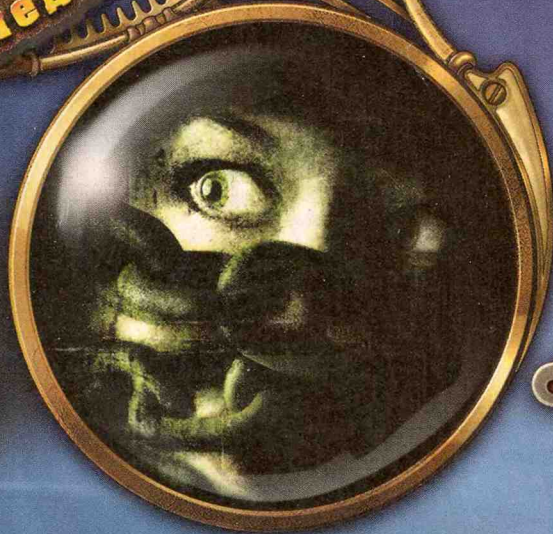


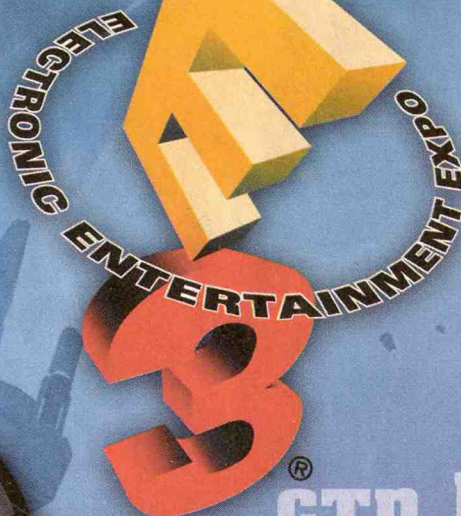
стр.14

CONDEMNED:
CRIMINAL ORIGINS™



стр.17

GHOST
RECON
ADVANCED WARFIGHTER



стр.10

ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЛКИ 2

стр.22

Издательский дом «Мой компьютер»

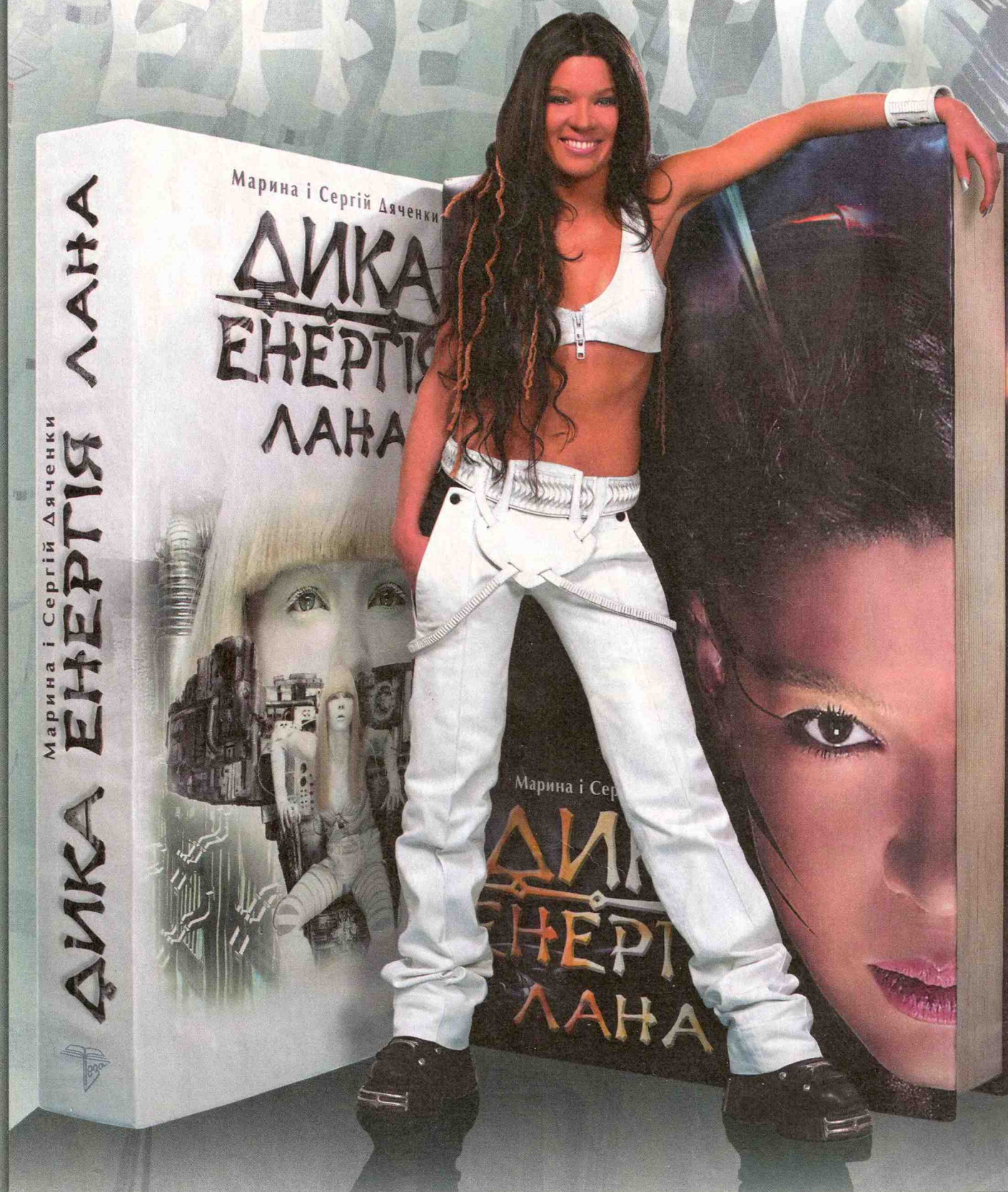
Подписной индекс 22307

ОБЕРИ СВІЙ СТИЛЬ

РУСЛАНА

ОБЕРИ СВОЮ КНИЖКУ

ДИКА ЕНЕРГІЯ



www.teza.in.ua +38 0432 46-48-16 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. Келецкая
- ✓ угол Коцюбинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

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

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

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

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

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

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

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

Одесса

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

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

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

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

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

ВНИМАНИЕ!!! НАШИ КОНКУРСЫ

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

Список статей

Yaroslavos & Mikolavos

Left Behind: Eternal Forces, стр. 7

FRESTARTER

Two Worlds, стр. 8-9

Вирджин КЕМПЕР

Итоги ЕЗ, стр. 10-12

Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK

Condemned: Criminal Origins, стр. 14-16

Вирджин КЕМПЕР

Ghost Recon: Advanced Warfighter, стр. 17-19

Алексей ТУР aka leprecon

«Месть Якузда», стр. 20-21

Мохнорыл ТАЛЕР

«Звездные Волки 2», стр. 22-24

Yaroslavos

Albatross 18: Realms of Pangya, стр. 25

Pantera sls

SENSEI 2, стр. 26-27

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul

Grand Prix Circuit, стр. 28-29

КОД

95

96

97

98

99

100

Коды для SMS-голосования

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Лицензия Киевстар ДКЗУ: № 009503 от 12.04.2001,

Лицензия UMC ДКЗУ: ГЛС АА № 223305 от 12.11.2002.

Бензоколонка редактора

Редкий гейм-журналист НЕ долетит до середины ЕЗ. Наш коллектив, к счастью, оказался еще более редким, ибо мимо ЕЗ пролетел с чисто национальным фанерным свистом. Однако, следуя давней традиции — иногда ведь вслепую получается лучше, чем зряче, — мы все-таки будем публиковать материал, причем достаточно подробный. Да и весь номер пройдет с легким душком-запахом недавно состоявшегося «парада проектов» и «гигафестивала игровой индустрии».

Потому и новостной блок, следуя общей атмосфере, присоединится к остаткам конфетти, которое донесли до нас проукраински настроенные ветры Америки.

Приятного, так сказать, прочтения.

Галопом по Европам

Недавние студенты из Гарварда крайне смело замахнулись своим дебютным проектом на всю индустрию в целом и на гейм-критиков, утверждающих, что за первую игру нужно браться осторожно и без фанатизма. Пять



человек американской наружности из **Windward Mark Interactive** спешат анонсировать исторический шутер от первого лица **Refuze: The Silent War**, в котором все «огого» и «угу-гу!».

Авторы решили провести игрока по всем сколь-нибудь значительным конфликтам XX века: начиная от русских окопов времен первой мировой и, через три континента, прямиком в наш сегодняшний мир с его локаль-



ными, но крайне болезненными конфликтами. Точной опоры проекта станет движок собственного производства, декларируемый самими разработчиками как «самый фотореалистичный из созданных когда-либо». Ору-

жие разных эпох в количестве примерно 200 видов, с обязательным указанием параметров (происхождение, дата производства, баллистические характеристики...) прилагается. Как и кампания, как и мультиплеер, как и возможность переписать историю, выиграв те битвы, которые по дефолту твоя сторона проиграла, либо же, наоборот, облажаться там, где, согласно историческим фактам, твои подопечные одержали победу.

Вот такие вот пирожки с историей. Желая посетить сайт смельчаков (во всех смыслах) — просю сюда: www.alliancethegame.com. Минута истинного удивления и гордости за свою страну гарантирована! Только не забудь включить звук...

О издателе и дате выхода пока ничего не известно.

Обряд бракосочинительства

Помните, прозвучал у нас в МИКе анонс некоего ироничного тактик/шутера **Refuze: Home, Sweep Home** или **Refuze: Атака брака**, повествующего о войне солдатиков правильных с бракованными ренегатами, захватившими власть в отдельно взятой квартире?

Видимо, симпатичная и достаточно нестандартная игра, к тому же рожденная в недрах отечественного девелопинга, не просто показала симпатичной большинству прожженных критиков, но и показала, что не так все безнадежно для шестой части суши.

Результатом сих микронадежд стал конкурс от **AG.ru**. Далее без купюр (почти. — Прим. литред.).

Ресурс www.ag.ru и компания **ИДДК** объявляют о начале самого необычного конкурса этой весны, посвященного экшену «Refuze. Атака брака». Одна из его целей — помочь нашим коллегам, которые пишут рецензии на игры, не содержащие эротики, не заявленные как ААА-блокбастеры и не раскрученные мощнейшими PR-компаниями.

В акции могут принимать участие абсолютно все: кто уже играл в Refuze или еще не успел; даже те, кто еще по каким-либо причинам не подозревает, что существует такая вещь. Несмотря на то, что конкурс называется «самая нелепая сцена из игры», розыгрыш проводится в двух номинациях: **Refuze как он есть** и **Refuze: Photoshopped fake**.

В обеих номинациях мы ждем от вас самые смешные и нелепые сцены из Refuze. Сначала мы предполагали, что к рассмотрению будут приниматься только доработанные и переделанные в Adobe Photoshop или других графических редакторах скриншоты, потому что победителей ожидают весьма ценные призы! Но потом решили, что надо дать шанс тем, кто не в ладах с графикой, зато вдоль и поперек прошел Refuze и готов представить не менее интересные картинку прямо из игрового процесса. Так что вперед, дамы и господа: снимайте, режьте, клеите, удаляйте лишнее и добавляйте новое. Только учтите: скрин-

шоты с багами и ошибками выходят за рамки конкурса и рассматриваться не будут.

Присылайте на адрес contest@ag.ru ваши варианты (скриншот разрешением не меньше 800x600, формат — JPG), в теме письма напишите **Refuze — конкурс**, а в теле сообщения укажите, в какой номинации вы желаете представить скриншот(ы). Комментарии приветствуются. К рассмотрению принимаются все варианты, подходящие под название номинации.

Победителям конкурса будут торжественно вручены призы. Разыгрываются две акустические системы 5.1 Shincos ODEON AV 500 для домашнего кинотеатра и две возможности выбрать 50 (!) любых дисков на сайте ИДДК.

Скриншоты-кандидаты на главные призы будут публиковаться раз в неделю на сайте ИДДК, так что каждый сможет увидеть, к чему надо стремиться. Количество скриншотов от одного участника не ограничено... в отличие от наград. Посему — торопитесь! Последний день приема работ — 20 июня.

Условия проведения конкурса:

1. К участию в конкурсе допускаются все желающие граждане России. Исключение — работники и представители компаний «Голден Телеком. Инк.», ИДДК (www.iddk.ru), «Мультисофт», сотрудники портала Absolute Games, связанные с ними лица, члены семей таких работников и представителей, работники и представители любых других лиц, имеющих отношение к организации и/или проведению настоящего конкурса, а также члены их семей.

2. Денежный эквивалент призов не выплачивается.

3. Организаторы конкурса обязуются не публиковать и не передавать третьим лицам сведения об участнике, не относящиеся к порядку проведения конкурса, без согласия участника конкурса.

4. Организаторы конкурса не несут ответственность за возможные перебои и ошибки в работе электронной и обычной почты.

5. Участие в конкурсе означает полное согласие участника с условиями его проведения.

Наш ответ Maelstorm`y

Думаю, люди, не принадлежащие напрямую к узкому и ограниченному кругу киевского девелоперского цеха, вряд ли знают, что на территории столицы действует такая контора, как **Ulysses Game**.

Давайте-ка для затравки я продемонстрирую некоторые материалы с сайта UG.

Уже не одну тысячу лет человечество находит причины для войны. Борьба за власть, борьба за деньги и энергоресурсы заставляет людей скрещивать мечи и сбрасывать на города атомные бомбы. Однако любой подобный конфликт имеет предел. Наступает момент, когда одна из сторон отступает или сдается на милость победителя. Иногда для того чтобы накопить силы и позже вырвать победу. Однако ис-

тория «Барьера Миров» — о другой войне, самой страшной, с которой может столкнуться человечество, — о битве за выживание нашего вида. И никто не застрахован от того, что подобная война не начнется уже завтра.

Краеугольным камнем подавляющего большинства современных стратегий стали скоростная добыча ресурсов и толпы пейзажей, гонимые курсором-бичом. Мы оставляем экологию симуляторам.

Борьба за каждую пядь земли, бой до последнего солдата, до последнего удара сердца. Даже самый крохотный участок своей территории под ногами — твердая основа для будущей победы. Но оставьте тылы открытыми на считанные минуты, и эта земля тут же станет чужой. Она будет гореть под ногами ваших солдат, сжигая надежды на победу.



О чем это они, спросите? Да так, об анонсируемом проекте «Барьер Миров», который RTS, судя по жанру, и прорыв в игровом строении, судя по настрою разработчиков. Прежде всего — отказ от «ручной» добычи ресурсов, которая окажется в руках AI; сам же геймер вынужден будет волей-неволей сосредоточиться на сражениях, и только на них.

Еще немного вкусоностей от UG:

- ✓ уникальная игровая механика;
- ✓ 15 игровых карт;
- ✓ более 25 видов войск;
- ✓ терморфинг каждого захваченного участка территории;
- ✓ уникальные герои;
- ✓ автоматическая система добычи ресурсов;
- ✓ ragdoll-анимация погибших.

Мы утверждаем лишь одно — жанру RTS жизненно необходима эволюция. И мы ускорим ее. Ждать осталось совсем недолго.

Есть ли сюжет и есть ли то, с чем его есть? Известно только то, что матушке-Земле, истерзанной виртуальными толпа-

ми героев и злодеев, откреативленной во все имеющиеся вулканические отверстия, предстоит пережить последнюю битву. Армагеддон. С полчищами демонов. Откуда взялись демоны — об этом сайт умалчивает, по умолчанию — из Преисподней. Основным геймплеобразующим фактором станет борьба за территорию, т.е. намечается нечто «периметроподобное».

В общем-то можно было бы посмеяться над очередной попыткой очередной дебютной компании в очередной раз перевернуть игровой мир, но... Официальный издатель у проекта уже есть («Новый Диск», полюбивший в последнее время украинцев разработчиков), выход намечен на 2007 год, а вообще-то, учитывая географическую близость Ulysses Games к нашей редакции, самое время заняться журналистским расследованием...

Tabula Rasa, shut up!!!

Не поверите, но бывает и такое. Стенд онлайн-проекта **Tabula Rasa**, представлявшегося на E3, учинил там такой шум, что устроители выставки из ESA, не так давно подписавшие новый регламент, ужесточающий правила нахождения и поведения на выставке, оштрафовали **NCsoft** на мистическую сумму в 5000\$.

Дело было так: сотрудники находящегося по соседству с NCsoft (MMOG **Tabula Rasa**) стенда **SEGA** предложили немного уменьшить звук, т.к. масштабное шоу, затеянное в поддержку онлайн-проекта, с чучелами, факелами, балетной труппой и кучей электроники, заглушало соседние стенды, примерно так же, как рев истребителя на взлете заглушает аналогичный рев быка. NCsoft`овцы, конечно же, не согласились: мол, кто вам виноват, что у вас мощности меньше. Тогда SEGA`вцы радостно замерили громкость звука соседнего стенда и, зафиксировав окончательное и бесповоротное превышение допустимых децибелных норм, пожаловались администрации.

В результате на притихшем стенде выступил с пламенной речью вице-президент NCsoft по стратегическому развитию. Намекнув на то, что организаторы — крупные редиски, и выразив сомнения по поводу участия компании на E3 в будущем, **Фред Шмидт** вытащил кредитку и предложил организатором самолично подойти и забрать у него 5 тыс. После чего напоследок выкрикнул: «Рок`н`Ролл, пиплы!!!», и сочувствующие фанаты, дружно взревев, чуть было не разнесли выставку...

Алкоголь, табак, компьютерные игры

Десертный маразм — это, как говорится, дело святое.

Теперь воистину флагманом геймобии стал штат **Миннесота**, что на Американщине. Тамешние власти, вдохновленные музой пуританства и девственно-

сти, исторгли из себя очередной проект закона, направленный на ограничение распространения игр, пышущих насилием (то есть, практически каждой игры). Теперь в случае покупки ребенком «недееспособной игры» будет штрафовать не продавец-распространитель, а... сам ребенок!

Чтобы ситуация во всем своем великолепном идиотизме немного прояснилась, напомним полный рейтинг от **ESRB** (Entertainment Software Rating Board):

✓ **Раннее Детство** (Early Childhood) — 3 года +. Не содержит никакого материала, который родители нашли бы несоответствующим;

✓ **Для всех и каждого** (Everyone) — 6 лет +. Игры данной категории могут содержать в себе минимальную мультипликацию, фантазию (!), немного насилия (!!!), а также немного разговорного жаргона (!!!!!);

✓ **Для каждого, но не для всех** (Everyone+10) — 10 лет +. Чуть больше мультипликации, насилия, жаргона, а также возможное наличие тем для размышления (Вьетнам, Ирак, Югославия?);

✓ **Тинейджер** — 13+. Может содержать насилие, «неудобные» темы, солдатский юмор, минимальную кровь, вариации азартных игр, солдатский и топорный юмор, а также крепкие словечки;

✓ **Зрелый** — 17+. Насилие, кровь и следы оной, жаргон со вкусом и наличие разговоров, связанных с сексом;

✓ **Adults Only** — 18+. Длительные сцены интенсивного насилия и даже секс!!!

Представьте теперь картину: на пухленьких кривоватых ножках заходит в магазин трехлетний малыш в сопровождении папы и, ужасно гордясь тем, что он очень взрослый и может покупать в магазине, приподнимается на носочках, чтобы достать до прилавка, сует мятую двадцатку долларов продавцу и просит некую аркадку «Мишки Гамми на страже галактики» с пометкой Everyone (6+). Тут к нему подлетает представитель ESRB: «Ах ты развратник малолетний! Тебе захотелось немного мультипликации и фантазии? А ну гони 25 баксов, гад, иначе я вызываю полицию, и они зачитают тебе права...»

