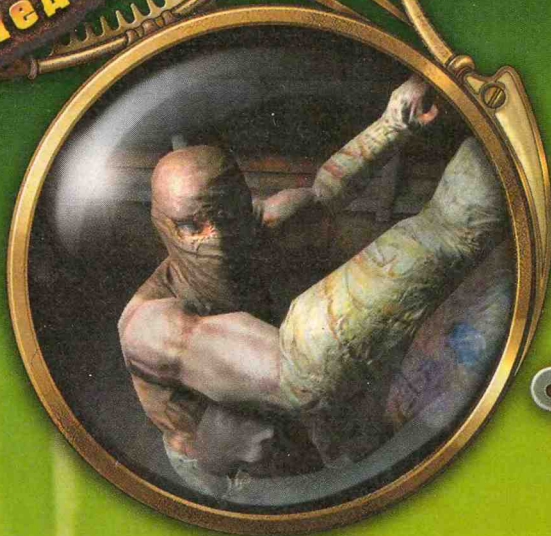


стр.24

АНАБИОЗ



CALL of  
CTHULHU стр.10

*Dark Corners of the Earth*

DISCIPLES  
стр.8

GROTESQUE  
стр.7

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

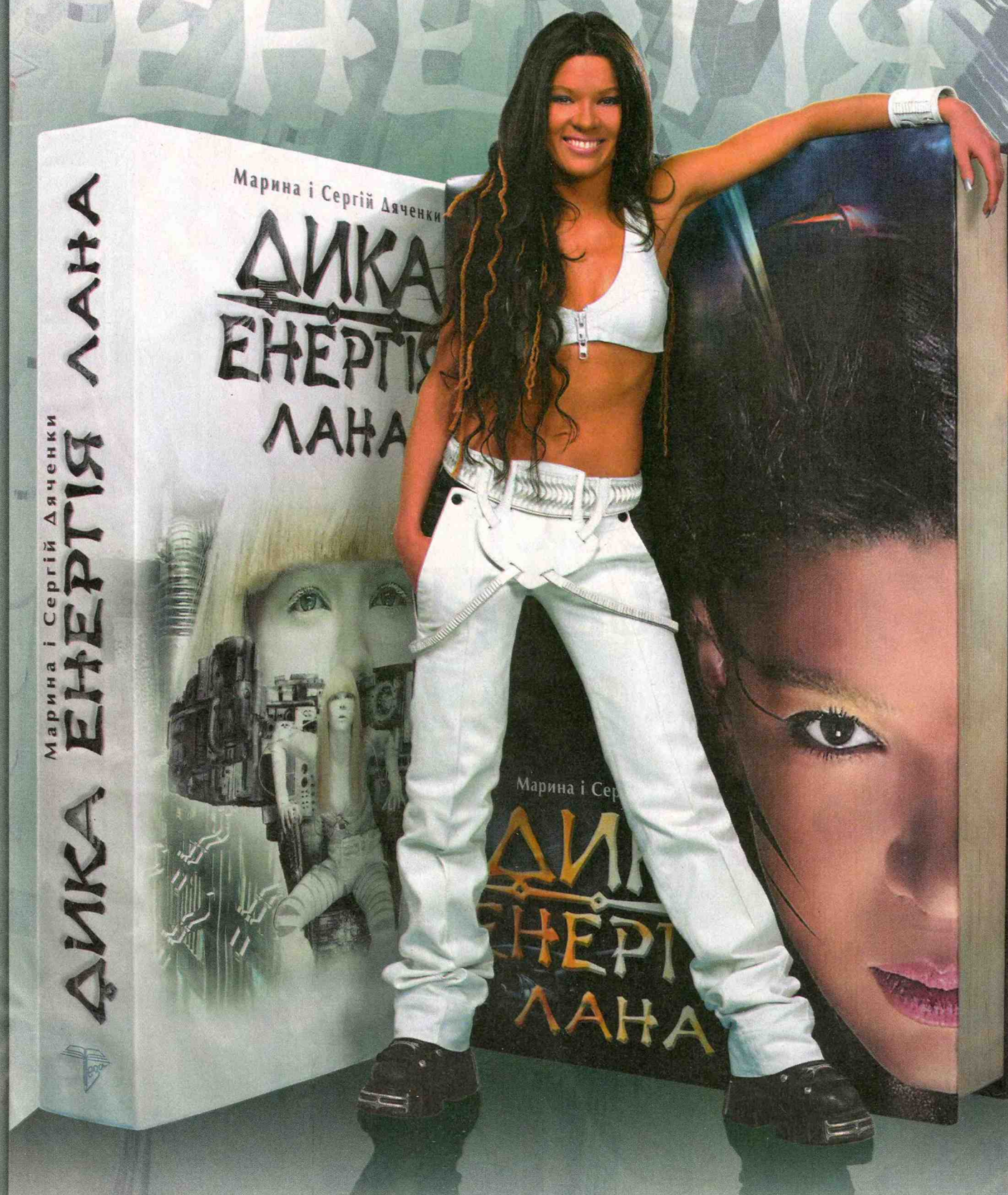


ОБЕРИ СВІЙ СТИЛЬ

# РУСЛАНА

ОБЕРИ СВОЮ КНИЖКУ

# ДИКА ЕНЕРГІЯ



[www.teza.in.ua](http://www.teza.in.ua) +38 0432 46-48-16 [www.ruslana.com.ua](http://www.ruslana.com.ua)

дізнайся більше у видавництві "Теза"



## ВНИМАНИЕ!!!

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

### Винница

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

### Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

### Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ 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. Жилианская, 87/30

### Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

### Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

### Львов

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

### Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

### Николаев

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

### Одесса

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

### Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

### Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

### Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

### Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

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

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

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

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

## ВНИМАНИЕ!!! НАШИ КОНКУРСЫ

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

## Список статей

Frestarter

Grotesque, стр. 7

Fallen Angel SID

Disciples 3, стр. 8-9

Александр GLUKK

Call of Cthulhu, стр. 10-13

Алексей ТУР aka leprecon

«Суперсемейка. Подземная битва», стр. 14-15

Pantera sls

Virgin Roster, стр. 16-17

Pantera sls

Super taxi driver 2006, стр. 18

Кирилл Талер

Хождение за три КРИ, стр. 20

Алексей ТУР aka leprecon

Curse The Eye of Isis, стр. 22-23

Вирджин КЕМПЕР

«Анабиоз: Сон разума», стр. 24-27

Михаил НЕЧИПОРУК aka Blair

The Day of the Tentacle, стр. 28-29

КОД

86

87

88

89

N20

Коды для SMS-голосования



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

**Н**аверняка 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

Уважаемый товарищ читатель! Если бы ты знал (а ты наверняка знаешь), как иногда хочется сказать: «Начальник (директор, редактор, президент, секретарь, бухгалтер, свой вариант), а не пошел бы в ж@#&, начальник! (директор, редактор, президент, секретарь, бухгалтер, несколько своих вариантов)».

Подобное желание особенно сильно в те дни, когда в неделю сдается по два номера, а на мозги (спину, руки, уши, свой вариант) давит комплект основательной усталости (КРИ, «Еврокон», еще несколько презентаций, бурное празднование дня рождения, свой вариант).

В такие дни особенно не хочется ничего сочинять, переосмысливать и набивать (грузить, объяснять, стирать, точить, паять, бить мировые рекорды, свой вариант), но нужно. А начальство послать нельзя, потому что оно тоже уставшее и озлобленное, — глазом не моргнув, ответит: «Подчиненный, а подчиненный, а не сбегать бы тебе в \*#\$\$@ за #@#&%?»

Потому, уважаемый товарищ читатель (геймер, кулацкер, ламер, просто сочувствующий, а также их родители, продавец в газетном киоске, свой вариант) всю злость, что накопилась за это время, я вылью на Вас. И приглашаю к чтению самого малоинформативного, самых невразумительного и неумняемого блока новостей за последнее время. Отвратительного прочтения!

## Выставка на выставке...

Вас еще не тошнит от слов «выставка», «конференция разработчиков», «фестиваль компьютерных игр»? Тогда мы идем к вам!

Мир игр никогда не будет прежним! Организаторы КРИ анонсируют первую в России выставку электронных интерактивных развлечений — «ИгроМир 2006».

Четыре года в России успешно существует профессиональное мероприятие, собирающее специалистов игровой индустрии с просторов стран СНГ и из дальнего зарубежья, — Конференция Разработчиков Игр (КРИ). И все эти четыре года в рамках выставочной части КРИ Ехро отечественные игровые компании с удовольствием демонстрируют свои последние достижения, раз за разом наращивая масштаб презентаций и усиливая элементы шоу. До сих пор все это было практически недоступно простым любителям игр, которые, тем не менее, изо всех сил пытались попасть на Конференцию, чтобы хоть одним глазком посмотреть на новинки и тех, кто их делает.

Но все меняется, и осень 2006 года станет поворотным моментом в исто-



рии российской индустрии электронных развлечений!

Организаторы КРИ объявляют о проведении первой масштабной отечественной выставки компьютерных, видео-, мобильных игр и других интерактивных развлечений «ИгроМир 2006», которая, в отличие от КРИ, будет ориентирована на самую широкую публику. «ИгроМир» впервые пройдет 4–5 ноября 2006 года в 26-м выставочном павильоне ВВЦ в Москве.

Чем встретит «ИгроМир 2006» своих посетителей? Огромными площадями, плотно и эффектно застроенными; самыми разнообразными игровыми платформами и новейшими играми (как вы-



шедшими, так и еще только находящимися в разработке) от ведущих производителей из России, ближнего и дальнего зарубежья; презентациями, демонстрациями, шоу-программами, веселыми конкурсами, призами и подарками — в общем, всем тем, чего только можно ожидать от захватывающего путешествия в игровой мир. При этом стоимость билета будет минимальной — посетить выставку сможет себе позволить абсолютно любой желающий!

Ждем всех на этом единственном в своем роде празднике. Будьте уверены: такого вы еще не видели!

Справочная информация:

✓ «ИгроМир 2006»: первая в России международная выставка игр и электронных развлечений;

✓ организатор — оргкомитет международной Конференции Разработчиков Игр — КРИ;

✓ время проведения: 4–5 ноября 2006 года;

✓ место проведения: Москва, ВВЦ, павильон 26;

✓ официальный сайт выставки «ИгроМир 2006» будет открыт в самое ближайшее время.

Все вопросы оргкомитету следует направлять по адресу электронной почты [info@kricnf.ru](mailto:info@kricnf.ru).

В ходе КРИ-2006 я беседовал со многими разработчиками. И одним из последних вопросов, как правило, был: «Не собираетесь ли вы посетить выставку «Игроград-2006», которая пройдет в сентябре?»

Первым вариантом ответа, как правило, являлся встречный вопрос: ««Игроград-2006»? А что это такое?» Приходилось объяснять, после чего уважаемые разработчики делали большие глаза и заявляли: «Обязательно приедем!»

Второй вариант: «Да, знаем про «Игроград-2006», а разве там будет что-то интересное?» Приходилось объяснять, что, в отличие от предыдущих лет, «Портал» и «Игроград» будут разведены по разным месяцам, поэтому украинский игровой фестиваль станет в несколько раз краше, интереснее, полезнее и т.д. После чего отвечали: «Тогда, конечно приедем!» или хотя бы «Очень постараемся!»

Теперь вот появляется румяный и молодой «ИгроМир», назначенный на первые числа ноября, — и становится понятно, почему это редакторы DTF так презрительно относились к «Игрограду» на прошлых выставках. Уже держали в мыслях, значит, собственный, выпестованный «ИгроМир».

Что ж, фестивалей на территории СНГ становится все больше, и конкуренция, соответственно, растет. Впрочем, если все задумки, которые планируются на «Игроград-2006», мы сможем воплотить в жизнь, то конкуренция нам не страшна.

## ...и выставкой погоняет!

А теперь задержи дыхание, уважаемый читатель, и вонми пока еще неофициальным, но уже упорно муссируемым слухам о возникновении еще одной выставки на территории Украины. Называться оно будет «Территория Игр», а сроки ее проведения — ну конечно же, осень!

## Два объявления от отдела маркетинга

Первое. Все, желающие принять участие в фотоконкурсе «Времена года», шлите фотографии на e-mail: [marketing@mycomp.com.ua](mailto:marketing@mycomp.com.ua)

Второе. Все призеры годовой подписной кампании! Получить свой выигрыш вы сможете у нас в редакции с 15 мая до 15 июля. Прежде, чем отправляться за подарком, известите, пожалуйста, об этом сотрудников нашего отдела маркетинга по электронной почте (см. выше) или свяжитесь с ними по телефону.



Как говорится, дайте две! Я фигею, до-  
рогая редакция!

### Prey — скорей, еще скорей!...

**Д**орогой читатель, ты уже, наверное, внутренне смирился с данным новостным блоком и приготовился читать что-то совершенно нечитабельное... Получи гранату — следующая новость будет как раз об играх! Точнее, о проекте **Prey**, который строится вот уже десять лет, был заморожен, разморожен, и вот, наконец-то и несмотря на все, радостно выходит на финишную черту.



Напомню, что начал работу над проектом **3D-Realms** — не поверите! — еще в

середине 90-х (1996 г.), и через несколько лет **Prey** почил в бозе.

Тем не менее, около года назад издательство **Take-Two Interactive** разморозила проект, а довести ее до ума взялась компания **Human Head Studios**.

Не знаю, чего там осталось от 1996 года, с учетом, что игра строится на технологиях движка **Doom 3**. Вероятно, ничего — или же арт в состоянии концепта.

Те, кто успел за долгие годы подзабыть, о чем же будет повествовать игра, напомню: во-первых, это шутер, FPS, во-вторых, играть нам доведется за простого индейского парня Томми Хока, который жил в резервации, которую ненавидел, в отличие от своей подруги.

Так они и жили, пока над резервацией не завис огромно-недружелюбный корабль — вигвамы пожгли, индейцев забрали в плен, взлетели и, упрямившись неподалеку от земли, принялись чего-то выжидать. Теперь Томми придется ненавидеть еще и чужеземный корабль.

Кроме обширного выбора нестандартного оружия, поддержки множества новомодных эффектов и прочего-прочего, заявлены и некоторые оригинальные, как для шутера, элементы, вроде бега по потолкам, стенам и прочим поверхностям, куда в нормальном состоянии обычного человека не пускает гравита-

ция, а также аналог Сумрака по-индейски и «пребывание в загробном мире» вместо стандартной перезагрузки в случае смерти.



Точная дата выхода — 10 июля. Платформы — PC&Xbox 360.

Ничего себе акула на летнем-то безрыбье!

**Д**на сегодня новостей больше нет, ни плохих, ни хороших — а пока мы готовимся к отпуску, для тебя, читатель, уже настает рабочая неделя! Поэтому, дабы не получить по кумполу от благодарного читателя, ухажу в индейский аналог Сумрака!

С Вами был графоманствующий декадент, мизантроп и мозготрип, нервотреп и вырвигриф, и в целом Антикреатифф Талер.

IT ПАРК

бережіться  
піратських копій

# ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для  
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262  
464-7185



Разработчик: Silent Dreams

Издатель: пока нет

Жанр: РПГ

Дата выхода: III квартал 2006

Официальный сайт: <http://www.grotesque-game.de/>Frestarter [frestarter@inbox.ru](mailto:frestarter@inbox.ru)

### Сказка о немцах

**В** Германии умеют делать игры... Так, или примерно так, обычно начинается обзор какой-либо немецкой игры.

А ведь, если присмотреться, то разработчики из страны пива и сосисок радуют нас хорошими проектами не намного чаще, чем их коллеги из других стран. Но уж если выходит хороший проект, то исполнение его оказывается на высоте. Что поделаешь — немецкая педантичность.

А чего у немцев не отнять, так это умения делать хорошие, качественные ролевые игры. Достаточно вспомнить хотя бы великолепную



«Готику», ставшую для многих геймеров любимой, или лучший «Фоллаут»-клон The Fall. Да много чего еще можно вспомнить...

И вот молодая, но очень амбициозная немецкая команда **Silent Dreams** анонсирует свой новый проект, которому вполне под силу втиснуться где-нибудь между вышеперечисленными тяжеловесами.

Немцы — народ смекалистый. Они быстро улавливают и ставят на конвейер то, что нравится публике. **Grotesque** пойдет по дорожке, которую уже начала протаптывать Bard's Tale. Именно ее главный козырь — злобный, издевательский, не признающий авторитетов, но такой понятный каждому, черный юмор — станет одной из главных фишек игры. Вам нужны примеры? Пожалуйста. Возьмем персонажей, которых мы встретим в игре. **2Pack** — воинственный и грозный король орков, не мыслящий жизни без хип-хопа. Или вооруженный полуавтоматическим луком эльф **Lego Lars**. И подобных примеров — тьма. Уже одно только это вселяет надежду на то, что разработчики простебуют над всеми и оторвутся по полной. Но если в «Истории Барда» юмор был фактически единственной отдушиной, не позволяющей забросить игру, несмотря на корявое управление и занудный геймплей, то у нашего «гротескного пациента» дела обстоят гораздо более радужно.

Немцы — народ консервативный, не любящий перемен, поэтому в остальном нас ожидает старая добрая РПГ. Причем не просто РПГ, а РПГ классическая. Каждый ролевик знает, сколь редка и ценна «классика» во времена засилья экшен/РПГ и хак-н-слэшей.

В Grotesque нам обещают дать многое из того, за что фанаты так любят ролевки. Даже при беглом взгляде на игру сразу заметно, что она обладает джентльменским набором классической РПГ. Копнем поглубже?

Германская земля неоднократно давала миру великих философов и писателей. Ницше, Гете... Похоже на то, что и сценаристы там тоже рождаются хорошие, потому что сценарий Grotesque заслуживает только похвалы за нетривиальность и интересные задумки.

В теле Роджера Сана мы попадаем в мир Grotesque. Но вся загвоздка в том, что Роджер родом из современного мира. Слушает металл и читает фэнтези — в общем, обычный молодой парень. Как и положено по законам жанра, главный герой теряет память и считает себя избранным. Вот только абсолютно всем жителям мира это абсолютно параллельно: здесь регулярно появляются избранные и так же регулярно погибают. Пачками. Кого дракон поджарит, а кого зубастый гриб загрызет. Дальше — больше. Роджер встречает нескольких личностей, которые кажутся ему подозрительно знакомыми. Жрица утверждает, что она его законная супруга (герой, естественно, ничего не помнит), двое странноватых вампиров норовят принести его в жертву темной богине, да еще эти голоса в голове...

Как по мне, достаточно интересно и необычно, хотя и немного смахивает на Nox. Что радует, так это то, что сюжет тоже пропитан стебом и насмешками. Поверьте, та же амнезия главного героя — это отнюдь не бездарность сценариста, а подтрунивание над штампами игровой индустрии.

Что же касается боевой составляющей игры, то здесь будет стратегический пошаговый режим а-ля консольная Final Fantasy. Должно получиться интересно, ведь в свое время в Anachronox'e подобную боевую систему реализовали весьма качественно. К тому же обещают кучу колоритных персонажей, каждый со своими способностями, которых можно взять к себе в партию, так что боевка обещает быть стоящей.

Разработчики утверждают, что мир Grotesque будет максимально интерактивным и живым, похожим на настоящий. Еще обещают уникальный распорядок дня для каждого из персонажей. Что ж, похвальное стремление, ведь в той же «Готике» мир оказался колоритным и

запоминающимся во многом благодаря этой фишке. Что интересно, найдя соответствующих учителей, герой сможет обучиться различным профессиям — как боевым, так и не очень.

Побочных квестов будет достаточно много. Silent Dream'овцы много информации по этому поводу давать не хотят, однако уверяют, что заданий в духе «принеси-подай» мы не увидим. Причем большинство задачек окажутся с подвохом, а выполнить их можно будет несколькими способами.

Далее следует самое интересное. Дабы не заставлять нас часами таскаться по темным подземельям и искать красный ключ от синего сортира, разработчики решили ввести в игру элементы адвенчуры! В чем эти элементы будут выражаться, не ведомо никому, кроме них самих.

А еще немцы свято чтят традиции. И делать свою игру они решились с поправкой на них. Отсюда проистекает вопрос: какой по традиции должна быть графика в РПГ? Правильно, никакой. Не то, чтобы картинка в «Гротеске» была уж очень плохой. При первом взгляде на скриншоты кажется, что все на месте — и текстурки на моделях неплохие, и полигонов достаточно, и нарисо-



вано все красиво. Но нет, не хватает визуальной стороне какой-то изюминки. Да и при более детальном рассмотрении становятся видны некоторые технические огрехи. Ну и ладно, — чтобы любоваться графикой, существуют F.E.A.R. и Oblivion, а Grotesque и без того есть чем штурмовать крепость геймерского доверия.

Думаете, это все пыль, которую разработчики напустили, чтобы распырить свое детище? Не знаю, но думается — нет, потому что в их планах уже есть аддон, а значит, на провал они не рассчитывают.

