рождения* (ага, обязательно создайте мага, рожденного под знаком Воина, или воина, рожденного под знаком Ученика). Далее выбираем одну из трех *специализаций* — Бой, Магия или Воровство. Следом за этим идет выбор двух основных атрибутов (вы получите к ним бонус, +5 очков) и семи главных умений. Обратите внимание, количество умений в «Обливионе» уменьшилось, теперь их не 27, а всего 21, плюс некоторые умения теперь действуют по-другому. К примеру, владение «тупым оружием» (Blunt Weapon) теперь позволяет эффективно пользоваться не только дубцами, но и топорами. В общем, ролевая система, вроде не претерпев кардинальных изменений, все-таки несколько изменилась. Стала легче, сбалансированней и лучше. Что дальше? Качаться! Вы хорошенько подумали, какие умения ставить основными? Помните, только прокачка основных умений ведет к левелапу. Прокачайте их в сумме на десять (или одно на десять) — и вот он, вожделенный новый уровень. Теперь, как и в «Морровинде», ищем кроватку — и баиньки (на сырой земле герою не спится: видать, проблемы с простатой. — *Прим. ред.*).

Кстати, для тех, кто не хочет мучиться, создавая своего уникального перса, или боится ошибиться, поскольку попал в Тамриэль впервые, разработчики ввели 21 стандартный класс. Берите того, чье описание больше по душе — и вперед, на подвиги. Сразу заметим, что стандартные классы очень даже неплохи.

Ах да, маленький совет. На выходе из коллекторов вам попадется решетка, и когда вы решите ее открыть, заботливые разработчики предложат вам сменить расу, облик или класс. Рекомендуем на этом месте сохраниться, а то вдруг через полчаса игры вы поймете, что играть тем калекой, которого вы создали, просто нереально. Тогда просто загрузите сейв, пропустив скучноватую обучалку в подземельях, и пересоздадите перса.

Glukk, умный файтер

Эх, вот за что я люблю фэнтезийные миры, так это за то, что все пророчества сбываются. Причем быстро. Не успел Император наречь меня Великим Спасителем Империи и передать мне Амулет Королей, как тут же сыграл в ящик, получив железной дубиной по черепу. Я хотел его спасти, мужик он вроде не плохой, хотя и нервный какой-то. Но когда драка началась, я впал в какой-то ступор. Ни руку поднять, ни ногой двинуть. Может, магия какая хитрая, или просто засиделся я в Департаменте... Форму потерял. К счастью, никто моего позора не видел, и прибежавшие телохранители императора Великим Героем меня признали. Ну что ж, будем оправдывать высокое звание...

Сюжет vs Свобода?

Хотя на самом деле никакого vs нет и быть не может. Ибо основной фишкой серии The Elder Scrolls был свободный геймплей: иди куда хочешь, делай что хочешь. Таким он и остался в «Обливионе», что бы там ни кричали сюжетные NPC о том, что времени мало, надо спешить и прочая, прочая. Однако в отличие от «Морровинда», выходим мы в мир не с каким-то там непонятным письмом, а со вполне серьезным артефактом, который нужно отнести во вполне понятное место. Если вы проникнись проблемами правящего дома Империи, можете бросать все и бежать выполнять последнюю волю императора. Но лучше не спешите, отдышитесь и оглянитесь вокруг. Ведь этот огромный мир хранит в себе множество загадок, нераскрытых тайн, а многочисленные руины и подземелья ждут своих исследователей. Не следует также забывать о гильдиях и различных обществах, в которые можно и нужно вступать. Так что пускай Амулет Королей полежит немного в нашей залатанной дорожной сумке. Ничего страшного не случится, если вы отнесете его адресату через месяц, а то и через год. Впрочем, оставить сюжетную ветку можно на

любом этапе игры. Даже если вы попросите командира отряда, готовящегося штурмовать захваченный даэдрами город, чуть-чуть подождать, уйдете и вернетесь через несколько недель, а то и месяцев, то найдете солдат, готовых к бою, и никто не станет корить вас за столь длительную задержку.

Так что сюжет со свободой в «Обливионе» уживаются довольно-таки неплохо. Выглядит это не ахти как реалистично, но зато позволяет и мир спасти, и о себе, любимом, не забыть, что очень удобно.

И вот тут, в побочных квестах, как это ни странно, и кроется первое приятное отличие Обливиона от Мора. Впрочем, об этом мы поговорим позже.

Doc. Темный Эльф. Тупой Маг

Лошади. Лошадки. Их можно купить и на них можно ездить. Только мы, эльфы, лошадей не любим. Мы пешочком носимся, заодно и качаемся. Имперский город, в нем нет гильдий, но есть много магазинов. И главное, вокруг города просто завались всяких данженов с полезным шмотом. Не спешите покидать сердце империи и отправляться в дальние страны, побродите вокруг. А хотите, сразитесь на Арене и станьте чемпионом. Да и поиск гильдии воров лучше начинать именно в имперском городе. Учтите, теперь весь товар в мире маркирован волшебным маркером, и никто у вас не купит спертую вещь, даже если вы сперли ее случайно. Никто — имеется ввиду, никто из честных торговцев, зато воры еще как купят. Ах, клептоманией не страдаете? А отмычки где брать будете? Они продаются строго по удостоверению Почетного Клептолома.

Лепота, камрады. Природа! Закаты, рассветы, глади водные. Так бы и поселился в этом не загаженном химическими и радиоактивными отходами мире. Купил бы домик, женой бы обзавелся — и на подвиги.

С чего же начать? Хм. Руины обшарил, убедился, что магу, даже такому тупому, в Обливионе живется значительно лучше, чем в Морровинде — значит что? Надо в другой город перебираться. Причем, варианта тут три — пешком, на лошадке или телепортом. Лошади, как я уже говорил, это не для эльфов. Телепорт? Быстро, конечно, но сколько же это я пещерок с ценным барахлишком пропущу? Решено: пешочком топаем в Бруму, там вступаем в гильдию магов, и вперед, вершить разбой и справедливость. Главное — стрел побольше купить.

Бессонница

Не знаю, кому именно пришла в голову идея привязать уровень врагов к уровню героя, но идея эта была не слишком здравой. Точнее, исполнение оказалось далеким от идеала — и вот, десятки игроков, начитавшись Номада и наслушавшись советов умных друзей, искусственно тормозят свое развитие в районе десятого уровня. Типа новые, крутые враги не появились, старые уже слабее вас, так зачем нужно качаться?

Действительно. Незачем. Если вы хотите всю жизнь собирать в пещерах «клады» по три золотых или бегать с мечом, атака которого порядка пяти. Если вам неинтересно увидеть новых врагов, новые вещи и т.д. Если вы не любите RPG, предпочитая играть в аркады — не спите! Приятно, конечно, бродить по «Обливиону» десятым левелом, с основными характеристиками и умениями, прокачанными до ста, и выносить врагов с полпинка. Только зачем тогда вообще играть? Можете еще и режим бога включить, чтобы вообще.

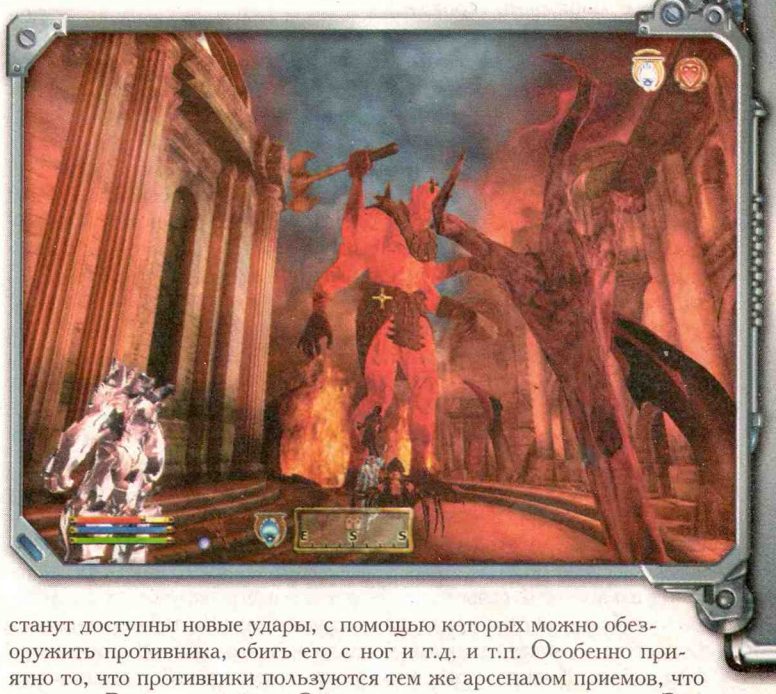
Нет, левелинг — это зло, я спорить не буду. Вчера бегали по лесу, лупили волков, завтра лес забит медведями, послезавтра в него клином прилетает стая людоедов. Мародеры меняют кожаные доспехи на стекло и даэдрики, а маги хватают особо убойные посохи. Слава всем Богам Тамриэля, что изначально слабые противники типа крыс не мутируют со временем в гигантских крыс-людоедов. Помните, в «Морровинде» как было? Модель у зверя одна, а названия разные. Простой падальщик, хитрый падальщик, хищный падальщик, падальщик с вертикальным взлетом и посадкой.

Здесь, в «Обливионе», крыса остается крысой, на определенном этапе она перестает расти в уровне и выносится легким движениям руки. Другой вопрос, что канализации, которые еще недавно вы, не особо напрягаясь, зачищали от этих крысаков, уже заполнены другими тварями, более сильными и опасными.

Но ведь и в этом есть свой кайф, серьезно. Немного мазохистский, но от этого не менее яркий.

Glukk, умный файтер

Арена! Это слово бальзамом ложится на душу любого воина. Даже такого умного, как я. Вот где можно и себя показать, и, что важнее, на противников посмотреть. Никаких финтов и уверток — только честный бой! А бои в «Обливионе» стали намного интереснее, чем в «Морровинде». Во-первых, блок стал реальной силой. Тупое размахивание мечом вам уже не поможет. Хочешь выжить — изволь защищаться. Но только не надо думать, что крутой щит станет чем-то вроде панацеи. Сильный удар (а здесь сохранились удары «с задержкой», которые в несколько раз сильнее обычных) вполне способен пробить блок, заставить вас потерять равновесие и в течение нескольких секунд наблюдать, как противник пинает ваше беззащитное тело. Так что приходится постоянно двигаться, разрывать и сокращать дистанцию, чередовать сильные и обычные удары — в общем, с головой погружаться в кровавую круговерть боя. С ростом умения вам



станут доступны новые удары, с помощью которых можно обезоружить противника, сбить его с ног и т.д. и т.п. Особенно приятно то, что противники пользуются тем же арсеналом приемов, что и игрок. В общем, бой в «Обливионе» выше всяких похвал. Это, конечно, не Blade of Darkness, но все равно очень и очень пристойно. Откровенный шаг вперед по сравнению с предыдущими играми серии. Ну а где оттачивать мастерство, как не на Арене? Правда, занятие это недешевое. Сумма гонорара за бой не идет ни в какое сравнение со стоимостью лекарственных бутылочек. Вот и приходится между боями зарабатывать деньги в руинах и подземельях. Правда, есть выход. Выучите алхимию и создавайте бутылочки сами. Это поможет вам не просто сэкономить, но и значительно улучшить свое благосостояние. Да и умение создавать лекарственные препараты для воина не менее важно, чем, к примеру, навык оружейника.

Впрочем, возможно, кому-то лавры бойца-гладиатора ни к чему. Ну что ж, дело вкуса. Но попробовать себя на этом поприще я бы посоветовал каждому. Очень уж красиво и атмосферно обставлены бои. Очень уж разнообразны и колоритны соперники. Да и звание Великого Чемпиона на дороге не валяется.

Наше путешествие по сути только-только началось, а статью уже пора заканчивать. Мир «Обливиона» слишком велик и очень насыщен, чтобы можно было рассказать о нем в одном материале. Поэтому мы решили возродить старую традицию и растянуть наш рассказ на несколько номеров. А это значит, что в самом ближайшем будущем мы продолжим наше путешествие по Тамриэлю. Короче говоря...

...Продолжение следует

Morte&Shaman.AD morte@list.ru

The Godfather: THE GAME

Разработчик: EA Redwood Shores
Издатель: Electronic Arts
Жанр: action
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3/Athlon 1.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
Рекомендуемые: P 3/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 5 Гб на винчестере

Sorry, Johnny. It's just business

Забавная вещь — игры по лицензии. Все знают, что ничего хорошего из конечного продукта не выйдет, и все равно ждут. И не раз ведь наступали на одни и те же грабли, а разработчики уже и не пытаются эти самые грабли прятать (ага, очередной раз вспоминаем злосчастный «Бой с тенью»), но игроки все равно ждут еще одной возможности встретиться с любимыми героями.