И тут малыш заходит в безнадежном, очень даже взрослом плаче, осознав краешком своего наивного сознания, что живет в самой лучшей стране, и от защитников ее принципов демократии его не сможет спасти даже папа. А значит, нужно учиться выживать самому, пойти на улицу, взять палку и наконец отдубасить пятилетнего козла Джека, который так над ним издевался...

На самом деле, мы живем в достаточно сырой и непротаченной стране. Но не дай бог нам жить в лучшей.

На сегодня новости скоростно кончились, с вами был любитель рейтингов, ненавистник фэйтингов, покровитель скроллинга, зевающий на брифингах, потому что запись брендинга уже давно нам пофигу... Кирилл Талер, короче. И с Днем Киева!

Разработчик/издатель: Left Behind Games
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: еще как минимум год

Yaroslavos & Mikolavos
LEFT
ETERNAL FORCES
BEHIND

На свете есть много вещей, которые меня раздражают. Не будем их перечислять, ибо я уверен, что читателю тоже приходилось торчать в дорожных заторах, ждать восстановления сервера своего провайдера, терпеть рекламные ролики, прерывающие любимую телепередачу на самом интересном месте, ну и вкушать прочие прелести повседневной жизни.

Ко всей этой куче неприятных вещей относится еще одна — даже не знаю, как ее скомпилировать в один понятный термин.

Дайте я приведу пример. Тема сегодняшней статьи — **Left Behind: Eternal Forces**. Вам что-то говорит это название? Нет, я в курсе, что это анонсируемая игра и даже знаю, по мотивам чего она делается — и вообще, господа умники, читающие новостные ленты игровых ресурсов, помолчите. Я попытаюсь объяснить ситуацию читателям, не знакомым с темой.

Что-то говорить должна, по идее, первая часть названия — **Left Behind**. «Оставленный позади» — это широко известный (63 миллиона проданных копий) книжный сериал, авторами которого являются некие Джерри Б. Дженкинс (Jerry B. Jenkins) и Тим Ла-Хайе (Dr. Tim LaHaye), не считая многочисленных «со-», то бишь авторов, пишущих в чужом мире, по лицензии, и периодически мелькающих на обложках разных частей серии. У нас сериал не издается — то ли по причине лени издателей (во что верится с трудом), то ли из-за высоких финансовых запросов автора (во что верится больше).

Так что я там говорил о неприятном ощущении? Каждый раз, когда читаешь подобные материалы (в смысле, об играх «по мотивам») на англоязычных ресурсах, создается неприятное ощущение, что над тобой издеваются.

Но вернемся к игре. Что нам известно о сюжете?

Мало. Сериал выходит уже около десяти лет, и разобраться во всех тонкостях истории этого мира можно, лишь прочитав книгу.

Ну, а нам всех тонкостей и не нужно. Главное — основную идею понять, чтобы

хоть как-то ориентироваться в сюжете грядущей игры.

Итак, **Left Behind** базируется на... Библии. Если кратко: этот сериал — вариация на тему Конца Света с точки зрения теологии. Случился Апокалипсис, и в живых остались только истинно верующие, которых оказалось не так уж много.

Действие **Eternal Forces** происходит на Манхэттене, где идет ожесточенная борьба между двумя фракциями — **The Tribulation Forces** и **Global Community**. Играть можно только за **The Tribulation Forces**, из чего можно сделать вывод, что они и есть хорошишки, а их оппоненты, **Global Community**, — плохиши.

А за что они, собственно, сражаются?

Дело в том, что после Второго Пришествия на Земле еще остались люди, не примкнувшие ни к одной из враждующих фракций. Вот за их умы и души нам и предстоит бороться. То есть задача — привлечь на свою сторону гражданских, пока их не переманили враги.

Мы будем покупать нейтральные здания и перестраивать их в функциональные архитектурные единицы. А гражданских можно будет привлекать для выполнения различных заданий. То есть практически вся игра держится на привлечении и сотрудничестве с нейтралами.

А как привлекать на свою сторону гражданских? Ну, в самом простом случае — просто подойти и поговорить (да, трудно отказать, когда с тобой потолковал тяжеловооруженный пехотинец ☺). В более сложных ситуациях придется применять проповеднические штучки, о которых речь пойдет чуть ниже.

Все юниты в игре поделены на три уровня. Изначально, сразу после постройки мы будем иметь юнита первого уровня — скажем, просто **soldier**. Идет процесс апгрейда, и вот перед нами, ну, скажем, **veteran**. Проводим еще один апгрейд, и боевая единица предстает в третьем, самом совершенном варианте, — **elite warrior** или что-то подобное.

Так как перед нами проект по мотивам книги теологической направленности, в игре не обойдется без миссионеров.

Кроме непосредственно привлечения на свою сторону новых рекрутов, миссионеры могут заниматься поддержкой боевого духа в уже обученных отрядах. Дело в том, что у каждого вашего юнита есть параметр «дух». Чем выше его показатель, тем лучше юнит сражается — и, соответственно, низкий дух не даст вашему отряду проявить себя в полной мере. У вражеских отрядов также присутствует этот показатель. Если он достаточно низок (дух падает как при потерях в бою, так и от проповедей миссионеров противника), юнит можно переманить на свою сторону. Но и ваши подопечные не застрахованы от подобных штук, так что придется постоянно быть начеку.

Также не обойдется без героев — да-да, тех самых «особых юнитов с уникальными способностями», как это звучит в древней аннотационной формулировке. Читателей книжного сериала порадует, что в роли героев выступают любимые ими персонажи «Оставленных позади».

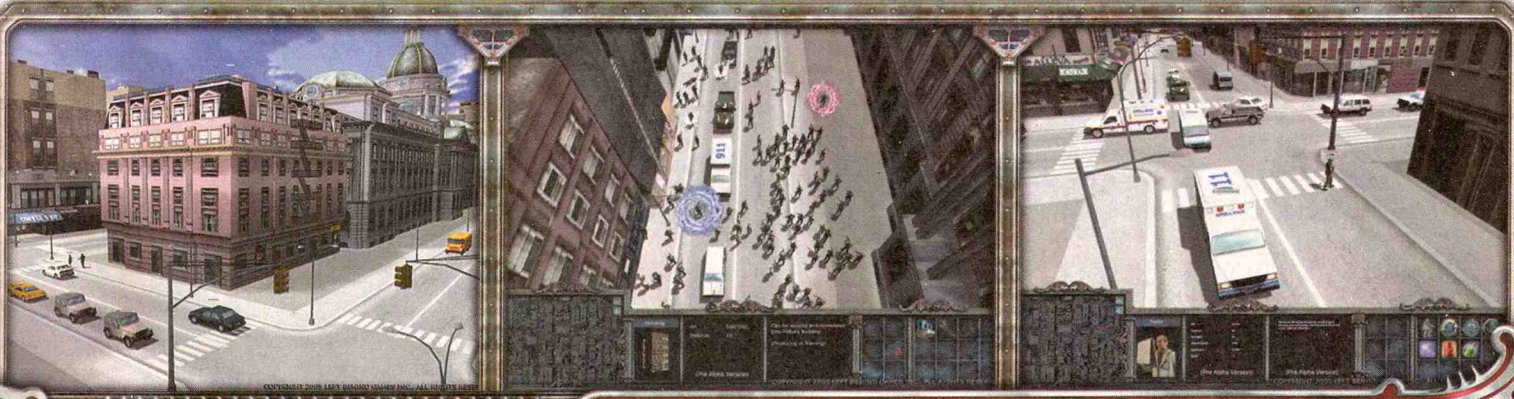
Ну и, наконец, последняя плюшка. Разработчики обещают несколько загадок, напрямую связанных с содержимым Библии. Например: расположить имена героев библейских притч в хронологическом порядке и в награду получить сообщение от Создателей. Так что кое-кому (читай: любителям раскрывать все скрытые места игры) придется приобщиться к мудрости Книги Книг ☺.

Графика. Почему о ней говорится в конце? Не беспокойтесь, выглядит она хоть и не потрясающе, но прилично. Дело в том что она, **ИМХО**, в этом проекте не имеет первостепенной важности.

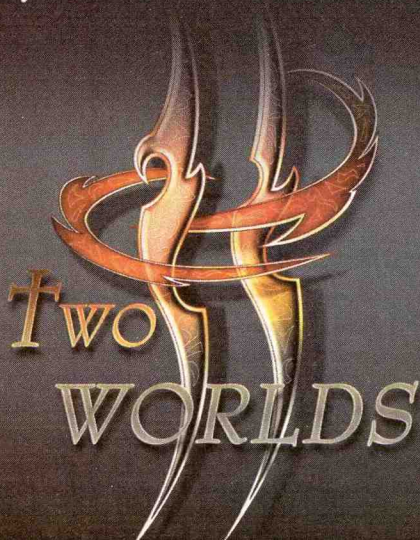
Вывод

Время делать выводы. Нас ждет интересный стратегический проект по мотивам неизвестного на наших просторах книжного сериала. То есть это не только шанс поиграть в хорошую игру, но и узнать больше о легендарной за рубежом саге.

Ждем.



Мунтян Влад aka FRESTARTER



Разработчик: Reality Pump
Издатель: ZUXXED Entertainment
Жанр: РПГ
Системные требования: чует сердце, что не маленькие
Дата выхода: III квартал 2006 года

Н и для кого не секрет, что РПГ сейчас находятся в глубочайшем кризисе. Закрывшие лучшие РПГ-шные девелоперские конторы, ужимки издателей, тотальное упрощение всего, что только можно, экономия на сценаристах. По поводу этой проблемы сказано уже немало, так что мои скромные рассуждения вряд ли внесут что-то новое, и уж точно не дадут формулу решения проблемы. Да и не собираюсь я заводить шарманку на грустную тему «жанр давно уже мертв», или «казуалы наступают», — но нужно ведь как-то начать разговор об игре, которая потенциально может если и не произвести революцию, то уж точно дать жанру хорошенькую встряску. Эта игра носит название **Two Worlds**. Ну что, приступаем к вскрытию?

Судебно-медицинская экспертиза

П риступаем. Сестра, руки мыли? А, неважно, давайте скальпель. Ну-ка, ну-ка, что у нас там? Давайте-ка рассмотрим сердце. Что значит — нет? А что есть? Какие такие обещания?..

Заключение судебно-медицинской экспертизы. На данном этапе у пациента ролевой системы (сердца) не обнаружено. Точнее, она, конечно же, есть, но о ней не известно ровным счетом ничего. Разработчики рассыпаются в обещаниях о том, что она будет в меру простой, чтобы новичок мог легко разобраться, и в то же время достаточно сложной, чтобы удовлетворить пожелания хардкорных игроков. Что ж, стремление похвальное, но, помнится, то же самое говорили разработчики «Магии Крови». И еще один нюанс — игрок сможет в любое время изменить характеристики своего персонажа. То есть всю игру играли тупым, как кирпич, файтером, под конец надоело, перераспределили характеристики — и вот вы уже архимаг. Идея достаточно интересная, но как же тогда отыгрываешь роли?

С сердцем, похоже, разобрались. Дальше действуем по намеченному плану. Сестра, поднимите скальпель с пола, я его случайно выронил, когда услышал, что именно у пациента вместо сердца. Будем вскрывать легкие. Посмотрим, чем он дышит. Фууу, сестра, откуда такая вонь? Мда, похоже, легкие протухли еще лет десять назад.

Заключение судебно-медицинской экспертизы. С сюжетом у Two Worlds явно не сложилось. Свою новизну и свежесть он потерял еще во времен первого «Варкрафта», когда впервые была рассказана история о противостоянии людей и орков, где последние, как водится, огребли по полной. Но здесь все во многом зависит от мастерства сценаристов и от того, как они смогут обработать уже имеющийся материал. Давайте же рассмотрим сюжетные перипетии поближе — возможно, под заезженной идеей скрывается что-то интересное.

Итак, давным-давно орды орков, собрав огромную армию, двинулись войной на земли людей. Но люди встретили противника во всеоружии. Битва была страшной, обе стороны потеряли много героев и великих воинов. И все же перевес оказался на стороне людей. Азираал, верховный бог орков, пал в том сражении, а сами зеленокожие были изгнаны в пустоши.

Шли годы. Хрупкий мир ненадолго воцарился между людьми и орками. Первые жили так, как привыкли жить, вторые лелеяли планы о мести. Ну, а дварфы, как обычно, копались в своих шахтах. И докопались до того, что откопали потерянную усыпальницу Азираала. Естественно, между орками и людьми снова разгорелся конфликт, на этот раз за обладание гробницей павшего бога. И в этой борьбе выживает только один мир, только одна раса. Другая уйдет в небытие. Навсегда...

Да уж, не шибко оригинально. Такой себе стандартный фэнтезийный сюжет. Но повторюсь, все зависит от сценаристов. Ведь мы знаем немало примеров, когда заштампованный сюжет при умелом подходе превращался в настоящую конфетку. Так что записывать его игре в минус пока рано.

Настало время осмотреть мышечные ткани пациента. Тэк-с, надрез... Да, следует сказать, что подопыт... эээ... то есть, пациент находится в отличной форме. Мускулатура развита просто отлично, никаких патологий не наблюдается. Здесь придраться почти не к чему, и пациент однозначно получает зачет. Хотя зачем, ему ведь уже все равно?!

Заключение судебно-медицинской экспертизы. Одна из самых заметных и, несомненно, многообещающих фишек, которой девелоперы из **Reality Pump** хотят покорить игрока, — полнейшая свобода действий. Свобода абсолютно во всем. Иди куда глаза глядят, занимайся чем угодно, общайся с кем вздумается... Игровой мир довольно большой, не уступающий по размеру последним двум частям серии TES, так что разгуляться точно будет где. Для ускоренного передвижения по миру и переноски вещей появится возможность использовать различных животных, начиная с безобидных осликов и заканчивая свирепыми болотными ящерами. По словам разработчиков, свобода действий в Two Worlds будет просто невиданной. Другим немаловажным аспектом игры является нелинейность. Сюжет и квесты нелинейны и постоянно изменяются в зависимости от



репутации и поступков игрока. Влиять можно и на глобальную ситуацию в мире, о чем в других РПГ приходилось только мечтать. Так, вступив в одну из многочисленных гильдий, игрок волен продвигаться по карьерной лестнице или совершить коварное предательство, переметнувшись в противоборствующую группировку, а своих вчерашних друзей вырезать всех до единого. Или другой пример. Город осаждают орки. Гарнизон оказывает им ожесточенное сопротивление и ни одна из сторон не может победить. И тут появляемся мы. Ночью открываем городские ворота и пускаем зеленокожих внутрь, а затем помогаем им захватить город. И при следующем посещении этого поселения людей мы больше не увидим — его будут населять наши новые союзники. Думаю, понятно, как может меняться игровой мир по желанию игрока.

Так, а теперь давайте-ка рассмотрим аппендикс пациента. Хм, интересенький, очень интересенький случай — опухший, увеличенный в размерах, такой красненький и красивенький. О, я люблю красный цвет! И не нужно на меня так смотреть — все у пациента нормально. Зашиваем.

Заключение судмедэкспертизы. Нам обещают очень интересную боевую систему. Судя по описанию, она сильно напоминает KotOR. Победа зависит не от того, с какой частотой бить по клавиатуре, а скорее от тактического мышления игрока и характеристик персонажа. Бой здесь — это последовательность действий. То есть вначале мы даем персонажу команду атаковать, выбираем тип атаки (или несколько подряд) и наше альтер эго бежит выполнять приказ, затем игра ставится на паузу и мы выбираем следующее действие. И так до победного конца.

Засилье реалтайма в РПГ в последнее время очень сильно достает, а тут достаточно свежая идея. В теории боевка Two Worlds смотрится чрезвычайно хорошо, и очень хочется, чтобы в игре все оказалось не хуже.

Заверения о будущей магической системе звучат не менее обнадеживающе. Если верить разработчикам, она полностью уникальна и не копирует ни одну из уже существующих игр. Самым вкусным моментом здесь вполне может стать возможность создавать собственные заклинания и комбинировать уже имеющиеся.

Вскрытие пациента почти закончено. Напоследок предлагаю совершить беглый осмотр всего тела, дабы удостовериться, что ничего не было пропущено.

Заключение судмедэкспертизы. Если отдельно рассматривать геймплей игры, то можно с легкостью заметить, что в этом плане она является прямым конкурентом TES IV: Oblivion и Gothic III, а также многих других как разрабатываемых, так и уже вышедших игр, основывающихся на концепции свободного геймплея. Но у Two Worlds есть туз в рукаве — динамически изменяющийся игровой мир. Да и не только он — feature-лист игры при ближайшем рассмотрении оказывается полон различных вкусностей. Там обитают не только уже упомянутые находки разработчиков из Reality Pump, но и еще множество интересных нововведений.

Стоит отметить, что девелоперы по-особому подошли к реализации диалогов в игре. В разговоре у игрока будет достаточно ограниченный выбор реплик, что ни в коем случае не должно повредить игровому процессу. В большинстве РПГ куча вариантов ответов в диалогах лишь создает лишь иллюзию свободы. В Two Worlds дела обстоят по-другому — диалоги здесь лишь снабжают игрока информацией и иллюстрируют его достижения в игровом мире. По словам разработчиков, они делают «role-playing», а не «role-speaking game». Да уж, к сожалению, о философских речах аки Planescape и Arcanum придется забыть. Возможно, это даже к лучшему — времена сейчас не те.

Ну что ж, сестра, на этом вскрытие пациента предлагаю считать оконченным. Ах да, чуть не забыл: по новым правилам хирург в обязательном порядке должен осмотреть пятки пациента. Приступаем. Да, скажу честно, за свою карьеру я повидал множество самых разных пятток, но эти, бесспорно, самые красивые и аккуратные. Я поражен.

Заключение судмедэкспертизы. Пятки, тифу, графика в игре намечается очень качественная. Нет, даже не просто качественная, а великолепная. Список технологий, поддерживаемых движком игры, при перечислении занял бы полстраницы, поэтому его тактично опустим и обратим свой взгляд на скриншоты. Выглядит все просто замечательно, даже лучше, чем в недавнем Oblivion'e: персонажи, ландшафты, интерьеры — все прорисовано просто отлично. Особенно порадовало наличие

на некоторых скринах родных сердцу березок, но удивляться не стоит, ведь игру делают братья славяне. В общем за графику можно не беспокоиться — разработчики еще прошлым своим проектом Earth 2160 доказали, что движки делать они умеют.

Кроме великолепной визуальной составляющей заявлена сложная физическая модель для деревьев и погодных эффектов. ИИ,



как нетрудно догадаться, обещают революционный, причем обязанности его делятся на две части — виртуальный умник контролирует как локальное поведение каждого из персонажей, так и жизнь общины в целом. Про собственный распорядок дня для каждого неписи и упоминать не стоит — такое положение дел уже становится стандартом для игр ролевого жанра. Бестиарий достаточно обширный — крокодилы-бегемоты, обезьяны-кашалоты и прочие твари прилагаются.

Диагноз

Окончательное заключение экспертизы. Перед нами очень интересная и многообещающая игра, потенциальный хит. Конечно же, она не лишена заметных уже на этой стадии разработки недостатков, но если разработчикам удастся во-



плотить в жизнь хотя бы половину своих обещаний, Two Worlds вполне сможет в конце года потопкаться на РПГшном пьедестале с такими проектами, как Gothic III, TES IV: Oblivion, Newerwinter Nights II и Dragon Age. Ждем.