### Вывод

Знаете, а в Германии все-таки умеют делать игры...



Falen Angel SID

## Disciples

Разработчик: Saber Interactive

Издатель: Atari

Жанр: shooter

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-933, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2000, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Ожидаемая дата выхода: 9 мая 2006 года

SID, как обычно, в облике демона с прикрытым капюшоном лицом шел по ДЗВР. Как-то странно покосившись на кадета Вассаллога, лечащего очередную офисную дверь, он проследовал к выходу. Вассаллог нахмурился и заварил лечебное зелье покрепче — мало ли что; может, Сид приноровился вышибать даже «здоровые» двери (а то что-то он слишком подозрительно оглядывается!).

Добравшись до границы кварталов TBS и RPG, демон быстро нашел стройку, на которой возводилось внушительных размеров здание. SID внимательно посмотрел на недостроенные этажи и еле заметно улыбнулся:

— Теперь осталось ждать совсем недолго! Бетрезен скоро вернется!

\* \* \*

Disciples... Это... Там... Вот те на! Не могу подобрать нужные слова! Эмоции, переполнявшие меня во время прохождения игр этой серии, вырываются наружу бессвязными фразами. Последний раз со мной такое было, когда я пытался написать про KotOR2. А это что-то да значит.

Все же начну. Геймеры-стратеги (имеются в виду, вероятно, «шахматисты», хотя все равно спорно. — Прим. литред.) разделились на два лагеря: те, кто остался верен незабвенным HoMM, и те, кто перешел под знамена Disciples. У первых остались огромный раскрученный мир и красочные многотысячные армии всевозможных монстров. Армии эти возглавляли герои, предпочитающие лишь командовать своими подчиненными в битве (я говорю о «классических» «Героях», до третьих включительно) и развивающиеся по мере прохождения игры.

Другие игроки сделали выбор в пользу нового мира, пожалуй, более сурового и атмосферного, по которому бродят отряды всего-то из шести воинов, включая героя. Отряды развивались вместе с их лидером, становясь сильнее и смертоноснее. Не мне решать, кто из игроков сделал правильный выбор. Главное, что новая вселенная, вселенная Disciples, стала достойной альтернативой при выборе фэнтезийной пошаговой стратегии.

После выхода второй части наступило длительное затишье. Фанаты проходили и перепроходили оригинал, затаривались аддонами и мечтали о настоящем продолжении. А продолжения все не было. Через некоторое время игроки узнали, что права на разработку Disciples 3 получила зеленоградская команда «Мист-Лэнд Юг», что вызвало довольно сильные опасения за дальнейшую судьбу проекта — игры от «Мист-Лэнда» слыли сырыми и недоработанными. Время шло, а про разработку D3 ничего не было известно, пока зимой 2006 как бы слу-

чайно не выяснилось, что обладатель прав на серию — компания **Strategy First** — забрала у «Мист-Лэнда» права на разработку игры.

Но это еще не все. Как оказалось, игру уже с лета 2005 разрабатывают в московской компании .dat, сформированной выходцами из «Акеллы». Что же они нам готовят? Давайте разберемся.

## Перемены всегда к лучшему?

Н емного о грустном. В .dat игру делают уже чуть более полугода, осталось времени почти столько же. Но что самое настораживающее — разработчики пока не решили, что они хотят увидеть в финальной версии игры! Хотя они и утверждают, что D3 готова на 50%, на самом деле это только графические наработки. Остальные элементы игры пребывают в стадии проекта...

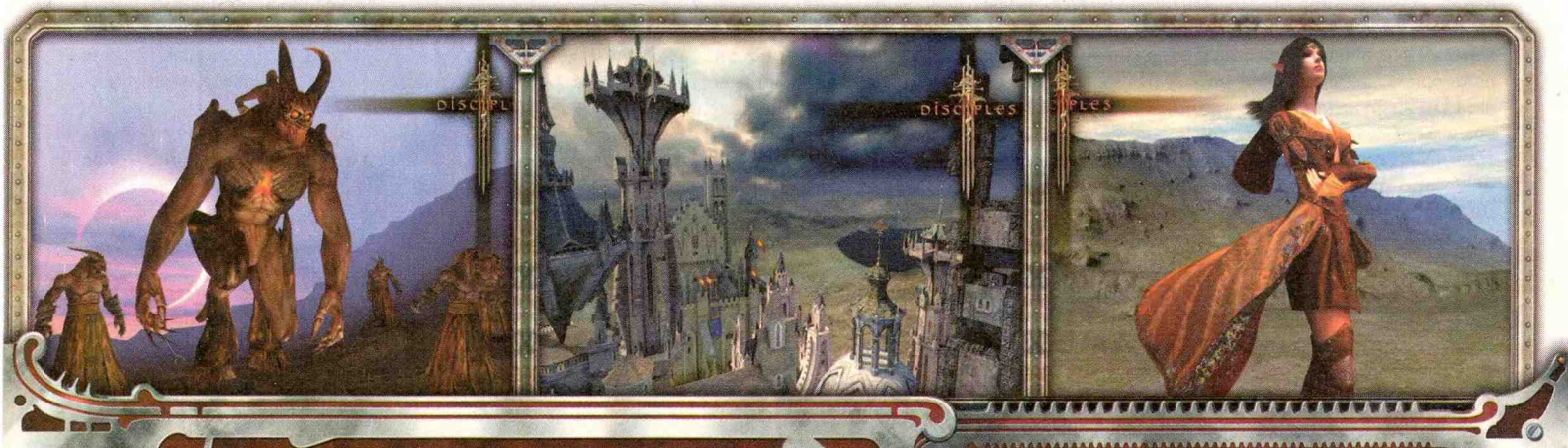
Но и это еще не все. Скажите, вам не надоело, что на страницах МИКа постоянно упоминают KotOR2 как пример недоделанной по вине издателя игры? Появился новый пример все той же политики — Disciples 3 ☹. В Strategy First твердо уверены, что игра должна выйти в указанный срок, и потому разработчикам надо уложиться в эти сроки любой ценой. А цена эта на данный момент уже довольно высока: .dat'ые парни просто не могут разработать за такие сжатые сроки весь контент для поначалу планируемых семи рас. И потому в финальной версии мы увидим только Империю, Эльфов и Легионы Проклятых. Нежить и Горные Клань в игре будут присутствовать постольку поскольку, и в непосредственное распоряжение игрока смогут попасть только с выходом двух соответствующих аддонов (в случае коммерческого успеха оригинала, конечно). Фанаты уже бушуют.

Играть желательно подряд за все представленные расы, так как сюжет будет подаваться последовательно. Можно будет, конечно, сыграть сразу, скажем, за демонов, но нас вежливо предупредят, что в этом случае потеряется часть сюжета. Сам сюжет на данный момент практически не разглашается, известно только то, что все действие будет вертеться вокруг некоего ангела, спустившегося с небес. Любовная линия прилагается.

## Процесс

К асательно игрового процесса разработчики делятся только замыслами. Вот, собственно, и они.

Отряд решено расширить до восьми юнитов. Причем новых классов пока не предвидится — нам предлагают все тех же воинов, магов и лучников, ну и артиллерию с танками. Понятно, в связи с этим расширится и поле боя: теперь его размеры будут варьироваться, но не превысят 12×12 клеток. Умные люди быстро прикинули, что 12×12 — это 144 клетки. Зачем так много? Да затем, что тактическая составляющая в игре должна заметно усложниться, в





частности, появлением возможности передвигаться по полю боя. Пока смысл передвижения видится только в том, чтобы занять более выгодные «клетки» соответствующими юнитами: лучники будут убийнее стрелять, если их отправить на какую-нибудь возвышенность, маги, встав у магических фонтанов, будут кастовать заклятия еще лучше, а незадачливая тварючка, вставшая на клетку с левой или чем-то в этом роде, будет на каждом ходу лишаться некоторого количества заветных НР. Кроме того, важно «захватить» возможные подходы (а поле будет далеко не квадратной формы) к незащищенным магам и лучникам войсками с большим запасом жизней.

Бой пошаговый, но скорее всего, с ограниченным временем на обдумывание действий. Инициатива существ по-прежнему играет немалую роль, и для удобства будет введена полоска с иконками монстров, расположенными в той последовательности, в которой будут производиться действия этих юнитов (Active Time Battle, АТВ). Для углубления тактики появится возможность творить заклинания во время боя, как в «Героях». Заклинания же эти теперь будут не записаны в магической книге, а представлены в виде карт. Не волнуйтесь, карты из Magic никто вплетать не собирается, все найденные кусочки картона будут доступны сразу, а не в порядке «выпадения в руку».

На этом факты касательно боя заканчиваются и начинаются вопросы, убедительных ответов на которые разрабы дать не могут. К примеру, поле 12х12 — это общая площадка, как в «Героях», или все же две половинки (своя и чужая) по 12 клеток каждая? Да и вообще, .dat'овцы пока не привели ни одного внятного примера хода пусть даже самого простого боя.

С переходом на новый левел после очередной победы каждому юниту предоставляется выбор: идти по заготовленному пути развития (маги увеличивают ману и немного НР, файтеры — урон и НР и т.д.) или дать игроку возможность разбросать заработанные очки по тем параметрам, которые он считает нужными. Хотите мага, в которого тяжело попасть? Забудьте про неважные параметры, качайте ловкость! И так далее в том же духе.

Каждому юниту позволено вручить один артефакт — оружие, что тоже вызывает ряд осложнений: поди учти, что магу топор или меч не добавят магического урона, или что юнит, специализирующийся на массовом поражении, не сообразит, что делать с луком! Герою значительно расширят число носимых артефактов — одних только частей брони будет аж десять штук; а ведь всякие там кольца, амулеты и знамена еще никто не отменял. Интересно, что перегруженный кучей лишних артефактов герой будет терять инициативу в бою, а потому не следует собирать коллекцию щитов, мечей и бронников, лучше вовремя сбывать куда следует.

Вор, утратив своих прошлых навыков, получит еще и возможность возглавить полноценный отряд. А в случае смерти напарников — благополучно скрыться с поля боя.

На глобальной карте перемен поменьше, но и они немаловажны. Так, будут введены еще два ресурса — дерево и железо. Зачем? Видимо, для разнообразия. Магия на общей карте отныне будет действовать только в определенном радиусе от отряда с героем-магом, а значит, чтоб кастануть какой-нибудь убийный spell, придется значительно приблизиться к будущей жертве. Жезлы теперь будут стоить ну очень дорого, зато, установив такую вещьцу, можно будет не волноваться о сохранности ресурса — у жезла появится довольно сильный монстр-охранник, который будет становиться еще сильнее и даже окружать себя помощниками по мере разрастания жезла. Ну и еще не стоит забывать о том, что отряды без героя теперь смогут передвигаться по карте как ни в чем не бывало (как в HoMM4). Для тех, кому вечно не хватает экспириенса, разработчики собираются ввести спецовые подземелья, в которых не знаешь заранее, кого из врагов встретишь, но зато можно наверняка найти кучку-другую артефактов.

Город сменит статичную 2D-картинку на честный 3D. Каждое здание можно будет рассмотреть в деталях, как в пятых «Героях». Строительство вряд ли сохранит принцип выбора ветки развития. Пока что разработчики думают, что после постройки нескольких или даже всех зданий в одной из веток строительства можно будет отстроить и другую ветку, но за очень и очень большие деньги. Непонятен только смысл данного нововведения: пока игрок накопит денег на развитие второй ветки, у него в отряде будут юниты последних стадий уже от-

строенного варианта развития, и направить обучение отряда по новой ветке будет просто незачем. Или я не прав?

Как будут реализованы бонусы к защите для обороняющихся в городе, пока точно не известно, но простой прибавкой к броне, скорее всего, уже не обойтись. Да и осаждаемый город надо будет брать в несколько этапов — уничтожать защитников на каждой стене отдельно, а количество стен, как я полагаю, будет увеличиваться с уровнем города.

## Дела насущные

**Д**вижок .dat использует свой. Называется это 3D-шное чудо **Virtual Dream**. Наверняка он поддерживает все, что только может придумать современный геймер: вертексные и пиксельные шейдеры, карты нормалей, скелетную, морфичную и процедурную анимацию, систему частиц, динамическое освещение и тени, технологию порталов, пост-обработку изображения и многое другое. Слова мудреные, но смысл ясен: картинка будет на уровне. Толковых скриншотов пока нет (пока вообще есть только один скриншот, а остальное — концепты), по непонятным причинам все сильно законспирировано — даже на КРИ по-



каз роликов проводился в закрытом помещении. Но вот уже совсем скоро запустят официальный сайт. Или уже запустили — лучше лишний разок проверить ([www.disciples3.ru](http://www.disciples3.ru)).

Музыку вроде бы как пишет тот же великий композитор (именно великий! Вы ведь слышали музыку в Disciples 1–2?), так что с ней проблем быть не должно.

## Ну и что?

**Н**у и что теперь будет, а? Продолжение-то выйдет, но многие (и я в том числе) считают, что это уже будет совсем другая «Дизайпла». Введение ходьбы по полю, магии в бою и АТВ заставило фанатов бросить невольный взгляд в сторону почти доделанных пятых «Героев». Но, в принципе, даже с такими нововведениями вполне можно сохранить неповторимую атмосферу серии. Главное, чтобы разработчики успели решить, что именно они хотят сделать, и успели реализовать все свои задумки вовремя. Без дыр в балансе, глюков AI и прочих несуслаиц. Скрестим пальцы...

## Послесловие

**Ч**то-то мне кажется, запугал я всех. Мол, планы большие, времени мало... Но ведь не за красивые же глаза разработчиков Disciples 3 получила второе место в номинации «Лучшая игра КРИ 2006» и первое — в «Лучшей игровой графике»! А там еще и «Приз от прессы» в адрес .dat вспомнить можно. Может, нас ждет не отступление от темы, а ее логическое продолжение?

...А вдруг будет хит?..



Александр GLUKK

CALL of  
CTHULHU

Dark Corners of the Earth

Разработчик: Headfirst Productions

Издатель: Bethesda Softworks

Жанр: survival horror

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-800 МГц, 256 Мб ОЗУ,

128 Мб видео, 1,8 Гб на винчестере;

✓ рекомендуемые: P 4-1,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

256 Мб видео, 2 Гб на винчестере

«Можно предположить, что еще сохранились представители тех могущественных сил или существ... свидетели того страшно далекого периода, когда сознание являло себя в формах и проявлениях, исчезнувших задолго до прихода волны человеческой цивилизации... в формах, память о которых сохранили лишь поэзия и легенда, назвавшие их богами, чудовищами и мифическими созданиями всех видов и родов...»

Эдджернон Блэкуд

«Проявлением наибольшего милосердия в нашем мире является, на мой взгляд, неспособность человеческого разума связать воедино все, что этот мир в себя включает. Мы живем на тихом островке невежества посреди темного моря бесконечности, и нам вовсе не следует плавать на далекие расстояния. Науки, каждая из которых тянет в своем направлении, до сих пор причиняли нам мало вреда; однако настанет день и объединение разрозненных доселе обрывков знания откроет перед нами такие ужасающие виды реальной действительности, что мы либо потеряем рассудок от увиденного, либо постараемся скрыться от этого губительного просветления в покое и безопасности нового средневековья».

Говард Лавкрафт

## Отец сверхъестественного ужаса

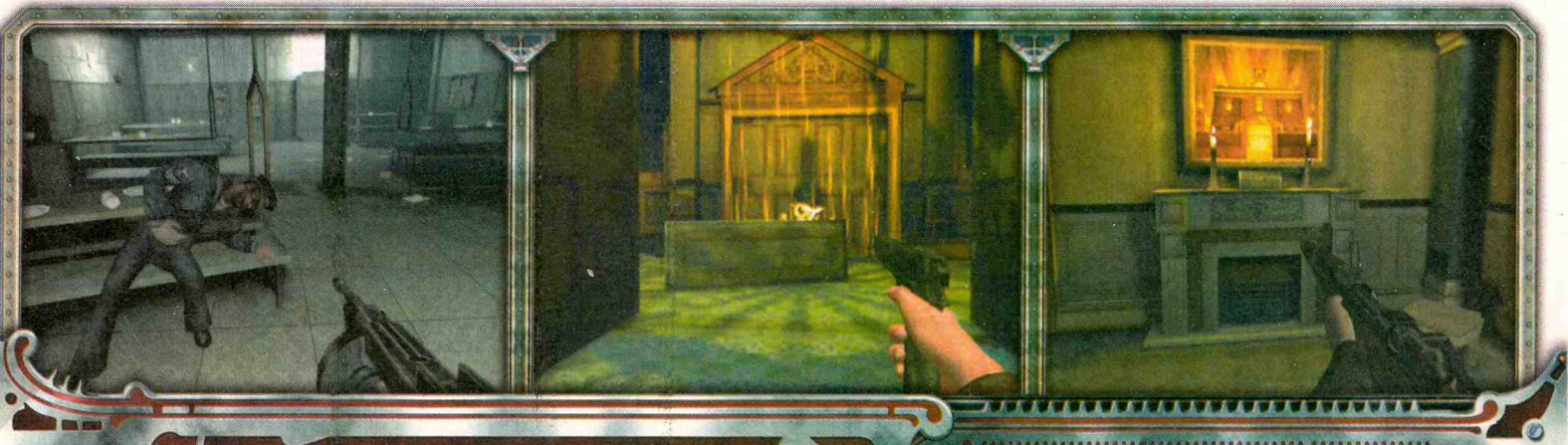
Сегодня имя Говарда Филлипа Лавкрафта известно почти каждому любителю хоррора. Можно сказать, что по популярности он превзошел даже отца-основателя этого жанра — Эдгара Аллана По. Причем, что интересно, при жизни Лавкрафт почти обожествлял этого писателя и, конечно же, никогда не замаскировался на его лавры. Но жизнь внесла свои коррективы.

Вообще, следует заметить, что даже в лучшие свои годы Лавкрафт и подумать не мог, что ему суждено стать одним из классиков мировой литературы. В 20—30-х годах прошлого столетия фантастику, а уж тем более хоррор, не считали серьезной литературой (многие, правда, придерживаются такой точки зрения и в наше время) и печатали исключительно в бульварных журналах, куда брезговали писать те, кто считал себя настоящим писателем. Наиболее успешные авторы могли рассчитывать на издание дешевых брошюр, продававшихся по смехотворной цене. В те времена никто и не подозревал, что за яркими аляповатыми обложками с изображениями полуголых красоток и огнедышащих драконов скрывается то, что спустя каких-нибудь двадцать-тридцать лет назовут классикой фантастики, фэнтези и хоррора. Именно там начинали (а иногда и заканчивали) свой творческий путь такие известные сегодня писатели, как Роберт Говард, Кларк Эштон Смит, Спрэг де Камп и, конечно же, Говард Лавкрафт.

Как известно, деревья раньше были выше, а люди добрее. Выброшенные на обочину литературы фантасты 20-х годов не пытались

выстелить себе дорогу к светлому будущему телами своих коллег. Напротив, они занимались своим делом, изо всех сил помогая друг другу. Так, в журнале «Сверхъестественные истории» (годов жизни не помню, уж простите, с памятью на даты у меня всегда было туго), образовалась довольно плотная тусовка авторов, которые активно использовали находки друг друга в своих рассказах, вместе придумывая мифологию нашего мира. Законодателем мод и вообще самым почитаемым членом этого общества был Лавкрафт. Недюжинный литературный талант, глубокие познания в таких областях знания, как история, биология и астрономия, которые он активно применял при написании своих произведений, и буйная фантазия быстро сделали его «звездой местного масштаба». Не будучи, в принципе, общительным человеком, он вел активную переписку с членами этого самобытного «кружка» и с удовольствием разрешал им использовать свои наработки, что шло на пользу и самому Лавкрафту. Так, в частности, создатель всем известного Конана-варвара, Роберт Говард, внес огромный вклад в мифологию Лавкрафта, активно используя в своих произведениях древний город Р'льех. Ну, а к сверхпопулярной теме «Некрономикона» не приложил руку разве что самый ленивый.

Чем же так примечательны произведения Лавкрафта? Что заставляет людей раз за разом возвращаться к его текстам, перечитывая их снова и снова? Ведь его стиль не назовешь легким. Бесконечные описания внутренних переживаний героя и окружающей его действительности, лишь изредка сменяемые краткими моментами действия, не типичны для развлекательной литературы. В его рассказах очень мало экшена и, тем не менее, они читаются на одном дыхании, захватывая с самых первых строчек и не отпуская даже после того, как прочитан последний абзац. Дело в том, что именно эти неспешные, скрупулезные описания непостижимым образом создают ту самую напряженную, давящую атмосферу, свойственную лишь Лавкрафту и никому другому. Для того, чтобы так писать, нужно быть настоящим Мастером. А еще, на мой взгляд, немаловажным моментом является то, что герои произведений Лавкрафта — обычные люди, которым далеко до суперменов, действующих в большинстве других произведений развлекательной литературы. Говорят, что личность писателя отображается в его героях. Лавкрафт с детства был болезненным и физически слабым человеком — возможно, именно поэтому его герои не крушат толпы врагов мощными ударами мечей и кулаков, да и к огнестрельному оружию, которое, как известно, любит уравнивать в правах силачей и слабаков, прибегают крайне редко. С ними легко отождествит себя каждому, тем более, что писатель помещает своих героев в такие ситуации, в которых психическое здоровье гораздо важнее физической силы и быстроты реакции.