Конечно, не все «лицензионные» игры — «воплощение зла». Просто не могут девелоперы за короткий строк сделать сопровождающий продукт на уровне полноценной самостоятельной игры. Но что, если разработка не зажата в узкие рамки датой выхода фильма/мультфильма? Тогда шансы получить стопроцентный хит резко увеличиваются, и великолепный «Риддик» тому пример.

Переносить в игровую реальность обычный сезонный блокбастер бессмысленно, такие фильмы слишком быстро забываются, и их девиз прост: «Аккурат к премьере, или никогда». Поэтому прототипом надо брать как минимум настоящий шедевр — что, собственно, и сделала **Electronic Arts**.

Они выбрали легенду мирового кинематографа, они выбрали фильм, уже давно ставший классикой.

«Дон Корлеоне! Я польщен оказанной мне честью и счастлив тем, что вы пригласили меня на свадьбу вашей дочери... в день свадьбы вашей дочери. И я надеюсь, что их первый ребенок будет мальчиком. Заверяю вас в своем глубоком уважении».

В 1972 году Фрэнсис Форд Коппола снял не просто шедевр. **«Крестный отец»**, поставленный по одноименному роману Марио Пьюзо, это легенда, фильм на все времена, который даже сейчас, по прошествии более чем 30-ти лет, не потускнел и не утратил привлекательности. Фразы Дона Корлеоне и его окружения разлетелись по всему миру и давно стали крылатыми. В этой картине восхищает все: сюжет, диалоги, бесподобная игра актеров, операторская работа. Коппола совершил просто титанический труд, поэтому большая часть ошеломительного успеха принадлежит именно ему. Ведь это он сделал «Крестного отца» таким, каким мы знаем его теперь. Режиссер буквально вырвал у руководства «Парамаунта» роли для Марлона Брандо и Аль Пачино — роли, которые впоследствии стали знаковыми для их карьеры и всей киноиндустрии. Хотя стоит отдать должное и актерам, они отлично справились со своей задачей. Разве может теперь кто-то представить в роли Вито Корлеоне кого-нибудь, кроме Брандо? Сомневаюсь. (Не знаю, кому пренадлежала идея засунуть актеру за щеки ватные тампоны, но результат оказался несомненной удачей — и выражение лица, и голос получились как нельзя более подходящими). С актером произошла интересная история после выхода фильма на большие экраны. Брандо как-то зашел в итальянский квартал пообедать, а после трапезы хозяин ресторанчика отказался брать у него деньги, сказав при этом: «Ты мог сыграть Дона как угодно, но ты сыграл его хорошо!» Конечно, заслуги напарников Брандо по съемочной площадке тоже не следует забывать.

Дифирамбы этому фильму можно петь бесконечно, как и перечислять награды, но лучший судья — это время, и он свой приговор уже вынес. Правда, я уверен, что все же найдутся люди, которым «Крестный отец» показался скучным, затянутым и неинтересным. Ведь серьезный кинематограф — это на любителя, а остальные пусть радуются, что в кинотеатрах регулярно показывают «Ночные позоры», «Бумеры» и энного «Грязного Рари». Этим самым остальным предлагаю не читать статью дальше, потому что вы вряд ли почерпнете что-то для себя, — ибо все хорошее, что есть у игры **Godfather**, начиная с сюжета и заканчивая музыкой, досталось ей от киношного предка. Заберите все это — и не останется практически ничего.

Someday, and that day may never come — I may call upon you to do a service for me. Until that day accept this — as a gift

Черный экран, хлопок двери автомобиля, шум приближающихся шагов, кремень старомодной зажигалки высекает несколько искр, играет музыка, секундная пауза... и появляется знакомый знак. Так встречает нас Godfather: The Game, с ходу давая понять, что перед нами именно «Крестный отец». До боли знакомые ноты словно задевают какие-то струны в душе, а непоколебимый вид Дона Вито сразу же вызывает приступы ностальгии. Ярко-красная роза идеально вписывается в простое и стильное меню игры.

Начинается игра с прелюдии, в которой раскрывается завязка сюжета, а заодно проходит тренировка. Играть мы будем вымышленным персонажем, которого в оригинальном фильме не было, но это не значит, что сюжет отличается от творения Копполы. Просто сценаристы немного адаптировали его, оставив практически все события на своих местах, но добавив несколько новых героев.

Отец нашего протеже был владельцем небольшой булочной и, как и все, отдавал семье Корлеоне долю от доходов. Дела шли успешно — красавица жена, сынишка... американская мечта, одним словом. К сожалению, его маленький бизнес приглянулся Барзини, и вот уже маленький мальчик наблюдает, как его отца же-



стоко убивают (очень натуральная сцена, кстати) ганстеры в зеленых костюмах. На этом, собственно, краткое предисловие заканчивается, а перед игроком во всей красе предстает редактор *Mobface*. С его помощью нам предлагают создать своего героя. Самые ленивые отказываются, жмут кнопку Random и смотрят на квазимодо, которого компьютер случайно сгенерил, а остальные лезут в дебри настроек, коих действительно очень много. Хотите изменить форму/цвет чего угодно — глаз, подбородка, рта, носа, щек, прически? Без проблем. В этом меню можно надолго засидеться, ибо, например, для носа предусмотрено десять параметров. Про всякие родинки, бороды и усы я вообще молчу. Неплохо было бы сразу и приодеться, но большая часть одежды и аксессуаров поначалу недоступна, и за них придется платить. Зато всякая вещичка добавляет бонус уважения.

No Sicilian can refuse any request on his daughter wedding day

Закончив или пропустив вступление, мы попадаем в саму игру, где… как раз справляют свадьбу, — ту, с которой и начинается трилогия «Крестный отец». Отказать Дон Вито в этот день никому не может, поэтому соглашается присмотреть за нашим героем, для чего и отправляет Луку Брази (помните его поздравление ☺? Если что — смотреть второй заголовок) выручать нас из передряги, в которую мы попали. Так, собственно, наш герой и попадает в семью. А дальше? А дальше перед вами открываются очень большие возможности. Сначала, конечно, придется побыть мальчиком на побегушках, но потом ваше положение и авторитет выростут, главное — выполнять сюжетные миссии. Они действительно очень интересные, особенно для тех, кто уже смотрел фильм. Это словно взгляд под другим углом, по большому счету вроде ничего и не меняется, но в то же время и игрок при деле. Мы увидим, как задушат Луку Брази, будем наблюдать за этим через окно, но заботливый режиссер не оставит даже малейшей возможности вмешаться. Во время покушения на Дона именно наш герой окажется неподалеку, а после повезет его в больницу. Думаете, Майк Корлеоне первым добрался до госпиталя и спас отца от верной смерти? Нетушки, просто семье повезло, что вы поехали проведать Монаха (Monk), своего наставника и по совместительству брата вашей возлюбленной. Да, иногда на сюжетных рельсах встречаются ответвления — стандартная love story плюс предательство, хотя охота за продажным полицейским с последующим его «самоубийством» очень даже увлекательна. Но в основном придется участвовать в событиях, которые мы уже видели в фильме: спрячем пистолет в туалете маленького ресторанчика для Майкла, поможем ему выбраться из города. И «дело с лошадкой» ляжет на наши хрупкие плечи. Для того, чтобы убедить гордого режиссера отдать роль, крестнику Вито придется слетать в Калифорнию (тут даже встречаются элементы стелс). Думаю, нетрудно догадаться, какая задача ждет игрока в финале.

Кроме основных заданий есть и дополнительные — в принципе, выполнять их не обязательно, но среди них тоже попадаются интересные экземпляры. Хотя зачастую это банальные «найди и убей», если выполнить при этом дополнительные требования заказчика, то награда будет намного значительней. Эти самые доп. требования тоже оригинальными не назовешь: убей голыми руками, задави машиной, выкинь из окна и пр.

Давай покрасим холодильник в черный цвет. Он красным был, зеленым был, а черным нет

Но стоит только на несколько минут отвлечься от сюжетных миссий, как сразу же бросается в глаза свободный геймплей, на манер «Мафии» или GTA. То есть в любой момент можно сесть в одну из древних машин военного/поствоенного периода и вдоволь наездиться по улицам города, полюбоваться, как увидевшие вас пешеходы в панике разбегаются или вообще сигают в кусты, а те, кто не успел убежать, тоже спешат покинуть дорогу или тротуар, но уже с нашей помощью. Как говорится, «кто не спрятался — я не виноват». Можно здесь и просто выйти из машины, поглазеть на природу и заодно пострелять в прохожих, а затем поиграть с полицией в survival, тем самым обеспечив себе скоропостижный лоад или респаун в ближайшей больнице. Можно разъезжать по городу в поисках продавцов оружия, которые за несколько долларов пополнят боезапас, или выискивать людишек, которые любезно проапгрейдят один из имеющихся в вашем арсенале стволов — за определенную сумму, естественно. Если нет нужного количества деньжат, стоит обратить внимание на множество банков, разбросанных по всему городу. Выбрав из них самый красивый, можно смело двинутся туда для получения кредита… главное — не забыть захватить с собой хотя бы одну шашку динамита, предназначенную для особо бронированных сейфов или охранников.

Но это все мелочи жизни, на самом-то деле для любителей зарабатывать деньги на несюжетных миссиях предусмотрено кое-что более интересное, а именно рэкет. Вот как раз прибегая к нему, родимому, в те далекие времена и зарабатывали себе на хлеб (роскошную жизнь, шикарные автомобили и огромные особняки) мафиозные семьи. Смысл этого трудоемкого процесса заключался в том, чтобы с помощью уговоров, морального и, конечно же, физического давления стать «крышей» для как можно большего количества разнообразных заведений типа отелей и мелких магазинчиков. Нам как раз и отведена роль самой главной редиски, т.е. рэкетом кроме нас никто заниматься не станет.



Итак, что же требуется для того, чтобы отвоевать у какой-то из семей, к примеру, отель? Сперва следует определиться, какой именно. Для этого смотрим на глобальную карту (неудобно спрятанную в главном меню), где и выбираем один из желтеньких домиков. Все, полдела сделано ☺, только вот сразу бежать к главе найденного отеля не стоит, потому что у него есть своя крыша (не та, что отъезжает) — это пара-тройка, а то и дюжина злобно настроенных парней, находящихся как в самом здании, так и за его пределами. Последних, в целях экономии патронов и жизненной энергии, можно задавить автомобилем, а со всей остальной охраной, которая внутри, придется разбираться собственноручно. После этого хватаем за шкирки управляющего и наблюдаем за появившемся в углу экрана бегунком, который отражает количество адреналина в штанах жертвы (только без пошлостей ☺). Главное — довести этот показатель до обозначенной линии, после чего управляющий соглашается платить вам дань, при этом чем выше будет показатель страха, тем больше денег вы получите, важно лишь не переборщить. А то директор может отказаться и будет стоять насмерть за свою независимость. При этом способов устрашения просто куча, можно и окно разбить, и кассу разломать, да и простое избиение и запугивание оружием тоже не воспрещаются.

Но на этом приключения не заканчиваются, так как после того, как вы захватываете практически любое здание, открывается по-

тайная дверца, за которой прячется еще один сюрприз — подпольный бизнес на манер запрещенных законом игорных домов и т.д., и т.п. Там придется повторить процедуры по отстрелу охраны и запугиванию самого большого хама из них.

Для людей, которые предпочитают вести дела исключительно мирным путем, предусмотрена возможность выкупить бизнес. Порой такое удовольствие стоит очень недешево, зато денег после этого заведение будет давать больше.

Кровава помста, або Vendetta

При захвате зданий, да и при выполнении сюжетных заданий всплывает куча незаметных с первого взгляда нюансов. Во-первых, следует уяснить тот факт, что Нью-Йорк поделен между пятью семьями, и в районах, не подчиненных вашей группировке, стоит вести себя поосторожней. Также стоит обращать внимание на разнообразные всплывающие полоски, которые показывают натянутость отношений между семьями. И если вы переусердствуете с отстрелом подчиненных какой-либо из семей, то спровоцируете начало межрайонной войны, которая не сулит ничего хорошего. А если такая война все же начнется, то за определенное время надо либо взорвать определенное строение



врага, либо дать взятку ФБР`овцу. Иначе несколько ваших объектов перейдут под контроль противника.

Все захваченные дома приносят не только одноразовую прибыль при захвате, но и еженедельный доход, вот только львиную долю «честно заработанных» денег придется отдавать своей семье. При этом, чем выше вы подниметесь по иерархической лестнице, тем меньший процент нужно отдавать. Кстати, продвигаться по этой самой лестнице вы будете сугубо посредством сюжета, и только для получения высшего звания — дона всея Нью-Йорка — придется пойти на определенные ухищрения.