Вирджин КЕМПЕР Jaguar.k@zeos.net

ИТОГИ



В очередной раз у всех разработчиков, издателей, журналистов и просто зажиточных геймеров появился повод собраться в одном месте. **Electronic Entertainment Expo** — это сладкое название известно чуть ли не каждому геймеру, начиная с четырнадцати лет. Самая масштабная, самая дорогая, самая интересная, самая... и еще много раз чего самая. Будь ты хоть молодой геймер, который вместо футбола, баскетбола и бейсбола играет в игры, или же игровой магнат, выпустивший не один десяток потрясших мир проектов, ты все равно жаждешь попасть туда. Туда, где полно таких как ты, где много того, что так близко твоей душе. Туда, где приключения не заканчиваются никогда.

Как все нормальные гейм-журналисты, мы тоже очень хотели попасть на Е3, и даже вроде намеревались, но, увы, удача повернулась к нам известным местом и сказала: «Мечтайте». Да, да, да. В этом году мы в очередной раз никуда не поехали, вместо этого мы отдыхали (отпуск у нас был майский). Ну что ж, не впервой. И в этом году было решено не выделять кучу места под всевозможные пресс-релизы и прочую тонну гейм-информации с выставки. Так что предоставленный вашему вниманию материал будет первым и последним на этот год.

Лучшие из лучших

Так. На днях два всем известных пресс-ресурса **GameSpy** (www.gamespy.com) и **GameSpot** (www.gamespot.com) опубликовала свои рейтинги лучших игр Е3. Список достаточно большой, в этом разделе я опишу лишь PC проекты или же то, что будет портировано на вышеупомянутую платформу. Погнали!

Начнем мы с игры под названием **BioShock**. Тут оба ресурса решили практически единогласно. «Лучшая игра шоу» — именно так называлась номинация, в которой наш претендент занял первое место.



Разрабатывает это мегагеймшье компания **Irrational Games**, известная многим по **SystemShock** и **Freedom Force**. Как вы уже могли догадаться, новый проект анонсирован как «внебрачный брат» SS. Теперь мы окажемся на дне океана, в огромнейшем комплексе Rapture. Возвел его еще в 1946 году советский эмигрант

Эндрю Райан. Как всегда, цели были самые что ни на есть утопические. Комплекс планировался как особое место, где лучшие спортсмены, ученые, художники и прочие интеллигентные лица могли воплощать свои идеи вместо того, чтобы растрчивать свой талант ради обычных людей. В принципе, можно сказать, что люди там почти воплотили мечту СССР — коммунизм. Хотя, конечно, тот же Эндрю как истинный создатель обладал гораздо большей властью, нежели другие.

И вот в один прекрасный день на дне океана находят новый вид моллюска, который, поглощая органику, выделяет вещество, способное в несколько раз увеличить физические и мыслительные способности человека. С помощью этого вещества (а называли его «адам») можно было излечиться от самых страшных болезней. Разумеется, после подобного открытия «адам» стал местным вариантом валюты и люди перестали думать о чем-либо другом.

А в это время молодой специалист Фаунтин, который владеет самыми большими запасами «адама», начинает потихоньку брать власть в свои руки. Между двумя учеными начинается генетическая война, в которой, как обычно, страдают невинные люди.

Главный герой попадает в комплекс случайно — и в самый разгар войны. Его самолет терпит крушение неподалеку от заброшенного маяка. Наш герой, конечно же, решает отправиться именно туда. Возле маяка обнаруживается небольшой батискаф, который привозит героя в мир бывшей идиллии. Мир, где «великое» вещество помutilo разум и изменило тела бывших сверхинтеллигентов. Мир, где продолжается война за бесценный «адам».

Уже по скриншотам можно разглядеть две вещи: замечательную графику и жуткую (в хорошем смысле этого слова) атмосферу. Всем фанатам SS посвящается.

Дата выхода: **2007 год.**

Следующая номинация чем то похоже на предыдущую — «Лучшая игра для PC». Здесь мнения разделились. **GameSpy** снова остановился на вышеупомянутом проекте, а вот **GameSpot** предпочел **Enemy Territory: Quake Wars**.

Об этой игре мы уже писали, поэтому особо углубляться в подробности не буду и ограничусь простым, так сказать, напоминанием.

Кто не догадался, игра будет представлять собой войну людей и строгов, только в более масштабном варианте. Что явно похожее на **Battlefield**, только, судя по описаниям в сети, гораздо круче. В наличии двух противоборствующих сторон пять классов пехоты, около 40 видов всевозможной техники (начиная от квадрациклов и мини-машинок, заканчивая мехами, танками, кораблями). Одна из особенностей заключается в необходимости строить здания. Точнее сказать, что это за фича, пока что сложно. Единственное «но»: прощусь не забывать, что игра имеет штамп «online only». Так что без нормального коннекта можете забыть обо всех ее прелестях.

Дата выхода: **5 сентября 2006.**

Далее пройдемся непосредственно по жанрам. «Лучшей стратегией» по мнению обоих интернет-ресурсов стал **Supreme Commander** от компании **Gas Powered Games**. Игра представляет собой стратегию реального времени. Три расы ведут кровопролитную войну уже много лет. Human (тут, думаю, все понятно), Cybrans (раса киборгов, которые эволюционировали самостоятельно после того, как предыдущие представители покинули колонии) и Aeon (инопланетная раса — вот все, что известно).

Игрок сможет управлять своими силами в двух режимах.

Режим карты — есть огромный кусок территории, на котором значками обозначены ваши войска и силы противника. Когда же



дело доходит до стычки, то игра автоматически переходит в так называемый тактический режим, где вместо значков уже полноценные 3D-модели юнитов.

Одна из особенностей проекта заключается в любви разработчиков к красивым эффектам.

Здесь если есть крейсер, — то он размером с саму локацию, если это ядерный взрыв, — то он сносит моментально практически все вражеские силы, и т.д.

Графика в игре достаточно неплохая, хоть и немного слабовата для сегодняшнего времени. Возможно, разработчики поправят дело к моменту выхода игры.

Дата выхода: **1 квартал 2007 года.**

«Лучшая массивно-многопользовательская игра». В такой номинации взяла верх игра **Age of Conan** от конторы **Funcom**.

Великий герой-варвар из романов Роберта Говарда давно уже спрятал свой меч под трон, лук под кровать, а доспехи повесил на стену. Теперь он правитель Аквилонии. Правда, проблем от этого стало не меньше. Очередное суперзло грозит королевству, а значит, пора звать на помощь героев, которые помогут справиться с темными силами.

Игра представляет собой как сингловый, так и MMOG проект. Игрок, пройдя сингл, сможет поучаствовать в осаде замков и крупномасштабных сражениях. Одной из основных фиш игры станет до ужаса реалистичная система боя и возможность побыть в шкуре полководца. В вашем праве нанимать себе NPC воинов, из которых можно создать целую армию.

Ну и, конечно же, обещана отличнейшая графика, суперский звук и еще куча всего интересного.

Дата выхода: **2007 год.**

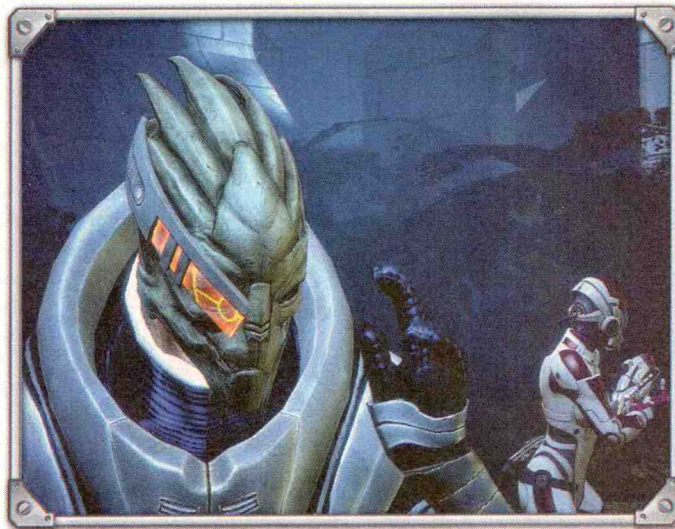
А вот «Лучшей РПГ», по мнению GameSpot, стал многим известный проект **Neverwinter Nights 2**. К сожалению, инфы пока что не очень много, хотя, думаю, на самой выставке ее можно было бы найти предостаточно. Я ограничился лишь парочкой роликов. Что могу сказать? Красиво, эффектно и, скорее всего, безумно интересно.

Дата выхода: **19 сентября 2006 года.**

По мнению GameSpy, место лучшей РПГ стоит отдать игре **Mass Effect**.

Мир классической фантастики. Космос уже давно перестал быть чем-то оригинальным и новым. Люди воспринимают его как обыкновенную автостраду. Кто-то возит товары из одной галактики в другую, кто-то занимается путешествиями, кто-то грабежом. Ну и, конечно же, на фоне обыденной жизни идет очередная война с пришельцами.

Посмотрев ролики и скриншоты, можно подумать, что игра очень похожа на **KOTOR**. Те же бластеры, те же спецспособности (Force), те же путешествия по планетам. Однако разработчики утверждают, что это совсем не так. Нам обещают абсолютно отдельную игру со



своей оригинальной вселенной, которая не имеет ничего общего со Звездными Войнами. У игрока будет возможность не только путешествовать по планетам, но и осваивать новые галактики, управляя космическим кораблем.

Ну и, разумеется, графика. Ее, как всегда, обещают поднять до высочайшего уровня.

Дата выхода: **2006–2007 г.**

Приз за «лучшую графику» достался продукту студии **CryTek**, известной геймерам по такому замечательному проекту, как **FarCry**. Новое детище девелоперов носит гордое название **Crysis**.

И вновь нас посылают на тропические острова. На этот раз в роли нашего врага выступает инопланетная раса «моржей». Они настолько привыкли к холоду, что первым делом решают заморозить Тихий океан, дабы создать себе оптимальную окружающую среду для вторжения.

Конечно же, перевернуть это дело втихую у них не получилось. Метеорит, упавший на один из тихоокеанских островов, засекают ПВО Китая и Северной Кореи (надо же, удивительно просто). Два правительства высылают на место падения штурмовые группы. А тем временем США, очень обиженные тем, что первый контакт с инопланетными захватчиками достался другим, тоже решают отправить отряд спецназа для выяснения обстоятельств.

Оснащен отряд, как всегда, по самой последней армейской моде. Начиная со стандартных пистолетов и автоматов и заканчивая шестиствольными пулеметами и портативными ракетными установками.

Помимо земного оружия, разработчики обещают огромное количество alienского вооружения. Нам будет предоставлен достаточ-





но внушительный список всяческих laser, plasma, ice и прочих gun'ов. Еще появится возможность цеплять на оружие дополнительное оборудование: глушители, компенсаторы, лазерные и оптические прицелы и т.д. (Гыгы. Хочу BFG с глушителем.)

Быть оригинальным обещает не только оружие, но и спецкостюм, который также оснащен всякого рода плюшками. Человечество действительно не стояло на месте. В нужный момент костюм поможет вам залечить раны, увеличить скорость вашего бега и даже позволить ползать по стенам (магнитные ботинки типа).

Не обидели господа девелоперы и тех геймеров, которым в FarCry'e пришлось по вкусу управлять разнообразными транспортными средствами. В Crysis'e этого добра будет с лихвой.

Ну и последним козырем парней из CryTek стало заявление, что уровень в игре будет только один. Да, один. В очередной раз очередная компания попытается создать огромный остров, по которому можно будет свободно передвигаться без подзагрузок местности, тормозов и прочих мелких неприятностей. Получится у них сделать задуманное, или же нас опять нагло надуют, время покажет, а мы пока будем довольствоваться скриншотами и свежими порциями роликов с Е3.

Дата выхода: **2006–2007 г.**

Новый аддон к **World Of War Craft (The Burning Crusade)** от знаменитых **Blizzard** овцев получил приз как «лучшее дополнение к игре». Напомню, что в продолжении саги игрокам станут доступны новые локации, несколько новых рас. Появятся новые монстры и профессия — ювелир, который сможет создавать магические камни и руны. Зачем? А чтобы вставлять их в вещи со слотами, которые



также добавятся в игру. Да, не стоит забывать про повышения предела максимального уровня, теперь он равен семидесяти.

Дата выхода: **2 октября 2006 г.**

«Самая инновационная игра». Именно такое звание получила игра **Spore**, разработкой которой занимается студия **Maxis**, создатель таких нашедших в США проектов, как *The Sims* и *SimCity*.

Возможно, кто-то помнит такую замечательную старинную игрушку под названием *Evolution*, где перед игроком была поставлена задача пройти цикл эволюции, начиная с одноклеточного организма и заканчивая полноценной цивилизацией.

Точно так же и здесь.

Игра будет делиться на шесть этапов, каждый из которых можно отнести к отдельному жанру.

1. Вы управляете одноклеточным организмом. Ваша задача — схватить как можно больше оппонентов. У каждого оппонента заложены свои способности, которые вы заполучите себе после того, как пообедаете им. Правда, напоминает старый добрый *PacMan*?

2. Здесь уже стиль игры напоминает *Diablo*. Наевшись досыта ДНК-вкусов, наш подопечный выходит в жестокий мир, где выживает только сильнейший. Здесь игроку предстоит побродить по локациям и опять-таки поучитывать тех, кто будет мешать вам жить.

3. Теперь вы уже не один, у вас есть свое стадо, стая или племя. Его нужно кормить, поить и грамотно расселить. Те из вас, кто играл в *Populus* или в *Black and White*, меня поймут.

4. А вот теперь начинается настоящий *SimCity*. Ваша стая уже не может жить просто в шалашах. Пора бы уже построить город, с физическими и душевными удобствами.

5. Чем дальше в лес, тем третий лишний. Начинаем организовывать собственную империю, захватываем соседние, покоряем народы, расширяем свои владения. Одним словом, завоевываем мир. Здесь уже пахнет *Sid Meier's Civilization* или *Rise of Nations*.

6. На одной планете жить становится тесно и неудобно? Тогда вперед к звездам, завоевывать чужие планеты, завоевывать цивилизации или же заселять пустые и изучать вселенную.

Вот такая вот загогулина.

Дата выхода: **2007 год.**

Ну вот, собственно, и все достаточно громкие номинации. Остальные достались консольным играм. Вы спросите, почему статья построена именно так? Просто не люблю, знаете ли, писать о чужих впечатлениях и вообще о том, чего не видел. Если в следующем году нам так подфартит побывать на Е3, то мы обязательно напишем более масштабный материал или даже сделаем спецвыпуск. А так остается довольствоваться только тем, что есть в Сети.

Впрочем, ладно, что то меня на грустное потянуло. Е3 прошел хорошо... в смысле, прошел — и хорошо. Я лишь пожелаю, чтобы таких мероприятий, как Electronic Entertainment Expo было побольше. На этом все.

До встречи на Е3 2007!!!

Подписная кампания на второе полугодие 2006 года – в разгаре

Генеральный спонсор компания

Edifier

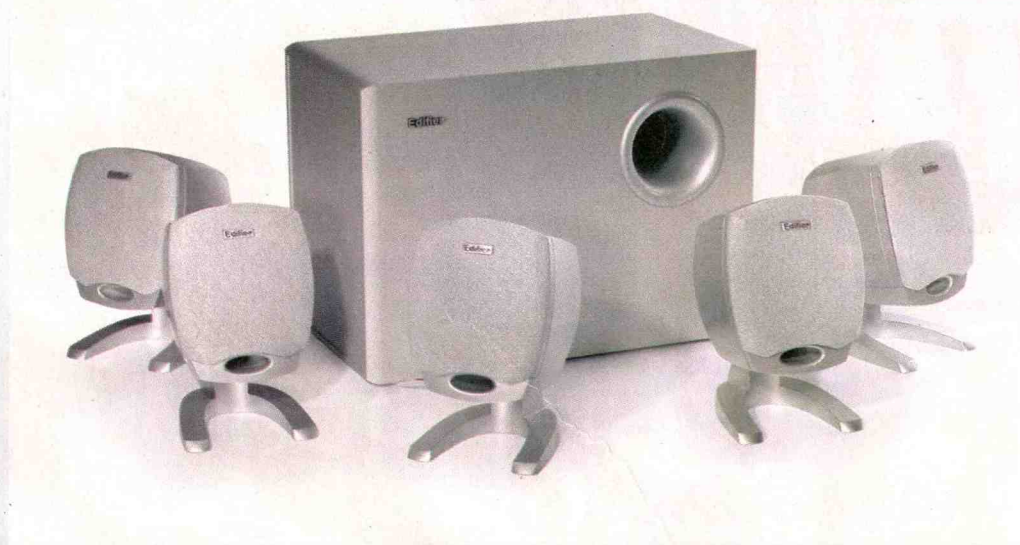
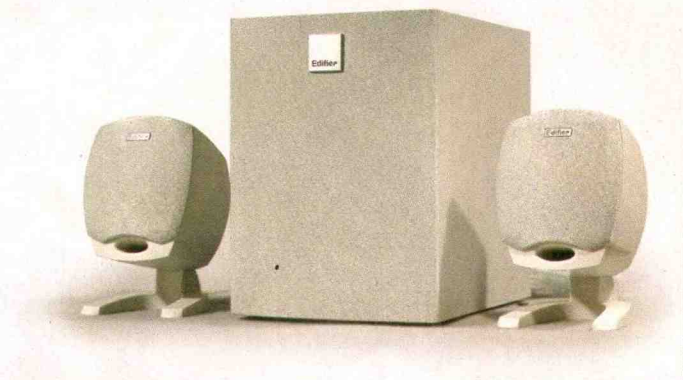
Спешите подписаться! Призы ждут вас!

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.СР-1

ПВ	місце	літер.
----	-------	--------

ДОСТАВНА КАРТКА - ДОРУЧЕННЯ

На газету **35327**
журнал
індекс видання

“Мой компьютер”

найменування видання

Вар- тість	передплата	грн.	коп.	Кількість комплектів
	переадресування			

на 200_ рік по місяцях

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

поштовий індекс	місто
код вулиці	село
буд.	область
корп.	район
кв.	вулиця

прізвище, ініціали

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

ПВ	місце	літер.
----	-------	--------

ДОСТАВНА КАРТКА - ДОРУЧЕННЯ

На газету **22307**
журнал
індекс видання

“Мой компьютер игровой”

найменування видання

Вар- тість	передплата	грн.	коп.	Кількість комплектів
	переадресування			

на 200_ рік по місяцях

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

поштовий індекс	місто
код вулиці	село
буд.	область
корп.	район
кв.	вулиця

прізвище, ініціали

Том/Док/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua
Александр GLUKK

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Разработчик: Monolith Productions

Издатель: Sega

Жанр: action/horror

Системные требования:

✓ минимальные: Pentium 4/Athlon XP 1,7 ГГц,
512 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти,
7 Гб на винчестере;

✓ рекомендуемые: Pentium 4/Athlon XP 3
ГГц, 1 Гб памяти, 3D-ускоритель с 512 Мб
памяти, 7 Гб на винчестере

Страх...

Страх — неизбежный спутник каждого существа на этой планете. Он всегда рядом, даже в самые радостные и безоблачные моменты жизни. Стоит лишь искоса взглянуть в сторону, и вы увидите слабую тень, быстро принимающую очертания чего-то темного, злого, враждебного. Это потому, что самые большие ужасы скрываются не в лесах и подвалах, не в глубине заброшенного кладбища и не в руинах прошлого. Они внутри нас. Темные закоулки нашей души выглядят намного более неприглядно, чем разложившийся труп, брошенный в реку месяц назад, и пахнут хуже самой вонючей помойки. Именно поэтому мы стараемся как можно реже заглядывать в самих себя, ибо то, что откроется нашему взору, может навсегда изменить нашу жизнь. Да что там изменять?! Просто перевернуть все с ног на голову, позволив тем самым тени ужаса закрыть яркое солнце повседневности, и спокойная, размеренная жизнь в мгновение ока превратится в кровавый водоворот, выжить в котором можно будет, лишь отрекшись от самого себя.