## Лавкрафт и индустрия

Как уже говорилось выше, сегодня Лавкрафт — признанный классик фантастической литературы, так что нет ничего удивительного в том, что его творчеством всеерьезно интересуются деятели кино- и игровой индустрии. Однако, количество фильмов и игр, созданных по мотивам произведений Лавкрафта, ничтожно мало. А удачных практически нет совсем. Навскидку могу вспомнить только неплохой (именно неплохой, а не хороший) фильм «Дагон», снятый по мотивам повести «Морок над Иннсмутом». И все. Нет, был еще «Некрономикон», также проходивший под названием «Книга мертвых», в котором Лавкрафт (он там выведен как один из персонажей) размахивает клинком, при необходимости прячущимся в трости, и время от времени на коленке пишет свои рассказы. В общем, похоже на бред.

Игроделы недалеко ушли от киношников. Квест *Necronomicon: The Dawning of Darkness* не способен вызвать ничего, кроме тоски. Правда, как я совсем недавно узнал, произведениями Лавкрафта вдохновлялись создатели культовой серии *Alone in the Dark*. Игра замечательная, слов нет, но, согласитесь, о Лавкрафте там напоминает очень и очень немного. В чем же проблема? Да, наверно, в том, что передать на экране (телевизора или монитора — без разницы) атмосферу сверхъестественного ужаса, пронизывающую каждый рассказ Лавкрафта, оказалось не так уж и просто. А без нее сюжеты и герои не производят должного впечатления. А атмосфера эта, как мы помним, создавалась при помощи детальных описаний, рассуждений и переживаний. А как их вставить в чисто развлекательный продукт? Вот и мелькают на экранах игры и фильмы-недоделки, в которых нет ничего от Лавкрафта, кроме упоминания его имени и кастрированного сюжета того или иного рассказа.

Все это безобразие продолжалось до тех пор, пока компания **Headfirst Productions** не объявила о начале работ над игрой **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**. В первых же интервью, появившихся в Сети, разработчики сразу дали понять, что их первоочередной задачей является передача неповторимой атмосферы произведений Лавкрафта. Причем, из этих же интервью становилось понятно, что члены команды Headfirst являются ярыми поклонниками творчества писателя. Таким людям хочется верить, и мы верили и ждали.

Старт был более чем удачным. Уже на первой Е3, на которой демонстрировалась игра, *Call of Cthulhu* произвела сильное впечатление на посетителей выставки, а Интернет и печатные издания наполнились хвалебными преувеличенными и впечатляющими скриншотами, которые, по словам очевидцев, не передавали и сотой доли того, что демонстрировалось на выставке. Воспрянувшие духом геймеры с удвоенным энтузиазмом стали ждать игру. И не просто игру, а шедевр. Но время шло, дата выхода переносилась, разработчики молчали, проект кочевал от одного издателя к другому, а результата не было. По прошествии пяти лет со дня анонса даже самые верные фанаты «Ктулху» перестали верить, что игра когда-нибудь увидит свет. И неизвестно, чем бы эта история закончилась, если бы права на *Call of Cthulhu* не попали в руки компании **Bethesda Softworks**. Новый издатель повел довольно агрессивную политику, переведя погрязших в креативе девелоперов на внешнее управление (во главе компании-разработчика был поставлен представитель Bethesda, задача которого состояла в том, что довести проект до конца любой ценой в кратчайшие сроки), что благотворно отразилось на рабочем процессе. В конце прошлого года вышла версия игры для платформы X-box, а спустя некоторое время подоспела и РС-версия, благодаря которой мы с вами можем выяснить, удалось ли разработчикам выполнить поставленную задачу. Смогли ли они сделать то, что до сих пор не удавалось никому — передать на экране неповторимую атмосферу истинно лавкрафтовского ужаса?

## Приключение начинается

Исследовать мир *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* нам придется в роли частного детектива Джека Уолтерса, специализирующегося на самых сложных и запутанных делах. Как мы знаем из книг и кинофильмов, полицейские не слишком-то жалуют частных детективов, постоянно сующих свой нос куда не надо, но репутация Джека такова, что даже неприветливые служители закона частенько обращаются к нему за помощью. Так произошло и на этот раз. В богатом особняке на окраине Бостона была обнаружена группа сектантов, деятельность которых, мягко говоря, плохо уживалась с законом.

Прибывшая на место событий группа захвата столкнулась с яростным сопротивлением жителей особняка, забаррикадировавшихся в доме. Выбить их оттуда было не так уж и сложно, но мрачные, таинственные слухи, окружавшие секту, заставили командира отряда полиции обратиться за помощью к Джеку.



И вот мы на месте. Ранний вечер. Проливной дождь, время от времени разрываемый ударами грома. Огромный дом, давно уже переживший свои лучшие времена. Что ждет нас за его стенами? Какие страшные тайны так отчаянно защищают его обитатели? Атмосфера хоррора (пока еще не лавкрафтовского, просто хоррора) создана так хорошо, что игра захватывает с первых же мгновений. Пробравшись в особняк с черного хода, начинаем аккуратно обследовать комнаты, попутно обнаруживая, что наш бравый детектив отправился на задание безоружным! Это здорово напрягает, ведь дом наполнен вооруженными сектантами и кто знает, что у них на уме...

...Шесть с половиной лет спустя. В подвале дома сектантов Джек увидел нечто ужасное и непонятное. Ворвавшиеся в дом поли-



цейские нашли его на полу в бессознательном состоянии. Чуть позже он пришел в себя, но это был уже совсем другой человек. Он не узнавал своих друзей и знакомых, абсолютно утратил всяческий интерес к расследованию преступлений, зато увлекся оккультными науками и долгое время путешествовал по самым отдаленным уголкам планеты. Вернувшись из очередной поездки, он вдруг вновь впал в беспя-



мятство и был помещен в приют города Аркхема. Проведя там некоторое время, Джек пришел в себя. Вскоре выяснилось, что он снова стал детективом Джеком Уолтерсом и последнее его воспоминание — это осажденный полицейскими особняк с засежившими внутри сектантами. Шесть лет таинственных путешествий просто-напросто выпали из его жизни! Очередной амнезийный герой, подумает средний геймер. А вот человек, знакомый с творчеством Лавкрафта, сразу вспомнит один из самых известных его рассказов «За гранью времен», в котором описывалась похожая ситуация. Забегая вперед, скажу, что сюжет игры представляет собой смесь отрывков сюжетов произведений Лавкрафта, скрепленных воедино фантазией сценаристов Headfirst Productions, — и «За гранью времен» отведена довольно важная роль.

### Морок над Иннсмутом

**Н**у, амнезия амнезией, а жить как-то надо, и Джек возвращается к прежней профессии. Первое дело наклеивается довольно быстро: обворован продуктовый магазин в небольшом рыбацком городке Иннсмут. Продавец, на которого падает подозрение, бесследно исчез. Его судьбой или, скорее, судьбой исчезнувшей с ним кассы горячо интересуется владелец магазина. В общем, задание не обещает стать сложным: всего-то делов — прокатиться в провинциальный городок и найти продавца, которому, конечно, далеко до матерых преступников, каких Джек не раз выводил на чистую воду.



Иннсмут. Этот город занимает важное место в творчестве Лавкрафта. Некогда оживленный, хотя и не очень крупный океанский порт уже около ста лет находится в состоянии комы. Заводы закрыты, рыбаки практически перестали выходить в море, многие дома стоят заколоченными. Все, кто мог, давно покинули город, а те, кто остался... О них не принято говорить вслух. Раз в неделю из Иннсмута в Аркхем приходит автобус, за рулем которого неизменно сидит грубый и неразговорчивый Джо Сарджент. Похоже, он не очень заботится о процветании своего бизнеса, ибо любой, кто попросит отвезти его в город, наткнется на холодный взгляд выпученных рыбьих глаз и скудную фразу: «Нечего тебе делать в городе. У нас не любят чужаков».

Старый дребезжащий автобус медленно вкатывается на центральную площадь Иннсмута, и ты понимаешь, что все, что было до сих пор — только цветочки. А вот теперь начинаются ягодки. Перед нами — ожившая картинка повестей и рассказов Лавкрафта, повествующих о морском божестве Дагоне, и в первую очередь это относится к «Мороку над Иннсмутом», еще одному рассказу, который практически целиком нашел свое отображение в игре. Серые, обшарпанные, большей частью заколоченные здания, мрачная гостиница, хозяин которой откровенно не рад новому постояльцу, темные подворотни, неразговорчивые прохожие с «типично иннсмутовской внешностью» — серые безжизненные лица, глаза навывкате, шаркающая походка. Они не горят

желанием отвечать на вопросы детектива, а некоторые прямо заявляют: «Нечего тебе делать в городе. У нас не любят чужаков». Но работа есть работа, и такая мелочь, как неприветливые жители провинциального городка, не в состоянии остановить нашего бравого детектива. Пытаясь проникнуть на место преступления, которое, естественно, охраняется силами местной полиции, представители которой, в отличие от их бостонских коллег, не желают считаться с героическим прошлым Джека, мы узнаем, что «режим скрытности», а проще говоря — стелс занимает весьма важную роль в игровом процессе. Кроме того, нужно уметь быстро анализировать ситуацию и применять хранящиеся в инвентаре предметы именно в тех местах, в каких нужно, а отыскать их бывает порой затруднительно, особенно когда враги ломятся в закрытую дверь, и вы понимаете, что долго она их не задержит. Малейший промах и даже простая нерасторопность будет стоить вам очень дорого, а если учесть, что сохраняться можно только в определенных местах (возле нарисованного на стене или на полу «огненного глаза»), то вскоре понимаешь, что прежде чем что-нибудь сделать, нужно десять раз подумать, если не хочешь проходить заново огромный кусок игры. Впрочем, бывают моменты, когда времени на раздумье попросту нет.

Уже к вечеру первого дня пребывания в Иннсмуте Джек понимает, что в городе творится что-то неладное. Трупы в подвале, рассказ о таинственном ордена Дагона, неприкрытая враждебность жителей — все это указывает на то, что дело, за которое он взялся, намного сложнее, чем казалось на первый взгляд.

На город спускается ночь, и Джек из бравого детектива превращается в беспомощную жертву, которую на каждом углу подстерегает смерть. О сопротивлении нечего даже и думать, противников слишком много. Единственный способ выжить — умело комбинировать навыки маскировки с быстрой ног. Вот здесь-то и кроется очередной подвох. Наш герой, судя по всему, в детстве пренебрегал даже элементарной физкультурой, а посему бегать он не умеет. Максимум, на что Джек способен, — это быстрый шаг. С «режимом скрытности» тоже не все гладко. Прятаться можно лишь в очень темных местах, да и там глазастые жители Иннсмута временами умудряются увидеть свою жертву или услышать шарканье ботинок беглеца. Вот и крутись, как хочешь. Дальше — больше. Выбравшись на крышу, мы узнаем, что Джек, помимо всего прочего, еще и панически боится высоты! Задержитесь лишнюю секунду на балке, ведущей с одной крыши на другую, и картинка на мониторе потеряет резкость, начнет «плыть» — и если вы не поторопитесь, то мимо полетите вниз, а ближайший сейв был десять минут назад.

### «Эффект вживания»

**Е**сли вы думаете, что все вышеописанное относится к минусам игры, то вы очень сильно ошибаетесь. Пройдя очередной кусок игры, неожиданно для себя понимаешь, насколько четко выверен каждый момент пройденного вами пути. Геймдизайнеры Headfirst Productions проделали просто титаническую работу, чтобы добиться такого потрясающего эффекта. Если вы сделаете все правильно, то враги неизменно будут отставать от вас на какую-то долю секунды, постоянно держа в напряжении и создавая совершенно реальное чувство погони.

Многие из вас наверняка знают, что интерфейс игры совершенно «голый». То есть на экране нет столь привычных показателей здоровья, патронов и т.д. В сочетании с «шутерным» управлением это выглядит несколько необычно, но при этом очень помогает в непростом деле отождествления себя с героем игры. Вы ничего не видите, но прекрасно чувствуете состояние Джека, мгновенно улавливая перемены в скорости биения сердца и ритме дыхания. Эффект просто потрясающий! Вспомните, сколько раз вы проходили уровень с 1% здоровья? Было дело, не так ли? В большинстве игр герой с 1% бежит так же шустро, как и со 100. Но здесь совершенно иной случай. Получив ранение, Джек начинает двигаться медленнее, сердце, кажется, вот-вот разорвется, дыхание становится прерывистым, кровь заливает глаза. И даже если, зайдя в окно статистик, вы увидите, что рана, по сути, пустяковая, рука все равно потянется к кнопке лечения. Если, конечно, время и количество аптечек это позволяет.

Но и это еще не все. Пройдет еще немного времени, и медлительность героя, его боязнь высоты и головокружение, вызванное созерцанием особо жестоких сцен, становятся понятными и оправданными. Ге-



рои Лавкрафта не супермены, а обычные люди. Помните? Таков и герой игры. Умный, смелый, находчивый... городской житель. Скажите честно, долго вы способны бежать по пересеченной местности? А под обстрелом? Можете спокойно смотреть на расчлененный труп? Пройдете по доске, висящей на высоте десятого этажа? То-то же. Джек больше похож на нас, сидящих за мониторами, чем на бравого десантника из Doom'a или Quake. Так и нужно его воспринимать.

Как всякий уважающий себя детектив, Джек тщательно собирает любые сведения, способные пролить свет на тайну Иннсмута. В основном, это книги, дневники, записки и т.д. Читать их нужно в обязательном порядке. Тем, кто не любит читать в играх, лучше даже не начинать играть, так как в этих записях раскрывается огромное количество информации, без которой очень легко потерять нить сюжета. Изучая собранные Джеком улики, вы узнаете мрачную историю семьи Марш, раскроете тайну культа Дагона, прикоснетесь к тайнам древних народов, населявших Землю задолго до появления на ней человека.

### Арсенал детектива

Думаю, вы уже поняли, что Call of Cthulhu, несмотря на вид «от первого лица» и привычное для шутеров управление, нельзя отнести к жанру 3D-шутер. И все-таки очень тяжело бегать с голыми руками по городу, наполненному вооруженными до зубов фанатиками, жаждущими вашей крови. По этому, когда в руки Джека попадает первый «ствол», радости просто нет предела. Но именно здесь кроется очередной подвох. Видимо, желая вознаградить игрока за терпение, разработчики услужливо подсовывают нам целые орды противников, которых можно отстреливать в свое удовольствие. Лишь бы патронов хватило. Но эйфория длится недолго. Враги респавнятся в бесконечных количествах и кровавая эйфория быстро проходит, когда вы понимаете, что ваша работа, по сути, сизифов труд. Патроны растратили, аптечки перевели (каждое попадание обходится довольно дорого), а толку никакого. Да, чуть не забыл, в игре нет прицела — что, впрочем, не мешает вам уже через пару минут валить вражин точными выстрелами в голову, если у вас есть хотя бы элементарный опыт виртуальных сражений. Да и сами перестрелки с жителями Иннсмута (да и другими врагами, которые встретятся у вас на пути) не приносит никакого удовольствия. Интеллект у противников отсутствует напрочь. Они могут запросто пробежать мимо вас в тот момент, когда вы ведете прицельный огонь. Или, застав вас во время перезарядки, застыть в глубокой задумчивости. В общем, «шутеровые» части игры довольно сильно портят впечатление. Их нужно просто перетерпеть. К счастью, встречаются они не так уж часто.

### Зов Ктулху

Игра не ограничивается улицами Иннсмута. Вам доведется побывать в храме ордена Дагона, сразиться со злобным чудовищем на золотообрабатывающем заводе Марша, отразить атаку людей-рыб на борту корабля береговой охраны, посетить храм Ктулху, спуститься на дно океана и даже побывать в теле подводного чудовища. Каждая локация по-своему уникальна и в каждой вас будут поджидать все более страшные опасности и все более изощренные головоломки. Следует признать, что игра довольно сложная, и во время прохождения мне не раз приходилось бороздить Интернет в поисках подсказок. Наибольшее количество полезной информации нашлось на форуме сайта AG.RU (<http://forums.ag.ru/?board=fps&action=display&s=0&num=1061453651&start=0>). Здесь можно найти ответы практически на любые вопросы, касающиеся прохождения. Так что если застрянете — пользуйтесь на здоровье.

У всех долгостроя есть одна неприятная черта — их графика безнадежно устареет к моменту выхода. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth не исключение. Здесь вы не найдете красот Doom 3 или Half-Life 2, однако разработчики очень лихо выкрутились из этой неприятной ситуации. Игра стилизована под старые фильмы, что прекрасно передает атмосферу того времени. Преобладающие оттенки серого цвета навевают параллели с черно-белым кино, а яркие пятна крови на их фоне еще сильнее бросаются в глаза. Так что к графике, равно как и к спецэффектам у меня нет никаких претензий. Все сделано очень стильно и прекрасно способствует погружению в атмосферу. Звук же просто замечательный. Впрочем, хор-

гог с плохим звуком — плохой horror, а Call of Cthulhu, как вы уже, наверно, поняли, horror отличный.

### Вывод

Вывод прост. Перед нами первый стопроцентно удачный продукт, созданный по мотивам произведений Говарда Лавкрафта. Разработчики сдержали свое слово и перенесли на экран неповторимую атмосферу произведений Мастера сверхъестественного ужаса. Игра получилась интересная, стиль-



ная и по-настоящему страшная. Впрочем, я выразился несколько неточно. Call of Cthulhu — прекрасная игра, о которой многие вспомнят, когда будут выбирать лучшую игру 2006 года, но плохой продукт. Вскоре после выхода PC-версии компания Headfirst Productions прекратила свое существование. Причиной тому стало непозволительно долгое время разработки (за шесть лет студия, надо полагать, съела немалое количество вечнозеленых президентов) и «вялые» продажи игры на Xbox. Вот уже который раз мы становимся свидетелями того, как отличнейшая игра забивает по-



следний гвоздь в гроб своего разработчика. Обидно. Причем вдвойне обидно, что надежды на то, что в ближайшем будущем ситуация изменится, практически нет.

Но это не повод унывать. Ведь надежда, как известно, никогда не умирает.



Алексей ТУР aka leprecon leprecon@rambler.ru

СУПЕРСЕМЕЙКА  
ПОДЗЕМНАЯ БИТВА

Разработчик: Pixar/Disney/Heavy Iron Studios

Издатель: THQ

Жанр: action

Системные требования: Р 3-800, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

## Ну и семейка!

Не успела Суперсемейка расправиться с безумным Синдромом и его Омнидроидом, как на город Метровилль свалилась новая жуткая напасть. Из-под земли вылез Землекоп — маленький, но очень опасный злодей, одержимый странной навязчивой идеей: перевернуть мир вверх тормашками. Для этой цели он даже обзавелся мощной армией роботов!

Правда, Землекоп не учел, что существует мистер Исключительный — а уж он-то точно не будет сидеть сложа руки. Пока Хелен, Фиалка, Шастик и Джек-Джек разбираются с роботами на поверхности, мистер Исключительный и Фреон, уворачиваясь от лазерных лучей и прорываясь сквозь толпы безжалостных железных врагов, должны проникнуть в запутанные подземелья и остановить обезумевшего Землекопа.

Такова завязка игры от **Heavy Iron Studios**, в которой нам предстоит оказаться в роли героев популярного анимационного фильма «Суперсемейка» и с помощью их сверхспособностей победить в подземной битве. Мир не ждет, а значит — протерли геройские перчатки, разгладили складки на суперкостюме, и вперед, к победе!

## Бунт Землекопа

Корпорация Монстров», «В поисках Немо» и «Суперсемейка» — вот три столпа успеха компаний **Pixar/Disney** — дуэта, которому злые, недобрые и завистливые языки пророчили скорый крах и немедленный апокалипсис. Ну что, господа критиканы — не сбылись ваши прогнозы, ошиблись ваши аналитические умы. Креативность и труд, как говорится, много денег принесут ☺. Компьютерные мультфильмы у диснеевцев старой и пиксаровцев новой закалки получились очень и очень неплохие, чему подтверждением стали кассовые сборы. Вот и решили создатели большого мохнатого монстрика слегка переселиться на экраны мониторов. Игры по

мотивам их анимационных мультфильмов были просты и безыскусны, но свою аудиторию все-таки собирали, и какие-никакие, а деньги приносили. Однако время первого блина заканчивается довольно быстро, и ему на смену приходит час второго кома. О нем мы сейчас и поговорим.