Хороший полицейский — мертвый полицейский

Отношения с полицией построены на тех же принципах, которые мы наблюдали в GTA. То есть, сбили прохожего — получили «звездочку», украли автомобиль — получили еще одну. Каждое незаконное действие (даже если его никто не видит) повышает уровень разыскиваемости, за исключением отстрела бандитов — в этом случае стрелять можно сколько душе угодно. И главное, не стоит зарываться при взаимодействии с полицией — по крайней мере, на первых порах, ведь вначале вы не будете располагать ни нормальным оружием, ни прокачанным персонажем. Но если вы уже случайно набрали три-четыре звезды, не стоит прибегать к харакири, достаточно лишь на минутку забежать в один из своих домов, и все утихомирится.

Когда я стану большим и важным...

Боевая система и все, что с ней связано, не в пример всему остальному довольно выгодно выделяется на фоне GTA и других соседей по жанру. Конечно же, в «Крестном отце» не наблюдаются всяческие заковыристые комбинации, но зато можно пользоваться сложившейся обстановкой и при разных обстоятельствах действовать по-разному. То есть, разработчики приберегли специально для избалованных геймеров массу вариантов убиения противников. Врагов можно не только тривиально избивать битой, но и колотить их головой об стол, бить об стену, бросать под машины, ронять с крыш, сбрасывать в печи, пинать ногами, да и просто забивать до смерти своей головой.

Использование огнестрельного оружия также реализовано весьма похвально, и даже не всегда правильно срабатывающее автонаведение (при желании отключается в опциях) не в силах испортить общее впечатление. Несмотря на автоприцел, у противников есть несколько зон повреждений, на которые прицел нужно подводить вручную. Так что не удивляйтесь тому, что при стрельбе по туловищу нужно потратить больше патронов, чем при стрельбе в голову J. Кроме этого, прицельно выстрелив противнику в ногу или в близлежащий и жизненно важный орган, стоит ожидать того, что он на некоторое время опустится на колени и станет легкой добычей. Иногда даже удается удачным выстрелом выбивать из бандитских рук оружие. Ну, а если попадется особенно наглый противник, который рискнет подойти к нашему герою на близкое расстояние, то вместо обычного выстрела может случиться куда более привлекательная вещь. Например, наш протагонист может повалить своего противника на пол и, зафиксировав его ногой, выстрелить ему в лицо. Есть и другие варианты.

Процесс отстрела врагов настолько захватывает, что на протяжении всей игры я ни разу не обратил внимания на малочисленность арсенала. Ведь, не учитывая взрывчатки (динамита, бомбы и коктейля Молотова), в игре всего-навсего пять стволов: парочка револьверов, дробовик, томмиган и пистолет. Правда, стволы эти, как уже упоминалось ранее, при желании можно проапгрейдить, увеличив размеры обойм, карманов и т.д. К слову, персонаж тоже поддается улучшению - мы можем повышать его базовые характеристики посредством опыта, получаемого по мере прохождения игры. Прокачка пяти довольно стандартных характеристик позволит метко стрелять, быстрее бегать, улучшить здоровье и т.д.

Нью-Йорк у разработчиков вышел очень даже живой. По улицам несет ветром газеты, из канализационных люков идет пар. Прохожие о чем-то все время разговаривают, ну и все такое прочее.

Графика, или Нас снова обманули

Графика в игре не вызывает восторга и по качеству едва ли обгоняет все ту же «Мафию». А все из-за того, что был отложен выход игры на приставке следующего поколения, где графика обещала быть поразительной. И владельцам ПК досталась та же картинка, что и приставщикам прошлого поколения. Интересно, можно ли надеяться на патч ☺? Но, несмотря на это, взрывы и анимация персонажей выглядят отлично.

Что же касается звукового оформления, то оно выше всяких похвал. Подтверждают это и хорошо озвученные персонажи (голоса точно как в фильме), и ностальгические мелодии Нино Рота.

Внешне все герои, за исключением Майкла, точные копии своих киношных прототипов.

Про недостатки говорить не хочется, поэтому отметим только самый большой — это автомобили. Их вид и физика просто ужасны. Конечно, со временем привыкаешь, но...

The End

EA сделала нам предложение, от которого невозможно отказаться: атмосфера легендарного фильма, любимые герои, отличный город, увлекательные перестрелки на пару со зрелищными драками. Неужели этого мало?.. Тогда чего мы еще не играем?

Играть всем. Capish?

Разработчик: Canopy Games
Издатель: Braun Media Servicers
Жанр: street racing/klon NFS
Системные требования: 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1 Гб на винте

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul never_dark@mail.ru

West coast streets TRICKED n' TUNED

Не думать, только не думать. Мысли — враг профессионального водилы. А я должен им стать, если хочу доказать этим зазнавшимся профанам, кто на наших дорогах нынче хозяин. Сколько раз я пытался освободить свое сознание от этой вредной привычки — спорить с собой во время гонок, отвлекаясь на никчемные сомнения, не раз приводившие меня в кювет. И сегодня я просто обязан отключить вечные споры с самим собой, иначе — гибель. А, тем более, нельзя думать во время во время сегодняшнего заезда, который решит всю мою дальнейшую судьбу. В то время, когда я буду размышлять, как выиграть, противник уже вытолкнет меня на обочину. Надо довериться телу и его инстинктам, выработанным многими тренировками. Они не могут пройти бесследно. Я ведь знаю, что делать, и только неизменный шум в мозгах мешает. Так, очистить свой разум и действовать. Это единственный шанс. Я должен сделать это... Пора доказать, что я способен победить. Лишь тогда они поймут меня, лишь тогда признают, и я смогу быть с ними на равных. Это все, что мне остается. Я должен!!!

* * *

Муза, родная моя, обладательница копны солнечных волос и изумрудных чарующих глаз, подскажи мне, о чем писать, если рассказывать особо не о чем? Вся полезная информация, к тому же не первой свежести, умещается в один абзац. А чем же занять остальные несколько сотен строк? Ну ладно, именно на таких вот заданиях и рождаются агенты, достойные МИКа.

Нашему вниманию предлагается еще одна «сумасшедшая» аркада в стиле NFS. Это становится понятно буквально после первых же двух-трех заездов. Правда, до легендарной серии сегодняшнему пациенту весьма далеко, хотя он и не лишен определенной доли обаяния. Главный герой по сюжету должен стать местным королем уличных гонок одного затерянного на западном побережье городка. Для этого ему придется победить шесть местных гоночных банд в порядке возрастания их мощи. Каждая банда бросит ему вызов в четырех номинациях. Первые две — это короткие заезды на милю и полмили по извилистым улочкам вечернего города. Это мы уже видели в «Жажде скорости» и прочих симуляторах. Следующее задание гораздо интереснее предыдущих. Ну что, готовы? Нас ждет настоящий квест для каскадеров. И победит лишь тот, кто сможет сотворить действительно нечто потрясающее на высоких трамплинах и крутых виражах с различными преградами. И долгие полеты с трехкратным сальто вашего железного питомца — не предел. Такая изюминка приятно разнообразит постный вкус предыдущих заданий. Последняя битва вас ждет с боссами каждой из враждующих сторон. Безумные гонки по городу сквозь жуткие пробки и заслоны полиции, когда отчаянно выворачиваешь руль, пытаясь отыскать хоть какую-то лазейку, и сюрпризы в виде разводных мостов еще не раз захлестнут вас волной адреналина. А затем — нетерпеливое ожидание гонки с очередным главарем, пока вы снова будете накатывать милю против явного середнячка. Вполне очевидно, что с такими темпами мы на одном дыхании пройдем всю игру и очень удивимся, обнаружив, что стрелки часов далеко убежали вперед. А потом...

Ах да, чуть не забыл, а что же ждет TNT, в мир которого мы так рьяно окунулись и так же быстро вынырнули? Наверное, забвение. Многие скажут, что я сужу жестко, но подобные игры созданы лишь для узкого круга любителей, хотя и заманивают в свои виртуальные сети не одного поклонника автосимов, обещая несравненный драйв. А виной тому все прочее, о чем и рассказывать лень. Но придется, если я хочу довести этот обзор до логического завершения.

Графика посредственная, а сумрачные и однообразные трассы, которые скоро приедаются, вызывают лишь приступы подступающей тошноты. Музыка... я ее уже где-то слышал. В серии «Андеграунд», если быть точным. Но там как-то живенько все было, с чувством, а здесь это лишь приятный фон. Тюнинг и ветка усовершенствования авто стандартны и очень похожи на все виденное раньше. Различные апгрейды для мотора, привода, колес, неон, подружка на заднем сидении (единственное нововведение), снижение веса, наклейки — и снова за всем невидимой тенью стоит призрак НФС. Да и выбор машин не так уж велик — всего 12 доступных вариантов. И, как всегда, свою индивидуальность и лицо они обретут только после множества патчей. А так — знакомые силуэты, смахивающие на колесящие по Киеву «нубиру» и «Лады».

Система повреждений отсутствует как таковая. Наверное, все машины были изготовлены из специального титанового сплава, еще не известного нашей науке ☺. Иначе чем объяснить, что на скорости в 250 километров я врезаюсь в фургон, который улетает в небо подобно мячу после подачи Рональдо, и продолжаю колесить без последствий?! Эх, мне бы в реальности такую тачку... То-то бы я устроил веселую жизнь местным служителям правопорядка (ехидный смайл прилагается).

И последнее, на чем стоит задержать внимание — это IQ искусственного интеллекта, который нам противостоит. Он очень... (стараюсь подобрать приличные слова)... предсказуем. И только на харде будет висеть у вас на хвосте. В лучшем случае. О прохождении же на обычной сложности советую даже не вспоминать.

* * *

В заключение скажу, уважаемые камрады, что имел честь препарировать для вас посредственного середнячка (да простят меня коллеги за тавтологию). Рекомендую его вам для общего ознакомления только за неимением лучших альтернатив, а любителям и патриотам жанра скажу: на пару вечеров вам его хватит.

P.S. И вот репортаж закончен. Последняя точка поставлена. Вроде бы добавить нечего, но я понимаю, что это не шедевр, а ведь писал и лучше. И ухожу в поисках вдохновения...

P.P.S. Вдохновение я все-таки обрел, и даже написал лирическое вступление, за что и благодарен своему хорошему другу Fox`y Cooper`y, который мне помог довести его до ума.



Pantera sls kawai@bk.ru

ICE AGE 2 THE MELTDOWN

Разработчик: Eurocom Entertainment Software
Издатель: Vivendi Universal Games
Издатель в России: «Софт Клаб»
Жанры: arcade/3D/3rd Person
Похожие игры: Asterix & Obelix XXL, Curious George, Shrek 2: Team Action
Multiplayer: отсутствует

Белочка

Синее небо расстилалось бархатным полотном над моей головой. Как я тут оказалась, я старалась не думать и не пытаться понять. Что произошло, то произошло. С игроградскими поселенцами еще и не то бывает. Вопрос стоял несколько иначе: что, собственно, я делаю на скале, почему подо мной пропасть, и куда это я лезу? Оглянулась. Вокруг меня — только снег и горы и... орех! Золотисто-мерцающий орех-желудь! Не успевая даже поразмыслить над тем, для чего же это я ползу вверх, стремительно хватаю орех и повисаю на скале... Стоп! Тут до меня кое-что начало доходить: я — белка! Я ощущаю себя белкой, обычной доисторической белкой с огромными клыками и столь же огромным невезением. И в тот момент, когда до меня дошло существо вопроса о моем существе, мое бедное беличье тело полетело вниз вместе со струями воды...

Игрок

Игра, как, собственно, и сам мультфильм, начинается с трагедии. Не шекспировских масштабов, но вполне реальной — ведь все герои мультфильма (даже те, у которых были минутные или секундные роли) могут погибнуть в горячих источниках и холодных водах. Не самая приятная смерть, скажу я вам. Тем более для мамонта — возможно, одного из последних представителей своего рода.

Итак, думаю, всем вам хорошо известно, что нам придется переместиться в отдаленное прошлое и спасти не то чтобы целый мир, но определенную когорту героев от глобального потепления. И пусть нам хорошо известно, что им все равно не выжить (когда вы в нашем мире в последний раз видели мамонта или саблезубого тигра? Вот-вот, то-то же!) — бороться все равно стоит.