Наша душа как город: в ней есть широкие центральные улицы, залитые яркими лучами солнца днем и неугасающим светом неона ночью. Есть прекрасные парки с фонтанами и аттракционами, красивые фасады зданий и памятники себе любимому, но стоит лишь сделать шаг в сторону, как мы попадем в совсем другой мир... Он тоже часть нашей души, но мы так редко там бываем, что воспринимаем его как нечто чуждое, злое, страшное. Большинство жителей вашего города стараются как можно реже заходить в некоторые районы после захода солнца. Рабочие кварталы. Заброшенные стройки. Старые кладбища. Они овеяны сотнями различных рассказов, в которых часто фигурируют слова «убийство», «увечье», «изнасилование». Их жители — сумасшедшие и наркоманы, уголовники и бомжи — расписываются такими черными красками, что выглядят намного страшнее самых ужасных монстров, рожденных воспаленной фантазией создателей «ужасиков». Наш внутренний мир — тот же город и «неблагополучных» районов в нем намного больше, чем в самом большом мегаполисе. Никто из нас не сунется туда по доброй воле. Но иногда события реальной жизни заставляют нас открыть запретные двери нашей души, и тогда уже ничто не сможет сдержать рвущийся оттуда кошмар...

Атмосфера...

К чему это все? Да к тому, что сегодня мы познакомимся с человеком, которому пришлось пройти по темным закоулкам обоих миров: как внешнего, так и внутреннего. Его зовут Итан Томас, и центральные улицы города его души свер-

кали яркими огнями многочисленных побед, одержанных им в борьбе со злом этого мира. Агент Томас — главный герой новой игры от Monolith Productions, которая называется **Condemned: Criminal Origins**. Monolith умеет пугать. В этом мы убедились еще во времена *Aliens vs Predator*, которая, не имея официальной приставки «хоррор», была намного страшнее большинства «ужасиков» того времени. А все потому, что разработчики из «Монолита» мастерски умеют погрузить игрока в атмосферу каждого своего проекта. И если он, проект в смысле, шуточный, наподобие *No One Lives Forever*, то вы будете смеяться, а если страшный, то...

Можно сказать, что именно атмосфера является отличительной чертой каждой игры от Monolith, начиная от первого *Blood* и заканчивая *Condemned*. Та самая атмосфера, определения которой не могут дать уже не один десяток лет. В нашем случае это будет атмосфера страха. Ужастики в последнее время стали довольно частыми гостями на PC, благодаря чему нам будет с чем сравнивать. В голове настойчиво крутится недавно пройденный *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* от Headfirst Productions, как одна из самых атмосферных игр последнего времени. Но о ней сегодня будет сказано немного, ибо несмотря на несколько общих черт: и там, и там главный герой — служитель закона, злоключения которого начинаются с расследования вроде бы рядового дела, и там, и там, помимо уничтожения противников, приходится скрупулезно собирать улики, проводя самое настоящее расследование, — это абсолютно разные игры, ни капли не похожие друг на друга. Скорее следовало бы (и это делают многие) сравнивать *Condemned* с предыдущим творением Monolith — *F.E.A.R.* Здесь точек соприкосновения намного больше.

Deja vu

Однообразные коридоры, по которым мы преследуем подозреваемого. Черно-белые видения, раскаленной иглой впивающиеся в наш мозг. Непонятные мутации, мистические навороты, все это уже было. Все это мы уже видели. При игре в *Condemned* чувство дежавю не возникнет только у не игравшего в *F.E.A.R.* Один движок, одна графика, до боли знакомый сюжет. Раньше мы гонялись за психом-телепатом, теперь у нас псих-убийца. Все переменные на месте, в задаче заменены только диффы. Кажется, что можно поставить на лоб главного героя печать «клон» и отправить его прохлаждаться вместе с легендарным Лазо.

Кажется. Первые пять или десять минут, пока игра не захватила вас, и страх не поселился в вашей душе. Потом времени для анализа не остается. Все смешалось в доме Облонских, люди, лоша-



ди, водка. Мир покачулся, стал на ребро, а потом перевернулся, и минусы стали плюсами. Много вы можете вспомнить игр, где откровенные недостатки выглядят достоинствами? Вот и мы не много. Condemned не правило, а исключение. Впрочем, судите сами:

1. Однообразные локации. Правда, минус? Если не учитывать, что эти локации и создают атмосферу игры, то, наверное, да. И жирный плюс гейм-дизайнерам — несмотря на кажущуюся запутанность уровней, нам ни разу не удалось заблудиться. Да, и в библиотеке, и в школе масса коридоров, да, есть куча дверей, открыты которые можно, только найдя топор. Но таковы правила игры, и в них веришь. Несмотря на то, что я точно знаю, что дверь в любой класс выбивается ногой, я верю, что в ЭТОЙ школе без топора не обойтись.

2. Герой не умеет прыгать. Да, любое препятствие высотой выше, чем по колено, непреодолимо, если геймдизайнеры решили, что преодолеть его нельзя. В игре типа МоН мы бы записали данный факт в качестве жирного минуса. Но Condemned — это другое дело. Это не минус, это факт. Закон мира. Закон кошмара. Вам ведь снились кошмары, правда? В таких снах мы не можем нормально бежать, не можем прыгать, мы умираем еще до того, как нас убьют, ибо убивает нас не враг, убивает бессилие. Если ты способен дать злу отпор, это уже не кошмар.

3. Враги тупы. Помните F.E.A.R., блеснувший интеллектом скриптованного спецназа? Забудьте. Наши противники наркоманы, бомжи и алкоголики. Им самой судьбой не предназначено быть умными. Более того, они не способны действовать сообща. Нападет группа? Отойдите в сторону, есть масса шансов, что, пока они доберутся до вас, успеют друг друга отменить и поубивать.

4. Герой может носить не более одного вида оружия. Нет, предположим, мы верим в то, что носить с собой две кувалды тяжело. Но почему нельзя взять пистолет и ружье? Или два пистолета? Или просто добавить в один пистолет патроны из обоймы второго? В нормальном мире все это возможно, но в кошмаре — нет. Это нельзя понять на уровне сознания, но подсознание твердит — так и должно быть. Только так и может быть.

Превратить минусы в плюсы, что может быть сложнее и лучше?

Арматура

В упоминавшемся выше Call of Cthulhu экшен-сцены были, пожалуй, самой слабой частью игры. Многие считают, что они были откровенно лишними, то есть, без них было бы лучше. Это обусловлено многими факторами, начиная с того, что игра создавалась по мотивам произведений Лавкрафта, в которых стрельбе и дракам отводится очень мало места и заканчивая... ну, возможно, неудачей разработчиков, не сумевших сделать экшен-часть достаточно интересной и при этом сохранить атмосферу. В Condemned все иначе. Это именно экшен-хоррор, и сражения с противниками занимают значительную часть игрового процесса. При этом добропорядочному федералу Томасу отчаянно не везет. Табельное оружие в самом начале попадает в руки преступника, а места, по которым приходится преследовать подозреваемого, — отнюдь не склады боеприпасов. Мы без усталости носимся по различным свалкам, заброшенным зданиям, станциям подземки, где очень редко можно встретить винтовку или пистолет. Кроме того, как уже говорилось, даже если вам удастся вырвать «ствол» из трясущихся рук очередного наркомана, после опустошения магазина он превращается в обычную железную дубинку. Дубинки. Трубы. Палки с гвоздями. Металлические дверцы с навесными замками. Кувалды. Пожарные топоры. Вот что станет основным оружием нашего героя в борьбе с врагами и самим собой. В пресс-релизах различных игр время от времени проскакивала «фишка»: «герой может использовать подручные предметы в качестве оружия». Этот принцип был положен разработчиками в основу игры. Да, конечно, файтинг с видом «от первого» лица — далеко не лучший вариант, но «Монолит» и не предлагает нам комбо-красоты, сверкающие эффектными ударами. Все выполнено скупой, грязно, жестоко. Перекошенная от злобы рожа. Размах. Удар, сопровождаемый чавкающим звуком, с которым труба врезается в плоть. Трех-четыре таких ударов достаточно, что бы отправить к праотцам большинство жителей этого

негостеприимного мира, хотя встречаются персонажи, с которыми придется повозиться подольше. Можно избежать столкновения с железной арматурой, вовремя отскочив в сторону, правда, это требует некоторой сноровки. Ведь агент Томас не



большой любитель бегать. Для того, чтобы заставить его двигаться быстрее, нужно нажать дополнительную клавишу, что не всегда получается в пылу схватки, да и *стамины* хватает не надолго. Можно использовать блок. Вернее, нужно, ибо без него вы долго не проживете. Вовремя подставив свою лопату под дубину противника, вы не только отразите удар, но и на некоторое время введете его в замешательство, что позволит вам нанести один-два удара по голове незащищенного врага. Но использование блока тоже требует недюжинного навыка. Враги, хоть и не блещут интеллектом, но действуют совсем не однообразно. Размахнувшись, могут и остановиться, придержать удар, а как толь-



ко вы опустите поднятую для блокирования палку с гвоздями, атакуют с новой силой.

Когда блок не срабатывает, на помощь Томасу приходит *шокер* — хитрое приспособление, способное на короткое время оглушать противника на небольшом расстоянии. Его хорошо использовать в бою с врагами, вооруженными огнестрельным оружием, когда у вас в руках топор или кувалда. Довольно весело также оглушить противника и вырвать оружие из его же рук.

Несмотря на то, что все оружие в *Condemned* в беспорядке свалено на полу, не стоит хватать первое, что попадет под руку, ибо каждая из смертоносных игрушек имеет свои характеристики. Так, *пожарный топор* и *кувалда* наносят намного больший урон, чем *паркетина с гвоздями*, но орудует ими Томас очень медленно и часто успевает пропустить несколько ударов во время богатырского размаха. Кроме того, блокировать ими намного сложнее, чем, скажем, *водопроводной трубой*. Все плюсы и минусы каждого вида оружия можно увидеть, просто наведя на них мышку. Так что, прежде чем броситься в очередную заварушку, советуем тщательно осмотреться и выбрать то, что вам кажется более приемлемым в данной ситуации.

Jamais vu

В этой игре все не так, как нужно. Даже привычное дежавю заменено на его противоположность. Собственно, именно приступами *jamais vu* одержим наш герой. Загадка имеется, но в чем разгадка, нам так и не суждено узнать в первой части. Да, вы не ослышались, *Condemned* — это не просто игра, это первая часть сериала. Тайна останется тайной, мы пройдем по лезвию ножа, так и не увидев, кто этот нож сжимает в своих руках. Творцы из *Monolith* не погнушались повторить Главный Секрет «Сайлент Хилла» и оставили нам возможность размышлять о происходящем, додумывать и прикидывать. Да, подсказки в игре есть, да, собрав тридцать железных плашек, мы можем узнать много ценной информации, но, что она нам даст? Кто поручится, что наши выводы имеют отношение к реальности игры? Никто не поручится. И остается только ждать выхода второй части и... выхода фильма.

Улики, намеки. Их в игре много, более того, нам придется их собирать. Как? Просто. У нашего героя, лишившегося даже табельного оружия, имеется масса полезной **аппаратуры** для сбора сведений. И, конечно, есть *мобилка*, по которой он мо-



жет не только разговаривать, но и отправлять на экспертизу все собранные данные. Возможно, в другой игре сбор улики мог бы оказаться скучным. Может быть, другие разработчики повесили бы различные функции на массу клавиш, стараясь запутать игрока. *Monolith* этого не сделал. Максимальная упрощенность — вот девиз игры. Девиз, позволяющий получать удовольствие не только от проламывания голов, но и от поиска отпечатков пальцев или анализа ДНК.

Condemned — игра, в которую можно верить. Итан Томас — герой, с которым можно сродниться, которого можно понять, которому можно простить его слабости. Нет, он не настолько харизматичный, как незабвенная Кейт Арчер, но он реальный. Объемный.

Мы тут вспоминали *F.E.A.R.*, что не удивительно, так вот, «Фир» — игра, которая пыталась пугать. Да, в ней было несколько страшноватых моментов, но не более того. *Condemned* пугать не

пытается. Он пугает. Даже стандартный совет — выключить свет, выгнать всех из дома и включить звук на максимум, не обязателен к исполнению. Включите все лампы, пригласите всех знакомых, наденьте наушники и начните играть. И поверьте, вы не раз вздрогнете и испугаетесь. Когда тьма клубится в душе, свет в комнате делает тени только гуще.

Визуализация

Чего можно ожидать от игры, сделанной на движке *F.E.A.R.*? Хорошей графики и непомерных системных требований. Насчет **графики** все сходится, она хороша. А вот требования — даже меньше, чем у старшего брата. Во всяком случае, мы смогли играть на, практически, максимальных настройках, без малейших притормаживаний. Оптимизация великая вещь. А кто-то еще говорил, что *next-gen*-игры по своим требованиям будут превосходить возможности наших компьютеров. Пока не превосходят.

Можно потратить несколько тысяч знаков, расписывая графическую часть игры, и сравнивая ее с конкурентами, только зачем? Перед нами как раз, тот случай, когда смело можно заявить, что «графика значения не имеет», а то, что она на высоте, это только плюс. И далеко не самый главный в списке плюсов игры.

То же самое можно сказать о **звук**. Да, он неотъемлемая часть любого «ужасстика», но как сказал кто-то понимающий, самый лучший саундтрек это тот, которого не слышишь. Звук в *Condemned*, как и графика, настолько органично вписан в игровой процесс, что его просто не замечаешь. Но только попробуйте его отключить. Сразу поймете, что чего-то не хватает. Чего-то очень важного.

Вот так, видимо, и создается та самая неуловимая атмосфера. Это просто правильное, органичное сочетание различных элементов игры: графики, звука, дизайна уровней, перекошенных лиц противников, надписей на стенах... Список можно продолжать еще долго. Каждый из этих элементов по отдельности значит немного. Что-то больше, что-то меньше, но игра с хорошими монстрами и плохим дизайном вряд ли придется кому-то по душе. Или отличая графика и вялый геймплей... Видели, знаем. Но сочетание всех элементов вместе не позволит вам оторваться от монитора вплоть до финального ролика. Именно так и получилось в *Condemned*.

Вывод

Monolith в очередной раз доказал, что является одним из ведущих производителей игр. Очень хочется верить, что мы присутствуем при рождении нового хоррор-сериала, которого ждет большое будущее. Сравнить *Condemned* с кем-то из признанных лидеров этого жанра, вроде того же *Silent Hill* а, просто не имеет смысла. *Monolith* не пытался сделать свою игру «в стиле кого-то», они сами задают стиль, что хорошо видно в каждом продукте этой компании, и *Condemned* не исключение.

Что еще можно добавить? Разве что, что-нибудь пафосное, в стиле: «Все кто любят хорроры, играть в *Condemned* обязаны!» Не станем. Скажем проще: все, кто любят хорошие игры, обязаны попробовать *Condemned*. Ибо во времена, когда разработчики пытаются завалить геймеров всяким трешем, подобные игры как путеводные звезды на небосклоне. А *Monolith*, как ни крути, одна из тех компаний, которая не дает нам поверить в то, что делать хорошие игры невыгодно. Они делают. Делают хорошо. Они создают отличные тайтлы, впрочем, они и сами уже давно тайтл.

Собственно, это все. Наши приключения закончились, и мы ждем продолжения приключений. Слишком много вопросов, требующих ответов, осталось. Слишком много скелетов так и не были вытащены из шкафа.

И только одно расстраивает. Чем лучше будут продажи *Condemned* а, тем меньше у нас шансов дожить до сиквела *NOLF* а. А Катка Лучница — это почти наш идеал женщины. Лариска отдыхает.

Впрочем, о чем это мы? Немедленно играть!

Вывод однозначен и ясен — великолепная игра. Просто великолепная. И если уж мы, пересытившиеся эстетой, заявляем подобное, то... Значит игра даже лучше, чем мы утверждаем.

Разработчик: Grin

Издатель: UbiSoft

Жанр: tactic/FPS

Системные требования:

✓ минимальные: P 4-2.0 МГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2.8 МГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

Вирджин КЕМПЕР jaguar.k@zeos.net

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER

Выходной — одно из самых любимых слов кадетов ДЗВР. Время, когда можно вырваться с друзьями под теплосолнце или на холодное пиво.

Но даже в такие моменты Департамент никогда не пустует. Конечно, после урезания бюджета по самое известное место народа стало меньше. И если раньше в главном холле и в выходной невозможно было пройти из за огромной толпы молодых кадетов, то теперь свободного места хватало, чтобы на выходные погонять в просторном гуглом холле в волейбол.

Единственное место, которое и в уикенды продолжает жить прежней жизнью — это лаборатория. И даже в выходной оттуда доносились странные вопли:

— Да-а-ай!!!

— Не дам!!!

— Ну дай!!!

— Ну не дам!!!

— А если...?

— Не стоит...

— Так что, дашь?

— Нет, не дам, и не проси.

Дверь резко распахнулась, и из лаборатории выковылял Кертис, на правой ноге которого висел, вцепившись когтями, здоровенный ягуар.

— Ну так что, дашь? — промяукал кот.

— Я же сказал — не дам, сам хочу, — устало ответил Кертис.

— У тебя и так работы в лаборатории хватает, ты, между прочим, еще месяц назад обещал закончить свой доклад на тему «Создание магических порталов на основе постпихмельного синдрома».

— А ты обещал, что больше не будешь рассказывать по департаменту в зверином облике. У меня медсестры до сих пор заикаются начинают, когда тебя вспоминают.

— Так я ж не специально. Я ж хотел как лучше. Ты сам сказал, что главное на медосмотре — улыбаться, ну вот я им и улыбнулся.

— Улыбнулся он, — пробурчал Кертис. — Вот улыбка, — демонстративно улыбается, — а то, что ты скорчил своей зубастой мордой, называется «гримаса».

— Ну... если я скажу, что мне стыдно и я раскаиваюсь, ты согласишься?

— Конечно, нет. И вообще, отцепись от моей ноги, меня пациенты ждут уже.

— А ты дашь?

— Я же сказал: нет.

— Тогда буду ныть, пока ты не сдашься.

— Эх... чтоб ты год без хвоста ходил, зараза пятнистая, Ранд с тобой, забирай, — обреченный Кертис достал карточку доступа к portalу и швырнул ее ягуару. Тот в свою очередь аккуратно подобрал ее с пола и, довольный, утонул в соседний коридор.

На карточке большими буквами красовались две надписи: «Доступ первого уровня» и «Ghost Recon: Advanced Warfighter».

Игры бывают разные

Игры бывают разные, но все равно разные. Разработку игр можно вполне приравнять к выпеканию пирогов. Вот пообещали вам пирог с изюмом, а потом хлоп — и вместо изюма внутри оказались «козьи шарики». Или наоборот, напихали этого изюма столько, что выпечка превратилась во фруктовую кашу. В таких ситуациях очень легко сказать «готовить ты не умеешь».

А вот что говорить, когда вместо обещанного изюма в пирог засовывают ананас? Вроде и вкусно, но обещали-то изюм.