Исходя из героического опыта прошлого, будущего и настоящего всех героев, чья судьба — борьба со злом, разработчики не задумывались с определением жанра игры: «боевой бег по пересеченной местности с применением сверхсилы в недопустимых пределах». И «Суперсемейка: Подземная битва» с честью встала в ряд славы, отпихнув *Fantastic Four* и *X-Man 2* (с *The Hulk* решили не связываться — даже для супергероев это не всегда безопасно). В ней, как уже упоминалось в начале, тяжело-металлическая студия предоставила в наше распоряжение тандем великих бойцов — белого, мускулистого, весьма блондинистого мистера Исключительного, чьи стальные кулаки и крепкие ноги вызывают ужас у всех выживших врагов человечества; а также черного негра... ой, извините, темного афроамериканца Фреона, способного одним взмахом брови превратить Статую Свободы в гигантскую сосульку. Именно они срываются с металлизированным Землекопом, рискуя всем перервать весь город без разрешения мэрии. И сделают они это под аккомпанемент зажигательных мелодий, используя так себе графику и минимум приемов. Теперь — обо всем подробнее.

## Исключение из правил

Когда парни из **Pixar/Disney** давали заказ на создание игры, они не думали ни про графику, ни про звук, ни про то, каким будет игровой процесс, — они просто заказывали продукт и хотели получить результат. И результат, как обычно, поспешил оказаться налицо... то есть, на лице... то есть, на обложке диска... нет, в самом диске... или нет — в самой игре, записанной на диске с полиграфией (типа лицензия ☺).

«Суперсемейка: Подземная битва» оказалась средней игрой со средней графикой, средним звуком, средними уровнями и совсем уж средними боссами. Создатели даже и не думали скрывать своей цели — им не нужен был супершедевр, способный перевернуть мир экшенов вверх дном, заставив игровых журналистов биться в истерику, нет. Им нужна была лишь галочка в графе «игра по мотивам», для отчетности. Однако кто-то или что-то затесалось в тесный мир **Heavy Iron Studios**, нарушая его унылое однообразие. Слегка коснувшись еще не до конца проработанной гейммы, оно внесло некую сумятицу в стройный ряд цифр и знаков, и игра изменилась. В ней появилась своя изюминка, свой гвоздик, появилось некое отличие от всего, что было раньше (ну, или почти от всего). И это была не невнятная графика, не однообразные противники, не невразумительный звук и даже не шикарная озвучка.

Я проникся духом «Суперсемейки» благодаря ее исключительно положительному, веселому геймплею. Вид двух прикольных сверхлюдей, которые разбрасывают огромных роботов в разные стороны, отпуская при этом прикольные шуточки и переругиваясь между собой, не может не вызывать доброй улыбки, а угрозы их противников — легкого смеха. Диалоги здесь прописаны с тем самым беззаботным юмором, которым так блистали диснеевцы в «Аладдине», а пиксаровцы в «Корпорации Монстров». Прохождение игры не напрягает ни мышцы, ни мозговые клетки, скорее наоборот — оно их расслабляет. Даже шагающие сквозь ящики роботы и встречающиеся в текстуры бурильные машины не смутят вас — сейчас подобная небрежность разработов стала нормой. Так что не стоит придирайтесь к «мелочам», лучше послушайте, как общаются между собой герои во время миссий:

— Фреон, мне нужен ледяной мост!

— Ага, два моста. Роботы не дают мне сосредоточиться. Лучше возьми бочку и побилай их.





— Ой, Фреон, моя спина ☺...  
Весело? Идем дальше.

### Игровой бой

**В** погоне за справедливостью и чистой помыслов Фреон и мистер Исключительный разносят на болтики несколько десятков роботов, защищающих вход в подземелье, затем влезают в катакомбы Землекопа, и там уже начинается настоящее веселье. Напомню, что героев двое, и управлять ими вы можете лишь по очереди, переключаясь между персонажами с помощью специальной кнопки (конечно, если игра идет в режиме «одного игрока», ведь в «Подземной Битве» возможно и совместное прохождение). У каждого из ваших подопечных есть свои спецприемы и способности, органично дополняющие друг друга: кроме обычных ударов, Фреон может замораживать врагов и парить на ледяном скейте, а мистер Исключительный владеет броском и могучим ударом об землю. Также у каждого персонажа есть свой суперудар: у Фреона — ледяной дождь, у мистера Исключительного — землетрясение. Заработать их можно, только поразив робота, помеченного специальным знаком, коих в игре будет не так-то много. Поэтому суперудары стоит беречь, особенно если учесть, что их можно накапливать максимум по три штуки на героя, и то в зависимости от раскачек. Ах да, я не сказал, что, разрушая очередное творение Землекопа, суперсемьянины набирают опыт и становятся сильнее. Ну что ж — исправим эту оплошность.

Кроме уже упомянутой возможности накапливать суперудары, ваши герои могут прибавлять себе здоровье и увеличивать разрушительность и мощь своих ударов. Особенно эффективными после такой модернизации становятся ледяной луч Фреона и удар об землю мистера Исключительного. Ваши враги просто не успеют понять, как их уничтожили.

Сам игровой процесс протекает весело и убойно: подземелья Землекопа сменяются ледяными скалами, грязевые болота — железными комнатами фабрики по производству роботов. Все шипит, стонет и стреляет. Красота. Давайте посмотрим на нее вблизи.

Злой гений Землекоп хочет изменить ось Земли с помощью огромного магнизатора, контролирующего все магнитные потоки. Его мечта — залить небо грязью, и он стремится осуществить ее как можно быстрее. Разбивая роботов ударами кулаков, мистер Исключительный и Фреон изо всех сил спешат на Грязевую Станцию — разрушить механизмы накачки грязи, а затем и сам магнизатор. Неуклюжие роботы-копатели не могут им помешать. Но вот из очередной подземной залы, скрежеща, выползает новое творение Землекопа — огромный робот, вооруженный мощной пилой, какой в горах крошат камень. Удары мистера Исключительного не причиняют громадине вреда — супергерой просто не успевает их наносить, роботопила бьет быстрее. Но в дело вступает Фреон — ледяной луч, и робот застывает на месте, скованный льдом. И тут мистер Исключительный отрывается по полной, гайки летят во все стороны. Разделавшись с гигантом, спасители мира движутся дальше, к механизму накачки грязи. Новая напасть — роботы, снаряженные пушками с ядовитыми химикатами. Их снаряды могут быть смертельны даже сверхлюдей. В дело снова вступает Фреон — снаряды падают на скалы ледяными шарами, замороженные в полете, мистер Исключительный подбирает их, и игра в снежки получает новое продолжение. Однако битва только началась — проламывая стены, на героев напирал роботопилы, а за ними маршируют горные роботы. Мистер Исключительный бьет об землю кулаком, Фреон парит на своем ледяном скейте, но все напрасно — героев зажимают в угол, Фреона сбивают с ног, и он теряет сознание. Теперь мистер Исключительный двадцать секунд будет один, снежный афроамериканец временно выбыл из борьбы. Но и глава суперсемейства при таком раскладе тоже недолго протянет — роботопилы бьют сильно, особенно одна, со специальным знаком, — а уж если и мистер красный костюм падет, игру придется начинать с последнего автосохранения. Стоп, что я сказал — роботопила со специальным знаком?! А ну, иди сюда! Вот тебе, вот! Ха, хоть и жизнь мистера Исключительного на волоске, теперь у него есть суперудар. Ну что, металлические гадости Землекопа, познать силу землетрясения! Фух, пещера стала чистой, как после уборки моей любимой женушки. Теперь можно и грязевыми насосами заняться. Фреон, дружище, вставай, нас ждет работа.

Эге, ну что ж, с насосами разделались, пришел час магнизатора. Ух ты, ух ты, какие штуки! Землекоп поставил на своих роботов эне-

гетические щиты, теперь их не берет заморозка Фреона. Ну ничего — никакой щит не устоит против кулаков мистера Исключительного! Особенно, если они прокачаны до третьего уровня. Бабах, бабах! Болты, гайки, шестеренки — да эти штуки проще конструктора моего сына! Даже эти, которые бьются током и



быстро двигаются. Ауч, больно! У меня же костюм не резиновый — это чистый эластан! Хотя, гм, это как сказать. Фреон, заморозь эту элетроколоду и идем дальше, нам надо магнизатор уничтожить. Вместе с его охранником. Ой, какой он большой и электрический... Ай, он еще и плазмовый! Фу, как воняет — значит, костюм точно резиновый. Ну погоди, негодяй, поборник тьмы! Сейчас я как заряджу в тебя ящиком, мало не покажется! Лови! М-да, не поймал. Упал, пробитый насквозь. Ладно, Фреон,



вырубаем магнизатор и валим отсюда. У меня уже мурашки по коже от этих роботов.

### Вывод

**Н**есмотря на среднюю графику и отсутствие нормального звука игра понравилась мне гораздо больше, чем та же Fantastic Four. Озвучка персонажей просто замечательная, диалоги и фразы — супер, игровой процесс увлекательный и веселый. Советую поиграть всем, кто хочет слегка расслабиться и разрушить пару десятков железных роботов. А тем, кто не хочет, говорю: кто-то должен остановить бунт Землекопа ☺!



Pantera sls kawai@bk.ru

# 新 成 向 式 成 向 式 成 成

Издатель: Game Factory Ukraine

Разработчик: Peach Princess

Жанр: Эротическая приключенческая игра

Системные требования: Windows XP, P 2  
233 МГц, 128 Мб ОЗУ, DirectX-8 совме-  
стимая видеокарта, 750 Мб места на жестком  
диске

Оригинальное название: Virgin Roster

**Н**е все спокойно в датском королевстве. И пусть не в датском, пусть не в королевстве, все равно беспокойно. А беспокоить нас будет игра, главный герой которой — маньяк. Это не Казанова, который увлекает девушек в постель своим обаянием и хорошими манерами, это не типичный японский парень-школьник или студент смазливой внешности. Это самый настоящий маньяк, который не гнушается никакими приемами и средствами. Ему всегда легко приходилось с женщинами, этого у него не отнимешь. Не обладая особо яркой внешностью, наш герой, по-видимому, довольно симпатичен, а воспитание и образование придают ему уверенность в себе. Девушки отдаются ему добровольно — хотят они того или нет. Стоит только нашему герою посмотреть на девушку, как она лежит у его ног. Естественно, для начала — лишь в его фантазиях. Но зато он сразу же определяет, как надо действовать — грубой ли силой, убеждением, или интеллектом давить.

При этом его циничности и жестокости ему не занимать. Девушки нужны ему не только как плоть, насилует он и душу молодых красавиц. Он охотник, охотник на души и тела, и жертвы безропотно падают к его ногам. Соблазненная или силой взятая, девушка будет молчать, молчать лишь потому что стыдно, ибо согласилась она по уликам добровольно — нигде нет следов насилия, да и раздается девушка в большинстве случаев сама. Не таков наш герой, чтобы строить себе западню. Зато получать деньги за то, что он делает — горазд. И это не единственное, что требует у своих жертв наш маньяк....

## Школа, школа

**У**так, перед нами — типичный изгой общества, человек без принципов и морального воспитания. Все, что ему надо, он берет сам. Все, что ему надо — это новая жертва; само собой, она должна быть чуть больше, чем просто красивой, и при всем при этом желательно, чтобы деньги у красавицы водились, да побольше.

Давно уже закралась в мое сознание мысль о том, что преподавателей надо проверять на устойчивость психики (каюсь, закралась в тот момент, когда нас хотели выпнуть из школы ☺), но вот оказывается, что надо проверять их еще и на устойчивость к искушениям пола. Ибо даже с преподавателями нельзя чувствовать себя уверенным и спокойным. Так и в этой истории, основной злодей — учитель. Нет, конечно же, здесь есть и старшеклассники-мальчишки, которые не прочь получить определенным местом красивую девушку, но отбиться от них гораздо проще, нежели от взрослого мужчины презентабельной внешности. Их видно за версту, их знают многие, девочки друг от друга не таят, что мальчики бывают плохими, но где-то в закоулках сознания теплится мысль, что доктора и учителя — самые светлые и добрые люди в мире... И тут, в одной и той же школе, в одном и том же классе...

История (точнее — предыстория) начинается с того, что в простой японской школе (не верю я издателю, пишушиму, что она женская, ибо есть там мальчики, есть, и немало!) учитель химии пристает к юным ученицам. Но те не лыком шиты, они мстят ему. К добру или к худу, но этот учитель не наш герой. Это — наш предшественник. Итак, шкаф с химическими реактивами взрывается. Само собой, не случайно. И вот, прознав про такой «удобный случай», наш герой (а он, по сути, учитель-заместитель) приходит работать именно в этот класс. Девочки, как говорится, попадают из огня да в полымя. В первый же рабочий день он отмечает про себя девочек и учительниц, которые должны стать (а, значит, будут) его рабынями. Их четыре, вот только во время прогулки по корпусу он замечает пятую — самую богатую, а вдобавок к этому еще и одну из самых красивых девочек в школе. После того как мы спасаем ее от насильников-школьников, мы, собственно говоря, продолжаем начатое ими дело. А вечером узнаем все, что нам надо, о школе и ее обитателях. Девочка охотно расскажет все что надо — она так напугана, ведь репутация всей ее семьи под угрозой!

## Реальность

**Н**ашего героя зовут Kengo Inui. Но звать его могли бы и Василием Ивановичем, и Иваном Георгиевичем, да и любым другим именем. А знаете, почему? Да потому что таких историй полно на каждом углу, о них пишут во многих газетах, книгах, рассказах, везде, где есть криминальный подтекст, о них умалчивают девочки, до тех пор, пока не вырастут и не залечат свою душу — в общем, это очень старая история. И то, что в данном случае она оказалась в игрушке — не так уж и странно. Может быть, привычнее и милее нам те игры, где главный герой — добрый, «белый и пушистый», брошенный родителями или девушкой мальчик, который сам не понимает, что происходит, и в половине случаев он сначала даже не хочет никаких таких историй. Это одна сторона монеты. Вторая состоит в том, что чаще всего из таких вот мальчиков вырастают самодовольные самцы, уверенные в том, что им дозволено лезть под любую юбку. К счастью, таких не так уж и много, чаще всего их просто отшивает какая-нибудь девушка, ломая разросшееся Эго прямо на корню.

## Техника соблазна

**Н**ет, я не буду рассказывать вам, как он это делает, кому интересно — купите игру, посмотрите. Кто не хочет играть — почитайте рубрику «Криминал» в любой местной газете или, на крайний случай, журнал с историями из «ре-







альных» жизней. Там такое часто встречается! Ну, любят у нас люди сопереживать и сочувствовать несчастным девушкам, этого не отнимешь. Мне сейчас больше хочется рассказать о технической стороне игры.

Обычный для хентайных игр и мультиков юмор напрочь отсутствует. Ну разве что он настолько черный, что и не разглядишь его в потемках. Это будни сексуального (да и не только) маньяка, для которого улыбка, как и все человеческое, утратила всякий смысл, отразась в бесконечной череде повторений, искажаясь в болезненную гримасу.

**Графика.** Да, художники постарались. Можно сказать, игра сделана на уровне, особенно если оценивать ее с учетом специфики и условностей жанра. На своем, не самом высоком, именно на том, на котором обычно и располагается графика таких игр. Все довольно канонично, с небольшим разнообразием картинок и эмоций. Правильно, если б игра получилась слишком живой, играть было бы страшно. А так — просто не совсем приятно. Насилие — это всего лишь картинка, предупреждение об опасности, не более того. А эмоции создают ощущение реальности, дают понять, что персонаж с той стороны монитора может быть отчасти живым, что у него есть свои чувства и свои переживания, и в этом он вряд ли уступает тому, кто сидит с этой стороны монитора.

**Звук...** Стоит только нам приблизиться к очередному жесткому моменту, как он эмеей выползает из колонок, задурачивая сознание, он обволакивает душу, вызывая жалость или злость. Большой оригинальности или разнообразия здесь тоже нет, давить на жалость будут лишь с одной стороны, видимо, опасались-таки за психологическое здоровье игрока. Есть еще голоса. Озвучка неплохая — оригинальная (в смысле, та, что в оригинале). А иногда еще раздается противный писк — не пугайтесь, это просто глючит иг-

ру, ибо в оригинальной и полной поставке не хватает некоторых файлов, вот и мучается бедняжка.

### Псевдовывод

**В** ачем нужны такие игры? Ну, как говорят в народе — добрым молодцам урок. Мол, дабы дети не оставались после уроков наедине с учителями, дабы девочки ходили со средствами самозащиты. Это понятно. Но это только одна сторона. А вторая... вторая, наверное, нужна тем, кому порой хочется видеть себя эдаким жестоким мачо, бессердечным насильником, ну или просто для тех, кого не пробирает от криминальных хроник. Возможно, игры понравится вашей бабушке, у которой после этого найдется новый повод поохать да поохать на лавочке, мол, что за молодежь пошла. А что, тоже польза — по крайней мере, на какое-то время перестанет вас воспитывать. Только это не практический совет, это так — крайнее средство, а то инфаркт все-таки дело неприятное, бабушка вряд ли спасибо за это скажет.

\* \* \*

**П** о сути, у игры нет истории, нет сюжета, а потому в общем-то нет и никакой развязки. Думать не надо, просто бить на кнопку мыши или на **Enter**, или же включить режим автопилота и просто смотреть, дабы потом быстро пролистать все диалоги в обратном порядке, если охота понять, что же все-таки произошло. А по сути, происходит особо нечему — после соращения девушки вы получаете очередной ролик и информацию о другой девушке. А в конце — либо выйдете сухим из воды, либо посидите в «школе для насильников», то бишь в тюрьме. Где нашему главному герою, наверное, как раз самое место.

### Вывод

**И** гра неплохая. Как учитель жизни. У нее мало преимуществ, но как бы она ни была жестока и груба, все-таки дайте ее девочкам, даже если им нет 18 лет, — пусть посмотрят, какими бывают учителя, ибо наши дети привыкли молчать о таком... Игры существуют, а значит, есть такая проблема. И решать ее можно разными путями. В том числе и рисуя хентай — ведь гораздо лучше, если ваш ребенок узнает о насилии и сексе из игры, а не из реальности.

Такая вот сегодня поучительная вышла статья, и ничего не попишешь — что есть, то есть. Игры ведь существуют не только, чтобы в них играть и сбрасывать злость. Но и для того, чтобы чему-то научиться.

### Послесловие

**Х** очется еще добавить вот что. Некоторым понравится новость, а некоторым совсем даже нет, кто-то будет в восторге, а кто-то брезгливо поежится... Игра вышла без цензуры. Абсолютно никаких квадратиков-кубиков, все так, как должно быть, хоть и без физиологических подробностей.





Pantera sls kawai@bk.ru

# УЛИЧНЫЙ ЭКСТРИМ

Разработчик: Team6 Game Studios

Издатель: Xing Interactive

Жанры: arcade/racing (cars)/3D

Системные требования:

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

✓ рекомендованные: P 4-1.8, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

## Вывод

**Н**аверное, статьи, в которых вывод дается в самом начале, встречаются не так уж и часто. Да и игры, о которых сначала хочется сказать что-то определенное, весомое, а потом уж и рассказать в деталях о том, что она представляет из себя, довольно редки в наше время. О старых играх говорить легко — мы уже все о них знаем, а вот новички игрового фронта зачастую сначала обсуждают и перемалывают, а уж потом делают выводы.

Игра, попавшая ко мне в руки довольно недавно, сразу же прочно обосновалась на моем компьютере. Притом у этой игры графика ничуть не лучше, чем когда-то была в «Кармагеддоне» или первом «Халф-Лайфе»... Но тем не менее, игра хорошая. Вы ж не снесете со своих компьютеров старую атмосферную игрушку только за то, что она старая?

## Трэш как жанр

**С**реди фильмов, выпускаемых на наши телевизоры, есть особая категория — трэш. В большинстве своем это малобюджетные фильмы, от которых никто ничего особо и не ждет. Но тем не менее, среди них находятся вполне достойные представители жанра, и немало трэшевых фильмов если не затмевают, то по крайней мере стоят на одном уровне с остальными произведениями сего жанра. Так и среди игр. Есть игры трэшевые. Только определяют их более снисходительно — мелкобюджетки. И толку с них нет никакого, по сути: их никто не ждет, их мало кто покупает, их мало рекламируют. Да и не претендуют они в общем-то на какие-то места в рейтингах мировых компьютерных. Тем не менее, жанр существует и развивается. Среди игрового трэша есть несколько интересных проектов. Такова, например, серия «Уличный Экстрим», которую выпускает Team6 Game Studios, не особо задумываясь над подобными вопросами.

## Трэш. В покат?

**Н**адеюсь, мне удалось убедить вас в том, что «игры разные нужны». Теперь представлю две точки зрения на оный проект, чтоб вы могли представить себе игру не только по скриншотам.