Сюжет игры практически везде тесно следует одноименному мультфильму, но предполагается один интересный момент. Хотя основными героями на протяжении двух серий мультика выступало трио Мэнни-Сид-Диего, здесь они практически не задействованы — так сказать, отходят на задний план. Играть нам придется за ту самую сумасшедшую белку Скрата, что вечно развлекает публику своими орехово-желудевыми страданиями. В остальном перед нами тот же мультик: разбираясь с опасностью, угрожающей долине, Мэнни сожалеет о своем одиночестве, а Диего и Сид с помощью опоссумов находят ему пару — Элли. В это время злые рептилии планируют хорошенько полакомиться убегающими из долины существами, а Скрат пытается исправить свои ошибки, чтобы в финале все герои любой ценой пережили катастрофу.

Белочка

Ну вот. Хоть на сушу удалось выбраться, а то все в воде да в воде. Как смыло струей, так и понесло, хорошо хоть орешков по дороге собрала. Родные мои, замерзли, наверное, вот сейчас выберемся куда-нибудь в более надежное место — и просушу вас, и протру, бедные мои, ррродные орррешки!

Игрок. Рассуждения

Помнится, когда еще только готовилась к выходу самая первая часть мультика, когда мы просматривали трейнер (вступительный ролик) к нему, все ждали выхода белки на арену. Когда же появился на наших с вами экранах сам мультфильм, все эти ожидавшие были разочарованы. Не знаю, как кому, но мне показалось, что во вторую часть фильма, равно как и в игру на ее основе, белку всучили в надежде, что она поднимет и так немалый рейтинг мультика. Да, белка понравилась, но опоссумы впечатлили больше. Потому что они были новинкой. Как раньше белка. А белка... ну что ж, белка как белка, местами ее даже многовато. И не столько в мультике, сколько в игре.

Сделай разработчики возможность выбирать, кем из персонажей «Ледникового периода» нам быть, игра получилась бы на ранг выше, а то и на все три. Мало того, что у каждого есть свой любимый герой, за которого хотелось бы поиграть подольше, а не смотреть на него со стороны, так еще и игра стала б длиннее, дольше, больше, интересней...

ТТХ

Графикой особо яркой и запоминающейся игра не отличается, да и не на нее делалась ставка при создании игры. Тут графика — вопрос даже не второстепенный: пожалуй, едва в первый десяток попадает. Игра рассчитывалась на фанатов мультфильма, и потому основное требование к ней — сохранение атмосферы. А по этой части все как раз идеально: и шуточки, и поведение персонажей, и жесты опоссумов — все на месте. Белку же использовали как героя-рассказчика — ее глазами мы можем следить за основными героями; ну и в конце концов таки Скрат спас долину и ее обитателей. Графика несколько посредственна. Нет, на кубики-рубики непонятных расцветок она не распадается (ну разве что у вас видеокарта слабовата), но вот некая угловатость все-таки чувствуется. Главного героя мы будем видеть все время четко и ясно — его тек-



стурки, пока он действует, видны ярко и прорисованы хорошо. Иначе — режим экономии. Говорит с нами Диего — Диего, как в мультике, остальные менее качественны, начинает разговаривать Сид — Сид улучшается в качестве, а Диего отходит на второй план, и так далее — меняются все. Это как в театре — рампа выхватывает только тех персонажей, кто необходим в данный момент, остальные уходят в таинственный сумрак. Вот только в игре этой таинственности как раз могло бы и не быть — никто б на это не жаловался.

А так графика тянет на среднюю оценку. Как для аркады неплохо, как для игры, сделанной по мультфильму, и вовсе хорошо. Вот такая вот лояльная позиция. А все потому, что приучили меня не ждать ничего хорошего от игр по мультикам, а тут вышло и впрямь нечто ценное ☺.

Звук

Как много в этом звуке мультяшно-вечного сплелось, как много голосов отозвалось... Пробивает иногда меня на плагиат, ну ничего не могу с собой поделать ☺. В принципе, звук довольно неплох, ибо над ним никто особо не заморачивался — отчасти он взят прямо из мультика; заметно, что озвучивали героев те же люди. Приятно, черт подери. Ибо ушами привыкла, что Скратч — это Скратч, а Диего — Диего. Вот сделали б им другие голоса, и часть атмосферы пропала бы, и все — капут проекту.

Что касается неголосового звука, читай музыки и эффектов, то таковые проявились сполна, опять-таки повторяя мультик. Про ролики умолчу — практически все они взяты из мультфильма, просто ужаты до необходимых размеров (качество, естественно, пострадало и довольно неслабо, но смотреть можно, даже удовольствие получать, ибо не красотой берут, а своей комичностью). В остальных местах — постарались ребята неплохо, заскучать не удастся не только зрительно, но и слушательно. Жаль только, что почувствовать холодный ветер «Ледникового периода» нам не удастся (здесь могла бы быть реклама жевательной резинки, но мне за нее не заплатили ☺).

Вывод

Знаю-знаю, читать долгие и тривиальные выводы никто не любит, а придется. Ибо вывод на сей раз будет действительно пространным и заумным.

Нас часто потчуют играми по мотивам каких-нибудь мультиков или фильмов. Вышел фильм — ловите игру, ну и наоборот, собственно. И сколько бы раз ни обманывали геймеров и зрителей, мы все равно надеемся, что хоть раз-то ну должны, ну просто обязаны выпустить что-то хорошее. И при этом желательно по самому любимому. На самом же деле очень редко (читай — практически никогда) разработчики не задумываются над тем, чтобы сделать действительно качественный продукт. Им это просто не надо. Товар и так будет продан в том или ином количестве, и в данном случае — судя по кассовым сборам мультика — в довольно больших объемах.

Старались ли разработчики или нет, но Ice Age 2: The Meltdown действительно получилась довольно неплохой в плане играбельности. Иногда проскакивают огрехи — например, отсутствие земли под ногами, когда она там должна была бы быть, — но их просто прощаешь. Есть такие вот игры, которым можно простить многое. Если б это был кривой квест с плохой графикой или РПГ, мы быстро бы пересели за что-то другое, а вот к аркадам никто особых технических требований не предъявляет — диалоги тут не столь важны, недочеты и мелкие упущения в ТТХ с лихвой восполняются играбельностью. О есть тем самым, что невозможно точно назвать словами, но вполне можно перевести как «душа». Душа игры. И вот именно у Ice Age 2: The Meltdown она есть. Ее сохранили. И это довольно большая заслуга, неплохое достижение. Ведь главное — не только найти, но и сохранить. Искать в данном случае было бы ошибкой: получилось бы что-то в корне отличное от мультика, и вряд ли бы многим фанатам оно понравилось бы. А вот сохранить — дело большое!

* * *

Как вы поняли, игра мне понравилась. Даже очень понравилась, наверное, именно поэтому я чуть задержала статью ☺. Хотелось написать что-то еще, что-то такое, что подорвет людей хотя бы попробовать играть, попытаться найти самый большой орех и открыть бонусные игры.

Нет, все-таки хорошие игры классифицируются не по графике, не по сюжету и даже, наверное, не по диалогам и сво-



ему разнообразию. Есть тут что-то еще. Что-то ускользающее, вроде желудя, за которым Белка всю игру гоняется и так и не съедает. Вот и мы так — гоняемся, гоняемся за «хорошими» играми и пропускаем самое главное, не правда ли? А ведь игрушка получилась действительно хорошей, доброй и смешной. А ТТХ... неужели вы действительно так гонитесь за ними, дорогие наши читатели, что пропустите игру с не самыми высокими техническими характеристиками, но зато увлекательную и просто-напросто хорошую? Тут других слов и не подберешь, а мо-



жет, их и не надо, а надо просто играть и пытаться понять белку, стать белкой, почувствовать себя белкой ☺.

P.S. А еще — Опоссум похож на Рипыча Маньяка, а Диего — на Ягуарыча Кемпера, ну реально похожи, хоть бери и делай мини-игру для Ice Age 2: The Meltdown, или даже отдельную: «Найди 10 сходств и столько же различий» ☺.

Pantera sls kawai@bk.ru

VIRTUAL SKIPPER 4

Разработчик: Nadeo
Издатель: Duran
Жанры: simulator (Naval)/3D
Системные требования: P 1000 МГц, 128 (256) Мб ОЗУ, 8 Мб видео, 3D звук
Multiplayer: (2) split-screen, LAN, Internet

Честно говоря, лет пять-восемь назад я не могла себе даже представить яхтенный симулятор, который бы был хоть в какой-то мере реалистичным. Они, конечно же, существовали и в то время, только реалистичными в них были только яхтенные правила, что делало игру интересной лишь для избранных любителей и профи. Что правда, тогда, обитая на самом берегу моря (я тогда жила в Крыму), я как-то не задумывалась над необходимостью симулятора одного из любимейших видов спорта — он был рядом, на расстоянии вытянутой руки. Стоило только захотеть. Поэтому первую часть **Virtual Skipper** я благополучно пропустила. Играть начала уже со второй. Тем не менее, она практически сразу поселилась на компьютере и жила там до тех пор, пока не вышла третья часть игрушки, которая заняла ее место. Теперь пришла пора обновить «Шкипера» ☺. Итак, передо мной заветная коробочка с четвертой частью трилогии (с). Что она таит — я еще не знаю, и узнаю не очень-то скоро — сразу после установки игра просит скачать обновления (оказывается, их вышло больше, чем я могла себе предположить!). Перезагружаемся и оказываемся в мире моря. В такие игры я обычно играю в наушниках — чтобы лучше слышать море, вникнуть в атмосферу и почувствовать себя на яхте (не хватает только душа, установленного рядом ☺).

Ранние выводы

Что ни говори, а особо сравнивать с аналогами и критиковать игрушку не получится даже при большом желании. Все дело в том, что, в принципе, жанр яхтенных симуляторов развит очень и очень слабо, в силу своей невысокой востребованности. Автогонки — они привычны игроку, а вот к морские — еще экзотика. Драйва там несколько меньше, скорости пониже (14 узлов это вам не 300 км/ч).

А вообще, подмывает вот так, сразу, написать — игра лучшая в своем роде. Естественно, что она лучше тех, которые выходили раньше — и это я не только о предыдущих частях, но и о *Virtual Sailore*, который наверняка многие из вас даже не помнят. А ведь была такая игра, и, в принципе, и сейчас есть, только не обновлялась серия, насколько я знаю, уже пару лет. А



вот «Шкипера» обновляют, и потому он является монополистом в своем жанре. Но монополистом хорошим, добрым, теплым, как море...

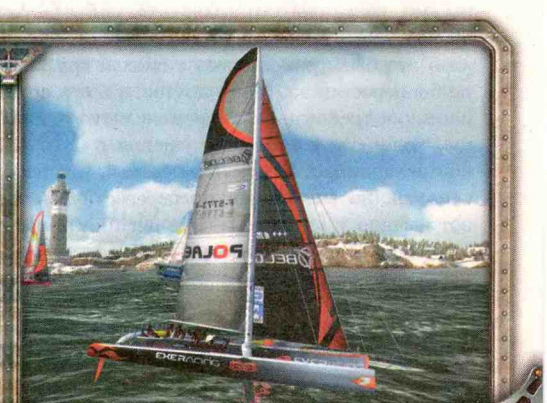
Вот и получается, что сравнивать-то, по сути, не с чем, и говорить: «Покупайте не это, а другое», — тоже не получится. Ибо выбора нет. Хотя, а нужен ли он, этот самый выбор, если игра хорошая?

История и характеристики

Nadeo выпускает новую часть игры практически раз в пару лет. За это время они успевают сделать пару качественных улучшений, не особо отходя от основной линии игры. Сюжета тут нет и в помине, поэтому изменять его нет смысла. Ценители яхтенных симуляторов гоняются несколько за другим — за атмосферой яхт, моря и ветра, за духом соревнований. А потому в таких играх основа — это технология, качество звука и видео, проработка всего, — начиная с меню и заканчивая берегом, от прибрежной зоны, которую мы, так или иначе, будем видеть (кроме того ролика, что показывают нам в начале каждой трассы) до буйков. Согласитесь, если буек будет напоминать нечто подозрительное, среднее между тушкой красного крокодила и кучей мусора, вряд ли это привлечет игрока. Да и берег важен, хоть мы и идем не очень близко к нему — неприятно плыть мимо кубиков, гораздо лучше наслаждаться видами. Скажу вам честно, графика на сей раз опять на высоте. Уж на это ребята не поскупились: менюшки очень стильные и симпатичные (иначе охарактеризовать не могу, надеюсь, что на скриншотах будет хорошо видно), подложка выполнена для них в виде различных карт или видов каюткомпаний, сами же трассы вполне реалистичны. Не знаю уж, насколько Майами похоже на настоящее Майами, а Лос-Анджелес на оное место на реальной карте, но смотрится все вполне неплохо и реалистично. Словно наснимали фотографий и отрендерили их для игры. Вряд ли, конечно, кто-то делал подобное для Virtual Skipper`a, но тем не менее игра впечатляет своими видами больше, чем чем-либо еще. Именно поэтому могу только пожалеть тех, кто, как и я вначале (каюсь, глупый я кошк!), будет играть на старенькой видеокарте без должных шейдеров. Советую-таки сделать апгрейд, ну или по крайней мере, на время отобрать у товарища хорошую карточку. Боюсь только, что вы настолько увлечетесь, что придется прятаться от товарища, ибо одолженное он получит назад не скоро ☺.