Новый Ghost Recon относится как раз к третьему варианту. Вместо того, чтобы работать по старой системе, разработчики решили пойти на ответственный шаг, а именно — полностью пересмотреть все то, что было раньше, и по возможности переделать в лучшую сторону. Для тех кто не в курсе, поясню: GRAW — это отнюдь не вторая часть сериала, а целая третья. Вто-

рая серия была выпущена в печать в 2004 году. К сожалению, в наш приставочный век игра не смогла добраться до PC-платформы. Но не расстраивайтесь, как бывший приставочник, скажу, что вы ничего не потеряли, более того, еще во времена первой PlayStation были игры и получше, чем GR2. И вот, некая компания Grin, учтя все старые ошибки, снова решила порадовать нас чем-то новым.

Знаете, у них это почти получилось. Третья часть оказалась гораздо играбельнее, нежели предыдущая. Качественный геймплей, стоящая графика, отличная атмосфера, немножко туповатый AI, в общем, все как всегда.

А какие тогда претензии? К чему эти все разговоры о пирогах, ананасах с изюмом и вышеупомянутых козжих продуктах?

А к тому, что, при всей красоте и интересности, игру нужно было назвать по-другому. Пусть меня раздавит лошадь — эта песня про любовь. Вот как ни крути, и с какой стороны не рассматривай, ну не похоже все это на «Отряд призраков».

Впрочем, ладно, как я уже говорил, проект все-таки качественный, так что буду заканчивать свое нытье «а раньше пиво было лучше», и перейду непосредственно к обзору проекта.

(Вот, такой молодой, и такой ретроград ☹. — Прим. ред.)

Том Клэнси, или Афтар жжот

Завязка сюжета (и в этом традиции сериала сохранены) поражает своей незамысловатостью и простотой. На дворе недалекое будущее, а именно 2013 год, у американцев по-прежнему в голове ветер вместо мозгов, и они продолжают свои любимые эксперименты в политике. В общем, в итоге, за что боролись — на то и напоролись. В один прекрасный день ВВС США сообщает правительству, что на территории Никарагуа был подбит



дорогуший американский разведывательный самолет. Не спрашивайте меня, чего американское руководство забыло в Никарагуа, ибо об этом история умалчивает. Народ же ж безумный, то, что Земля круглая, они, скорее всего, знают,



а вот, что на ней, кроме Америки, еще чего-то есть, видимо, только догадываются.

В общем, казалось бы, проблема-то пустяковая, если бы только этот самый самолет не был напихан современной аппаратурой, которая, хоть расшибись, не должна попасть на черный рынок. То есть, придется изничтожить все запчасти раскуроченного чуда техники вместе со всеми, кто подвернется под руку.

Решение проблемы поручают, конечно же, лучшему отряду США — «Призракам».

Поехали

Приехали. Точнее, прилетели. Ни тебе выбора оружия, ни подбора команды. Просто борт десантного самолета, лицо главнокомандующего, который поясняет всю суть проблемы, и открывающийся десант-



ный люк, явно намекающий, что сейчас придется прыгать вниз. Эх... прости, мама, меня, грешного!

Хм... а парить в десятках километров над городом оказывается очень интересно. Весь город как на ладони, облака, солнце,

красиво, е-мое, романтика. О, а вон уже и земля... очень твердая на вид. Где здесь кнопка «парашют»? Нету? Что ж, будем надеяться на автоматику...

Удачно приземлившись и сделав первые шаги, вы можете получить обманчивое впечатление, что перед нами все тот же GR, только со слегка переделанной графикой. Практически тот же интерфейс, те же возможности. Даже управление командой осталось прежним. Все тот же набор **быстрых команд**: идти, стоять, прикрить, следовать за мной, атаковать. Ну а для более сложного планирования действий можно использовать **мини-карту**, которая тоже не является чем-то новым. Вроде все по-старому, что ж не так? Лично я понял разницу после прохождения миссии, эдак, третьей — в игре слишком много **открытых столкновений с противником**. Вот ты играли в *Black Hawk Down*? Здесь что-то похожее, только выполнено гораздо качественнее и реалистичнее. Конечно, называть подобное обстоятельство минусом я не буду. Это не прокол, это просто переделанный гемплей.

«Работать тихо» очень сложно, да и неудобно. Во-первых, ландшафт немного другой. Все-таки здесь вам не Крым с его густыми лесами и высокими горами. А какой? Мертвая пустынная местность, где не растет ничего, кроме небольших деревьев, маленьких городишек и секретных вражеских заводов. То есть, появляются вполне себе антропогенные ландшафты, чего не было в первом Ghost'e.

Во-вторых, нет никакого смысла ерзать всю игру на животе, пытаясь подкрасться к противнику незамеченным. Все равно, чаще всего вас будут замечать еще на полпути до цели. Враг тут, хоть и заторможенный немного, но со зрением и слухом у него гораздо лучше, чем просто ОК. Зачем тратить свое время и нервы? Гораздо легче выйти в открытую и крикнуть: «Вот он я, ну что, повоюем?»

На войне, как на войне

Есть игры, в которых нравится сюжет, есть те, в которых нравится графика, есть те, в которых нравится и то, и другое. GRAW, и вообще вся серия GR, всегда цепляла меня своей сумасшедшей атмосферой. Тот же Delta Force выглядел абсолютно игрушечным по сравнению с «призраками». Парни из Grip'a сумели правильно и качественно передать атмосферу всего происходящего. Практически вся игра построена так, что чуть ли не каждые десять минут вам приходится принимать молниеносные решения. Атаковать врага в лобовую или же все-таки обойти его с фланга и ударить с той стороны, где тебя не ждут? Уничтожить патрульную машину сейчас или подождать более удобного момента? Мгновенно кинуться на помощь своим союзникам, рискуя потерять половину членов команды, или же подождать, пока союзники перебьют часть вражеских сил, и только тогда добить остатки? Подобный выбор вам придется делать постоянно, на протяжении всей игры. Причем думать и решать нужно быстро: немного замешкались, не зная, на что решиться, и весь ваш план пошел псу под хвост, потому что ситуация изменилась, момент упущен.

И это только при достаточно стандартных заданиях а ля «защитите территорию» или «уничтожьте вражеский объект». Когда дело доходит до удерживания позиции или, скажем, «немедленной эвакуации», т.е. экстренного свала со всеми манатками, мир, в котором игрок сидит за компьютером, вообще перестает быть реальным, он вообще перестает быть. Есть только ты, и ты не геймер в старой футболке и потертых джинсах, ты солдат, ты либо убиваешь, либо погибаешь сам. Твои напарники уже не просто боты с искусственным интеллектом, они твоя команда, а ты их капитан. Смерть каждого из них — это не просто повод перезагрузить игру, это еще и повод сходить на балкон, достать сигарету и подумать «А ведь все могло бы быть на самом деле». И ты возвращаешься назад, вновь и вновь пытаешься вырваться из засады или удерживать объект. Отдаешь приказы, прирываешь напарников и просишь помощи сам. Стандартных команд уже не хватает, и возникает желание крикнуть что-то на манер: «А ну бегом, отродье беременных орангутангов, че копаетесь? Это вам не курорт с девочками».

Одним словом, эффект присутствия здесь одна из самых сильных сторон.

Тимур и его командос

А вот сейчас придется немного пожаловаться на тяжелую жизнь. В игре полностью *отсутствует возможность набирать команду*. В прошлых частях вашему вниманию был предоставлен список добровольцев, из которого вы формировали свою группу, выбирая необходимую для задания профессию. Можно было создать себе одну команду или несколько, или вообще ходить в одиночку. В CRAW о таком можно нечего и мечтать. В непосредственно вашем распоряжении находится только главный герой — **капитан Michel**. Весь игровой мир вы будете лицезреть именно его глазами. Естественно, раз есть глав-герой, значит, нет переключения между командой, которую, кстати, тоже нельзя никак изменить. Вот дали вам три сотоварища, и ходите с ними до конца всей игры. Ни о каких заменах и речи быть не может.

Ну ладно команду, это еще такое дело. Но вот отсутствие хоть какой-то RPG-составляющей меня вообще убило на повал. Нет никаких специализаций, ни навыков, которые можно прокачивать, вообще ничего. Видимо, в будущем отряды «призраков» настолько хорошо тренируют, что им абсолютно все равно, снайперская винтовка в руках или пулемет.

Кстати, на **оружии** хотелось бы остановиться по подробнее. Список вариантов, с одной стороны, достаточно маленький, но с другой, особо от однообразия я не страдал (если не считать того, что снайперская винтовка всего одна). Разработчики явно решили, что в их списке каждый сможет найти, то что подходит ему. Я, например, опробовав все наличествующие варианты, нашел единственный, которой подошел мне по точности, скорострельности и бронейности. Вам я советую сделать тоже самое. Попробуйте, постреляйте, и сделайте свой выбор в начальных миссиях, ибо проходить все усложняющиеся задания с «неудобным» оружием очень неприкольно.

Общий список насчитывает шесть первичных (снайперка, пулемет и 4 штурмовые винтовки) и четыре вторичных (2 вида пистолетов и 2 вида ПП) вариаций вооружения. Также для штурмовиков есть специальное оборудование, в виде глушителя, более точного прицела, подствольника и дополнительной рукоятки.

Да, снайперские винтовки на руки напарникам лучше не выдавать, а то хлопот не оберетесь. Вот с другими видами вооружения у них все отлично, вон, даже пулеметчик косит вражеских снайперов на вышках, но вот со снайперкой чего-то, видимо, не сложилось.

При выборе ствола не забывайте поглядывать на такой атрибут, как **вес**. Ни вы, ни ваши напарники отнюдь не Гераклы, так что нахапать всего у вас не получится. Взяли пулемет и мини-автомат — можете сразу забыть про гранатомет или амуницию типа запаса боеприпасов.

Изгиб винтовки серой

Как вы сами, наверное, понимаете, нормально передать атмосферу без нормальной **графики** очень тяжело. Разработчики CRAW тоже, видимо, это поняли и попытались вложить максимум в новую картинку. Лично меня графика просто поражает. Она выглядит реалистично и просто очень красиво. Физика также более-менее на высоте, разрушить можно достаточно много объектов (а расстреливать машины вообще самое милое дело). Сами уровни сделаны на славу. Всякие поселки, заводы, бункеры и пр. — все классно отрисовано и очень похоже на то, что мы обычно видим в реальной жизни. Модели людей и вооружения смотрятся очень красиво и натурально.

Звук и музыкальное сопровождение тоже очень качественные. Мелодии не напрягают и меняют свой ритм по мере того, как накаляется ситуация. Звук — это вообще что то незабываемое.

Конечно же, как водится у всех нормальных разработчиков, в проекте есть небольшие графические недоработки (или ляпы).

Ну вот, самое явное — отсутствие крови или хоть каких-либо следов попаданий на телах врага. Смешно немножко становится, когда стреляешь из Барета в корпус и вместо огромной дыры в жи-

воте наблюдаем... ничего не наблюдаем, даже царапины никакой нету, хотя враг с криками валится на пол.

Второй прикол касается пробивной силы пули. Я, конечно, понимаю, она может не пробить кирпич или толстую деревянную стену, или металл, но, блин, ну хоть палатку-то простреливаемой можно было бы сделать? Не, блин, классное место этот ваш Никарагуа, суперсовременные самолеты сбивают, армию с хорошим зрением и слухом в наличии имеют, палатки из кевлара делают. Что дальше? Парашют из брезента? Смех, да и только.

* * *

А солдат, я охотник, я сама смерть, и для меня нет ничего лучше, чем слышать ускоренный стук сердца жертвы. С каждой секундой я подкрадываюсь все ближе и ближе, еще пару шагов, и цель будет ликвидирована... сейчас или никогда!!!

— Тьфу, блин, Ранд тебя заберу. Ну чего ты снова в ногу-то мне вцепился? Пятых Героев не дам, как ни проси, можешь мне ногу хоть отгрызть. Или ты опять канала «Дискавери» насмотрелся? — Кертис явно был не в духе.



— Ну... я это... зашел, типа, отчет в офис занести, — промяукал ягуар, отцепляясь от ноги Кертиса. — Если что, я оставил его на столе возле входа и... — ягуар подавился собственной фразой... Из вентиляционного отверстия показалась чья то волосатая рука, которая, не долго думая, схватила отчет и затащила его к себе.

— Талер!!! Ах ты... — но было уже поздно. Вначале послышался звук рвущийся бумаги, потом неспешное чавканье. — Это же не секретная информация, а мой отчет, хватит его трескать.

— Ыыыы...FPS, блин... да еще и тактический... понасовывали тут всякого, — недовольно раздалось из вентиляции, и через пару секунд все та же волосатая рука положила надкусанный и немного заслюнявленный отчет на место.

— Вот то-то же, нечего есть все, что у Кертиса на столе валяется, — отчет, вроде, был цел, не хватало только последней страницы, на которой обычно пишут выводы. Вздыхнув, Кемпер (успевший уже трансформироваться обратно в самого себя), достал ручку и дописал на «корке» папки.

Из написанного...

Играть, играть и еще раз играть. Несмотря на все недостатки, которые присутствуют, CRAW я прошел с удовольствием и с не меньшим удовольствием поиграл в него по кооперативу. Да это не тот Ghost Recon, который я ждал, но это отнюдь не мешает игре быть интересной.

Вам, конечно, советую срочно раздобыть себе этот проект, только вначале убедитесь, что ваш компьютер сможет его потянуть.

Алексей ТУР aka leprecon leprecon@rambler.ru

Разработчик: Oxide

Издатель: «Акелла»

Жанр: экшен

Системные требования: Athlon/Pentium 4 1500
или выше, 256 Мб ОЗУ или больше,
GeForce 3/Radeon 8500 или круче

МЕСТЬ ЯКУДЗА

Когда тело покрывается татуировками

Хай! Кабуки! Панасоник! — одетый в зеленое кимоно, доктор Кертис неистово махал скальпелем перед дрожащим от страха строем кадетов. — Якудза! Коничи-Ва! Сони! Кто меня понял — шаг вперед.

Все кадеты дружно, как один, шагнули назад. Все, кроме одного. С натянутой на глаза шапочкой и вставленными в ушные раковины наушниками от плеера полуагент Geralt [NBF] что-то радостно мычал, стоя с закрытыми глазами на мокрой траве тренировочного стадиона ДЗВР. Криво ухмыльнувшись, Кертис направился к нему.

— Бака! КИА! Hi-Tech технологии! — добрый доктор-психопат двумя точными взмахами скальпеля отделил наушники от ушей Geralt'a [NBF]. — Звонок! Проклятье! Черная девочка и белый мальчик!

— Вау, — только что и мог сказать Geralt [NBF], протирая глаза и оглядываясь. — А что, совещание уже закончилось?

— Здание ДЗВР взорвалось от алхимического эксперимента Талера и недостатка финансирования мэрии Игрограда! — Кертис рывком бросил скальпель в ножны. — Но тебя это не должно интересовать! Ты только что стал добровольным участником нового высокоинтеллектуального шоу «Месть Якудза». Ты первым получишь именную татуировку на всю зад... гм, грудь, ответишь на пару десятков вопросов, и если выживешь, то вслед за тобой... — Кертис сделал многозначительную паузу и окинул взглядом кадетский строй. — Поедут ВСЕ кадеты ДЗВР без исключения! Даже те, кто уже считает себя полуагентами, а то и агентами! Кстати, такие наивные люди есть на этом стадионе?!

Наивных не нашлось.

Видела бы это Якудза

Все поклонники мусора и любители мерзкого отстоя — я приветствую вас. А вместе со мной и компания **Oxide**, специально для любителей ширпотребных игр создавшая суперширпотребную игру «Месть Якудза», с карьеродробительным сюжетом.

В результате войн между преступными организациями погибает лидер Якудза (японского мафиозного клана). Для предотвращения раскола якудза предпринимают попытку его клонировать, и этот проект получает название Киб-01. Однако пробирика с единственным образом ДНК оказывается украденной одной из антиглобалистских молодежных группировок под названием «Зеро-Патрол», борющейся с влиянием корпораций на власть. В события вокруг пробирики оказываются вовлечены три главных персонажа игры — полицейский Брозек, журналистка Сакура Аки и участник «ЗероПатрол» Такадзи. Вам предстоит участвовать в действиях от лица каждого из персонажей. Таким образом, вы получаете возможность участвовать в истории с трех разных сторон.

Мда, довольно оригинально. Видно, у господ создателей очередного претендента на ржавый трон «Острова Обезьян» есть все ключевые составляющие будущего мегашедевра — нестандартность, отличный графический движок и суперумный компьютерный AI. Одним словом, все как в «Ликвидаторе» втором. Слава богу, хоть не первым.

Начинаем ток-шоу. Подключайте ток

Умер наш Кидзоку Юкку Бойю, заступник и покровитель, спаситель и великий лидер! — одетый в черное кимоно, с кинжалами Саи за черным поясом, Талер горестно взывал к аудитории, потрясая своей артефактной тибетейкой. — Теперь русские и триады потеснят нас на мафиозном

рынке дешевой рабочей силы. Уж не это ли месья якудза? Время пошло! — Талер надел тибетейку на голову и направил указующий перст на Geralt'a [NBF]. — Если вызвался писать пятых Героев, то не говори, что не можешь ответить на пять простых вопросов.

— Э, ну я пока еще ничего не сказал, — Geralt [NBF] засучил рукава и принялся рисовать на листке бумаги зомби. — Я вообще-то недавно сдал сессию, расслабился, послушал музыку, закрыл глаза, открыл их — и опа! Новая сессия, только летняя. Скажи мне — это ли справедливо?

— А то, что Кидзоку Юкку Бойю умер в самый разгар мафиозных разборок — справедливо? — Талер стиснул рукоятку кинжала Саи (которые ему подарил сам Рафаэль — ниндзя-черепашка в красной повязке). — А то, что я тут стою, вместо того чтобы требовать улучшения финансирования Департамента — это справедливо? А то, что у меня давно уже болит голова и раньше был стул без спинки... а, ладно, это тебя не касается... — отвечай на вопрос! В чем здесь месья якудза?

— Стул без спинки... — Geralt [NBF] тянул время как мог. — А не тот ли это стул без спинки, на котором я по делу Нейро проходил? Неужели ты на нем когда-то сидел? Кстати, я слышал, что тебе и монитор чей-то прямо в затылок смотрит.

— Мда, стулу этому столько лет, как и тебе. — Талер нахмурился. — А кто тебе сказал про монитор? Кому это понадобился мой затылок? Я своим мохнорыльским нутром чувую, что здесь что-то не чисто. Поэтому ты или перестанешь бродить вокруг та около и отвечаешь на вопрос, или же я за свой стул не ручаюсь!

— Ладно, извини, если я чем-то обидел твой затылок, — Geralt [NBF] дорисовал зомби и пожал плечами. — Я считаю, что месья якудза в том, что Кидзоку Юкку Бойю умер, а завещания не оставил. Вот и хотят они его клонировать только затем, чтобы страшно кому-то отомстить.



— Ответ имеет право на жизнь, — Талер взглянул на свои наручные часы (подаренные ему Диком Трейси). — Все равно истинного ответа у меня нет. Так что переходим к пятому — последнему вопросу на сегодня — од-



на из «фишек» игры, заявленная разработчиками на обратной стороне коробки, формулируется так: «Познайте жестокость клана Якудза». Что бы это значило? Время пошло.

Попробуйте в это поиграть

Неприятно осознавать, но похоже, что время игр-людей прошло, и наступило время игр-орков. Или же наступает, что не есть важно. «Месть Якудзы» — это контейнер с отходами графического мусоропроизводства, снабженный экспериментальной моделью педали быстрого слива последней модификации. Поверьте, я не преувеличиваю.