Скажу сразу, если бы скриншоты я увидела раньше, чем села играть, вряд ли б «Экстрим» вообще оказался бы на моем столе. Но раз уж оказался, значит, надо хоть вскользь посмотреть, что же это такое. Любопытство, знаете ли ☺.

Игра установлена. Первое впечатление — музыка мне нравится. Очень даже неплохая. Не на самых высших уровнях игрового мира, но приятно, ненапряжно. Не отвлекает от разглядывания меню и установки настроек, не раздражает. Учитывая ранг игры, очень даже хорошо.

О графике уже заикнулась немного ранее, но все-таки повторюсь. Она очень плохая. Угловатая, текстовая, устаревшая на много-много лет. И если дома и машинки можно созерцать без обиды на этот мир, то людей просто жалко.

В игре представлено восемь транспортных средств, причем часть из них — различные варианты одной и той же модели, не сильно-то и отличающиеся друг от друга. В частности, так обстоит дело с Кэбом и Турбо-Кэбом — правда, последняя модель может развивать чуть большую скорость, но все равно отличия в основном сводятся только к раскраске.

Выбор персонажа осуществляется на мосту в городе. Под мостом что-то плавает, судя по всему — живое, это было ясно сразу, но вот к какому виду, классу и семейству оно относится, это уж поди разбери. Логически — утка, по внешности — барсук. Эдакий мутант, «не мышонок, не лягушка, а неведома зверушка» — эх, не прост был Сергееч, ох не прост, провидел в некоторой степени век компьютерных технологий ☺.

Физика есть, она просто есть — повреждения отображаются довольно красочно, машинки ездят иногда настолько разбитые, что

просто диву даешься. Даешься диву — бывает, врежешься в это самое диво, и оно на ходу и разваливается.

Единственное, что безусловно перекрывает все минусы игрушки, — атмосфера и стиль. Собственный игровой стиль. Примерно такой, какой был у «Кармагеддона» (а если приложить сюда сходство графики и возможность все сбивать — флэшбек еще тот получается).

Итак, перед нами самая спорная игра из всех гонок, что выходили за последнее время. Я даже затрудняюсь сказать, играть это вообще или нет. Но сносить пока не буду, пусть живет: хочу оценить все ее мельчайшие нюансы, привыкнуть, если хотите — подсесть на нее, и уж тогда я точно буду знать, достойны ли мы друг друга. Но посмотреть на нее рекомендую, хотя бы на ролики — такое крошево, пожалуй, сейчас мало где увидишь. Да, если сравнивать ее с Need for Speed, особенно с последними ее частями, «Экстрим» здорово проигрывает, но взятая сама по себе, вне всего игрового мира, игра обнадеживает — глядишь, ребята еще немного попрактикуются и выпустят достойного приемника всемирно известного «Кармагеддона» ☺. И пусть он даже будет трэшевым — много ли это значит для тех, кто любит крушить и громить все вокруг? Да-да, разбивать можно практически все — от рекламных щитов и столбиков до углов домов и конкурентов-таксистов. Главное при всем при этом — уложиться в отведенное время и не дать другим машинам вас опередить. Для облегчения миссий есть довольно удобная карта, на которой отмечены все необходимые точки задания, кроме разве что пунктов, где можно пополнить топливо (оно не бесконечно), ну и простых граждан-автомобилистов.

**P.S.** А если вы не любите все время выполнять миссии или вам это кажется скучным, вполне возможен другой вариант игры: за отведенное время сбивать как можно больше конкурентов и просто машин ☺. Это, конечно, не совсем то, что имели в виду разработчики, но вполне по сути. Да и весело ведь.





Издательский дом

МОЙ  
КОМПЬЮТЕР

и компания

SAMSUNG

объявляют  
украинский  
конкурс  
цифровых  
фотографий  
на тему

"Времена  
года"

К участию в конкурсе принимаются фотографии, сделанные цифровыми фотокамерами.

Иногородные читатели свои работы присылают в электронном виде до 15 мая по адресу [photo@mycomp.com.ua](mailto: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

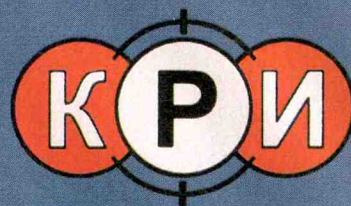
18-21 мая в МВЦ (Киев, Броварская пр., 15, ст.м. Левобережная)  
Четвертая международная «Киевская Фотоярмарка»





Кирилл ТАЛЕР

# Хождение за три



Окончание, начало см.: МИК №17 (231), 18-19 (232-233)

**В**от и подошёл к концу марафон под названием «Хождение за три КРИ» по практически одноимённому, четвёртому по счёту фестивалю **«Конференция Разработчиков Компьютерных Игр — 2006»**.

По словам одних — фестиваль однозначно удался, несмотря на некоторые недоработки и несостыковочки. По словам других — это был худший КРИ за всю недолгую историю. Вместо пачпорта, либо документа на хвосте, усах и лапах тут должно прилагаться и наше с Ягуарычем объективное мнение.

Сложно.

Не люблю гордо выпячивать грудь и вещать непререкаемым тоном знатока/игрового авторитета, тем более, им не являясь. Околоигровым хулиганом и диссидентом — да, поборником «талантливого дилетанства» — да. Но не более. К тому же, на прошлых КРИ наш дружный коллектив представляли Tom/Doc/Kertis и Glukk, которые могли бы сравнить более объективно и вывести среднее арифметическое.

Но положение обязывает.

Потому, перед оглашением официальных итогов КРИ-2006 небольшой список +/—.

**Плюсы:**

- ✓ ещё большее количество участников по сравнению с предыдущими годами;
- ✓ креативность и фантазия в оформлении стендов;
- ✓ достаточно плотный график лекций;
- ✓ немалое количество игр, среди которых действительно встречались сюрпризы.

**Минусы:**

- ✓ отсутствие пресс-центра;
- ✓ отсутствие системы объявлений и оповещений о текущих лекциях (я понимаю, что журналиста, как и волка, кормят ноги, но при наличии около десятка различных залов и залышек, а также постоянного смещения лекций и семинаров то на час позже, то на два часа ранее, — разобраться кто, где и когда, было крайне сложно);
- ✓ практически полное отсутствие игр класса AAA;
- ✓ невразумительность некоторых лекций от гуров отечественной индустрии — либо: «Русскому игровому хану!», либо: «Мы круты как никто, мы круче даже самих себя!», либо и то и другое вперемешку;
- ✓ отсутствие места для непосредственного общения и обсуждения для, скажем так, деловых встреч между разработчиками/издателями/журналистами — **Business Lodge**

была слишком мала и шумна, а микрокомнатки за стендами не защищали от шума и гама, царящего на выставке;

✓ провалы в организации — в пятницу по, в общем-то, закрытой для простых смертных выставке (или \$100 за пропуск) ходили все, кому ни лень... Подняли децибелы до высоты «перепонки терпят, но ничего не слышал». А общаться как?..

**А теперь — минуточку внимания! — начинаем!**

✓ **Лучший игровой дизайн — ExMachina** (Targem Studio, Buka Entertainment)

Maelstrom (KDV games, Codemasters/1C)

«В тылу врага 2» (Best Way, 1C)

✓ **Лучшая игровая графика — Disciples III** (.dat, Akella)

«Анабиоз: Сон разума» (Action Forms Ltd.)

«В тылу врага 2» (Best Way, 1C)

✓ **Лучшая технология — «Анабиоз: Сон разума»** (Action Forms Ltd.)

Dagor Engine (Gaijin Entertainment)

Heavy Duty (Primal Software, Akella)

✓ **Лучшее звуковое оформление — Heroes of Might and Magic V** (Nival Interactive)

«Дальнобойщики: Транспортная Компания» (NIKITA, 1C)

«Звездное наследие 1: Черная Кобра» (Step Creative Group, 1C)

✓ **Приз от индустрии — NIKITA**

✓ **Приз от прессы — .dat (Disciples III)**

✓ **Лучшая игра для игровых консолей — «Мыши байкеры с Марса»** (Creat Studios)

American Chopper 2 Full Throttle (Create Studios)

Swashbucklers: Blue vs Grey (Akella, tba)

✓ **Лучшая игра для портативных платформ — «Пираты Карибского Моря: Сундук Мертвеца»** (G5 Mobile, Disney Mobile Studios)

SILENT STORM Mobile (JoyBits Ltd, Nival Interactive)

«Корсары Mobile» (RootFix, Akella)

✓ **Лучшая зарубежная игра — Tomb Raider: Legend** (Crystal Dynamic, «Новый Диск»)

Paradise (White Birds Productions, «Новый Диск»)

Prince of Persia: The Two Thrones (Ubisoft Montreal, Akella)

✓ **Самый нестандартный проект — «Стальные Монстры»** (Lesta Studio, Buka Entertainment)

«Инстинкт выживания» (AlterLab Development)

«Танита, или Морское приключение» (Trickster Games, Akella)

✓ **Лучшая игра без издателя — «КОЛЛАПС: Разрушенный мир»** (CREOTEAM)

«Бесконечность» (SVA Entertainment)

«Исход с Земли» (Parallax Arts Studio)

✓ **Лучший дебют — Магия Крови** (Skyfallen Entertainment, 1C)

«Коллапс: Разрушенный мир» (Creoteam)

«Экспедиция трофи. Мурманск-Владивосток» (Symphony Games, 1C)

✓ **Лучшая компания-разработчик — Creat Studios**

Action Forms

Nival Interactive

✓ **Лучшая компания-издатель — 1C**

«Бука»

«Новый Диск»

✓ **Лучшая компания-локализатор — Akella**

«Бука»

«Новый Диск»

✓ **Лучшая игра КРИ 2006 — «В тылу врага 2»** (Best Way, 1C)

Disciples III (.dat, Akella)

Maelstrom (KDV games, Codemasters/1C)

Всё, до новых встреч в следующем году! Электричество кончилось...

## Эпилог

...Потом была ночь и бурное общение у Yoshi, которого многие знают по <http://www.mikportal.org/forum>, а я и Kertis знаем гораздо дольше.

...Потом были неотложные дела в сонной, злой понедельничной Москве, которой совершенно не было дело до двух парней, отставших от «поезда девелоперов».

...Потом мы зашли в «Детский мир», офигели от невероятного количества мягких игрушек, и даже взяли себе по одной, на откатки командировочных.

...Потом мы ужинали в московском «Мак-Дональдсе», который оказался гораздо вкуснее (!), чем наш, родной! За Отчизну обидно, зато наелись до отвала!

...Потом мы сели в поезд. И наконец-то дали такого джазу!!! В смысле, немножечко расслабились. Дошло до того, что таможенники и пограничники ушли, так нас и не добудившись (!!!). Хотели, правда, высадить с поезда (вернее, вынести спящие тела), но нас отмазала соседка по купе — менеджер турбюро по профессии. А такие люди кого угодно отмажут...

А потом Киев, такси домой, яичница на скорую руку, такси на работу, родная дверь на ул. Качалова, 6. Приехали...

Мы живы, мы устали, мы успели, мы вернулись.



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



Міжнародний Виставковий Центр, Київ, Броварський пр., 15

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

**ІНФОРМАЦІЙНА ПІДТРИМКА:**

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

**ОРГАНІЗАТОРИ:**

ITE (Великобританія)  
Premier Expo (Україна)  
ІВЦ Реал (Росія)  
Гільдія рекламних фотографів

**ДИРЕКЦІЯ:**

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

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

**ІНТЕРНЕТ ПІДТРИМКА:**

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





lepricon

# CURSE

## THE EYE OF ISIS

Разработчик: Asylum  
Издатель: Wanadoo  
Жанр: adventure/horror  
Системные требования: Р 3-600, 128 Мб  
ОЗУ, 32 Мб видео

### Вступление

**В** главном археологическом музее Лондона царил небывалое оживление. Статуэтка «Глаз Изида» наконец-то прибыла из Египта, и ее надлежало установить в центральной музейной зале.

Археолог Дэриэн Дэйн спешил. Профессор Виктория Саттон вызвала его для помощи в изучении статуи, прежде чем она будет установлена. Быстрым шагом Дэриэн вышел на площадь и увидел, что здание музея оцеплено полицией. Встревоженный Дэйн подошел к инспектору, отдававшему распоряжения полисменам.

— Что происходит, инспектор? — Дэриэн указал рукой на оцепление: — Почему музей закрыт?

— В музей проникли воры, — инспектор поморщился. — Статуэтка «Глаз Изида» украдена. Никто не войдет и не выйдет из музея, кроме полиции Лондона, до выяснения всех обстоятельств.

— Но я должен попасть туда! — Дэриэн сжал кулаки. — Там Виктория.

— Сожалено, сэр. — С этими словами инспектор повернулся к Дэйну спиной, и стал давать дополнительные инструкции полисменам.

Дэриэн только этого и ждал. Прежде чем кто-то успел ему помешать, Дэйн взбежал по ступенькам и ворвался в музей, захлопнув за собой дверь. Приключение началось.

### Это место проклято

**Т**айны Древнего Египта волнуют десятки тысяч людей во всем мире. Ученые ведут раскопки в поисках гробниц фараонов, исследуют древние пирамиды и на себе ощущают мощь проклятий, поражающих тех, кто посмеет нарушить покой мертвых. Смерть первых археологов, откопавших гробницу фараона Тутанхамона, взбудоражила мир своей таинственностью. Однако защита египетских тайн не отпугнула исследователей, а на-

оборот, подстегнула их (людей, как известно, влекут опасности).

Тема Древнего Египта всегда была популярна в киноиндустрии — вспомним хотя бы такие фильмы, как «Фараон» и «Мумия» ☺. Игростроители также затрагивали родину фараонов в своих творениях. Сейчас я имею честь представить вам очередную игру, связанную с проклятием фараонов, — **Curse: The Eye of Isis**. В ней нам предстоит влезть в шкуру молодого археолога Дэриэна Дэйна, отец которого нашел египетскую статуэтку «Глаз Изида», и тем самым навлек на себя гнев древних. Но давайте по порядку.

Как уже было сказано выше, статуэтка прибывает в Лондонский Археологический Музей, в котором готовится выставка египетских древностей. «Глаз Изида» должен был стать жемужиной экспозиции. Однако знаменитый вор Ле Шатт решил завладеть реликвией, и ночью пробрался в музей. Но он был так неосторожен, что уронил статую на пол. От удара глаз статуи треснул, и желтый дым заполнил комнату. Проклятье фараона вырвалось на свободу. Мрачное желтое облако окутало трупы полицейских, пытавшихся помешать Ле Шатту войти в музей, и они восстали из мертвых. Вскоре страшный дым распространился по всему музею. На любимое место отдыха сотен англичан пало древнее проклятье.

И вот в здание проникаете вы, Дэриэн Дэйн, с одной только целью — найти Викторину Саттон и выгнать ее из этой переделки. Понятное дело, никакого оружия или тайных магических манускриптов у вас с собой нет, поэтому с самого начала драться вам не придется. Первым важным событием станет встреча в музее с неким Абдулом Вахидом, который являлся помощником отца Дэриэна на раскопках, а в Англию приехал специально, чтобы поведать младшему Дэйну о проклятии, павшем на старшего, и помочь в борьбе со злом (кроме того, Вахид — это ключевая фигура игры, так как сохраняться можно только возле него ☺).

Узнав о трагической судьбе своего отца, Дэриэн недолго горевал и, спросив, у Абдула, где находится Виктория, двинулся на выручку, вооружившись дубинкой, найденной у мертвого полицейского. Но не успел он ступить пару шагов, как полицейский поднялся и, дико рыча, потребовал дубинку обратно. С трех ударов Дэриэн успокоил его и пошел дальше. Но дело на этом не кончилось — мертвых полицейских и зрителей музея оказалось много, и были они весьма злы. Тогда Дэйн вернулся к Вахиду и решил подготовиться к спасению Викторины Саттон более основательно.

### По сути

**К**ак и в любой *адвенчуре*, у главного героя есть инвентарь. В этой игре он даже удобный. Походная сумка Дэриэна Дэйна делится на три части: секция, где содержатся документы, секция оружия и секция предметов, найденных молодым археологом по ходу игры. Интерфейс использования доступен и понятен, поэтому останавливаться на нем подробно не буду, а расскажу немного о жизни героя и о том, как ее сохранить.

Жизненная энергия Дэриэна Дэйна состоит из двух частей: первая и основная — здоровье, которое тает, когда противники вас бьют, стреляют и т.д.; и вторая — так называемый показатель раздражительности. Сейчас объясню, что это такое. Желтый дым выпущенного проклятья, возвращающего мертвых к жизни, весьма ядовит. На живых он действует гораздо хуже, чем на мертвых, но все же действует. Поэтому, когда вы попадаете в отравленное облако, уровень раздражения начинает расти, жизнь стремительно падает, и если не принять мер, то не пройдет и пяти минут, как Дэриэн зашагает вперед в образе зомби. Соответственно, игра на этом и закончится. И если вы не успели сохранить указанным выше образом, то приключения придется начинать с самого начала.

А как же, спросите вы, вернуть Дэйну утраченные силы и восстановить здоровье? Что





для этого нужно? Совсем немного. В музее — а, в частности, на трупах людей и зомби — вы можете найти баночки с ментоловым и бодрящим порошками. Первый служит для поднятия здоровья, второй для снижения уровня отравления. Кроме того, из мумий, которые будут бродить по музею, выпадают древние амулеты (гм, ну как «выпадают» — ударишь пару раз дубиной, выстрелишь из ружья — опа, и амулет выпал ☺), выливающие от яда и поправляющие здоровье одновременно.

Оружие, которым вы будете уничтожать врагов, я описывать не стану, так как оно принципиально ничем не отличается от подобных убийственных штук других игр жанра, а скажу о системе стрельбы в этой игре, она поистине уникальна. Для того, чтобы попасть в противника, нужно остановиться, нажать кнопку прицеливания и удерживать ее до тех пор, пока крестик на экране не превратится в кружок на груди противника. Делается все это исключительно в виде от третьего лица, при малейшем движении прицел сбивается и вы рискуете промахнуться. Но это не главное. Главное то, что пока вы будете проделывать все указанные мной операции, ЛЮБОЙ монстр в игре успеет подбежать к вам и нанести пару ударов. А чтобы убить его, нужно, как минимум, три-четыре пули. Конечно, проходя игру, постепенно учишься бить противника, как говорится, «на подлете» ☺, но тем не менее. Наверное, такая система стрельбы пользуется бешеной популярностью на приставках, однако на PC она, как минимум, неудобна, а как максимум — раздражает.

Идем дальше. Игра в основном состоит из мини-квестов типа принести старому смотрителю очки, чтобы он смог прочесть шифр от сейфа, в котором лежат ключи от главного зала египетской выставки; собрать два клочка документа, чтобы достать противоядие от египетского проклятия и т.д. Все они довольно просты и особого напряжения серого вещества не вызывают. Также в этой игре присутствуют боссы уровней, убить которых можно, только стреляя в специально отмеченные «уязвимые» точки.

Сама структура уровней не нагружает и не напрягает. Карта, которую вы можете вызвать, нажав F2, вам совершенно не нужна, музей — это не лабиринт, и запутаться там можно, только если очень сильно постараться.

### Что есть что

А теперь давайте поговорим о качественном наполнении игры — ее графике и звуке, плюсах и минусах.

О графическом и звуковом оформлении я скажу немного, так как находятся они на нормальном, достаточно неплохом уровне. Главный герой прорисован хорошо, противники в меру угловаты, местность почти не просвечивается, все скрипит и стонет — что еще нужно рядовому авантюристу?

А подробно остановлюсь я на таком немаловажном аспекте любой игры от третьего лица, как камера. Скажу без преувеличения: камера Curse: The Eye of Isis просто ужасна. Ракурсы берутся такие, что хочется что-то бросить в монитор. Приведу пример. Бежит Дэриэн Дэйн по коридору музея с ружьем наперевес. Камера показывает его сзади и немного сверху — пока все нормально. Но вот Дэйн сворачивает за угол, и там натывается на монстра, поднимающегося с земли. Знаете, что показывает камера? Коридор, по которому до этого бежал Дэриэн! Ну, еще его пятки и другие части тела, выглядывающие из-за поворота — в то время, как монстр бьет Дэйна ☺. Как вам такое?

Или вот еще примерчик. Вокзал, у перрона стоит поезд. На платформе полным-полно вооруженных ружьями бандитов в черных плащах и цилиндрах. У вас, само собой, ружьишко тоже имеется, и Дэриэн, недолго думая, поднимается по лестнице на перрон и бросается на противников. И тут камера, до этого снимавшая сверху, делает гениальный поворот и начинает снимать Дэйна крупно сбоку, в то время как враги находятся точно перед ним!! Остается только бегать по платформе в поисках положения, в котором камера снимает более или менее нормально, чтобы не быть расстрелянным ☹. «Карочи какжучи», камера — это огромный и самый главный минус игры. Конечно, если не считать главным минусом недостаточную проработку «страшной» составляющей игры. Кроме мрачных и тревожных мелодий, сопровождающих главного героя по ходу игры, ничего, вызывающего испуг, я не обнаружил.