Два стиля игры

Осмелюсь предположить, что большинство игроков, как и я, сперва будут просто любоваться видами. Само собой, игра предназначена несколько для другого, но, как говорилось в небезызвестной рекламе — пусть весь мир подождет, ибо удовольствие стоит того, чтобы в конце турнира или просто заплыва увидеть надпись «проигрыш». Шум ветра, скрип парусов, волны, океан или море, и маленькая яхта, длиной всего-то чуть больше 10 метров (в начале игры), красивый берег, мимо которого так и хочется проплыть на небольшой скорости, огни ночного города, полет птиц — разве все это не стоит того? Наслаждайтесь, а уж потом приступим в основной части игры, ибо посоревноваться можно всегда, а вот поймать кайф от пребывания ранней весной в Киеве с океаном наедине не всегда реально.

Насмотрелись? Поплыли тогда дальше ☺. Как это было и в предыдущих частях игры, самая примечательная особенность VS4 — атмосфера. Полюбоваться лишний раз океаном или берегом по правилам игры вам никто не позволит — никакого расслабления, тут вам не прогулка и не чартетрный рейс, это гонка, соревнования, и будьте добры приложить все свои усилия для победы! Судейский катер, буйки, поворотные знаки — выстрел! — вперед! Стороннему наблюдателю или человеку, который не увлечен регатой-гонками, процесс может показаться несколько скучноватым (примерно, как в «Симсах» или любом другом симуляторе), особенно если смотреть на свою яхту «от третьего лица» либо сверху (т.е. как по карте, удобно рассчитывать расстояние, но не более того), когда движение ощущается слабее всего. Но стоит самому взяться за штурвал, и напряжение возрастает в несколько раз. Развороты здесь нужно делать настолько энергично и резко, что и в иной момент сам чуть ли не падаешь со стула, хватаешься за что ни попадя, лишь бы яхта выдержала и не перевернулась ☺.

Плохо выполнив маневр, попадаешь на левентик, паруса начинают биться на ветру, а соперники уходят вперед.

Реализмь, товарищи

Свою геймерскую карьеру я начинала с игр, которые в той или иной мере советовали в качестве обучалок — не языка или чего подобного, а полета или гонок. Собственно, отсюда и гордость за каждую игру, которую можно назвать игрой учебного ранга. Virtual Skipperом я горжусь как никто другой, наверное, не меньше, чем его создатели.

Их подход к игрушке весьма серьезен. Правила соревнований в игру вложили настолько технично, что ее можно рассматривать в качестве практического пособия. Кстати, одна из этих организаций-лицензентов серии VS была создана с единственной целью: завоевать самый старый и, вероятно, самый престижный «парусный» приз — Кубок Америки (получаемая виртуальная награда внешне очень сильно его напоминает). О чем-то это да говорит, не так ли ☺?

Во всем остальном игра выглядит тоже довольно правдиво. Тут всегда четко видно, как зависит скорость яхты от размера волн и ветра, как меняется скорость при повороте. Вполне реально перекрыть ветер противнику. Кстати, тут уместно отметить апгрейд игры в сравнении с прошлыми частями — повысился интеллект противников. Теперь уже не только вы, но и они будут прибегать к таким вот мелким хитростям-пакостям. Следите и будьте внимательны, ибо минздрав предупреждает ☺.

Что касается реализма графики, — он полон, иногда даже переполнен по самое «не могу», — от того и не выдерживают слабые видеокарты. Город выполнен в полном 3D. Для фанатов серии это не новость, Nadeo воплотило эту фичу еще во второй части игры — но все-таки приятно, что графика улучшается без ухудшения ее отдельных частей.

Загоним в минуса!

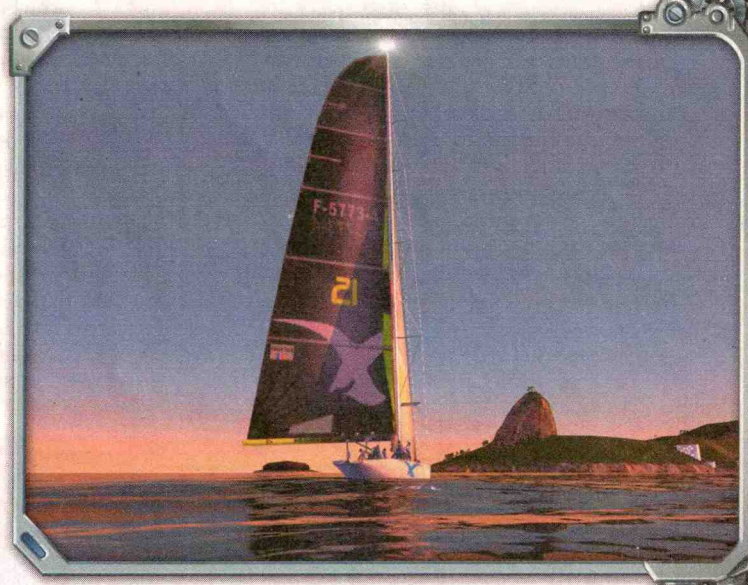
Как бы там ни было, есть у этой яхтенной серии (не только у этой игры, но у всей серии) один глобальный недостаток — отсутствие толкового учебника, где было бы объяснено, как управлять яхтой. Ибо не все геймеры любители метода научного (и не очень) тыка, поэтому обломаться играть можно только потому, что не знаешь, что да как делать надобно. Парусные гонки — вещь редкая, специалистов в них очень мало, тем более, среди обитателей суши. Какой-нибудь краткий курс на пару с интерактивной энциклопедией пришлись бы



кстати, да и показали бы хоть в виде ролика завлекательного, как плыть и как курс строить...

Вывод

Ну, что толкового можно сказать, когда игра оставляет впечатления по большей части положительные, а тем более — когда у нее нет конкурентов? Разве что, только то, что любителям жанра она понравится точно, а вот тем, кто стоит на распутье... надо просто играть и смотреть, подойдет или нет, понравится ли. Ибо игра на любителя — она таковой была и останется — Шкипера надо просто принимать и любить. Наверное, потому его и стараются делать как можно более качественным, потому и текстуры со



звуком у него такие завлекательные и потому так много у него фанатов, и количество их постепенно растет.

Да, и еще, есть у игры маленький минус: после нее тянет на море, на океан, покататься на настоящей яхте и сравнить, так ли оно в реальности, и понять, что нет ничего в мире лучше, чем слушать море, пусть даже и на борту виртуальной яхты среди тщательно отрисованных текстур.

Vassalog

MONSTER TRUCK Extreme

Мелкое, наглое, мерзкое существо (то есть я) бродило по ДЗВР. Вассаллог искал добычу. Но вот беда… Все были слишком внушительны, и сомнительно, что они согласятся лечиться у такого человека, как я.

Но вот по двору идет дипломат Консул, с задумчивым выражением на лице, шерстяным пальто на плечах и коричневой шляпой на макушке.

Ну наконец-то, какая-то добыча! От чего его лечить? А ну-ка…

— Товарищ Консул, здравствуйте! Разрешите представиться — заместитель Кертиса по общемедицинским вопросам, лекарь Вассаллог.

Товарищ Консул шуганулся, отскочил назад, наступив охраннику-дроиду-турели-дедушке-Очень_Серьезному_Сэму на ногу-механический_клешень-мосток-ногу-ногу, чем вызвал не самую добрую реакцию пострадавшего. Дипломат побежал ко входу в корпус, а я остался один на один с «потерпевшим бедствие». Так как беседа обещала стать не самой приятной, я направился за Консулом, еле увернувшись от пули-электрического_импульса-кулака-ракеты.

Потом я очень долго искал бедного дипломата, а, нашедши его в кабинете-операционной Кертиса, начал усиленную психотерапию с помощью ученых терминов, разбавленных водой и матами.

После таких мучений дипломат не выдержал и сказал:

— Все, сдаюсь, сдаюсь! Я все расскажу!!!

— Что расскажете, господин пациент?

— Все про подлость коварных строителей *Metro3D*! Разве вы не для того меня мучаете, чтобы я вам это рассказал?

— Для того, для того (тут я, дорогие читатели, приврал. Об этой строительной фирме я сроду не слышал). Сколько они тебе заплатили за молчание?

— Жизнь. Мою.

— А я тебе дам больше. Твою жизнь и еще… пять копеек.

— Ох. В общем, моя жизнь и твои пять копеек в моих руках... А если …

— Молчать! Я задаю вопросы, а ты на них отвечаешь. Понял?

— Да.

— Первый вопрос — 1/10 копейки. Что за строительная фирма?

— *Metro3D*. Пока прославилась только гигантской аферой, выдавая однообразные хрущовки за элитные дома с оригинальной архитектурой.

— Следующий вопрос — 3/10 коп. Что за афера?

— Дык я уже сказал — выставляют две абсолютно одинаковые игры-однодневки на продажу, называя их разными именами и продавая в разных коробках.

— Извините, вы хотите этим сказать, что…

— Я хотел сказать вот что: два разных проекта — *Urban Extreme* и **Monster Truck Extreme** являются одной и той же игрой. Таким образом, они выпустили вместо нормальной игры два *автоя*.

— Почему вы решили, что это одинаковые проекты?

— Ну… Первое, и самое очевидное, — по четыре скучные трассы и шестнадцать машин в каждой игре. Второе — одинаковый дизайн. Меню отличается только беком, а полоска урона вообще одинаковая в обоих играх. Третье — сбор бонусов. Те же доллары, собирая которые, можно открыть закрытые машины и трассы. Четвертое — возможность разбивать врагов, выехать за пределы трассы с последующим возвращением на оную. Я еще могу привести много примеров.

— А различия есть? Перечислите их.

— Первое: трассы и машины разные (но лишь на вид, свойства одинаковые), второе — наличие в монстрах некой фичи — нитро, что просто ускоряет открытие всех машин в два раза. Вот и все различия.

— Ну вопрос на две копейки — какая из игр интересней?

— Да никакая. Они обе скучны и проходятся за полчаса.

— Вопрос на четыре копейки — приведите пример из игрового процесса Монстров.

— Ну что — стартуешь (обычно вырываешься первым даже на самом тяжелом уровне сложности), собираешь бонусы и берешь нитро, после впрыскивания которого соперники остаются далеко позади. Потом проезжаешь следующие три круга в полной скукоте и одиночестве. А следующий ваш вопрос я знаю — привести пример игры из Урбана. Это тоже самое, только без нитро и в городе.

— Так, а что с техникой? (Вопрос на 5 коп.)

— Графика такая же. Озвучка точь-в-точь такая же — «метровцы» не удосужились придумать новые звуки. Разве что соперники не глючат… Но тормозят.

— Ну и последний, бон… — я не успел задать свой «последний, бонусный вопрос», так как в комнату вошел Кертис. О… Мама…

* * *

Очнулся я в палате, испытывая адскую головную боль и странные ощущения в районе ног. Поднялся, пощупал голову и наткнулся на что-то твердое. Я бросился к зеркалу и узрел следующую картину: я, бедное, несчастное дитя, обзавелся небольшими рожками и козлиной нижней частью. О, мама! Я стал сатиром!

В палату вошла медсестра. Обаятельная, красивая, нежная… Что мне такие мысли дурные в голову лезут?!? А медсестра очаровательно улыбается… Ешкин пень, что со мной творится?!?! Неужели переходный возраст?!? А, ну да, я же теперь сатир… Греки еще их считали посланниками Афродиты. Кертис, ты меня убил! Как я, еще молодой и слабый, буду выполнять обязанности парня… мужа… посланника Афродиты??? Как?

P.S. Про «Элиту-центр» я ничего не знаю, но знаю про Metro3D. Эти парни хотели нас лоханути дважды. Не дадим им возможность нажиться на обмане!



Разработчик: ITE Media
Издатель: «МедиаХауз»
Жанр: аркада
Системные требования: 300 МГц, 32 Мб ОЗУ, 3D-видео

Vassallog Vassallog@yandex.ru

Кузя. Алмазная лихорадка

Дорогой мой дневничок, я тебя стал вести с того времени, как меня назначили лекарем. И хочу тебе поведать вот такую тайну: кабинета-то у меня нету! Ну вот, сижу я щас в туалете и тебя веду...