Плоскодушные враги, лишенные всякого понятия о понятии, ломаются на вас сквозь ужасные текстуры уровней, стреляя из всевозможных видов однотипного оружия. Уверен — ди-зайнером уровней был программист, кодировавший графику и одновременно подменявший аниматора со звукорежиссером. К тому же работать ему приходилось с выключенным монитором и завязанными ушами — так легче поймать музу, а уж она-то и сама свяжет сюжетные линии трех параллельно-пересеченных якобы главных героев. Задания на уровень того же сорта — возьми с собой дружеского типа и отведи его куда-нибудь. Только не забудь, что тип очень туп и вдобавок хил, а отводить его куда-нибудь нужно почти на каждом уровне. Хотя можно и сразу пристрелить — хоть сердце порадует. Но это все в порядке стеба. А на самом деле, все обстоит еще хуже. Приблизительно вот так.

Графический движок создавался/улучшался/подвергался мутации командой криворуких дилетантов, способных воплощать в жизнь только «мусорные» проекты. Жаль, только, что эти дилетанты из СНГ.

Звуковое сопровождение фактически отсутствует: тихие мелодии для полуглухих и хлопательные звуки вместо выстрелов — не в счет.

Физическая модель игры вводит игрока в состояние истерического хихиканья, сменяющегося сильной яростью. Посудите сами — какой прикол в том, что от легкого прикосновения главного персонажа на пол валяются огромные бочки и канистры, а от брошенной

«лимонки» улетает в небо однотонный охран- ный робот (кстати, граната взрывается без всяких спецэффектов — просто «бум» и маленькое облачко дыма. Что говорить — скромно и со вкусом). Если это такая фишка игры, то объясните мне — для кого она?

Структура уровней убога безнадежно. Вы проходите игру рывками, мелкими перебежками, с постоянно подгружающимися локациями. Это тупо и глупо. Как ни крути, а «Месть Якудзы» на Deus Ex не тянет.

Об AI противника уже упоминалось, однако это не мешает еще раз выразить восхищение по поводу набора электронных даунов с помповиками и пистолетами, бегающими по карте и строящими из себя снайперов. Даже на уровне сложности «тяжело» это у них плохо получается.

Что касается игрового процесса, то о нем стоит поговорить отдельно. Это шедевр.

В ступоре

Однотипное мочилово дуболобых врагов и оскорбительная пародия на стелс-миссии — вот характеристика игрового процесса мегаеймы от Oxide. Здесь нельзя носить с собой больше трех видов оружия одновременно, здесь нет аптечек, чтобы восстановить здоровье, здесь нет подсказок и мини-карты. Все, что вы делаете — спонтанно и непонятно, а мощные роботы охраны подстерегают незадачливого игрока в темном уголке карты, где нет гранат... Но обо всем по порядку.

Полицейский Брозек начал свой день как обычно — с массового отстрела боевиков отряда «Вуду» — плохо прорисованных патлатых негров, похожих, как две капли воды. И делал он это не из жестокости, а из добрых побуждений — продавец из кафе попросил стража правопорядка перевести его через улицу, забыв сказать, что эта улица принадлежит «Вуду». К тому же прохожие, которые шатались по городу в два часа ночи, натываясь на столбы и неестественно наклоняясь вперед, ничего кроме «меня создал Oxide» сказать не могли. Вот и пришлось Брозеку отстрелить всех живых негров на этой локации, затем подождать, пока подгрузятся две других, чтобы там проделывать все то же самое. Однако это был далеко не конец приключений бравого полисмена — штурмовой отряд стильных спецназовцев пробежал мимо, грохоча пулеметными лентами и оптическими прицелами. Старший выкрикнул что-то типа: «Гы с нами, патрульный» и лихо стрельнул во вросшего в стену бойца «Вуду». «Офигеть», — подумал Брозек, бросил гранату под ноги охранному роботу, подождал, пока тот улетит за пределы карты, и побежал подбирать «гатлинг» — ночка обещала быть веселой.

А в это время где-то в лабораториях якудза глупый Такадзи — боец «Зеро Патрул» вместе со своим напарником — полным дебилом Сидзи пытались пройти «стелс». Получалось плохо, потому что в тех местах, где нужно было присесть и переждать, Сидзи ломился вперед, чтобы попросить сигарету у охранников, и, соответственно, тормозил там,

где нужно было бежать. От злости Такадзи пару раз пристрелил Сидзи, но это не помогло, а скорее усугубило положение — пришлось перезагружать уровень. Только благодаря случайному стечению обстоятельств бойцы «Зеро Патрул» смогли проникнуть в тайные помещения якудза и стырить оттуда пробирку с клоном великого Кидзоку Юкку Бойю, который недавно умер. Эх, не надо было о грустном! Умер наш великий Кидзоку Юкку Бойю! Заступник и покровитель, отец и благодетель... бла-бла-бла ☺.

Жестокость Якудза

Я знаю ответ на поставленный мне пять часов назад вопрос! — своим громким криком Geralt [NBF] разбудил давно уснувшую аудиторию во главе с самым Мохнорыльным Воркутинским Менестрелем. — И я могу ответить на него досрочно!

— А я могу выписать тебе пятнадцать суток принудительно-исправительных работ в мире Lada Racing, — Талер потянулся и недовольно почесал свою сбившуюся набок тубейку. — Или вообще отправить в ссылку на Глядцевые рудники. Будешь там ценные материалы для Департамента добывать. В прямом и переносном смысле этого слова.

— А какое отношение это имеет к «Мести Якудзы»? — Geralt [NBF] решил разыгрывать роль глупого кадета до последнего. — Как я уже говорил ранее на, гм, собеседовании по делу «Нейро» — мои руки быстры, а помыслы чисты, и не только миром Средиземья заняты.

— Чего-то заливаешь ты мне Геральд, — Талер еще не совсем проснулся и по привычке говорил на своем исконном воркутинском диалекте. — По самые баки. Я все помню как на ладони — я тебе зуб снапера готического даю. Так что ты мне Моргана Фримена под Куклу Барби не рисуй, я в хентае понимаю. Давай говори быстрее свой ответ, да разбежимся по-хорошему. Мне еще дома есть че делать.

— Э, гм, Талер, хорошо, как скажешь, — Geralt [NBF] покраснел и закашлялся. От всегда вежливого и общительного спецагента Ки-



риллы Талера он такого не ожидал. — Я считаю, что жестокость клана Якудза проявилась в том, что он, этот самый клан, позволил компании Oxide создать редкую лажу — «Месть Якудза». И вот скажи мне — разве я не прав?

Вывод

Не играть никогда.

Мохнорыл ТАЛЕР

ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЛКИ 2

Разработчик: Joymax

Жанр: бесплатная MMORPG

Системные требования:

✓ минимальные: Р 3-800 МГц, 256 Мб ОЗУ, видеокарта GeForce 2, 3 Гб свободного диска, модем, подключенный к Интернету ©;

✓ рекомендуемые: Р 4-2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видео GeForce 4Ti и выше

По звездам, по забытым порталам,
Где мчал старый крейсер «Бетельгейзе-Пегас»,
Мы спасались с тобою от проклятых пришельцев,
Огребая по ходу метким фазером в глаз...
2125 г., третье место на конкурсе самодельной поэзии
«Пишущие кандалы»
Тюремная Лаборатория, система Кадис

Сектор Давос,
планета Земля,Военная Академия, лекция
по хомологии, последние 15 минут

А теперь последний вопрос, мои юные и пушистые курсанты Галактической Академии! Знаете ли вы человека, который первым придумал фразу «пипла хавает»? Нет, не старший капрал Медозвонов с факультета Прикладного прицеливания в критической ситуации. Еще версии? Разумная планета Макс-IV в секторе Кура? Ответ отрицательный, разумная планета сподобилась максимум на вживание себе четырехсот тысяч двигателей класса ГТК—070 путем нанотерапии, с последующим коротким перелетом в пределах своей системы к соседней планете... На подлете была частично уничтожена третьим флотом дабианцев, так как целью визита разумной планеты Макс-IV являлось банальное совокупление с Макс-V... Отставить смешки в аудитории! Вы курсанты элитной академии, а не макробиологи! Последний курс, выпуск на носу, а они — ржать... Позорище...

Терихова, да? Молодчина, Терихова! Идешь на диплом с отличием. Действительно, автором знаковой для нашей цивилизации фразы «пипла хавает» является один из многочисленных представителей жанра легкой ритмичной музыки конца XX века, Богдан Титомир. К сожалению, или к счастью, но ни одной композиции этой несомненно выдающейся личности до нашего времени не дошло. Однако, как утверждают дневники того времени, единственной, связной фразой за всю свою жизнь Титомир протянул руку помощи своим потомкам, то есть — нам. Фраза «пипла хавает» решила нашумевшую проблему с зяблками-канибалами в Новой Тегусигальпе, пресекла в корне зарождающийся нейротелепатический конфликт на Арктуре, а также выдвинула основной тезис для военно-промышленного комплекса на ближайшие 300 лет и указала принципы развития экономики и развлекательной индустрии на ближайшую Эру.

Учитесь у Катерины Териховой, недокурсанты! Вам, будущей элите ВКС, стыдно не знать таких имен, выдолбленных танцеваль-

ными ритмами на стенах Золотого Пантеона гениев нашей человеческой расы...

Внимание! Всем курсантам после лекции — и вместо обеда — выйти на тренировочное взлетное поле и сто раз крикнуть в сторону левого сопла легендарного первого дредноута Земной Конфедерации «Отважный» слово «Титомир!» Без этого на экзамены можете не приходить...

А вас, Катерина Терихова, я попрошу остаться! Будет долгий разговор по поводу одного подозрительного письма, маркированного 3В, которое пришло в академию на Ваше имя....

* * *

Плывут пароходы — «Хавай, пипл!»
Летят самолеты — «Хавай, пипл!»
Идут пионеры — «Да ужрись ты, пипл, окончательно и бесповоротно!»

Люди советских времен, пребывавшие в теплых, а иногда и раскаленных, но очень материнских объятиях железного занавеса, и думать себе не подозревали, что творится в большом просвещенном мире. Ругали социалистический строй по кухням, получали гарантированные 120 рублей в месяц, но истинно верили, наивные, что гении, таланты, да и просто способные люди — самый что ни на есть двигатель прогресса и приближение коммунизма.

Нет, особо ретивых давили, конечно, железной пятой, серпом и молотом.

Но люди продолжали верить! И если гений/талант/способный/одаренный человецище ухитрялся пролезть в игольное ушко, балансируя между собственными смелыми идеями и требованиями коммунистической партии, то на свет божий появлялись мировые открытия, знаковые мультфильмы, величайшие спортсмены и т.д.

Но, как во всякой плохой сказке, более умное зло победило более сильное, и железный занавес рухнул. Вместо дебелий домовитой бабы — социализма, мы оказались в изменчивых объятиях гулящей шлюхи вечнозагнивающего капитализма.

И оказалось, что мы теперь будем не строить вечное будущее, а зарабатывать деньги. Каждый для себя и на себя. Если светлое будущее — это хоть какая-то общая цель, то заколачивание бабла — вещь сугубо индивидуальная, и без особой сверхмотивации. А уж если бабло начинает заколачивать человек нищий (то есть, мы все, по меркам Запада), то колотит его так, что бабло ревет и стонет.

К огромному счастью людей предприимчивых и горю людей одаренных, вследствие данной смены приоритетов на первый план вышла не личность, а ее раскрутка, не качество товара, а его реклама, не журавль завтра, но синица здесь и сейчас. И немедленно!



А с увеличением информационных потоков данная тенденция нарастает в геометрической прогрессии, прощай же мой долбаный французский. И места для риска остается все меньше и меньше. Еще во времена моей туманной юности Богдан Титомир просек эту фишку и озвучил. Понятно, про музыку **какого** качества он говорил... Через несколько лет смелый призыв постепенно подхватили и другие области шоу-биза: «**Пипл хавае!**» — посторонись!

Большинство гениев окончили жизнь в нищете, не понятые современниками. Это уже потом благодаря их дурацкому мученичеству человечество делало несмелые шажки вперед. Но здесь и сейчас с гениев навару мало. А баблоколотильная ноосфера требует мгновенную прибыль: рраз-два! — ррраз-два! — таргет-группа, целевая аудитория, мерчендайзинг-франчайзинг...

Сколько раз мы наблюдали воочию, как вследствие отличных, нестандартных, замечательных игр закрывались конторы, их выпускавшие?..

Возможно, через 5 лет BG&E станет эталоном внежанровой притчи и живого мира, возможно, лет через 10 под *Psychonauts* начнут создавать самые изощренные приключения-онлайн для людей, имеющих солидный капитал, с обязательным вживлением в мозг беспроводных чипов. Все это еще впереди, вероятно. Думаю, что году эдак в 2020-м никто не вспомнит мохнорылого дядьку Талера с его приземленными мечтами: поцеловаться взасос с Анжелиной Джоли, съездить на ЕЗ и получить гонорары...

В честь чего сии душевные крики, спросите?

Все достаточно просто и банально. В 2004 году я и Kertis кпятком десятилетней выдержки писали от нежданно-негаданно появившейся tactic/RPG «**Звездные Волки**», которая — что априори невероятно — затмила собой КР-2.

Мы ждали продолжения, грызли ногти, писали письма в Инет, занимались боксом по переписке, любили, страдали и отвлекались на прочий игровой спам. Меж тем искренне надеясь и веря, что продолжение, **ЗВ-2**, напрашивающееся и логически, и экономически, станет откровением. Возможно, даже феноменом. Возможно, на несколько лет вперед.

Дождались.

У Kertis'a так и не встало.... Пардон, так и не проинсталлилась игра, ибо тираж был выпущен пинком под мастер-копию. Что характерно, с лицензионной CD проблем практически ни у кого не возникало. А вот с DVD.... Я оказался одним из тех редких счастливчиков, у кого ЗВ-2 запускалось — пусть на пятый раз после клика по ехе'шнику, но запускалось...

Хотя, какой я, в ж***, счастливчик?

* * *

Очень хочется расписать долгоиграющую пьесу на двадцать персонажей с обязательным оптимистическим финалом. Увы, у здания (читай — здоровья) трещинами идут даже несущие стены, и наше светлое будущее, как ни странно, позади. Как и лучшие рецензии, состоящие, в основном, из низкопробной литературщины.

Я отвлекся. На дворе 2212 год или что-то вроде того. Чужие, совсем чужие и те, кто хуже татарей по определению, давно изгнаны за пределы обитаемого космоса, как и те разработчики, кто создавал первых ЗВ. Увы, *Xbow* по ходу несостоявшейся пьесы обновилось до неузнаваемости и занялось работой над следующим проектом, забросив продолжение...

А почему? А потому что «*Звездные Волки-1*», на которых зимой 2004/2005-го никто всерьез не ставил и которые практически обошли по играбельности «*Космических Рейнджеров-2*», уже стали брендом, тайтлом, именем и т.д. А значит, лучшего от хорошего ждать не стоит. И новоприглашенные в *Xbow* занялись укомплектовыванием существующей вероичи игры.

Я опять отвлекся... На дворе 2212 год, чужие изгнаны из обитаемого космоса... Кстати, помните, чем взяли ЗВ-1 в холодную зиму 2004-го? Космос и тактика, риаптайм с постоянной паузой для перегруппировки, когда ты лихорадочно упорядочиваешь истребители и бомберы вокруг своей базы, ибо она слишком уязвима... Как затем даешь нехилых дятлов и ВКС, и корпорациям, радуясь каждой вырванной с кровью победе, как затем, постепенно закупа-

ясь новейшим вооружением и амуницией, становишься влиятельной силой в галактике...

Все, теперь только по теме! На дворе 2212 год... Кстати, все помнят, что это за чудо было — ЗВ-1? Галактика раздираема противоречиями, с одной стороны государственные мужи, с другой жадные корпорации, с третьей — отморожки-пираты. Плюс чужие, плюс искусственный интеллект — берсерки, стремящиеся к своим линейным целям, плюс сверхзагадочные *предтечи*, имеющие в наличии артефакт «Звездный Молот»... И между всем этим — наемное подразделение «Звездные Волки», насчитывающее один корабль-базу, убийный, но неповоротливый и медлительный, и 2-6 истребителей/ракетоносцев. И вот они первый раз поднимаются в космос, первая схватка с превосходящими силами противника, выигранная только за счет тактических ухищрений. И все это транслируется на экране: маневры истребителей, новые, присоединяющиеся партнеры, живые, острохарактерные, от романтических девочек типа Астры до прожженных делег и пиратов



типа Еретика и Красного Корсара. Затем предательства, потери и, наконец, приближение к одной из самых сокровенных тайн галактики — конечно же, во имя спасения человечества...

КР-2. Сто тысяч первое китайское предупреждение о том, что сейчас я начну рассказывать именно о второй части....

* * *

2212 год. Чужие, кибернетически разумные берсерки, а заодно и пираты с корпорациями оттеснены в отдельные сектора. Империя правит и наслаждается.

Но не все так просто! Мировое вселенское зло, усилиями издателей из IC и разработчиков из *Xbow*, поднимает голову, руки, ноги, детородные органы и говорит: «Хенде Хох!» А это значит, «Звездным Волкам» опять найдется место в бурном океане галактики!

Кстати, это не аддон случайно? Вы ничем не ошиблись? Почему через пару десятков лет асы-пилоты пересели с истребителей третьего поколения на допотопные «*Мачете*» и «*Буревестники*»?

Разбаланс. Логикой не объясняемый. Идем дальше. Нет, бежим. Итак, сюжетная завязка и сюжет в целом...

Его нет! Нет по определению! Единичные миссии, едва связанные между собой порталами из системы в систему — это и есть тот великий апгрейд, которым нас пугали полтора года. А сюжета нет. Завязка бьет в нас примерно так: «Как дела?» — «Хреново, наемники сейчас не нужны!» — «Нет, нужны, в космосе очень неспокойно, а у меня знакомый контрабандист продает корабль-матку!». «Вот круто, полетели, купим!»

Для слэшера вполне пристойный диалог, как и для шутера класса «Bl»... Но это же RPG! Tactic/RPG!!!

ОКИ, летим, покупаем базу — и, как на блюдечке с охрентельной каемочкой, нам тут же подается следующая миссия, прак-

тически никак не связанная с предыдущей. Все яркие характеры, что искрились в первой части, теряются за нагромождением систем и действительно дебильно-идиотских диалогов.

Хотите улучшений? Их почти есть у нас!

Вы не поверите, появилась свобода выбора! Теперь мы имеем глобальную карту с несколькими десятками звездных систем, с побочными квестами...

А теперь наберите в легкие побольше свежего горного *йаду* и долго не выдыхайте... Так как *tactic/RPG* у нас слишком приближено к реальности, то и летаем мы от портала до портала без *quick click* (глобальной карты), то есть должны потратить примерно час сорок минут реального (!!!) времени для выполнения одной побочной миссии. Если с ускорением в 4 раза, при помощи опции, то, соответственно, в четыре раза меньше. А внезапные нападения пиратов, а заходы на торговые базы без возможности быстрой стыковки (еще одно нововведение, которое как коню валенки)?

А что, это же гениальный дизайнерский и проджект-менеджерский ход: увеличить время игры с 8-ми часов (реальное время прохождения) до 40-ка. Учитесь, аматоры!

Дальше — хуже. Часто вы видели тактику, в которой именно тактику применять и не нужно? Последний раз было в «Ночном Дозоре», когда я, ни разу не считающий себя *супер-пупер-мега-гаммаром* (ибо таким не являюсь!), прошел все миссии с первого раза (!!!).

Теперь мы имеем еще и «Звездных Волков». Благодаря разумной позиции разработчиков/издателей: «Хрен ли все менять, если раньше было хорошо!», нововведения сделаны, а баланс ни разу не кукарекнул. В результате, в ядерной, казалось бы, смеси *RTS/TBS* и *RPG* я одним главным героем (читай, базой) выношу пару звеньев тяжеловооруженных истребителей/ракетоносцев, ни разу не вспотев!