Дэриэн Дэйн бродит по музею в поисках Виктории Саттон, по дороге отстреливает мерзких зомби и мумий, а также мародеров, проникших внутрь следом за вором Ле Шаттом. Однако, найдя Викторию,

он радуется недолго, потому как желтый яд все же проник в его организм и отравил молодого археолога. Дэриэн, не в силах больше бороться, теряет сознание. Пока он валяется без чувств, Абдул Вахид и Виктория Саттон идут противоядие, рецепт которого отец Дэйна спрятал где-то в музее.



Здесь в игре есть один небольшой, но существенный момент. Перед тем, как концентрация яда в теле Дэриэна достигнет пика, у них с Викторией состоится диалог, в котором она предложит Дэйну отдать ей часть своего оружия и амуниции. Соглашайтесь на это, но не переусердствуйте в щедрости, потому что после того, как Виктория найдет противоядие и спасет Дэйна, ее саму похитят Ле Шатт и Главарь Мародеров. А кто опять будет спасать девушку? Второй раз — не первый.

Канализация, вокзал, грузовой корабль — вот неполный список тех мест, которые вам нужно будет посетить, чтобы вырвать Викторию из грязных лап бандитов. А ведь есть еще и статуэтка



«Глаз Изида», ее секрет и проклятье — вы не забыли о них? В общем, скучать вам не придется.

### Вывод

Так, что можно сказать об этой игре? Лично мне она понравилась, несмотря на ужаснейшую камеру. Неплохая, средней руки авантюра, без каких-либо графических меганаворотов. Вот только хоррора в ней нет, как ни ищи.



Вирджин КЕМПЕР

## АНАБИОЗ

Ну, собственно, вот и первые материалы с КРИ. Встречайте новый action/horror от *Action Forms* — «Анабиоз: Сон разума». Если быть откровенным, то эту игру я заметил еще в самые первые минуты моего пребывания на КРИ. Ну а когда узнал, что разработчики — киевляне, да еще и старые знакомые к тому же, сразу появилось желание разузнать подробнее, чем хотят нас порадовать создатели таких игр, как *Chasm: The Rift*, *Carnivores*, «Вивисектор: Зверь Внутри» и иже с ними. Итак, поехали.

Валентин Елтышев aka Atem (AF)  
Вирджин Кемпер aka Jaguar (МИК)

**МИК:** Расскажите поподробнее о сюжете. Все-таки игра представляет собой больше ужастик, нежели шутер. Ну и о само 'й, скажем так, жизни в игре — потребуется от игрока?

**AF:** Упор делается на историю. У нас есть сюжет, который, конечно же, раскрывать полностью сейчас мы не можем. Это просто еще не законченная история, то есть она готова, но пока мы делаем игру, она продолжает развиваться. У игрока будет выбор: играть, задумываясь над всем, что происходит, или играть просто так, расхаживая по коридорам и расстреливая монстров. В этом игрок абсолютно свободен. Плюс, в самом конце человеку предоставлен финальный, так сказать, выбор, и осмысливать этот выбор он будет уже сам. То есть, у каждого есть свои понятия о добре и зле, поэтому каждый сможет сделать именно свой выбор.

У нас вообще очень закрученная история, связанная с убийством человека, а если задуматься, то не только человека, но и корабля, который с ним связан. Да, корабль тоже живой, и очень большая часть сюжета связана непосредственно с ним! Люди, которые оказались в заключении на этом корабле, они попали в ледяную ловушку... они замерзли! Они там... ну... просто... (Переводит дыхание).

**МИК:** А поточ...

**AF:** ...Точно! История на самом деле просто ужасна! Это был последний рейс корабля, и на него погрузили заключенных, чтобы перевести из одного места в другое. И все эти заключенные погибли — замерзли просто!

**МИК:** То есть, получается что-то на манер корабля-призрака?

**AF:** Ну, точно сказать, конечно, сложно...

**МИК:** А...

**AF:** Да! Кстати по поводу корабля. Мы ездили специально на судостроительный завод, снимали на фото настоящие корабли. Наш корабль — это атомный ледокол проекта «Ямал», «Арктика». Мы постараемся воссоздать все как можно точнее. Будут и темные, ржавые нижние трюмы, будут и столовые там, и каюты. То есть, постараемся достичь максимальной разнообразности, чтобы игроку не было скучно, ибо все действия буду происходить в основном на ледоколе.

**МИК:** Будут ли какие-нибудь особенности в геймплее?

**AF:** У нас есть своя уникальная система, никто до этого такого не делал, ну а мы все-таки попытаемся. *Ментальная память*. Когда игрок находит какого-нибудь мертвого персонажа... ну там, замерзшего матроса, заключенного или еще кого-то — игрок не надолго сможет стать им.

**МИК:** БЫЫ???

**AF:** ...Ну, сможет стать им за три минуты, к примеру, до его смерти и исправить те ошибки, которые тот совершил, или закончить то, что тот не сумел закончить. Само собой, это будет влиять на продвижение игрока дальше.

**МИК:** ...То есть, будут некоторого рода ответвления по мере прохождения, так?

**AF:** Именно! Но кроме того они будут: во-первых, подавать сюжет — очень удобно таким способом показывать игроку, что все-таки там случилось; и плюс они разбивают геймплей, и очень много нюансов свя-

зано именно с ментальной памятью... Еще, конечно, кучу всяких наворотов... о которых можно очень много рассказывать и... (Снова переводит дыхание).

**МИК:** Хорошо. Давай все-таки... все-таки с системами чуть позже. Лучше о проекте, в общем, точнее, не совсем в общем... Ну, основа сюжета уже раскрыта. Так? Так! Мы знаем, что это был корабль, который перевозил заключенных и попал в ледник? Все замерзли, естественно. А вот по поводу корабля и его обитателей. Ты говорил, что корабль «живой».

**AF:** Собственно, да! Живой! У нас есть убийство капитана. К нему причастны каким-то образом несколько человек. Они не нажимали на курок. Но вот бывает убийство действием или, скажем, бездействием — так? Бывает убийство еще каким-то образом. То есть, для себя: есть сила, есть власть, есть предательство, есть подлость и т.д. И каждый человек в чем то по-своему грешен. И каждый стремится к чему-либо из вышеперечисленного. Каждый игрок, для себя, будет выбирать, кто в чем все-таки виноват. Но причастны они все! И вот если вдуматься, то можно понять, что на самом деле не ты... (делает эффектную паузу) ищешь убийцу, а сам корабль пытается его найти. Он был очень близок с капитаном. Они, можно сказать, жили одной жизнью, и получается, что когда умер капитан, — умер и корабль, превратившись в то, что показывается в игре.

**МИК:** Ага! Значит, вот почему на корабле появились всевозможные зомби, монстры и пр. Потому что умер сам корабль?

**AF:** В общем-то да! Получается как? В каждом человеке есть какое-то зло, в лю-







бом. Кто-то когда-то там кошку пнул, кто-то кому-то нахамил, кто-то просто вел себя некультурно. В каждом есть какая-то дрянь, которую он держит в себе. Но когда... ээээ... Да! Почему, собственно, в названии — «Сон Разума»? Разум, который контролировал всю эту злость, держал в себе... он отключился — уснул. И все вот это черное, грязное вырвалось наружу. То есть, оно изменило все, агрессию, стиль мышления, изменило даже внешность. И собственно говоря, игрок должен пройти всю эту дорогу, дорогу вместе с кораблем... или погибнете вместе, или выживете вместе, или кто из вас погибнет, а один останется в живых, но не будет собой. Каждого человека, который сделал что-то в прошлом, или не успел сделать, игрок... э-э-э... *отпускает*.

**Мик:** Э...

**АФ:** В целом — да! Анабиоз, вообще, знаешь — это такая не-весомость между жизнью и смертью, когда ты не мертв, но в это же время и не жив. Собственно, в этом заключается вся игровая атмосфера. Во всей злости, когда ты находишься в таком состоянии, в боли, которой нет конца! Люди... их предали, они замерзли, замерзли сами, никто в этом не виноват в принципе! Когда корабль застрял, все эти заключенные освободились, они получили свободу, они могли выбраться. Да, они боролись с командой там, с охранниками. Но вот они вышли наверх... и не увидели ничего, кроме ледяной пустыни, на сотни километров... и они вернулись... вернулись назад в свои клетки... они сделали свой выбор...

**Мик:** Они решили остаться на корабле?

**АФ:** Да! Да!!! Каждый сделал свой выбор — либо получить свободу такой, какой она есть, либо же остаться взаперти. Здесь нет смерти, здесь нет жизни, здесь есть только грань между всем вот этим, добром и злом, смертью и жизнью, грань между всеми этими понятиями...

**Мик** (после пятиминутного ступора): Хорошо. А кто главный герой игры?

**АФ:** Главный герой — это метеоролог, который работает на полярной станции. Обыкновенный человек. Сложно сказать, почему он выбрал именно такую профессию. Возможно, он тоже устал и хотел уединиться, где-нибудь подальше от людей. В общем-то это тоже была его личная свобода. В какой-то момент он получает телеграмму, в ней говорится, что он должен выехать на новое место. Естественно, он не очень доволен этим, поскольку все-таки это... ущемляет его свободу. И вот, когда он на собачьих упряжках скользит по всем этим льдам, он натывается на корабль. Если при прохождении игрок захочет вникнуть в глубинный смысл игры, то он поймет, что сам корабль послал ему эту телеграмму. Конечно же, все это условно, то есть прямо не будет говориться: «это сделал корабль». Будет что-то типа... ну не знаю... аллегория, что ли...

**Мик:** То есть, получиться такой вот мистический характер общения?

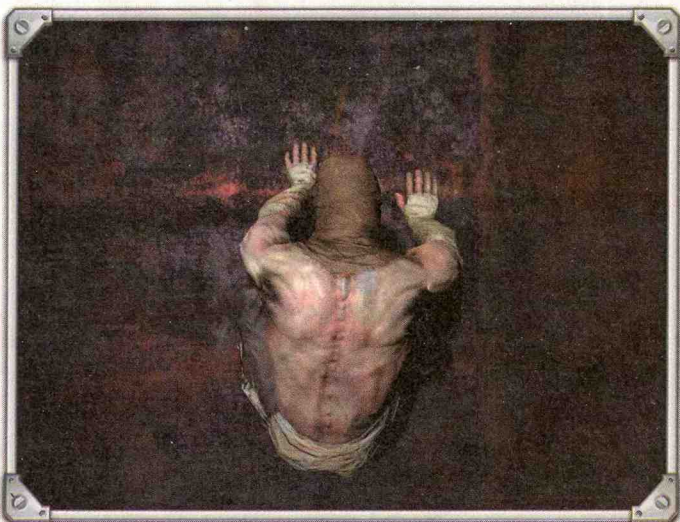
**АФ:** Ну да... Вообще, можно сказать, что это даже не о корабле... история. Корабль — это человек, и каждый поймет это по-своему, вникнет в это по-своему. Будет думать, ассоциировать ли

себя с тем или с этим. Ну, вот смотришь ты фильм, например, в котором в конце какая-то неожиданная развязка. Например, «Бойцовский Клуб». Ты досматриваешь его до конца, и развязка очень неожиданная — приколы! Когда пересматриваешь его во второй раз, ты половину фильма вообще воспринимаешь по-новому. Как я это пропустил? Как этого не понял?

Игра будет не слишком длинной, но когда игрок ее пройдет, его ждет выбор в самом конце, неожиданная развязка. И ему захочется пройти игру еще раз, чтобы не просто посмотреть еще один ролик, но и взглянуть на события с абсолютно другой стороны. И не факт, что игрок в конце сделает тот же выбор, который он сделал в первый раз. Будет несколько концовок. То есть не факт, что, переиграв еще раз, переосмыслив все по новой и получив другую информацию, может быть, сделав своего героя другим человеком, ты сделаешь тот же выбор.

Если все получится, и человек, проходя игру несколько раз, сможет по-разному понять все происходящее, то значит, все было не напрасно, и мы добились того, чего хотели. Но в то же время есть и нейтральная сторона. Если человек не хочет вникать во все подробности, то мы не будем его заставлять. Он может просто пробежаться по игре, попутаться всяких монстров, пошарахаться от темноты! У нас все-таки хоррор, и упор мы делаем именно на страх. Мы отказались от этой толпы монстров, которые валят со всех сторон. У игрока мало... патронов, мало оружия... игрок... уфф... (Тяжело дышит).

(Отдышался). Так вот... — да! — игрок будет бояться, бояться каждого лишнего шороха. Иногда он будет слышать звуки корабля, хрипы и стоны монстров, игрок будет просто молиться, чтобы в темном углу никого не оказалось. Хотя это шутер, вроде как бы положено стрелять, но подобного эффекта не будет. Игрок будет бояться — не монстра, а той неизвестности, которая скрывается за темнотой.







**МнК:** Настолько все жутко? Возможно, с таким-то сюжетом возникнет жалость к монстрам...

**АФ:** Нет, не жалость. Страх. Ты один, в железной огромной коробке. Жалость — возможно... (*Задумался.*) Нет, жалость тоже — есть такие завороты, когда игрок сможет посмотреть на себя со стороны.

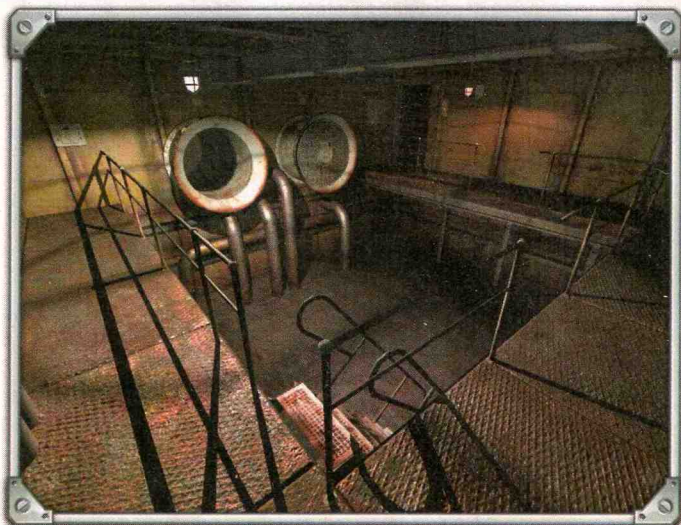
Игрок будет просто бояться. И когда этот монстр вылезет в конечном итоге, игрок будет дрожащими руками палить во все стороны, тратя драгоценные патроны... ну... блин... будет просто мрак!!! Геймер будет молиться на каждую работающую лампочку, защищать ее грудью, чтобы не дай бог ее никто не задел и не разбил! Потому что остаться в полном мраке, в полной темноте в этой железной банке — страшнее самой смерти! Можно просто сойти с ума или умереть!!! Да... Гораздо легче и проще умереть от выстрела в голову! Каждый такой тускловатый мигающий лучик света будет... будет... просто как глоток воды в пустыне! Человек сможет оценить то, что у него есть, переосмыслить и понять! Свет будет восприниматься как необходимость! Такая же необходимость, как общение, любовь, радость...

**МнК:** Насколько я...

**АФ:** И даже в тот момент, когда...

**МнК** (с нажимом): Насколько я понял, главная задача игрока — выбраться из корабля и узнать, кто же все-таки виновен в смерти капитана? Так?!

**АФ:** ...Не совсем. Я бы сказал, основная задача — это пройти весь путь вместе с кораблем, прожить с ним жизнь. Пройти весь корабль и освободить его. Ему тоже больно, он тоже мучается. Это был последний его рейс, после его должны были распилить на запчасти. Капитан этого очень не хотел. Они всю жизнь вместе, они вместе росли, выросли, набирались опыта, то есть это живой че-



ловек... живое существо для капитана. И вот это убийство лишило жизни их обоих. Корабль стал другим.

**МнК:** А как планируется это реализовать? Вот ты говорил, что нужно пройти остаток жизни вместе с кораблем. Как это будет подаваться игроку? В виде клочков записок, сообщений? Видеоролики, скриптовые вставки или еще чего?

**АФ:** По-всякому. И ролики, и просто информация. В основном, конечно, это «ментальная память». Очень много ключевых моментов будут воспроизводиться именно с помощью этой способности. То есть, можно посмотреть на корабль с другой стороны. Вот сейчас он ржавый, разломанный, а можно будет вернуться в те времена, когда он был на полном ходу. И будучи совсем другим человеком, игрок совершает действия... даже не для себя... а для корабля, для всех. Реальный мир будет настолько страшен и неприятен, что тот мир, куда ты возвращаешься другим человеком, на чистый корабль... вот просто сама мысль остаться и жить другим человеком — ведь никто этого не хочет? Никто. И вот, на протяжении игры человек ставится перед выбором. Все, конечно, в аллегории, никакого конкретного текста не будет, мол, если поступишь вот так-то, случится это, а если по-другому, то получится такое. Нам самим интересно, насколько игроки смогут проникнуться в этот мир. Ну а если не смогут, то они будут просто играть.

**МнК:** Э-э-э

**АФ:** Вот «Вивисектор» — точно так же. Кто-то думал, кто-то искал информацию, кто-то размышлял над диалогами, а кто просто бегал и валил монстров.

**МнК:** Хорошо. Вот вроде упоминалось, что оружия будет мало, и боеприпасов, соответственно, тоже.

**АФ:** Ну... это пока мы так планируем. Просто большинство шутеров, особенно хоррорных, прогорели на том, что было очень много оружия и... даже я вот писал когда-то, что если в руках гранатомет, то страх сразу же куда-то пропадает (я тоже не раз об этом писал в статьях. — *Прим. Ягуара*). Оружие будет интересным, интересным тем, что сможет вливаться в окружающую среду. Вот дам один пример — *трехлинейка*. Оружие, которое нужно перезаряжать после каждого выстрела — затвор передергивать, типа. И вот ты пытаешься стрелять, но часто промахиваешься, потому что тебе страшно. Ты перезаряжаешь винтовку, пытаешься бороться с ней, заставить ее стрелять быстрее. Подобные вещи добавляют в игру некоторый эффект. Каждое оружие, можно сказать, будет иметь вот такой вот устрашающий эффект. То есть опять же, с пулеметом можно носить галопом по коридорам корабля. Поэтому мы и планируем вводить... скажем так... интересные в использовании виды вооружения.

**МнК:** Насколько разнообразным будет оружие? Всяких экспериментальных лазеров в игре не будет. А что тогда?

**АФ:** Этот корабль попал в катастрофу где-то в шестидесятых годах, и все оружие будет, естественно, взято из того времени. Пока что запланировано восемь видов вооружения, но, конечно, не факт,







что по мере разработки мы чего-нибудь не добавим. Возможно, и арматура какая-то будет, не постоянно же стрелять ☺.

**МнК:** Все из шестидесятых? (Смотрит на экран, где демонстрируется что-то на манер демки.) А это что за ствол? (Пистолет очень напоминает Glock 17 или USP, которых в шестидесятых, конечно, не было ☺).

**АФ:** (улыбается): ...Это мы вставили из Вивисектора. Не успели до КРИ новое доделать. Просто пока что есть только модели оружия, но нету анимации ☺.

**МнК:** А повстречается ли на судне кто-нибудь добрый или, скажем так, в более здравом уме?

**АФ:** Ну... в аллегорическом плане — да. Именно живых людей не будет, но с членами команды игрок сможет общаться как раз в ментальных отступлениях. Вообще, конечно, о доброте говорить сложно. Все-таки не все пассажиры были злыми, ведь были и матросы, и офицеры, которые до конца были преданы своему капитану. Ну и конечно же, возвращаясь к предыдущим вопросам, некоторых из них будет действительно жалко.

**МнК:** Вернемся к так называемой ментальной памяти. Она, судя по всему, будет помогать при прохождении. Допустим, есть закрытая дверь, за которой лежит труп матроса. Допустим, когда-то он не успел добежать до двери. Я так понимаю, исправлением ситуации придется заниматься игроку?

**АФ:** Ну, в принципе, да. Но не только ради простого прохождения.

**МнК:** И для простой подачи сюжета игроку.

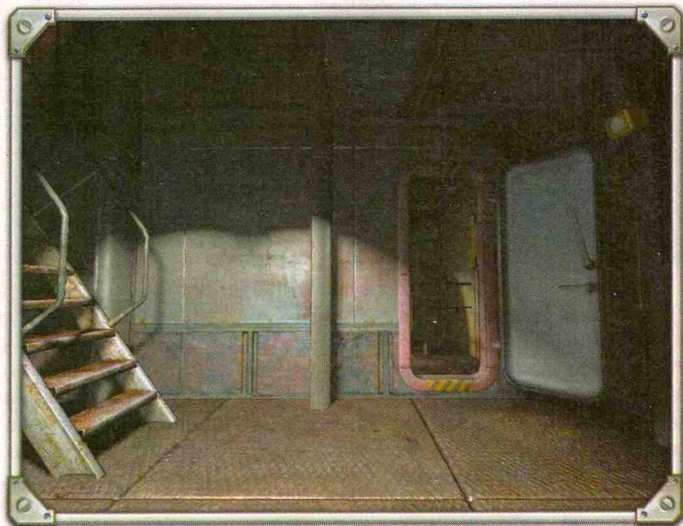
**АФ:** Конечно. Само собой!