— ААА!!! Туалет!!! Ты че, ващще псих!!! Я тебе не туалетная бумага, чтоб меня использовали!!! —запищал дневник.

— Да заткнись, ты, дневничок. Подавись кляксой! — я капнул чуть чернила в динамик — Ну вот, дорогой, хочу поведать тебе такую историю...

— Буль-буль!!! Грбульбуль!!! Врхрбуль!!! — дневник пытался что-то сказать, но чернила делало свое черное дело.

— Ну, иду я на задание в домик к Кузе. А портал был на втором этаже. Я, крадучись (это было ночью), полез на второй этаж. А там я увидел...

— Пбульвать чбуль буль-буль гривел!

— Будь любезен, друг мой, не нарывайся, а то решу капнуть йодом, мало не покажется. Продолжим — и вот я вижу, как на втором этаже главные враги Кузи что-то воруют. Так как при мне был мой дурманчик, то я на них все и рассыпал. А потом положил в карманы им сувениры из Чернобыля. А сам в противогазе залез в портал...

Да пребудут с вами...

— Buggi-тел, я тебе говорю, если троллей больше сорока, то они — сила!
*— Да они г****, не бронячие и вообще. По сравнению с моими черными рыцарями твои тролли — мальчики для битья!*
Из разговора двух фанатов «Героев»

Кто такой тролль? Если верить Толкину, 3DO и Роулинг, это гигантское жирное тупоголовое существо, которое бьет всех и вся, не разбирая лица, расу и размеры. Если поверить народным сказкам западных стран, то тролль — это гуманоид вполне нашего с вами роста, который ест сырое мясо и ненавидит солнечный свет.

Во всяком случае, тот и другой персонаж — плохие, злые, волосатые и отвратительные. Потому их нельзя поставить своим детям в пример для подражания и просто сделать любимым героем.

Но где-то, в каких-то мифах разработчики нашли милого, доброго, веселого и немного сумасшедшего тролля, придумали ему имя Hugo (Кузя, по-нашему) и дали на попечение семью.

Насколько я знаком с серией игр о Кузе, на одном диске имелось четыре игры — две аркадные и две логические. В аркадных тролль спасал семью, коварно захваченную ведьмой Сциллой и Доном Кроко. В логических Кузя просто развлекался — ловил рыбу (если он на озере), мух (если в болоте), ездил на американских горках (если в парке развлечений).

Но мое мнение крепко поколебала игра «Кузя. Алмазная лихорадка». Это, в отличие от других игр серии — простая аркада с семью большими уровнями, коварными ловушками, нормальным сюжетом, роликами между уровнями и 3D-графикой.

Слышали об острове Кику? Я, пока не поиграл в эту игру, не слышал. А поиграв, узнал такие подробности:

«На острове Кику Кузю очень любили. О нем писали книжки, ставили памятники, снимали фильмы. Эта любовь объяснялась тем, что Кузя когда-то спас этот остров от мерзкой Сциллы, которая хотела поработить всех жи-



телей острова и раздобыть черный алмаз, дабы стать величайшей ведьмой в мире. А как Кузя их спас, мы вам сейчас расскажем...»

И так начинается игра. Кузя прыгает, бегает, бросается камнями и собирает алмазы. За алмазы, по обычаю, дают дополнительные жизни. Если собрать все алмазы на уровне, жизненная полоска увеличится. Все просто, как в... детской аркаде.

Зато уровни сделаны прекрасно. В каждом уровне есть своя изюминка, свой новый монстр, своя оригинальная ловушка — играть хочется для того чтобы просто узнать: что же будет дальше??? Эх, давно не волновали меня такие мысли...

Кузелет

Графика — для 90-х годов. Яркие, сочные, квадратные пикселя ярко светят своей прямотою и простотою. Сначала думаешь: ужас, мама, это же прошлый век! А поиграешь — пикселей не видно, только красивые объемные объекты, вполне нарывающиеся на похвалу. Разработчики таким образом дали возможность поиграть в Кузю владельцам плохих машин — а это хорошо, потому что в другом случае эту статью писал бы не я ☺.

По сравнению с другими техническими составляющими игры, музыка удалась больше всего. Она спокойная, так что ежели Кузя по невнимательности ребенка упадет в пропасть, то гневных криков из детской комнаты доносится не будет ☺. Огромное спасибо композитору, который написал особую музыку для каждого уровня.

Звуки прыжков, ходьбы и стрельбы — есть ☺.

Да будет так!

Жанр детских игр наименее притязателен, и игра среднего качества воспринимается на «ура». То есть, если ставить «Кузю» в ряд со «взрослыми» играми, о нем следовало бы сказать: «Если вы жуткий фанат, а иначе деньги пожалейте». А если поставить в ряд с детскими играми, то он, ни много ни мало, покажется шедевром. Со мною будут многие спорить, но я не отрекусь от своего мнения. Детям играть не во что. У РПГшников есть «Фол», «Арканум» и другие шедевры, у стратегов — «Цива», C&C и все такое. А у детей — только «Фредди», «Кузя» и «Рекс», десятки раз пройденные.

И мои слабые пальцы очень легко прикасаются к клавиатуре, чтобы благовестить всему миру — «Кузя» FOREWWA!!!

* * *

Рассказываю дальше. Я, измазанный грязью и крокодильей кровью, гордо вышел из портала. Первое, что бросилось в глаза — это подлая Сцилла с мужем, которые валяются на земле в глубоком сне. «Выздоравливают, значит», — думаю. Забрал я свои ценные сувениры, закачал в насос дурман и пошел домой. Они тут же встали и какого то лекаря прыгнули в окно. Да, дурман — ценная вещь... В общем, вышел я на улицу, а там лежат окровавленные внутренности и конечности злодеев-самоубийц. Я их собрал, положил в кулечек...

— Уму-угу... Ну, уж лучше в канализацию... Я такого садизма не вытерплю... — дневник зашелся чернильными слезами.

— Нет! Терпи, басурман!

...Далее речется сказ о том, как лекарь благоразумно похоронил останки нечестивых супругов и как бранил над их могилой некромантов (на будущее — все равно ведь те воскресят злодеев, дабы те строили очередные козни для Кузи).

Том/Doc/КЕРТИС
kertis@mycomp.com.ua

ШКОЛА КАРВИНГА

Разработчик: activ-sport (Польша)
Издатель на территории Украины: ELAN Ukraine (Ужгород) и Адреналин (Черновцы)
Жанр: симулятор карвинга
Системные требования: желание деньги и время

Интро

Из всех симуляторов, самый интересный — жизнь. И сюжет непредсказуемый, и графика обалденная, и адреналин просто из глаз течет, хоть на хлеб вместо масла намазывай.

Конечно, многие жалуются на то, что жизнь у них скучная, пресная, предсказуемая. Дом, работа, дом. Каждый второй понедельник месяца — секс. Каждая третья среда — секс по телефону. Пятница — пьянка. Суббота — похмелье. Экстремальный шопинг по воскресеньям, скандал с тещей по телефону. Покупка первого компьютера, второго телевизора, третьего дивана. Вечная нехватка денег, которые можно потратить на абсолютно бесполезные вещи, вечная нехватка времени, которое просто некуда девать. Замкнутый круг цивилизации, распад ценностей, дегенерация понятий. Раньше мужчиной называли того, кто мог в одиночку завалить мамонта и притащить его в свою пещеру. Теперь мужчина — это человек с пивным брюхом, красной «феррари» и домиком в Ницце.

Вот именно для таких мужчин, а также всех, кого завертела серая карусель утвержденной жизни, и создаются всяческие симуляторы. Не умеешь драться? Попробуй файтинг. Нет машины? Купи руль к компу и гоняй на здоровье. И вот уже не мы правим вещами, а вещи правят нами.

Симулятор скалолаза, симулятор байдарочника, симулятор гонщика, скоро симулятор роженицы придумают. В двух вариантах — для женщин и мужчин.

Ну ладно. Речь не о том, я сам из тех, кто смеется в лицо людям, рассказывающим о вреде компьютерных игр, аддиктивном поведении и прочих бедах, подстерегающих наивную неокрепшую психику ребенка, которому купили комп.

Игры не зло и не добро. Игры — это игры. А пистолет — это пистолет.

В игры играют все: дети, взрослые, бизнесмены и бомжи. Вся наша жизнь состоит из множества игр и различных наборов правил. В этой статье речь тоже пойдет об игре, игре, с которой я познакомился не так уж давно, когда в очередной раз решил отдохнуть от компьютера, душного города и круговорота вещей в квартире.

Обучение

Ты просыпаешься дома с мыслью, что работать надоело и хочется в лес. Ты смотришь за окно и видишь снег. Это зима. Зимой сложно грести на байдарке, а от пещер ты уже устал. Ты лезешь в Интернет и начинаешь читать о зимнем отдыхе. Вариантов много, но самые простые — это лыжи или сноуборд. И вот, ты едешь на курорт получать новые ощущения. Примерно так лично у меня начиналось каждое увлечение. Чувство, что чего-то не хватает, что в жизни образовалась пустота, и ее необходимо заполнить. На лыжах в детстве я катался, мне нравилось — почему не попробовать? Попробовал. Получилось в стиле «езда как попало и куда получилось». После первой поездки в Красию был Протасов Яр, потом покупка лыж и ботинок, а потом, зайдя на сайт **www.extreme.com.ua/index.php**, я наткнулся на объявление следующего содержания:

Объявляется набор в Школу карвинга, проводимую международными инструкторами **Activ-sport** *(Польша) совместно с* **ELAN Ukraine** *(Ужгород) и* **Адреналин** *(Черновцы). Занятия пройдут с 3 по 7 апреля включительно на склонах Драгобрата. Заезд и расселение — 2 апреля в течение дня. Полная стоимость — 1830 грн, в которую включено 5 дней Школы, 5 ночей проживания с питанием и скипасс на 100 подъемов на два подъемника. Дополнительная ночь проживания, при желании уезжать не вечером после Школы, а на следующее утро, оплачивается самостоятельно. Бронирование мест производится до 25 марта. Если предельное количество школьников будет достигнуто заранее, это будет отмечено также в этой теме. Ждем Ваших заявок, господа лыжники. И поверьте мне, старому школьнику — научиться кататься правильно нельзя, изучая статьи в Интернете. Только на склоне. И только с толковым инструктором. А прекрасный apres-ski Вам гарантирует хорошая компания новых друзей.*

Естественно, пройти мимо возможности получить новый опыт я не мог, и в результате поехал. Я люблю игры, а Школа карвинга — отличная и, главное, новая игра.

Драгобрат

Игра начинается с заезда. Просто так на Драг не доберешься, ехать нужно с пересадкой в Ясинях, ибо наверх ничего кроме Газонов и прочих вездеходов не ходит. Благо, ехало нас много, так что трансфер обошелся не слишком дорого. Поднялись наверх, а там дождь. Апрель, что вы хотите? Снега, правда, много. Поселились, дождь закончился, покатались, а на следующий день подъем в восемь утра, завтрак — и первый день Школы.

Камрады, что я вам скажу: хотите лыж и массы впечатлений — Школа карвинга на Драгобрате в апреле — ваш выбор. Погода стояла… Точнее, не стояла, она была непредсказуемой. То солнце, то дождь, то снег, то туман. Самый яркий момент из запомнившихся был на третий день Школы. Я поднялся на подъемнике, огляделся и понял, что ничего не видно. Совсем. Видимость не более пары метров; большие предметы, правда, видны лучше, но кроме





опор подъемника никаких ориентиров нет. Куда наклонен склон и каково его состояние, можно только гадать. Реально страшно. Я ведь тот еще лыжник, опыта нет, умения мало. Что делать? Ехать вниз, где бы он ни был. Еду траверсом, право, лево, право, лево. Главное — постоянно видеть опоры, иначе можно уехать неизвестно куда. А еще важно на опоры не напороться, совершив очередной крутой разворот и неправильно рассчитав расстояние. А потом — самый яркий момент. Смотрю — вроде бы стою. Прислушиваюсь к ощущениям — точно, стою. Ладно, думаю, нужно развернуться в другую сторону. Переставляю лыжу и... кувырком ухожу в снег. Оказывается, я ехал, причем совсем не медленно. Катился метров, наверное, десять. Потом искал лыжи. Потом опять вниз. В общем, адреналина получил массу и решил, что, пока нормально не научусь ездить, кататься в такой туман не стану.

Кстати, вы в курсе, что такое карвинг? Нет? Поясняю. Это техника катания на лыжах. Одна из. Есть классика, есть техника катания по горбам, техника катания по целине, а есть карвинг. Теоретически, данная техника подходит только для подготовленных склонов, но, как показал наш опыт, практически ее можно использовать где и когда угодно. Особенности карвингового катания объяснять не стану, долго это, тем более что лучше один раз увидеть, чем сто раз прочесть. Одно скажу: основной упор в обучении делался на то, чтобы заставить нас ездить на кантах и правильно работать коленями и бедрами. Ноги устают — мама не горюй.