Извините, но это не тактика. Это даже не стратегия.

Это аркада.

* * *

По ходу действия идиотизм продолжает множиться и плодиться, согласно ветхому, дряхлому и казуальному заветам.

Практически в самом начале действия приходится выбирать одну из веток развития:

✓ *ВКС*, военно-космические силы — действующее правительство, честь, ум, совесть и бюрократия, короче — добро;

✓ *СНК*, союз независимых корпораций — жадность, предприимчивость, изворотливость, короче — зло;

✓ *пираты*: оторванность и отмороженность — короче, хаос.

Далее каждая ветка ведет в свой, отдельный сектор космоса, с обязательным подработком «Слетай к черту на рога» в виде богатых побочных миссий. Кстати, очки опыта за побочные сражения также даются и, если напрячься и провести боев эдак 200 в самом начале игры, то к началу прохождения сюжетной ветки все навыки будут раскачаны. За пиратов и *СНК* вам один раз предложат перейти на сторону Империи (ибо добро!). За Империю вам будут выдавать разве что вазелин, чтобы скрасить тягостные минуты перелетов из одного сектора в другой.

Нигде не появится сверхсильная раса *ангорцев*, ни одного упоминания о которой в игре не встретится, зато, по смелой сценарной задумке, кристаллизуется фраза при первом знакомстве с ними, примерно так: «Давайте надерем этим ангорцам задницу!» Давайте. Тем более, больше задницу драть некому. Разве что себе, кляня за опрометчивую покупку диска. Увы, сценаристы не потрудились (не успели, не фонтан!) хоть как-то внятно объяснить наличие единственных достойных противников.

Остальные «противники», увы, выносятся одной базой, как уже упоминалось раньше. В душе зарождается нездоровый мазохизм: «Ну, убей меня, ну, повреди меня! Ну, сделай что-нибудь, чтобы я, как в первой части, маневрировал, по-детски радовался победам и, трясясь от страха, собирал трофеи до подлета основных сил врага!»

Увы. Во второй части врагов максимум жалко. Как и себя.

Ура! Добавились кораблики 4-го поколения, списанные с разработок чужих, берсерков и ангорцев.

А толку с них, если продвинутые геймеры, отыгравшие *ЗВ-1* на харде, разнесли всех врагов на кварки, не дожидаясь появления на рынке данных моделей? Уровни сложности, на секундочку, ко второй части отменили. Теперь он (уровень) зависит только от вменяемости твоего бракованного DVD.

Модели базы и корабликов хороши, со встроенными турелями и пушками, с мелкими детальками при приближении камеры, с... но при чем тут *ЗВ-2*? — это и в первой части наличествовало. Звездные системы — аналогично. При этом глобальная стратегия *Galactic Civilizations-II* продемонстрировала пусть и меньшую полигональность, но такую же скрупулезность в дизайне кораблей. Со свободным тюнингом... На секундочку, глобальная стратегия (!!!).

Концовки, пардон за мой французский спойлинг, заслуживают особенно влажных и теплых слов. Еще раз пардон, но не рассказывать об этом просто нельзя. Итак, кульминация, к нам в космические лапки попадает артефакт ангорцев:

Пираты. По дефолту, хаос. Мой главный герой перед самым завершением произносит сакраментальную фразу: «Хорошими делами прославиться нельзя, ха-ха-ха!». Начинает тошнить... Под дружное подташнивание наша элит-команда подлетает к заказчику, который захотел купить артефакт. Покупателем оказывается знакомое мега-зло — киберразум Эл: «Вот вы мне и принесли *супер-пупер-мегабомбу*! Сейчас я всех взорву!» И что вы думаете? — взорвала... Поплыл ролик, мол, человечество уничтожено, через миллион лет оно возродится, но что такое миллион лет для Вселенной?

СНК. По дефолту, зло. Финальный бой: мне нужно одновременно сдерживать превосходящие силы *ВКС* и ангорцев до подлета головного флагмана *СНК*, вооруженного той же самой супер-пупер.... Я не говорю о действительно крутых игроках, которые успевали по подлету «супер-пупера» развалить все превосходящие силы (смайл корчится в корчах), но, не считая потери одного истребителя, злым захватчиком начал наступать большой эрзац... Далее «пупер» таки прилетел, и я отсмотрел ролик о том, как «СНК» опять обрел власть в галактике».

Никакой фантазии. Никаких поворотов сюжета. Ничего!

Извините, за *ВКС* ни сил, ни терпения проходить не хватило...

Итого минусов: жутко неудобная система перемещений, экстремальный разбаланс, полное (!) отсутствие сюжета, озвучка ниже среднего, жуткие тексты, пробои в удобстве использования интерфейса, оружия...

Господи, а я же еще не сказал о совершенно бесполезных наемниках, о неисправленных багах, когда пилот с навыком пилотирования 200% врывается в астероид и с криком: «Вот жарят, черти! Меня подбили!» радостно взрывается, о скриптовых роликах, после которых исчезает возможность управлять флотом, если во время ролика база входит в портал...

Возникает вопрос: **ЧЕМ ЗАНИМАЛИСЬ РАЗРАБОТЧКИ ПОЛТОРА ГОДА?**

* * *

ЗВ-2 все-таки затягивают. Ты плюешься и играешь, играешь и блюешь. Но это заслуга первичного концепта, т.е. *ЗВ-1*. Вторая часть ни привнесла ничего, кроме горького похмелья. От явного пофигизма причастных к проекту. От муссируемого кризиса российского девелопмента и от жуткого апокалиптического лозунга: «Пипл хавет!»

Ребята...

Пипл не хавет, он уже давится. Еще немного покормить его подобным продуктом, и в русскоязычной игровой индустрии не останется ничего, кроме детских обучающих игр.

Мейк лав, нот вар.

Мейк гейм, нот лажа.

Кажется, Мохрнорыл начинает болеть сентиментальностью старшего брата Кирилла.

Не от хорошей жизни, ой-вей!

По звезда-а-а-ам, по забытым портала-а-а-ам!...

Разработчик: Ntreev

Издатель: Gamefactory

Жанр: MMOG (massive multiplayer online golf)

Системные требования: приемлемые; Интернет

Yaroslavos

Albatross 18

realms of Pangya

Значит так, кадет, нам стало известно, что вы усиленно специализируетесь на спорт-симах и тому подобных играх, поэтому мы тут подумали, и я решил...

Geralт исподлобья смотрел на секретаря ДЗВР, перебирая в уме варианты ответов (начиная с «только автосимы» и заканчивая «а кто, собственно...»). Он уже начал догадываться, кто именно мог пустить подобные слухи гулять опустевшими коридорами ДЗВР, но прямые улики отсутствовали.

— После первого апреля я уже ничему не удивляюсь.

Сказано было тихо, но Кемпер услышал.

— Что-что?

— Я говорю — брифинг будет?

— На месте разберетесь.

— А командировочные?

Уходить с пустыми руками не хотелось. К превеликому удивлению кадета Кемпер извлек из ящика массивного стола не менее массивный конверт.

— И ни в чем себе не отказывай.

— Есть не отказывать!..

Это уже из-за дверей, пока внезапно расщедрившийся секретарь не передумал. Минутой позже до слуха Кемпера донесся негодующий возглас:

— Да он что, издевается?!

Geralт стоял посреди коридора, уставившись на пачку банкнот, перевязанную желтой лентой. Надпись на ленте гласила: «5000 пангов».

Kawai means cute

Говорят ли вам что-либо такие слова, как «аниме», «манга»? (О хентае стыдливо умолчим ☺). Для непосвященных скажу, что так называются японская (в основном) анимация и комиксы соответственно. Если же говорят, то отлично. Теперь второй вопрос: а нравится? (Все помнят, о хентае мы умалчиваем ☺). Если да, то этот материал — для вас. Потому что сегодняшнее задание непосредственно связано с означенным жанром. Нет-нет, это не очередная jRPG,

как можно было бы подумать, ведь большинство анимешных игр существует именно в рамках этого жанра. Наш сегодняшний клиент — личность более неординарная. Я бы даже сказал, весьма неординарная. Спортивными симуляторами нынче сложно кого-либо удивить, анимешных игр тоже не счесть. «Альбатрос» же нам предлагает попробовать свои силы в таком виде спорта, как гольф. Да еще и в Интернете, да еще и графика, мало того, что анимешная, так еще и ужасно кawaii, что не может не радовать.

Говорят, что первое впечатление — самое верное. Что ж, посмотрим, какое впечатление произведет на нас «Альбатрос». Про графику я уже сказал — она анимешная, кawaiiная (т.е. милая), не требовательна к ресурсам компьютера и в целом производит положительное впечатление. Модели персонажей хорошо анимированы, поля для гольфа выглядят замечательно, солнышко светит, тучки по небу плывут. Лепота... Музыкальное сопровождение неплохое, но быстро приедается, озвучка же вполне пристойная: мячики свистят, рассекая воздух, море шумит, клюшки стучат... чего еще можно ожидать? Теперь перейдем к самому процессу игры. Перво-наперво советую всем пройти tutorial, поверьте, здесь это не окажется лишним. Мало того, что разберетесь с управлением (благо, ничего сложного в нем нет), так еще и пакет в подарок получите. Какой пакет? Бумажный, с глазами. Будет волочиться за вами повсюду (типа клюшки носит — кэдди) и добавлять определенный бонус к параметрам персонажа. Да-да, «Альбатрос» имеет элементы RPG (у игрока есть 5 параметров, отвечающих за точность, силу удара, контроль мяча, умение закручивать удар, точность движения мяча по траве, и по ходу игры наш виртуальный протез набирает уровни).

Пройдя тренировки, можете смело приступать к одиночным матчам. Ну, одиночными их можно назвать только условно, потому что число участников в таком матче может колебаться от 2 до 4. Выбрать его можно в меню со-

здания комнаты, там же устанавливается количество лунок (от 3 до 18) и время, отведенное на удар (от 40 до 120 секунд). Установив желаемые опции и набрав нужное количество участников, можете смело приступать. В принципе, правила тут те же, что и в классическом гольфе. На каждую лунку отведено определенное количество ударов, идет подсчет очков, по которым потом определяется победитель. Вот только в классическом гольфе нет снадобий, увеличивающих на время силу удара или замедляющих течение времени... так же как и вещей, влияющих на параметры персонажа.

Естественно, во время игры вы зарабатываете местную валюту (панги). Ее здесь дают практически за все — за дальность полета мяча, за точный удар, просто за чистую игру. За панги мы покупаем всевозможную одежду, бутылочки, амулеты, мячи, клюшки и новых персонажей. Хочу вас разочаровать — самые мощные вещи и персонажи покупаются за другой вариант валюты, кукисы («печеньки» с англ.), которые можно получить, только заплатив определенное количество условно убитых и вечно зеленых. Но не волнуйтесь — игроки, платящие реальные деньги, не будут иметь слишком большого преимущества перед вами, это все же не БК, здесь результат в первую очередь зависит от личного мастерства игрока.

Заработав достаточное количество денег и прикупив понравившиеся шмотки, можно приступать к турнирам, в которых участвуют в среднем 20–30 человек. В этом случае мы не видим противника (т.е. нам не нужно ждать, пока ход дойдет до нас), а производим удар за ударом, параллельно наблюдая перемещение мяча противника. Так что турнир редко отнимает более получаса. Ну и награда за победу в турнире на порядок выше, что приятно.

Одним словом, игра весьма способствует успешной релаксации и заведению новых друзей, благо все жители «Альбатроса» достаточно общительны и доброжелательны. А самый большой плюс игры я приберег напоследок — она бесплатна ☺.



Pantera sls kawai@bk.ru

SENSEI 2

УЧИТЕЛЬНОЕ ВНЕЧЕДИЕ

Разработчик: Trablance
Издатель: Game Factory Ukraine
Жанр: Эротическая приключенческая игра, квест
Системные требования: Windows XP, Pentium 2 233 МГц, 128 Мб ОЗУ, DirectX-8 совместимая видеокарта, 750 Мб на жестком диске, 8х–12х CD-ROM, клавиатура, мышь

Школы, школы, университеты...
 Наutilus-Помпилус

Игры разные нужны, игры разные важны. И хентайные, и нехентайные. Первых выходит гораздо меньше, наверное, поэтому сюжеты их пока еще весьма разнообразны, и очень редко попадаются похожие игры. Это есть хорошо. А плохо есть то, что иногда в этом жанре мир оказывается вывернут наизнанку...

Сюжетные основания

Хентайного героя в целом можно классифицировать по степени активности: действует ли он по принуждению, либо по доброй воле. То есть, главный герой у нас либо положительный — эдакая лапочка, обожаемая всеми вокруг и в том числе девушками, либо заядло отрицательный — насильник, развратник, извращенец. В большинстве случаев нам сразу же дают понять, кем мы будем, и предсказать дальнейший ход игры довольно несложно, достаточно лишь почувствовать, из какого материала она сделана — из мыла или из жести. Лично меня этот момент очень занимает в начале игры. И надо вам сказать, мне гораздо ближе и интереснее игры тяжелые, жесткие, с отрицательным главгероем.

«Сенсеи 2» не предвещала ничего яркого. Сюжет начинается довольно меланхолично и просто — у нас есть герой (куда ж мы без него), потерявший своего отца и не знавший матери. В свою очередь, у него есть сестра (как я поняла по сюжету, неродная), которая очень к нему привязана — с детства она не знала ласки и заботы, обращались с ней не как с равной, а как с прислугой или рабыней, а вы были единственным, кто с ней общался, разговаривал, временами даже утешал, насколько это было во власти маленького мальчика. Итак, ваш отец умирает, и вам придется решать, как жить дальше...

Следующая локация — школа. Тут нам пренебрежительно назначают в руководители самого плохого учителя в мире, мы с ним конечно же поссоримся, и жизнь станет похожей на ад. И только сестренка-подруга будет помогать и утешать нас — ведь она стала учительницей в этой же школе! А вообще — все нас недолюбливают за неумение общаться открыто, учитель так вообще гнобит по полной программе, при случае даже избивает. Несчастный мальчик — да и только! Наука педагогика предписывает три выхода из такой ситуации — игнорировать, смириться или начать бунтовать. Угадайте-ка, что выбрал наш герой (вне зависимости от нашей воли)? Естественно, бунтовать — оно как-то более к лицу герою, пусть

бы и хентайному. Только вот в силу какой-то внутренней и неприятной, а местами и неприятной нам силы бунт этот вышел несколько неправильным — опять же, хентайным.

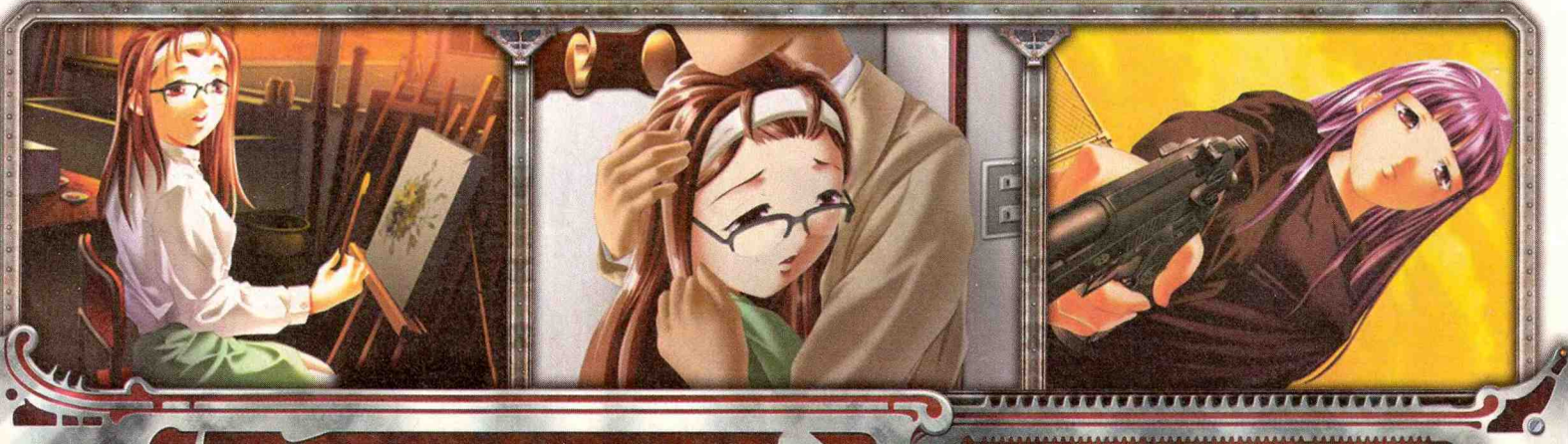
Итоги действий

Сейчас отовсюду звучат разглагольствования по поводу вредности компьютерных игр. Обойдясь без аргументов и контраргументов скажем, что все в мире вредоносно по своей сути. И даже то, что мы привыкли считать светлым и добрым, то, что должно просвещать и надоемливает молодые головы, может принести и весьма неожиданные результаты.

Многие из тех, кто сейчас читает статью, наверняка время от времени недовольны своей школой/университетом. Надеюсь, что у вас не зайдет эта «любовь» так далеко, как у героя нашей игры ☺. Напугала? Пойдем дальше. Перед нами, то есть в игре этой — типичный пример того, до чего может довести человека некорректное отношение к нему преподавателей и воспитателей. Судя по началу игры, издеваться над молодым человеком морально начал еще отец, но окончательное превращение его в негодяя произошло в школе.

Если же говорить именно об игре, то все доброе и светлое здесь извращено до абсурда, вывернуто наизнанку и набекрень только для того, чтобы создать атмосферу. Это как в ужастиках — сценаристы готовы выпустить на свободу самых страшных, самых отвратительных и самых нелепых монстров только для того, чтобы подавить рассудок рядового зрителя. Разработчики игр тоже своего не упустят — кошмары тут несколько иного рода, но временами от них становится страшнее, нежели от киношных. И говорю я сейчас не о медсестрах «Сайлент-Хилла» и не о демонах «Дума», а о тех монстрах, что скрываются в нас с вами — наших пороках. Помните теорию о том, что человек поделен надвое, а то и натрое — на плюс и минус, между которыми маячит что-то такое, которое звучит гордо, но выглядит крайне неопределенно? Так вот, иногда минус может выйти на свободу, отделиться, завладеть сознанием. По мнению некоторых создателей игр — это самое страшное, что может случиться (поклонников группы «Ленинград» прошу встать и выйти из зала ☺).

В отличие от многих игр такого ранга, наш герой не будет ни профессиональным насильником, ни неумехой-любителем. Все, что он делает, исходит из его подсознания. Ибо когда включаются мозги, он начинает осознавать, что творит. В действиях нет ни грамма трезвости или понимания происходящего, это просто череда поступков одержимого человека, он не понимает иных мотивов, кроме мести и издевки над окружающими, в его действиях нет ни грамма романтики, только усталое глумление над по-



шлым миром, месть — холодная, горячая, местами даже раскаленная — месть всему миру...

Да и окончанию у игры соответствующее — не ждите раскаяния или истории любви. Есть, конечно же, игры, в которых в конце «путешествия» главный герой приходит к мысли: дескать, вот она, любовь, и в ней спасение. Но не тот у нас случай. Чем бы ни кончилась история, ничего хорошего в ней не произойдет. Нет, конечно, это выгодно для сюжета, но «педагогический» контекст игры невольно заставляет задуматься над тем, стоит ли вымещать на окружающих злобу. И хоть сказка и ложь, да в ней намек, как говорили наши пращуры ☺.