**МнК:** А будут ли эти отступления влиять на саму концовку? Вот опять же простой пример. Допустим, герой уходит назад и проживает эпизод жизни начальника охраны, задача которого — расстрелять заключенного. Можно сказать «да», а можно сказать «нет».

**АФ:** Такую, как, например... в KoTOR'e — не будет. Когда ты делаешь хорошие поступки и становишься светлым, делаешь плохие — становишься темным. Это на самом деле нечестно. Почему машина должна решать за игрока? (Делает серьезное лицо.) Темным ты стал или светлым? Мы не будем решать за игрока, что такое добро, а что такое зло! Игрок сам должен выбирать, что он считает черным, а что светлым.

**МнК:** Ну и один из последних вопросов — хотя, можно сказать, самый важный. Графика.

**АФ:** Начну, наверное, с динамического освещения. Все источники бросают «настоящий», пиксельный свет на все объекты и на всю геометрию. Источников может быть сколько угодно, и все они будут работать правильно. Плюс тени, все они тоже динамические, которые отображаются также на все объекты и самозатемняются. То есть если одна тень находит на другую, то будет особый эффект. Также у нас есть возможность регулировки плотности тени. В зависимости от освещения самой комнаты, тени будут регулироваться. То есть, в зависимости от света, тень может быть темнее или светлее. Одним словом, попытаемся достичь максимального реализма. С физикой точно так же. Вот, к приме-



ру, есть сетка. Если стрелять в место, где прутья не переплетаются, то пуля пройдет, а если попадаем по проволоке, то нет (демонстрирует на экране с технодемкой). Обычно в играх сетка — это полностью простреливаемый объект. У нас, опять-таки, попытка достичь максимального реализма, даже в таких мелочах. Все должно быть по-настоящему.

О, а вот и дядька!!! (В игре появляется монстр.)

У нас своя технология, очень интересная, и непонятно, почему ее никто до этого не использовал. У нас некий псевдо- Motion Capture. Вообще, МС — довольно накладная штука, очень тяжело связывать показатели датчиков с моделькой. И зачастую параметры модельки и параметры актера не совпадают.

Мы... просто снимаем человека на камеру, с двух сторон. Вид спереди и вид сбоку. Ну а потом отдаем это аниматору, а тот в свою очередь просто кадр за кадром повторяет движения человека.

Вот это наш сценарист, идейный вдохновитель и руководитель разработки (показывает на монстра) изображал из себя монстра и махал руками ☺. Вернемся опять же к освещению.

Вот рука, она блестит... она жирная, слизь там, у монстра... да? А вот... а вот ткань, не блестит, а просто освещается. Плюс детализация очень высокая... видно каждую... ниточку, глаза, мясо, все детально прорабатывается... (и таки да! — Прим. Ягуара.) И...

(Атем так выложился, представляя проект, что продолжать разговор было неловко — не хотелось издеваться над этим горячим украинским парнем. Да и очередь уже собралась приличная из журналистов. Всем не терпелось узнать побольше о проекте).

**МнК:** Ну, думаю, на этом будем заканчивать. Спасибо за инфу, всего доброго.

**АФ:** У... Удачи!

(Рукопожатие).





Михаил НЕЧИПОРУК aka Blair Blair@narod.ru

Day  
of the  
Tentacle

Разработчик/издатель: Lucas Arts Entertainment.

Жанр: квест

Системные требования: 386+, 4 Мб ОЗУ, DOS 5.0+, 20 Мб свободного места на жестком диске

Дата выхода: 1993 год

**К**огда я начинал писать эту статью, то очень долго думал, как бы обойтись без восторженных отзывов на протяжении обзора. Насколько я понимаю, это считается плохим тоном в журналистике вообще, а в «Моем игровом компьютере» — особенно. Нельзя просто расхваливать игру и не найти в ней хоть каких-нибудь недостатков — багов, глюков, неинтересного сюжета или плохой озвучки. Я честно пытался.

## Проба вступления

**К**огда-то в 90-х годах фирма Lucas Arts Entertainment считалась лучшей производительницей квестов в мире. (Вот это я загнул! Наверное, уже ошибка, и редактор затачивает карандаш ☺... Но все-таки попробуем оставить). Конечно, была еще Sierra Entertainment со своими King's-Space-Police-квестами, но, по-моему, они не стоят и байта проектов дедушки «Лукаса».

На то время вышли гиганты (?), шедевры (??) этого жанра, такие, как Full Throttle, Sam and Max Hit the Road, Monkey Island, Indiana Jones and Last Crusader, Maniac Mansion-1. А за ними появилась и Day of the Tentacle — одна из первых рисованных адвенчур.

Сейчас квестовое подразделение Lucas Arts раздавлено тяжелой поступью времени и мамонтов, но не будем о грустном. Будем вспоминать счастливое прошлое, ведь мы в музее, не так ли?

Размышления на тему  
злых гениев

**С**колько известных (и не очень) личностей пыталось в свое время захватить мир? Чингисхан, Наполеон, Адольф Гитлер... Получилось у них что-нибудь? А в нашем родном ☺ виртуальном мире? Бесконечные вереницы плохих парней. Один за друним, игра за игрой, они все идут и идут, скрежеща зубами и оружием, совершая попытку за попыткой завладеть артефактами, сказочными

королевствами, душами в конце концов. Я хочу представить вам еще одного монстра, злое и ужасное Пурпурное щупальце!!!

«Пурпурное щупальце?» — спросите вы. — Это что еще за ужас, летящий на крыльях ночи? Я отвечу: «Это безобидное домашнее существо доктора Фреда из игры Maniac Mansion, не вовремя захотевшее напиться воды из ручейка». (Ну, сказки же надо читать! Предупреждали ведь!) А вода была нехорошая и текла из какой-то супер-мега-технологической секретной фабрики, неся с собою химические остатки секретных экспериментов. Вот этой смеси и напилось Пурпурное Щупальце перед тем, как захватить мир.

Размышления на тему  
положительных героев

**Н**а каждый плюс должен быть минус, на любой инь должен быть свой ян, день сменяет ночь и т.д., и т.п.

Так кто же положительный герой? На этот раз их трое. Бернард — зануда, ботаник, любитель физики и просто хороший студент; Хотги — бездельник, любитель компьютерных игр и пива (знакомый психологический портрет? ☺), тяжелого рока и «Ангелов ада»; Лаверн — даже не знаю, что сказать, на эту девушку стоит просто посмотреть, и вам сразу все станет понятно ☺, очень интересная личность. Вот такая вот команда... Как же так вышло, что именно этим нетипичным (а может, наоборот, как раз самым обычным) американским тинэйджером выпало побороться за нашу планету? Дело в том, что Зеленое щупальце — лучший друг Бернарда (см. Maniac Mansion) прислал ему письмо с просьбой о помощи. Доктор Фред подумал, что держать в доме щупальца с манией власти и разрушения будет слишком накладно, и решил убить их обоих. Бесстрашная тройка тут же примчалась и освободила щупальца. Мир был обречен.

Пришлось послать друзей в прошлое, чтобы они остановили Пурпурное щупальце до то-

го, как оно выпьет зараженной воды. Но что-то происходит не так, как должно было, и Хотги попадает на двести лет назад, Бернард остается в настоящем, а Лаверн отправляется на двести лет вперед, в будущее, захваченное злыми щупальцами. Теперь им надо починить машину времени и вернуться домой — естественно, по пути предотвращая катастрофу.

## Размышления о геймплее

**Ч**то можно сказать про управление? Удобное, используется лукасартсовский SCUMM интерфейс: интуитивно понятно, и даже новичок в компьютерных играх разберется (проверено на собственной же не ☺). Все команды в текстовом виде внизу экрана слева, а инвентарь справа. Хочешь применить вещь — щелкаешь мышкой по изображению, слева команды: give — дать, open — открыть, close — закрыть, pick up — поднять, look at — посмотреть на, talk to — поговорить с, use — использовать, push — толкать, pull — тянуть на себя. Ничего сложного, правда? Я сам постоянно путался только в последних двух командах — среднее знание английского скачивается, надо подтягиваться ☺.

Естественно, для комфортного прохождения игры надо хоть чуть знать английский язык. Хотя когда я первый раз играл, мой уровень английского был даже похуже сегодняшнего — и ничего, я дошел до конца. Практически наугад, потому что иногда даже не мог понять, что за вещь лежит в инвентаре. Но бесподобный юмор, отличные логические загадки и потрясающий геймплей не дали оторваться от игры.

Насчет сюжета. Сюжет, как для мультяшной, детской игрушки, — то, что надо. Интересно и хочется играть, чтобы узнать, что будет дальше. Похожее я чувствовал, когда проходил «Сибирь». Остальные квесты проходил только из спортивного интереса: добиться, добраться до конца, не пользуясь солоушеном. Здесь совсем не то. Как будто смотришь интересный американский мультфильм. Такой до-





бротный диснеевский мультяш, который смотрят по телевизору всей семьей и всем нравится, после которого остаются воспоминания о хорошо проведенном времени. А еще мне игра напомнила известный сериал Роберта Земекиса «Назад в будущее». Такие же игры со временем. Все, что сделаешь в прошлом времени, отразится в будущем. Как вы думаете, кто помог Томасу Джефферсону и Джорджу Вашингтону завершить работу над Конституцией США? А кому принадлежит дизайн американского флага? Конечно же, им, спасителям человечества в лице трех американских подростков.

Еще на протяжении всей игры чувствуешь какую-то недосказанность, как будто ты здесь уже был. На самом деле полное название игры — **Maniac Mansion-2: The Day of the Tentacle**, и Бернард с друзьями действительно успели тут побывать раньше.

Немного о загадках. Что тут можно сказать? Действие происходит в одном и том же особняке в трех временных плоскостях. В этом весь смак игры.

Вот, например, как снять Лаверну с дерева, на котором она висит? (Кто игру еще не проходил, советую дальше не читать.) Надо заставить Джорджа Вашингтона, который жил четыреста лет назад, срубить это самое дерево, используя прыгающую челюсть из настоящего времени и ведро краски из прошлого. Загадки вполне проходимы, но застрять придется не раз. Подсказками пользоваться не рекомендую, потеряете все удовольствие, получаемое от удачной догадки. До всех ответов можно дойти логическим путем, практически не пользуясь охотой на пиксели. Главное — внимательно осматривать локации, чтобы не пропустить нужную вещь, и слушать, что тебе говорят персонажи — в диалогах часто встречаются подсказки. Я например, уже догадался, что мне нужен леворучный молоток, чтобы сделать из статуи в настоящем времени левшу, подменив молотки в прошлом, но понятия не имел, где этот самый молоток взять. А потом заговорил с Беном Франклином и спросил, как он относится к знаменитому ученому Реду Эдисону. «Кто ученый? — закричал Франклин. — Этот недоучка-изобретатель? Последнее, что он изобрел — это левосторонний молоток!» Так я узнал, что молоток все время лежал на самом видном месте, в лаборатории на полке, я этого просто не замечал.

### Размышления о не самом главном в этой игре

**Г**рафика, звук. Звук — отличный, другого и не ожидалось. Лукасовцы тут не проигрывают никогда. Доктор Фред разговаривает, как и подобает сумасшедшему ученому, Бернард — как занудочкарик, Пурпурное щупальце — как злой гений. Голоса персонажей запоминаются раз и навсегда. Правда, на современных компьютерах звук запустить уже не получается, я не смог, и второй раз проходил в тишине. Но, что интересно, вся озвучка повторялась у меня в голове, настолько запомнились музыка и голоса персонажей. Я без проблем вспоминал мелодии и интонации по ходу дела. Кто знает, как выставить звук в опциях, пишите мне на e-mail — может, пройду еще раз.

Музыка — соответствует времени, в котором звучит. Стилизованные патристические американские мелодии в прошлом, техно-ритмы в будущем.

Графика уже устарела, конечно, но мне нравится и смотрится далеко не плохо. В истории игр это первая попытка сделать игру, идентичную мультяшам на экране телевизора. Если вам нравится мультяшная графика, если вы смеетесь, когда смотрите «Чипа и Дейла», то будете довольны и тут. А если это слишком «по-детски» для вашего чувства юмора, то вряд ли.

Анимация персонажей отличная: Хогги двигается медленно, переваливаясь с боку на бок, иногда поддерживая на весу «дом, который построил Будвайзер»; Бернард бегает, перебирая на ходу ручками и поправляя время от времени очки на переносице. Лаверн тоже чудо в перьях, опять не хватает слов, чтобы описать ее повадки, (какая походка ☺!) Продумано все замечательно, даже когда задумался и не трогаешь мышку, герои выпрыгивают что-нибудь смешное.

### Размышления о недостатках

**Т**еперь наконец-то можно поговорить и об этих самых недостатках. Дайте подумать. Думаю, и еще думаю, и еще... Вспоминаю игру, медленно прокручивая всю в голове. Думаю, думаю, ду-

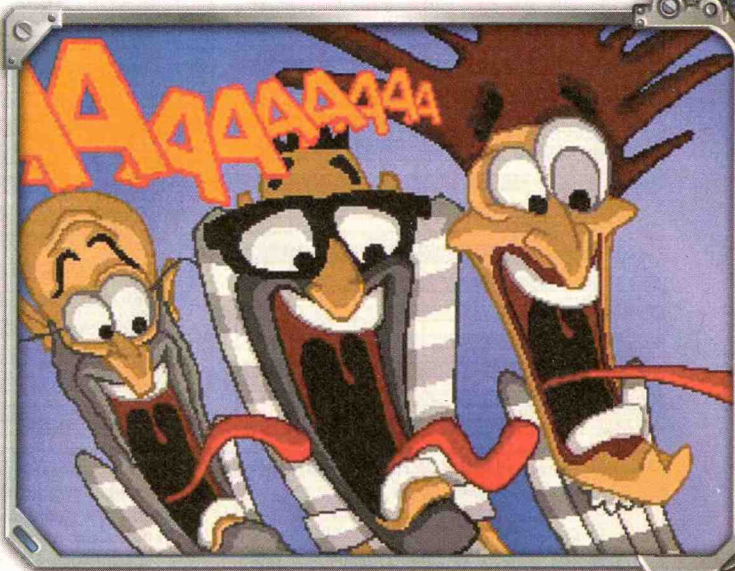
маю... Да нет их. Нет, и все! Нет недостатков. «Perfect», — как сказал Брюс Уиллис в «Пятом элементе». Игра совершенна. Разве что звук, да и саму игру трудно сейчас запустить. Но это, как я уже говорил, тяжелая поступь времени и мамонтов. Кто за-



хочет, тот сыграет. А я очень настойчиво советую найти The Day of the Tentacles и попробовать пройти. Но это уже вывод.

### Вывод

**И**гра — явный шедевр в длинной веренице квестов, прошедших передо мною за мой, поверьте, немаленький игровой стаж. И не исправляй меня, господин главный редактор, не режь по живому, уважаемый доктор Кертис, я все равно не откажусь от своего мнения. Day of the Tentacle, Siberia (это я все о мамонтах, если кто не понял), Monkey Island, Mist, первый «П.И.В.И.Ч.» — все эти игры находятся на одинаково высоком уровне, просто в разных жанровых и временных плоскостях.



Попробуйте, сыграйте. Найдите игру, ее даже из Интернета можно сейчас скачать свободно или найти на раскладке в каком-нибудь сборнике старых игр. Ничего не потеряете (кроме денег ☺), а приобрести можно много. Тонну удовольствия, например. Или море смеха. А я пойду проходить «Сибирь-2» и ждать Maniac Mansion-3, какое-то время ходили слухи, что она должна появиться когда-нибудь.



| Наименование                              | грн. | у.е. | код |
|-------------------------------------------|------|------|-----|
| <b>КОМПЬЮТЕРЫ</b>                         |      |      |     |
| <b>Компьютеры на базе Intel Celeron</b>   |      |      |     |
| Intel CELERON(DJ) 1,8GHz-30GHz or         | 967  | 186  | 5   |
| Cal2,13/256/40/58/Lon                     | 988  | 190  | 2   |
| Cal 12,53/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD       | 2292 | 445  | 3   |
| Cal 12,93/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD       | 2295 | 445  | 3   |
| Cal 12,53/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD       | 2910 | 565  | 3   |
| Cal D326/1985GV/256/80Gb/CD52x+Kb+I       |      | 298  | 6   |
| Cal D326/1985GV/512/80Gb/CD52x+Kb+I       |      | 342  | 6   |
| P4 350/1985GV/512/80Gb/CD52x+Kb+I         |      | 420  | 6   |
| <b>Компьютеры на базе Intel Pentium 4</b> |      |      |     |
| Intel P4 2,4GHz-3,8GHz or                 | 1336 | 257  | 5   |
| P4 2,4/256/40/58/Lon                      | 1348 | 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 2,8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17         | 3245 | 630  | 3   |
| P4 2,8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17         | 3554 | 690  | 3   |
| P4 2,8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17         | 3657 | 710  | 3   |
| <b>Компьютеры на базе AMD Athlon</b>      |      |      |     |
| Самые низкие цены на комп. на AMD or      | 827  | 159  | 5   |
| Любые комп. на Sempron 2,4GHz-3,1GHz      | 1030 | 198  | 5   |
| Sem2,4/256/40/VA/58/Lon                   | 1050 | 202  | 2   |
| Sempron 2400/nForce/512/80/128Gb          | 1659 | 319  | 5   |
| AMD ATHLON 64 2800-3700GHz or             | 2075 | 399  | 5   |
| Sempr 64 2,8/512/80/GF 6100 256/CDRW      | 2292 | 445  | 3   |
| Sempron 2800/nForce/512/80/128Gb          | 2387 | 459  | 5   |
| ATH 64 3000/512/80/GF6100 256M/CDRW       | 2570 | 499  | 3   |
| Sempr 64 2,8/512/80/GF 6100 256/CDRW      | 2674 | 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 8500XT 256M      | 5665 | 1100 | 3   |
| <b>Мобильные компьютеры</b>               |      |      |     |
| Ноутбук всех производителей or            | 1118 | 215  | 5   |
| HP DELL ACER LG SAMSUNG or                | 1243 | 239  | 5   |
| <b>КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК</b>               |      |      |     |
| <b>Процессоры</b>                         |      |      |     |
| Celeron 333-2800(478/775) or              | 78   | 15   | 2   |
| Celeron 1700-3066GHz/P4 2,4GHz-3,6G       | 203  | 39   | 5   |
| AMD Sempron 2,2-3,1GHz/P 2000-64 or       | 218  | 42   | 5   |
| AMD Sempron 2600-3100 (754) BOX or        | 348  | 67   | 2   |
| AMD Sempron 3100+ BOX 754 64b             | 551  | 107  | 3   |
| AMD ATHLON 64 3000+ tray 754              | 567  | 110  | 3   |
| Pentium 4 2,4-3,2 (478/775) or            | 598  | 115  | 2   |
| AMD ATHLON 64 3000+ BOX 754               | 623  | 121  | 3   |
| Pentium 4 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 754 64b             | 670  | 130  | 3   |
| AMD ATHLON 64 3000+ tray 939              | 803  | 156  | 3   |
| AMD ATHLON 64 3200+ 939                   | 855  | 166  | 3   |
| AMD ATHLON 64 3000+ BOX 939               | 865  | 168  | 3   |
| AMD ATHLON 64 3200+ BOX 939               | 922  | 179  | 3   |
| Pentium 4 LGA 775 3,0G/2Mb/800 FSB B      | 999  | 194  | 3   |
| AMD ATHLON 64 3500+ BOX 939               | 1107 | 215  | 3   |
| Pentium 4 2,8G/1Mb/533 FSB BOX            | 1154 | 224  | 3   |
| Pentium 4 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   |
| Pentium 4 LGA 775 3,4G/2Mb/800 FSB B      | 1494 | 290  | 3   |
| AMD ATHLON 64 4200+ (939) BOX             | 1494 | 290  | 3   |
| AMD ATHLON 64 4200+ (939) BOX             | 1558 | 323  | 3   |
| Pentium 4 3,0G/2Mb/2Mb/800 FSB BOX        | 1736 | 337  | 3   |
| AMD ATHLON 64 4200+ (939) BOX             | 1952 | 379  | 3   |
| Pentium 4 LGA 775 3,4G/2Mb/800 FSB B      | 2148 | 417  | 3   |
| Pentium 4 3,2G/2Mb/2Mb/800 FSB BOX        | 2292 | 445  | 3   |
| AMD ATHLON 64 4400+ (939) BOX             | 2426 | 471  | 3   |
| AMD ATHLON 64 4600+ (939) BOX             | 2961 | 575  | 3   |
| CeleronD 2,13/256/533/5478box,ont         |      | 68   | 6   |
| CeleronD 2,26/256/533/5478box,ont         |      | 74   | 6   |
| CeleronD 2,33/256/533/5478box,ont         |      | 79   | 6   |
| CeleronD 2,33/256/533/5478box,ont         |      | 92   | 6   |
| CeleronD 2,33/256/533/5478box,ont         |      | 125  | 6   |
| CeleronD 2,33/256/533/5478box,ont         |      | 191  | 6   |
| <b>Модули памяти</b>                      |      |      |     |
| 32-256Mb SDRAM Hynix, Spectec, or         | 31   | 6    | 2   |
| SDR-DDR-DDR2/PC266-333,400,533: or        | 36   | 7    | 5   |
| 128-1024 DDR Kingston, Samsung, Hynix     | 104  | 20   | 2   |
| DDR 512Mb 400MHz AM-I /PQI/Aeonon         | 211  | 41   | 3   |
| DDR 512Mb 400MHz Hynix orig               | 221  | 43   | 3   |
| DDR 512Mb 400MHz Kingston                 | 221  | 43   | 3   |
| DDR 512Mb 400MHz Samsung                  | 232  | 45   | 3   |
| DDR 512Mb 400MHz Corsair                  | 232  | 45   | 3   |
| DDR2-533 512Mb PC2-4200 Tsk-M5            | 237  | 46   | 3   |
| DDR2-533 512Mb PC2-4200 Hynix             | 258  | 50   | 3   |
| DDR2-467 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 256Mb PC-3200 JerrAM,ont              |      | 22   | 6   |
| DDR 512Mb PC-3200 JerrAM,ont              |      | 41   | 6   |
| DDR2-533 512Mb PC2-4200 Infineon,ont      |      | 41   | 6   |
| DDR2-467 1G PC2-5300 Transcend,ont        |      | 92   | 6   |
| <b>USB FLASH накопители</b>               |      |      |     |
| Flash USB 128-2048Mb Kingston             | 83   | 16   | 2   |
| USB 2.56-1024MB-MP3+хит, Canyon           | 229  | 44   | 2   |
| 128MB MM-Combi, ont                       |      | 13   | 6   |
| 256MB USB2.0 Flash-Stick Transcend        |      | 22   | 6   |
| 512MB USB2.0 Flash-Stick Transcend        |      | 37   | 6   |
| 512MB Memory Stick Transcend,ont          |      | 46   | 6   |
| 1G MM-Combi Transcend, ont                |      | 64   | 6   |
| 1G SD Flash Card 80x, ont                 |      | 65   | 6   |
| 1G CF Flash Card Transcend, ont           |      | 68   | 6   |
| 256MB USB2.0 T-Sonic 610 Flash MP3        |      | 6    | 6   |
| 1G USB2.0 T-Sonic 620 Flash MP3, ont      |      | 109  | 6   |
| 512MB USB2.0 T-Sonic PHOTO Transcend      |      | 153  | 6   |