В первый день Школы всех нас разбили на четыре группы, по уровню катания. Как? Предложили съехать по склону, записали это дело на камеру и по результатам разбили нас на разные группы. Я, естественно, попал в группу для параолимпийцев ☺, что неудивительно. Ну а потом началась учеба. Кстати, инструкторами у нас были поляки — Чеслав, Рафал, Павел и Магда. Как раз по одному инструктору на группу. Нам достался Рафал. Говорят, он очень классно играет на гитаре, но, увы, послушать не удалось ☹.

На каком языке общались? Ну, Чеслав отлично владеет русским, а остальные говорят на смеси русского, польского, английского и языка жестов. В общем, все понятно, хотя и не совсем ясно, на каком языке тебе это объяснили.

Занятия Школы проходили по такому графику: подъем в восемь утра, завтрак, в девять все на склоне. В районе двенадцати или часа перерыв попить чаю. Продолжительность занятия — четыре-пять часов в день. Больше — реально сложно. Во всяком случае для меня: байдарочнику накачанные ноги не нужны, вот и не тренировал я их. После занятия свободный график — хочешь, катайся до упора, повторяя упражнения, хочешь, иди в номер и ложись спать, хочешь, пей шампанское. Кстати говоря, на время занятий на склоне в Школе сухой закон. Нет, конечно, можно улучить минутку и выпить коньяку, но, поверьте моему опыту, алкоголь и активные виды спорта совмещаются плохо. И дело тут не только в том, что у человека апосля принятия «на грудь» притупляется реакция, чувство страха и координация движений, отчего он может покалечиться. Что самое неприятное, он может покалечить других. Пьяный на лыжах — преступник.

Зато после занятий делай что хочешь, но не забудь — вечером все собираются на разбор полетов. Дело в том, что наши занятия снимались на видео, а вечером все это демонстрировали, объясняя ошибки. Впрочем, со стороны основные ошибки и самому хорошо видны.

У Драгобрата, с моей точки зрения, есть два минуса. Первый — это состояние склона. Ратраком там, похоже, пользоваться не умеют, так что временами склон напоминал трассу, специально подготовленную для любителей экстремального спуска. Горбы, лед, следы ратрака, глубокий снег. И все это перемешано в непонятном порядке. Зато, поверьте, после такого на подготовленных склонах останется только наслаждаться ездой. Второй минус — цены. Дорого там. Двухместный номер — 125 грн в сутки с человека. В стоимость входит двухразовое питание, рассчитанное, видимо, на престарелых матрон, решивших похудеть. Тех, для которых нажать кнопку на пульте телевизора — уже большая физическая нагрузка. Бутылка пива — от четырех до одиннадцати гривен. Коньяк — восемьдесят гривен. Подъемник — восемь гривень за подъем. Или тридцать за пять подъемов. Или пятьдесят за десять. В общем, дороговато там. Красия значительно дешевле, и склоны... не хуже ☺.

Со второго дня, поднаторев на различных упражнениях, мы начали учиться ездить по слаломной трассе. Скажу честно, это очень интересно. Гораздо интересней простого катания. А еще это страшно. Нет, для тех, кто умеет кататься, может быть, и не страшно, но мне адреналина вполне хватало.

День, кажется, на четвертый была веселуха — дождь. Сначала слабенький, постепенно превратившийся в ливень. На склон вышло меньше трети Школьников, кому охота мокнуть? Оказалось, четвертой группе охота, мы катались в полном составе. В принципе, если у тебя хорошая одежда, то дождь не очень-то и страшен, только дворников на очках не хватает ☺.

После обеда дождь закончился (как всегда) и начал падать снег. И хорошо так падал. Как зимой.

Самое интересное пришлось на последний день — как обычно. Во первых, соревнования по слалому (два заезда на участника), а потом езда по целине. Ну, почти по целине. Это, скажу вам, очень весело. Лыжи ныряют в снег, чтобы ехать, нужно отклонять корпус назад (что при обычной езде считается ошибкой) — и вот, если корпус отклонишь чуть сильнее, ты летишь кувырком в мягкий снег. А съезжать по целине на корточках, заведя руки с палками за спину, пробовали? А кататься на одной лыже?

Поверьте: ощущения — супер. Последний день, несомненно, был самым лучшим; жаль, что нужно было уезжать. И чего я еще не остался?

Ну, о вечернем времяпрепровождении в Колыбе я вам рассказывать не стану, сами догадаетесь, что мы там делали, кроме того, что общались и танцевали ☺.

Вывод

Компьютерные игры — суррогат жизни. Вообще, вся наша жизнь постепенно становится суррогатом. Мы отвыкли дышать полной грудью, отвыкли рисковать, отвыкли совершать поступки и принимать решения. Мы плывем по течению, плывем, как снулая рыба, оглушенная динамитом.

Мы сами шли к этому, а теперь пытаемся искать крайних. Не нужно, игры не зло. Если человек попал в бетономешалку цивилизации и предпочитает наслаждаться ее благами, минимально отрывая задницу от кресла, он уже почти мертв. Что его убьет — рестораны быстрого питания, наша медицина или компьютер — неважно. Ибо мертвые не умирают. А для тех, кто и так живет и умеет наслаждаться жизнью, игры — это просто развлечение. И не больше. Или работа, как для меня.

Вы сами строите мир, в котором будете жить, не забывайте об этом.

Выключите компьютер, посмотрите по сторонам, купите лыжи, велосипед, байдарку, просто пойдите в тренажерку или возьмите кисти и краску и начните рисовать.

Зима закончилась. Сезон закрыт. Люди, у которых есть деньги, собираются в очередную Школу, которая будет проводиться на леднике Maso Corto 2900–3100 метров — Val Senales (Schnalstal) в Италии. Увы, я не настолько богат, я подожду следующей зимы и пойду во второй класс ☺.

В Школе действительно очень классно и интересно. Кстати, это, пожалуй, первый раз лет за десять, когда я поехал куда-то один. Обычно я не люблю незнакомых компаний, а тут понравилось. Это ведь что-то значит. Так что рекомендую. Научиться нормально кататься, познакомиться с интересными людьми, хорошо отдохнуть — что еще нужно для полного счастья?

А что делать летом? Ну, у меня есть байдарка, возможно, опять начну лазить на Зеленом Театре, а еще недавно узнал, что есть такая штука — вейкбординг. Очень хочу попробовать, ибо люблю все новое. Что, не знаете, что это такое? Ну, типа водных лыж, на снаряде, напоминающем сноуборд. Очень, говорят, интересно, почитайте — **www.skier.com.ua/files/sumintro.html**.

Вот, собственно, и все. До встречи на склонах... Или на водных просторах.

Фэйт

METAL FATIGUE

Разработчик: Psygnosys
Жанр: 3D RTS
Системные требования: P 233, 64 Мб ОЗУ, 12 Мб видео
Дата выхода: 2000 год

Эх, помню, были времена. Деревья, как им и положено, были высокими, игры хорошими, а МИК маленьким... то есть выходил раз в две недели. Были... и прошли. А жаль. Ведь в те самые золотые времена (а если быть точным, то в начале осени 2002 года) я впервые жутко захотел стать автором МИКа. Желание благородное, ничего не скажешь ☺, и единственное, что мешало ему осуществиться — это жуткая врожденная лень, на которую накладывалась какая-то фатальная невезучесть. Хотя нет. Это невезучесть была жуткая. Помнится, вычитал я как-то (в первых, что ли, «Уроках чистописания» — было такое на совести т. Кертиса... хотя почему «было»? Там оно и остается, я полагаю ☺), что начинать свое писание, ну то есть писАние ☺ в МИК стоит не с чего-нибудь, а с «Музея». Ну что же, отлично, подумал я. И сел за написание статьи. Примерно через месяц (лень-матушка... см. выше). Писал я ее, писал, и что бы вы думали? Ну, не знаю уж, что вы там подумали, а на самом деле случилось вот что.

Смеркалось. Весело помахивая дискеткой с заветной статьей, я браво топал в близлежащий клуб (поскольку дома инета еще не было). Ничто не предвещало беды. Над стоявшим по дороге к клубу газетным киоском, в котором я решил купить свежий номер МИКа, не горели надписи «Оставь надежду...» и т.п., небо было чистым и даже где-то ясным, и потому удар грома с него стал особенно оглушительным... Как сейчас помню — мои пальцы дрожали, сердце колотилось, а в глаза, на которые наворачивались слезы, со страниц 24—25 нагло пялился заголовок с названием той самой игры, статья про которую была у меня на дискете...

Я пережил этот удар (как вы, думаю. уже догадались ☺)... Но вот какая фигня, хотите верьте — хотите нет, но именно такой расклад железно случался и во все последующие разы, числом четыре (хотя, надо отдать раскладу должное, уже без таких театральных эффектов). Оцените сам факт: стоило мне накатать статью на произвольную игрулину для «Музея», как в следующем же номере МИКа я мог любоваться ее римейком ☺. Правило, блин, железное и без исключений. Мистика. Что тут еще скажешь? Конечно, можно было попытаться накалякать статью про что-нибудь новенькое или вовсе превьюху, однако я всегда на порядок больше любил именно старые игры, чем новые или, тем более, еще не вышедшие. Вкупе с ленью это здорово мешало творчеству. Я много пил, чтобы заснуть, но все равно просыпался ночами, плакал в подушку и скрежетал зубами от вселенской несправедливости. И вот я дождался...

«Архив». Пять букв. Всего лишь. Но они вновь вселили в меня надежду. И я решил попробовать снова. Я ждал долгих три с половиной года, высчитывая по фазам луны нужное время для написания статьи. Я выбрал игру. Я долго трепал нервы всем своим знакомым барыгам, промышлявшим дисками на компьютерном рынке моего города, специально чтобы найти чего-нибудь этакое. И нашел! Об этой самой игрушке я не слышал ни 11 февраля 2000 года, когда она, собственно, увидела свет, ни потом. Что это значит? Вовсе не то, что я глухой ☺, а то, что на этот раз у меня наконец появились шансы увидеть в МИКе свою статью про **Metal Fatigue**.

Ну что же, начнем. Я так полагаю, первый вопрос, появившийся у читателя, это: «Что еще за Metal Fatigue такое? Как хоть переводится?» Отвечу честно — не знаю. Несмотря на свой неплохой английский, больше чем «Что-то там металлическое» сказать не могу. Да и вообще, по-моему, это немецкий... (Да уж, с ленью у автора полный порядок... И ведь даже не словарь неподъемный надо было листать, а всего лишь влезть в онлайновый переводчик, чтобы расшифровать данное выражение как «Усталость металла». — *Прим. лит.реда.*). Сама игра, кстати, локализована, одно только название не удосужились перевести удоды. Ну да и фиг с ним, с названием, в конце концов не в нем соль. Я думаю, вы уже успели заметить по скринам, что игра трехмерная. Стратегия. 11.02.00. Может быть, я ошибаюсь, но мне навскидку вспоминаются только две полностью трехмерных стратегии, вышедшие до моей подопытной, а именно: Populios (или Populious... блин, столько времени прошло, все и не упомнишь) III и Homeworld. Это я говорю к тому, что перед нами один из первых представителей славного (а нынче и вовсе единственного на рынке из стратегий) племени 3D RTS. Неужели вам не интересно, как все начиналось ☺?

А начиналось все незнамо когда и незнамо где. Судя по скринам, не на Земле. Жили себе там, значит, были три этаких брата-акробата. Причем жить им, беднягам, довелось во время гражданской войны. Только, в отличие от нашей новейшей истории, стороны там были не красные и белые, а белые с красными... и голубыми... роботами. Здоровыми такими, с людьми внутри (короче, мехи, для понятности). А войнушка гражданская, опять же, не за счастье народное шла, а за интересы трех мощных корпораций. На каждую из которых, согласно хитросплетениям сюжета, как раз по одному братцу и приходится.

Сюжет. Сюжет... Сюжет таков: жил-был товарищ Икарос Энгелес (гы-гы, хорошо хоть не Энгельс! ☺), основатель некой корпорации «РимТех», и было у него, как легко догадаться, три сына — один умный и два дурака (не знаю уж как они там по возрасту поделились). Старшего звали Диего Энгелес, а тех, что помладше, Стефан и Йоханнес. Тоже соответственно Энгелесы. Кроме корпорации «РимТех» в наличии имелось еще две: «МилАгро» и «Ньюроп». Долгое время жили они все в мире, но вот однажды, после неожиданного нападения «МилАгро» на «РимТех» (при этом



был захвачен братик Стефан) началась война всех против всех. С этого момента и начинается кампания за Диего.

Как видите, сюжет присутствует. Более того, он развернут и обширен. Мне, правда, он не понравился, потому как здорово отдает хозяйственным мылом. Впрочем, нельзя не признать, что люди старались ☺, потому что сюжет и вправду большой, а еще в его защиту следует сказать, что в году под номером 00 войны корпораций и все им сопутствующее были раза в три менее затасканными, чем нынче.

В игре три кампании. По одной на братца. Забегая вперед, скажу сразу — гуманные разработчики не допустят братоубийства. Все будет как в лучших домах.

Поскольку в игре присутствуют три воюющие стороны, естественно, для каждой из них имеется свой баланс. Юниты корпорации «РимТех» — самые сбалансированные. Милагровцы — самые мощные и, соответственно, менее маневренные. Ну и, наконец, самые слабенькие, но зато жутко маневренные, почти невидимые и временами даже летучие — юниты «Ньюропа». Впрочем, мне лично показалось, что, несмотря на всю мощь и летучесть с невидимостью, баланс все же слегка сдвинут в сторону корпорации «РимТех». Была в игре парочка ситуаций, когда в дуэли столкнувшихся в чистом поле двух танков от «РимТех» и «МилАгро», несмотря на заявленную за вторым «бОльшую мощь» и сделанный одновременно первый выстрел, выигрывал именно «римтех»`овец...

Ресурсы в игре представлены одним только видом полезных ископаемых, некой «метаэнергией». Меня это очень порадовало, так как собственно стратегическую составляющую игр я люблю куда больше, чем заботу о поддержании в достатке всяческих ресурсов. Добывать, правда, этот единственный ресурс можно аж тремя разными способами: собирать лаву в кратерах вулканов, солнечную энергию на орбите и еще как-то под землей. Как именно — не знаю, уж не обессудьте. Добывается и добывается. Недостатка метаэнергии практически не бывает, потому что добывающим ее рабочим даже до базы с полными лукошками лавы ездить не приходится — черпают ее, стоя на месте, а она знай только в закрома родины льется. Льется, правда, не бесконечно, существует определенный предел накопления ресурсов, а чтобы его повысить, придется строить энергосборники для хранения — прямой аналог силобашен из «Рэд Алерта». Даже внешне похожи.

Спросите. чем воевать? Воевать можно довольно много чем — тут тебе и танки, и... еще танки ☺, и... э-э-э... машинки с ракетами (нескольких видов), и разные там самолеты. Единственное, чего нет, так это пехоты. Что, на мой взгляд, правильно, потому что в этой игре пехотинцы и не нужны. Ведь здесь есть роботы!

Вот мы и добрались до соли. Именно в них, в этих огромных бандурах (раз в десять больше танка, это вам не шуточки! Представьте, если такой на ногу наступит?!) и заключена *вся соль игры*. И сюжет, можно сказать, крутится вокруг них, и все эти танки с самолетами нужны, на мой взгляд, только для охраны базы до того самого заветного момента, когда мы построим РОБОТОВ. Строить их надо путем сборки из разных запчастей, а именно — торсов, ног да рук; с вооружением или без такового. Собирают роботов на Заводе. Академия разрабатывает все новые виды вооружения — мощнее, крепче, убойнее, предоставляя нехилые возможности всем любителям конструкторов (одних только видов рук с различным вооружением при полной прокачке имеется около полутора десятков).

В роботах заключена *мощь*. Именно они и затягивают в игру, которая без их присутствия оказалась бы довольно посредственной РТС. С их приходом меняется все. Представьте себе только, как в середину танковой колонны танков из десяти (танковой, танков... танкология, то есть тавтология какая-то получается) приземляется нефиговых размеров летающий робот и начинает *фигачить* направо и налево кулаками и огромным железным топором (набор вооружения, кстати, произволен и может варьироваться вплоть до лазерных мечей и самонаводящихся ракет, мне просто нравился именно процесс фигаченья кулаками по танкам ☺), срывая ударами орудийные башни и круша корпуса. Даже самому слабому роботу, ничем, кроме своих кулачищ, не вооруженного, достаточно нанести два удара — и очередная стальная коробка на гусеницах разлетается на кусочки. А если он прокачанный, да еще и с топором... Поверьте, никакие описания не могут передать всего очарования этого процесса! Это просто надо попробовать.

Дальше, как я где-то слышал, в приличном обзоре должен идти раздел, посвященный музыке и звуку в игре. Мне лично достался экземпляр без всякой музыки. То ли ее в принципе не было, то ли наши умельцы обрезали для уменьшения веса, но я от этого особенно не страдал. Мое же компетентное заключение относительно игрового звука — звук как звук ☺.



Дальше, по тем же самым, слышанным где-то канонам вроде бы должны следовать небольшие, но пространные разглагольствования перед выводом, но неумолимые 9500 знаков уже приветливо машут мне из окошка «Статистики», так что перейду-ка я сразу к выводу.

РОБОТЫ — это ЖЕСТЬ!! Ищите, покупайте и играйте! (Вот только вряд ли где найдете ☹.)



Крик Души. Уж не знаю почему, но в высоких разрешениях и с включенными графическими наворотами скриншоты с игры просто *не снимаются*. Никак. Тому из разработчиков, который придумал и осуществил такую забавную фичу, хочется сказать отдельное человеческое «спасибо». Чтоб ты <censored мной лично, заранее> жил сто лет!

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Intel CELERON(D,J) 1,8Ghz-3Ghz от	967	186	5
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+\		298	6
Cel D326\i915G\512\80Gb\DVD\Kb+\		342	6
P4 530\i915P\512\GF6200TC-128\120Gb		420	6
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Intel P-4 2,4Ghz- 3,8Ghz от	1336	257	5
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.по AMD от	827	159	5
Любые конф.на Sempron 2,4Ghz-3,1Ghz	1030	198	5
Sem2.4/256/40/VA/SB/Lan	1050	202	2
Sempron 2600/nForce/256/VA128/120Gb	1659	319	5
AMD ATHLON 64 2800-3700Ghz от	2075	399	5
Semp 64 2,8/512/80/GF 6100 256/CDRW	2292	445	3
Sempron 2800/nForce/512/VA128/160Gb	2387	459	5
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	5
ATH 64 3200/512/200/X1600XT/DVD-RW	5150	1000	3
ATH 64 3700/1024/200/ATI B50XT 256M	5665	1100	3
Мобильные компьютеры			
Ноутбуки всех производителей от-	1118	215	5
HP,DELL,ACER,ASUS,LG,SAMSUNG от-	1243	239	5
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2800(478/775) от	78	15	2
Celeron1700-3066Ghz;IP4 2,4Ghz-3,6G	203	39	5
AMDSempron 2,2-3,1 Ghz;XP 2000-64 от	218	42	5
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,опт		68	6
CeleronD 2.26/256k/533/S478box,опт		74	6
CeleronD 2,53/256k/533/LGA775box		79	6
CeleronD 2.8/256k/533/S478 box,опт		92	6
Pentium-4 2,66GHz/1M/533/S775 box		125	6
Pentium-4 3,0GHz/2M/800/S775 box		191	6
Модули памяти			
32-256Mb SDRAM Hynix, Spectec, от	31	6	2
SDR;DDR;DDR2(PC266,333,400,533): от	36	7	5
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,опт		22	6
DDR 512M PC-3200 JetRAM,опт		41	6
DDR2-533 512M PC2-4200 Infineon,опт		41	6
DDR2-667 1G PC2-5300 Transcend,опт		92	6
USB FLASH накопители			
Flash USB 128-2048Mb Kingston	83	16	2
USB 2 256-1024M+MP3+дикт. Canyon	229	44	2
128M MMCmobile, опт		13	6
256M USB2.0 Flash-Stick Transcend		22	6
512M USB2.0 Flash-Stick Transcend		37	6
512M Memory Stick Transcend,опт		46	6
1G MMCplus Transcend, опт		64	6
1G SD Flash Card 80xl, опт		65	6
1G CFlash card Transcend 80x,опт		68	6
256M USB2.0 T-Sonic 610 Flash MP3		77	6
1G USB2.0 T-Sonic 620 Flash MP3,опт		109	6
512M USB2.0 T-Sonic PHOTO Transcend		153	6

Наименование	грн.	у.е.	код
Материнские платы			
ALBATRON,ASRock,Elitegroup,DFI:-от	109	21	5
ASUS,ABIT,MSI,GIGABYTE,Intel:-от	120	23	5
ASROCK NFORCE3-A v1.0a;2DDR400-2GB	268	52	3
ASROCK K8NF4G-SATA2; mATX//2DDR400	319	62	3
ASROCK 939A8X-M,ATI ULI-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-8EKRS , 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	5
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	6
80.0Gb Samsung 7200 rpm,опт		60	6
Сменные диски			
40-56x Sony,Samsung,Asus,LG от	62	12	5
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	5
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	5
ASUS CD-RW5232/A5 QuieTrack Retail		24	6
ASUS CB-5216A - COMBO Retail,опт		31	6
ASUS DRW-1608P2S Retail		53	6
ASUS SDRW-0804P external slim,опт		132	6
MultiMedia			
16-32bYamaha,Creative,CMedia от	31	6	5
CREATIVE,C-Media , от	42	8	2
AverMedia305,307,BOX9 от	328	63	2
Aver TV Studio (Model 307P + FM)	376	73	3
Видеокарты			
4-128MB:MSI,ATI,Asus,GeForce от	42	8	5
GeForce:II,III,IV от 32-256DDR	151	29	5
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
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

Наименование	грн.	у.е.	код
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, опт		400	6
Мониторы			
14-22,SONY,SAMSUNG,LG от	104	20	5
17"TFT Samsung,SONY,Acer,Philips,от	1066	205	2
LCD15" LG 1530B	1134	218	5
LCD17" LG 1717S-SN	1201	231	5
17"TFT, SAMSUNG 710N	1201	231	5
LCD17" PHILIPS 170S6FS	1274	245	5
17"TFT, SAMSUNG 740N	1274	245	5
19" TFT Acer, Samsung, Sony,Philips	1420	273	2
17"TFT, SAMSUNG 730BF	1430	275	5
19"TFT, SAMSUNG 913N	1513	291	5
LCD19" LG 1950S-SN	1550	298	5
LCD19" PHILIPS 190S6FS	1571	305	3
LCD19" PHILIPS 190S6FS	1596	307	5
17"TFT, SAMSUNG 760BF	1607	309	5
Все виды TFT мониторов, 15"-24" от	1664	320	5
19"TFT, SAMSUNG 930BF	1898	365	5
17" TFT NEC MultiSync 1770GX2, 8ms	2060	400	3
17"TFT, SAMSUNG 770P	2070	398	5
19"TFT, SAMSUNG 970P	2751	529	5
Модемы и сетевое оборудование			
GVC,Zyxel,Motor.Acorp от	47	9	5
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 5614BXI/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,опт		25	6
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK от	182	35	5
Лазерные принтеры			
CANON, HP,EPSON , Samsung от	499	96	5
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	5
Ремонт, настройка, диагностика ПК			2
Настройка ПК			4
Продажа подержаных ПК			4
Продажа подержаных комплектующих			4
Продажа ов б/у			4
Изготовление ПК по заказу			4
Модернизация любых ПК			4
Бесплатные консультации по ПК			4
Ремонт ПК			4
Покупка комплектующих Б/У			4
Покупка компьютеров Б/У			4
Модернизация			
Любая модернизация	5	1	3
Модернизация с покупкой б/у компл-х	26	5	2
Замена старых ПК на новые			4
Модернизация любых ПК			4
Модернизация мониторов			4
Консультации по модернизации ПК			4
Покупка комплектующих Б/У			4
Покупка компьютеров Б/У			4
Замена старых ПК на новые			4
Ремонт			
Ремонт ПК			4
Настройка ПК			4
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)	31
2	Инкософт (044-2464389,2345335)	
3	Лайтком (044-5285752,5286249)	
4	ПрагмаТех (044-4575720, 4530258)	5
5	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	
6	Технопарк (044-2463490)	32

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№17 (231), 23.04.2006.
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 инфомотдела: 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,
зам. № 2165



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

МОЙ КОМПЬЮТЕР



- Софт (867 статей)
- Железо (714 статей)
- Интернет (525 статей)
- Программирование (252 статей)
- Имеющий уши (109 статей)
- Прочее
- Уголок читателя

Статьи (в онлайне в день выхода номера)

Новости (каждый день)

Promo (акции, скидки, розыгрыши)

О нас (все, что вы знали и так)

Поиск

Поиск статей по названию и номеру еженедельника

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



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™