| Наименование                             | грн. | у.е. | код |
|------------------------------------------|------|------|-----|
| <b>Материнские платы</b>                 |      |      |     |
| ALBATRON A58Rack Elitegroup,DFI-or       | 109  | 21   | 5   |
| ASUS AMI MSI GIGABYTE Intel-or           | 120  | 23   | 5   |
| ASROCK NFORCE3-A V1.0n/2DDR400-2GB       | 268  | 52   | 3   |
| ASROCK K8NF4G-SATA2; mATX//2DDR400       | 319  | 62   | 3   |
| ASROCK 939A8X-M.ATI UL-M1689             | 319  | 62   | 3   |
| ASROCK ATi Radeon Xpress 200 775T        | 324  | 63   | 3   |
| FOXCONN nForce4 NF4K8MCE-E5, mATX        | 330  | 64   | 3   |
| ASUS K8N4-PE Deluxe, nForce4 DDR 400     | 340  | 66   | 3   |
| FOXCONN 915PL7 MH-S, 915PL/2DDR400       | 355  | 69   | 3   |
| ASUS K8N4-Enforce4 F5800/300K400         | 376  | 73   | 3   |
| ASUS K8N4-PE Deluxe, nForce4 DDR 400     | 443  | 86   | 3   |
| FOXCONN NF4UKAA-BEKR5, nForce4           | 443  | 86   | 3   |
| ASUS P50D2-X 915P DDR2-400               | 494  | 96   | 3   |
| ASUS P50D1 PRO, ATX// F58 800, DDR       | 500  | 97   | 3   |
| ASUS P50D2 PRO, Intel 915P, DDR 400      | 515  | 100  | 3   |
| ASUS ABN-E, nForce4 ultra,DDR 400        | 515  | 100  | 3   |
| FOXCONN 945P7AA-BK52; ATX// F581066      | 520  | 101  | 3   |
| GIGABYTE GA-8P45P-G/1945 4Dual           | 582  | 113  | 3   |
| ASUS P50D2-VM, mATX// F581066/4Dual      | 592  | 115  | 3   |
| ASUS P50D2/945P7AA-BK52, DDR2 667        | 577  | 112  | 3   |
| ASUS ABN-SLI nForce4 SLI DDR 400         | 644  | 125  | 3   |
| ASUS P50D2 Deluxe/945P F581066           | 767  | 149  | 3   |
| FOXCONN 945P7AA-BK52; P55X               | 824  | 160  | 3   |
| ASUS ABN-SLI nForce4 SLI DDR             | 824  | 160  | 3   |
| ASUS ABN-SLI Premium,nForce4 SLI         | 881  | 171  | 3   |
| ASUS P5W02 P55X/ICH7R,4*DDR2 800         | 886  | 172  | 3   |
| ASUS P5W02 Premium P55X/ICH7R,4          | 1056 | 205  | 3   |
| ABN32-SLI Deluxe 4*DDR400 Dual           | 1133 | 220  | 3   |
| <b>Жесткие диски IDE</b>                 |      |      |     |
| 40-80Gb Seagate, WD, Samsung or          | 234  | 45   | 2   |
| 40-250Gb Seagate, WD, Samsung or         | 250  | 48   | 2   |
| 40-400Gb Seagate, Monitor, Seagate or    | 265  | 51   | 5   |
| 120-250Gb 7200 Seagate, WD, Samsung      | 390  | 75   | 2   |
| 160.0g 7200 Serial ATA-II Samsung B      | 458  | 89   | 3   |
| 200.0g 7200 ATA Samsung BMB              | 469  | 91   | 3   |
| 200.0g 7200 ATA Seagate Barracuda V      | 474  | 92   | 3   |
| 200.0g 7200 Serial ATA-II Samsung B      | 515  | 100  | 3   |
| 200.0g 7200 Serial ATA Seagate 8 Mb      | 515  | 100  | 3   |
| 250.0g 7200 ATA Samsung BMB              | 520  | 101  | 3   |
| 250.0g 7200 ATA Seagate Barracuda V      | 536  | 104  | 3   |
| CD-RW Asus, Sony, LG or                  | 577  | 112  | 3   |
| 250.0g 7200 Serial ATA-II WD 4MB         | 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    | 6   |
| 80.0Gb Seagate 7200 rpm,ont              | 60   | 7    | 6   |
| <b>Сменные диски</b>                     |      |      |     |
| 40-56x Sony, Samsung, Asus, LG or        | 62   | 12   | 5   |
| CD-R 52x Asus, Benq, or                  | 78   | 15   | 2   |
| CD-RW Asus, Sony, LG or                  | 109  | 21   | 2   |
| DVD 16/40 ASUS LG or                     | 109  | 21   | 2   |
| TEAC-MITSUMI, NEC, LG, SONY, LITE ON, or | 120  | 23   | 5   |
| DVD+CDRW Asus, NEC, Sony, or             | 156  | 30   | 2   |
| DVD+R 3/15W, LG, BenQ, Nec, or           | 208  | 40   | 3   |
| DVD-RW+RW, LG, 40x24x40x+12/8x           | 221  | 43   | 3   |
| DVD-RW+RW, NEC, 4550                     | 258  | 50   | 3   |
| TOSHIBA, LITE ON, TEAC, MITSUMI, or      | 416  | 80   | 3   |
| ASUS CB-RW5232/A5 QuickTrack Retail      | 24   | 6    | 6   |
| ASUS CB-S216A-COMBO Retail,ont           | 31   | 6    | 6   |
| ASUS DRW-1608P2S Retail                  | 53   | 10   | 6   |
| ASUS DRW-0804P external slim,ont         | 132  | 6    | 6   |
| <b>MultiMedia</b>                        |      |      |     |
| 16-32x Yamaha, Creative, C-Media or      | 31   | 6    | 5   |
| CREATIVE C-Media, or                     | 42   | 8    | 2   |
| AverMedia 305, 307, BOX9 or              | 328  | 63   | 2   |
| Aver TV Studio (Model 307P + FM)         | 376  | 73   | 3   |
| <b>Видеокарты</b>                        |      |      |     |
| 4-128Mb MSI, ATI, Asus, GeForce or       | 42   | 8    | 5   |
| GeForce III, IV or 32-256DDR             | 151  | 29   | 5   |
| ATI PCI-Exp Asus, Sapphire, MSI, or      | 270  | 52   | 2   |
| Nvidia PCI-Exp Asus, or                  | 276  | 53   | 2   |
| PCI-E, ATI Radeon X550 128M 128b         | 324  | 63   | 3   |
| AGP, ATI Radeon 9600 PRO 128M 128        | 376  | 73   | 3   |
| PCI-E, ATI Radeon X1300 128M 128b        | 448  | 87   | 3   |
| PCI-E, GeForce-PCX 6600 128MB DDR        | 469  | 91   | 3   |
| PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128b        | 489  | 95   | 3   |
| AGP, ATI Radeon 9600XT, 256M 128 b       | 505  | 98   | 3   |
| PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128b        | 505  | 98   | 3   |
| PCI-E, GeForce-PCX 6600 128MB DDR        | 515  | 100  | 3   |
| PCI-E, ATI Radeon X700 128M 128b         | 525  | 102  | 3   |
| PCI-E, ATI Radeon X1300PRO 256M 128      | 572  | 112  | 3   |
| PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 256M 128      | 577  | 113  | 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 128M 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 X800GT 128MB 256b             | 803  | 156  | 3   |
| PCI-E, GeForce-PCX 6600GT 256MB          | 891  | 173  | 3   |
| PCI-E, ATI X800GT 256MB 256b             | 922  | 179  | 3   |
| PCI-E, ATI Radeon X1600GT 256M 128b      | 942  | 183  | 3   |
| PCI-E, ATI X800GT 256MB 256b             | 958  | 186  | 3   |
| PCI-E, ATI X800GT 256MB 256b             | 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 |
|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------|------|-----|
| PCLE, GEFORCE-PCX 7800GTX 256MB                       | 2771                                    | 538  | 3   |
| PCLE, ATI Radeon X1900XT 512M                         | 3234                                    | 628  | 3   |
| PCLE, ATI Radeon X1900XTX 512M                        | 3631                                    | 705  | 3   |
| EAX850 XT/2DHTV 256M, opt                             |                                         | 400  | 6   |
| Мониторы                                              |                                         |      |     |
| 14-22, SONY, SAMSUNG, LG or                           | 104                                     | 20   | 5   |
| 17" TFT Samsung, SONY, Acer, Philips, or              | 1066                                    | 205  | 2   |
| LCD 15" LG 1530B                                      | 1134                                    | 218  | 5   |
| LCD 17" LG 1717S-SN                                   | 1201                                    | 231  | 5   |
| LCD 17" SAMSUNG 710N                                  | 1201                                    | 231  | 5   |
| LCD 17" PHILIPS 1705AFs                               | 1274                                    | 245  | 5   |
| 17" TFT, SAMSUNG 740N                                 | 1274                                    | 245  | 5   |
| 17" TFT Acer, Samsung, Sony, Philips                  | 1420                                    | 273  | 2   |
| 17" TFT, SAMSUNG 730BF                                | 1430                                    | 275  | 5   |
| 17" TFT, SAMSUNG 913N                                 | 1513                                    | 291  | 5   |
| LCD 19" LG 1950S-SN                                   | 1550                                    | 298  | 5   |
| LCD 19" PHILIPS 1905AFs                               | 1571                                    | 305  | 3   |
| LCD 19" PHILIPS 1905AF                                | 1596                                    | 307  | 5   |
| 17" TFT, SAMSUNG 760BF                                | 1607                                    | 309  | 5   |
| Все виды TFT мониторов, 15"-24" or                    | 1644                                    | 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 Zyrex, Motor, Acorn or                            | 47                                      | 9    | 5   |
| 3COM Net, ext. or                                     | 78                                      | 15   | 2   |
| ASOTEL K3D, 221+ Vector (GVC), or                     | 192                                     | 37   | 2   |
| ZyXEL OMNI MINI/NEO/UNO+наводорок, or                 | 276                                     | 53   | 2   |
| IDC 5614BLX/VR, AOH, V 90 ext                         | 463                                     | 89   | 2   |
| Корпуса                                               |                                         |      |     |
| Bp 250-450W Power Master Sweet, or                    | 57                                      | 11   | 2   |
| ATI Codegen, Enlight, KME, DTX 300W, or               | 114                                     | 22   | 2   |
| Middle Tower ATX 350W JNC silver/bl                   | 165                                     | 32   | 3   |
| Прочие (комплектующие)                                |                                         |      |     |
| ASUS WiFi-g PCI card w/ Antenna, opt                  | 75                                      | 6    |     |
| КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ                                |                                         |      |     |
| Струйные принтеры                                     |                                         |      |     |
| CANON, HP, EPSON, LEXMARK or                          | 182                                     | 35   | 5   |
| Лазерные принтеры                                     |                                         |      |     |
| CANON, HP, EPSON, Samsung or                          | 499                                     | 96   | 5   |
| Xerox, HP, Canon, or                                  | 584                                     | 105  | 2   |
| Сканеры                                               |                                         |      |     |
| BenQ Scan, Canon, HP, Mustec, or                      | 224                                     | 43   | 2   |
| Источники бесперебойного питания (UPS)                |                                         |      |     |
| Super Power VT52SP, 625P, 800P, 1000                  | 79                                      | 15   | 2   |
| MGE Nova 800 AVR 600VA 360W line                      | 286                                     | 55   | 2   |
| APC BK 550-1500 VA, or                                | 307                                     | 59   | 2   |
| Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры            |                                         |      |     |
| Стабилизатор КЕВО 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 подержанных ПК                                |                                         |      | 4   |
| Продажа подержанных комплектующих                     |                                         |      | 4   |
| Продажа 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-а                   | 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 до 1 Гб                              | 104                                     | 20   | 2   |
| Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-св)                       |                                         | 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 абонплате, в месяц |                                         |      |     |
| Интернет-пакет "НОЧНОЙ" (23-09)                       | 21                                      | 4    | 2   |
| Категория 3 (звонящих+вызываемых) (18-09,сб-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                                    |                                         |      |     |
| 1                                                     | IT Park (044-4648262, 4647185)          |      | 6   |
| 2                                                     | Инкософт (044-2464389, 2345335)         |      |     |
| 3                                                     | Лойтком (044-5285752, 5286249)          |      |     |
| 4                                                     | ПрагмаТех (044-4575720, 4530258)        |      |     |
| 5                                                     | Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641) |      |     |
| 6                                                     | Технопарк (044-2463490)                 |      |     |
| 7                                                     | Тезис                                   |      |     |
|                                                       |                                         |      | 32  |
|                                                       |                                         |      | 2   |



# Подписная кампания на второе полугодие 2006 года – в разгаре

Генеральный спонсор компания

## Edifier

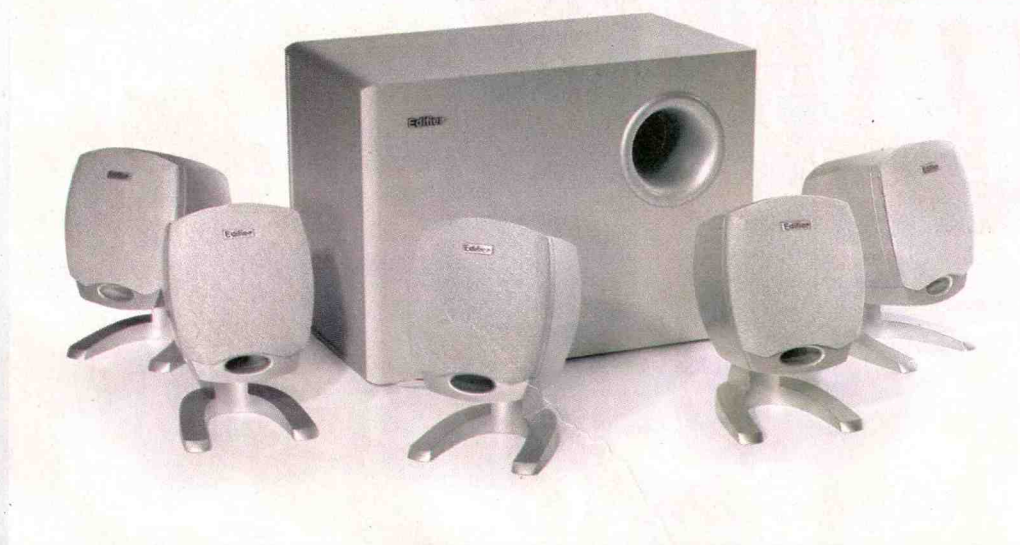
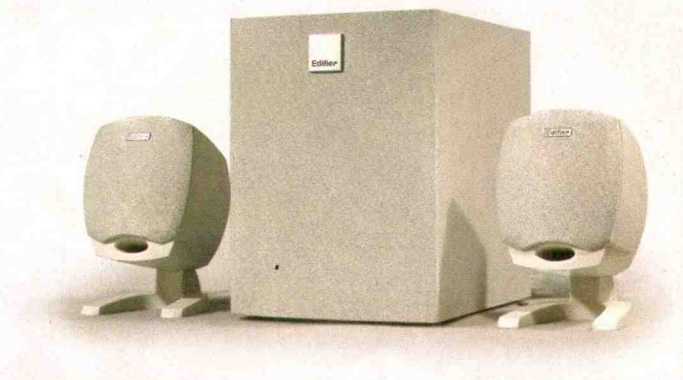
### Спешите подписаться! Призы ждут вас!

Подписка – это реальная экономия ваших денег,  
гарантия доставки журналов к вам домой или  
в офис и весьма реальный шанс выиграть приз.

6 месяцев: МК (25 номеров) – 70,20 грн\*

МИК (25 номеров) – 51,18 грн\*

РФ (6 номеров) – 33,54 грн\*



## МОИ КОМПЬЮТЕР



\*Без учета стоимости приема подписки.

Оформить подписку по льготной редакционной  
цене - все желающие смогут на нашем стенде во время  
Киевской Фотоярмарки, которая пройдет 18-21 мая в МВЦ (Броварской пр-т, 15).

Державний комітет зв'язку та інформатизації України ф.СП-1

|    |       |        |
|----|-------|--------|
| ПВ | місце | літер. |
|----|-------|--------|

#### ДОСТАВНА КАРТКА - ДОРУЧЕННЯ

На газету **35327**  
журнал  
індекс видання

#### “Мой компьютер”

найменування видання

| Вар-<br>тість | передплата      | грн. | коп. | Кількість<br>комплектів |
|---------------|-----------------|------|------|-------------------------|
|               | переадресування |      |      |                         |

на 200\_ рік по місяцях

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|

|                    |         |
|--------------------|---------|
| поштовий<br>індекс | місто   |
| код вулиці         | село    |
| буд.               | область |
| корп.              | район   |
| кв.                | вулиця  |

прізвище, ініціали

Державний комітет зв'язку та інформатизації України ф.СП-1

|    |       |        |
|----|-------|--------|
| ПВ | місце | літер. |
|----|-------|--------|

#### ДОСТАВНА КАРТКА - ДОРУЧЕННЯ

На газету **22307**  
журнал  
індекс видання

#### “Мой компьютер игровой”

найменування видання

| Вар-<br>тість | передплата      | грн. | коп. | Кількість<br>комплектів |
|---------------|-----------------|------|------|-------------------------|
|               | переадресування |      |      |                         |

на 200\_ рік по місяцях

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|

|                    |         |
|--------------------|---------|
| поштовий<br>індекс | місто   |
| код вулиці         | село    |
| буд.               | область |
| корп.              | район   |
| кв.                | вулиця  |

прізвище, ініціали



# Потужність,

що тобі потрібна.

# Технологія,

варта довіри



## artline X<sup>2</sup>

Зроби крок

до вдосконалення роботи своїх співробітників.

Зупини свій вибір на ПК artline™ X<sup>2</sup>,

що втілює потенціал двоядерного процесору

Intel® Pentium® 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](http://www.technopark.ua)

**(044) 594 15 15**