* * *

Картинка игры радует качеством — что, впрочем, касается и всех остальных проектов этого разработчика. Меню вполне стильное, интерфейс соответствует игре и ее сюжету и настроению, а вот остальное изменилось мало. Разве что разноцветным фейерверком волос нам здесь полюбоваться не придется. Игра как-никак грустно-серьезная, и потому краски ее мира несколько приглушены, приближены к реалиям. А так как девушки со светлыми волосами на Востоке — экзотика, то блондинок изобразили голубыми ☺, но вот желтых, красных и прочих ярких окрасов нет и не будет — не тот стиль у нас сегодня.

Из минусов можно назвать только технические стороны: нам не дали возможность просматривать прошлые диалоги, и потому, наверное, пропускать текст не стоит — если вас интересует сюжет, конечно же. Ну а играть в такие игры, не заостряясь на сюжете, как-то неправильно — сцены насилия и просто откровенные сцены мало чего стоят без того психологического напряжения, которое подарит игрушка.

Как и в «Алтаре страсти», описанном в позапрошлом, двадцатом номере МИКа, звук здесь оставлен оригинальным, только диалоги переведены с японского. Музыка, кстати, довольно неплохо передает настроение героя и окружающего его мира. Это несомненный плюс, ведь хороший атмосферный звук — это уже треть игры.

Помимо этого, в технической части есть ма-а-аленькие изменения, которые не сразу-то и заметишь, но написать о них все же стоит — ради всеобщего спокойствия и вселенского равновесия ☺. Теперь вверху окошка прописывается сам вопрос, а внизу располагаются варианты ответов на него. Раньше вопрос нам предлагали в одном окне, а варианты ответов — в следующем, из-за чего существо вопроса часто ускользало от игрока ☺. Одновременно разработчики решили отказаться от функции прокрутки сообщений — видимо, дабы повысить внимание игрока к тексту.

Диалоги в меру разветвленные, выдержаны в духе и пропитаны определенным настроением, но в то же время выбор делать нам придется нечасто — на всю игру приходится около десяти таких моментов...

* * *

Вообще, на мой взгляд — взгляд человека, уже привычного к жанру и не ожидающего ничего грандиозного, игра все же заслуживает внимания больше некоторых иных проектов. Не только сюжетом — хотя, возможно, именно сюжет окажется близок тем, кому выпало счастье ходить на уроки или пары к молодым симпатичным девушкам. Мне же она понравилась графикой. Не эмоциональной, а статичной. Есть лица, эффектные в движении, есть красивые в статике, их еще называют фотогеничными. Так вот, в этой игре все девушки фотогеничны. Делалось это явно с целью внушить отвращение к действиям главного героя и жалость к его жертвам. Их лица — это само совершенство, красивые, со своим особым шармом, такие, что можно влюбиться и не заметить, как это произошло. Просто не понимаешь, как они оказались в игре... Конечно, есть и страшненькие девочки (на мой взгляд), но есть и ангелы во плоти!

Еще одна особенность, характерная не столько для «Сенсеи», сколько для всех игр, ей подобных — отсутствие индивидуального подхода к женским ролям. Мы ведь не романы с ними за-

водим, а злость вымещаем, так что действия будут зависеть больше не от героинь, а от того, что произойдет с нами в тот или иной день — с кем-нибудь поругаемся, получим выговор за опоздания, ну и далее в том же духе. Мелкие неприятности, которые влияют на все вокруг.

Вывод

Игра жесткая, и даже очень. Вряд ли стоит в нее играть, не обладая крепкими нервами и психикой. Бывали игры, и о некоторых из них я уже писала, в которые интимные сцены и действия подаются жестко, а временами и



просто жестоко. Здесь нет каких-то особых сексуальных извращений, зато по части моральных издевательств над человеком наш герой вполне изощрен. Он не просто использует жертву — именно издевается, давит на психику, действует на нервы. Мы все время в напряжении, невольно опасаясь, что же еще такое сейчас учудит наш герой, понемногу начиная верить в реальность происходящего. Ибо, как сказано у Стругацких, если это придумано — значит, где-то это существует...



На вопрос, стоит ли играть в нее или нет, я не отвечу. Для меня он решен — стоит, люблю я психологические триллеры, а именно к этому жанру (если говорить именно о жанре сюжетном) можно отнести «Запретное влечение». А вот как быть вам — решайте сами.

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul never_dark@mail.ru

GRAND PRIX
CIRCUIT

Производитель: Accolade

Жанр: симулятор F-1

Системные требования: наличие адреналина в крови и патологическое желание коллекционировать чемпионские кубки

Год выпуска: 1988 (!!!)

О предрешенности бытия

Первые игрушки, в которые мы сыграли, предопределяют всю последующую геймерскую карьеру. Если посмотреть сквозь время на истоки виртуального бытия, то там — в мирах «Дюны», «Дума» и первых «Героев» — определялось будущее. Тогда нашими первыми победами ковался клинок воли. И сейчас, став великим фэйтером, умным архимагом или непревзойденным гонщиком, оглядываясь назад, понимаешь, что все могло бы быть по-другому... Не сядь я тогда у папы на работе сыграть в Kings Bounty, и весь мир сейчас был бы иным...

Сказочная виртуальность I

Я словно вихрь ворвался в комнату, в свой мир. Сумка с конспектами лекций, небрежно сброшенная с плеча, рухнула на пол, учебники, лежавшие на клавиатуре, постигла та же участь. Голос реальности звучал все тише, а в подсознании рождалось нечто новое и грандиозное, заставляющее забыть обо всем на свете. И я растворялся в неукротимых порывах подсознания вырваться на волю. Все делалось на рефлексах — главное меню, настройки болида, выбор шин и высоты подвески. Вмешательство разума не требовалось — все необходимое крепко держала моя память. И вот реальность начала меркнуть, тускнеть и тонуть: исчезли звуки соседского радио, перестал звонить телефон, настольная лампа превратилась в облачко пыли и была унесена внезапным порывом ветра. Напротив же, в нестройных рядах пикселей на мониторе, на глазах вырисовывалась красавица «Феррари». И я начал чувствовать ритмы биения ее стального сердца. И жизнь снова была доверена верной подруге, которая не раз спасала в крутых поворотах Спа и Монцы. Чувства обострились до предела, в тоже время отсекая все ненужное. Осталась только

трасса и противники. Громадный игровой опыт услужливо разворачивал перед внутренним взором оптимальные траектории прохождения поворотов, подсказывал, сколько гонок еще надо выиграть, чтобы обеспечить себе безоговорочное чемпионство...

Двигатель болида довольно урчал. Сзади мне в спину «дышали» соперники. Я покрепче сжал руль и стал с нетерпением ждать этой прекрасной секунды... Секунды старта.

Время вокруг остановилось, весь мир замер. И, наконец: «На старт! Внимание! Марш!» Красные круги над стартовой линией взорвались зелеными бликами, провозглашая еще один сказочный полет на предельных скоростях. Не прошло и секунды, как болид рванул с места и помчался вперед, к новым победам!

Унылая реальность

Шел второй час лекции по ИВР (Истории Виртуальной Реальности). Добродушный толстяк-профессор Иван Васильевич разгуливал по аудитории и что-то без устали говорил. Камрады слушали вполуха, на задних рядах зевали. Но старичок ничего этого не замечал и продолжал рассказывать дальше.

— Компания Accolade, — говорил он, — тогда была бесспорным лидером в жанре гоночных симуляторов, и не только. К этим «не только» относится Winter challenge, вышедший в 1991 году симулятор зимних олимпийских видов спорта, таких как бобслей, слалом, биатлон и т.п. Аналога этой игре нет до сегодняшнего дня. Да, ребятки. Accolade была олигархом игровой индустрии. И пусть она давно канула в Лету, но в некоторые из ее шедевров играют и по сей день. Пусть ее игры валяются на пыльных полках в архивах, но их еще не все забыли. А все потому, что она никогда, почти никогда не выпускала халтуры.

— С тех пор многое изменилось, — продолжал профессор, — бюджеты игр выросли в десятки раз, штаты разработчиков уже не помещаются в небоскребах. Огромное внимание теперь уделяется раскрутке игр. К сожалению, уже никого не интересует, делалась игрушка с душой или нет. Уже нельзя, как в старые добрые времена, запереться в гараже с парой друзей, заказать на месяц пиццы и затем представить на суд общественности очередной шедевр. Все стало прагматичными, никто не будет рисковать... и это губит романтику. Да, несомненно, игрушки стали качественнее, графика реалистичнее, мир проработаннее, увеличилось количество доступных настроек, но стали ли мы счастливее...

Тут кто-то зевнул настолько откровенно громко, что профессор обиделся и прервал лекцию.

— Молодые люди, я, конечно, понимаю, что вам скучно. Но имейте же совесть! — он помолчал и добавил:

— Хотя если кому уж очень скучно, то они могут покинуть лекцию, но при одном условии...

Камрады, уже собиравшиеся уходить, услышав про условие, уселись на места.

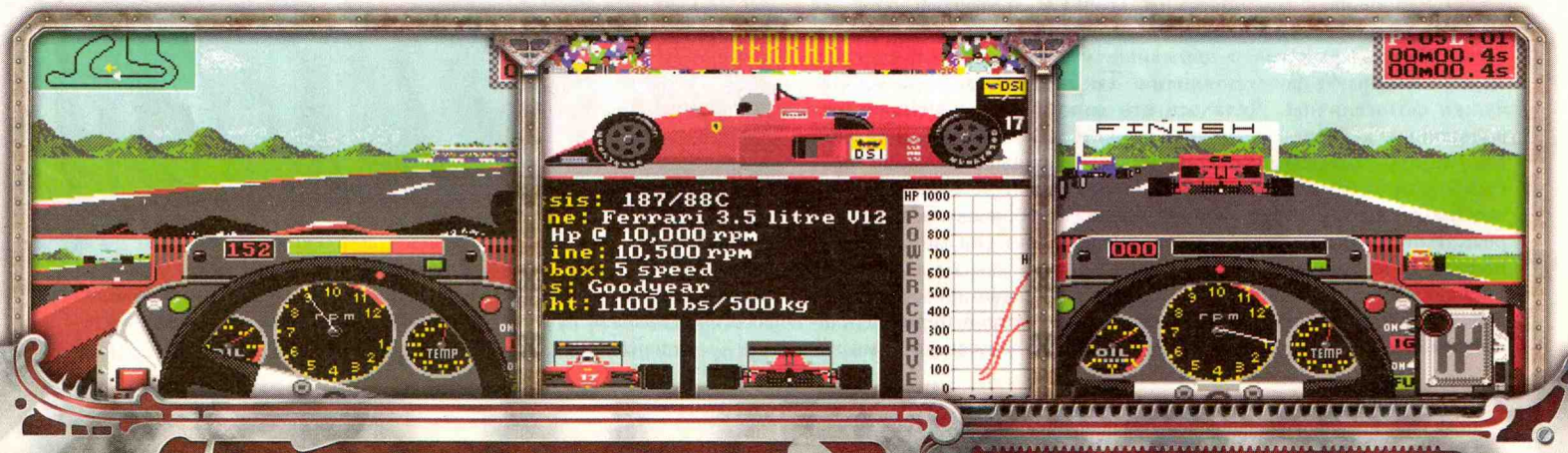
— А какое будет условие? — спросил кто-то.

— Его я скажу лишь тому, кто в течение пяти минут покинет зал. Итак, время пошло...

Прошла минута, две, три. Наконец какой-то камрад, будто очнувшись ото сна, медленно встал и направился к выходу. Что же произошло дальше, он расскажет сам.

Рассказ камрада

Почему-то я все время слышу только то, что хочу слышать. Остальное просто пропускаю мимо ушей. Вот и сейчас, услышав о возможности прогулять лекцию, я подошел к двери, не подозре-



ревая ни о каком условии, установленном профессором. К сожалению, он о нем не забыл. Я уже открывал дверь, когда меня окликнули и сунули в руки черненькую дискету без этикетки.

— Здесь записана одна игра. Перепишите ее себе на компьютер.

— Хорошо, — ответил я, хотя на языке вертелась уйма вопросов. Полтора мегабайта? Разве можно уместить в столь малый объем нечто интересное, пускай даже и по меркам начала девяностых годов?

— Это еще не все, — ехидно добавил профессор. — Завтра утром у меня на столе должен лежать отчет. Теперь можете идти.

— До свидания, Иван Васильевич.

— До свидания, молодой человек.

Делать было нечего, а посему, придя домой после очередного тяжелого рабочего дня в редакции, я вставил дискету в прожорливый дисковод и переписал игрушку на свой комп. К тому времени мое любопытство заметно выросло и мне стало действительно интересно узнать, кем же я буду в этот раз в тонком мире бинарного кода английских программистов. Немного поиграв и весьма удивившись увиденному, я выпил бутылочку пива, чтобы успокоить расшалившиеся нервы, и, запустив Word, стал писать отчет.

Отчет камрада

Начну сразу с главного. Игрушка меня очень приятно удивила. Несмотря на столь почтенный возраст — 18 (!!!) лет, играть хочется снова и снова. И хотя прохождение отнимет у вас всего лишь пару часов, оно того стоит, поверьте!

Наш симулятор очень прост и даже сюжетной линии не просматривается, впрочем, разве это главное для гонок? Режимов игры у нас три. На *тренировке* вы выбираете машину, трассу и гоняете в свое удовольствие. *Быстрый заезд* предусматривает выбор машины, трассы, прохождение квалификационного заезда и собственно гонку. (Возможно, кто-то презрительно ухмыльнется, читая перечисленные возможности игры, но, позвольте, это же 88-й год!) *Чемпионат* представляет собой последовательное прохождение всех трекс с набором очков и кубков в случае первого места по сумме очков.

В игре есть семь режимов сложности. На первом вы просто едете, ни о чем особенно не думая. На втором и третьем вас начинают все больше заносить в какую-либо сторону, на четвертом и пятом при выезде с трассы на траву постепенно портится двигатель, на шестом и седьмом у машины исчезает автоматическая коробка передач, и вам приходится переключать их самому.

В игре можно выбрать машину одной из следующих марок: Ferrari, McLaren, Williams. Все они различаются по цвету и характеристикам (мощность двигателя, вид покрышек, устойчивость на трассе, количество передач и т.п.). Особая благодарность разработчикам за то, что они постарались приблизить характеристики машин к реальным. Так, например, McLaren имеет самый мощный двигатель, что соответствует реальному положению дел в Ф-1, где в восьмидесятых доминировали именно они.

В игре также присутствует 8 трасс, внешне практически не отличающихся: Brazil, Britain, Monaco, Germany, Canada, Italy, Detroit, Japan. В то же время учтены некоторые мелочи, которые делают прохождение трасс для настоящего любителя Ф-1 гораздо приятнее. Чего только стоит слепящий свет при выходе из туннеля в Монако!

Grand Prix Circuit — это довольно серьезный симулятор, потому легкое повреждение о вражеское авто или туннель приводит к летальному исходу. Это особенно приятно после «бессмертной» езды в серии NFS и современных симуляторах Ф-1, где вряд ли кто-то откажется отключить опцию «неуязвимость».

Графика в игре, для того времени, когда она появилась, на высоком уровне. Музыка есть только в главном меню, а также при езде слышен рев двигателя (любимая музыка настоящего гонщика). Еще присутствует возможность выбирать количество кругов в заезде. В игре предусмотрели даже подиум с брызгами шампанского, что особенно приятно после тяжелого заезда.

А теперь настало время поговорить про AI (а он есть!? шокированный смайл прилагается). Торжественно уверяю: есть! Причем

очень страшный. Если между собой болиды компов не враждуют, то вас они на трассе предпочтут не замечать, и уж тем более не соизволят поменять траекторию. А это часто приводит к авариям, что, как я уже говорил, фатально. Если бы трассы были столь же широки, как в реальности, то дело было бы поправимо, но когда ширина трассы с трудом позволяет разминуться двум машинам, то это чревато.

А теперь я вас временно покину, чтобы упрочить свое положение в турнирной таблице чемпионата.

Сказочная виртуальность 2

Я, как всегда, пришел первым. И сейчас, стоя под брызгами шампанского и поднимая очередной кубок над головой, я снова и снова пытаюсь понять, как это у меня получается. И потихоньку начинаю понимать.

В этом мире я могу быть кем захочу, в этом мире я позволяю себе купаться в лучах славы. Этот мир — абсолютная виртуальность. В реальности же я не такой крутой, и каждый шаг вперед дается мне не так легко, как хотелось бы.

Но я благодарен GRAND PRIX'у — он вселил в меня веру в свои силы. Он научил меня преодолевать трудности, находить в себе силы для последнего финишного рывка. И теперь, когда я сталкиваюсь с очередной, казалось бы,



безвыходной ситуацией, я вспоминаю свою самую трудную гонку — ноющие от перенапряжения пальцы и безграничное счастье от победы. И в глазах разгорается пламя азарта, адреналин начинает закипать в крови. Рука тянется к существующей только для меня коробке передач и фиксирует: переход на 7-ю, опасность перегрузки. И я кричу миру: поул-позиция будет моя!!!

И пусть заберут меня рыжие гномы, если я совра, я отдал много сил и эмоций этому нехитрому симулятору, но еще больше черпнул от него новых сил и вдохновения. И главный вывод таков: если вы любите старые игры и «Формулу-1», то в игру стоит поиграть. Лично мне понравилось.

Happy end

Утром я сдал отчет преподавателю. Он меня похвалил и ничего не спросил про дискету, которую я запрятал в надежном месте. Зато у меня появился еще один друг.

P.S. Если вам понравилась игра, описанная в этой статье, то ее можно скачать с www.fl-games.narod.ru; www.oldgames.ru; www.gamesblood.ru.

P.P.S. Особая благодарность выражается Семену (time2kill) за то, что он раскопал эту игру и притащил ее мне, а главное — подсказал замечательную идею с «преподавателем Иваном Васильевичем и нерадивым студентом».

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Cel2.0/256/40/58/lon	948	184	2
Intel Celeron(DJ) 1.8Ghz-3Ghz or	947	186	5
Cel J2.5/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2292	445	3
Cel J2.5/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2395	465	3
Cel J2.5/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2910	565	3
Cel D320/865GV/256/80Gb/CD52+KB+M		298	7
Cel D326/PI 512/80Gb/256/80Gb/CD52+KB+M		342	7
PC 530/PI 512/80Gb/256/80Gb/CD52+KB+M		420	7
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Intel P-4.2/4Ghz-3.8Ghz or	1336	257	5
P4 2.8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17	1391	270	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 2.75/3.2/PI 512/120/GF 6600	3245	630	3
P4 2.75/3.0/512/80/ATI 128/CDRW+	3554	690	3
P4 2.75/3.0/512/160/ATI 128/CDRW+	3657	710	3
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Самые низкие цены на комп. на AMD or	827	159	5
Любой конф. на Sempron 2, 4Ghz-3, 1Ghz	1030	198	5
Sem2 4/256/40/VA/58/lon	1040	202	2
Sempron 2600/force/256/VA128/120Gb	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/force/512/VA128/160Gb	2387	459	5
ATH 64 3000/512/80/GF6100 256/CDRW	2570	499	3
Sempr 64 2.5/512/80/GF 6100 256/CDRW	2874	558	3
Sempron 3100/force/512/VA256/250Gb	3323	639	5
ATH 64 3000/512/200/X1600XT/DVD-RW	5150	1000	3
ATH 64 3000/1024/200/ATI 8500XT 256M	5665	1100	3
Мобильные компьютеры			
Ноутбуки всех производителей or	1118	215	5
HP, DELL, ACER, ASUS, LG, SAMSUNG or	1243	239	5
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-3900(47/775) or	77	15	2
Celeron 1700-3044Ghz/P4 2.4Ghz-3.4G	203	39	5
AMD Sempron 2.2, 3, 4Ghz/P 2000-44 or	218	42	5
AMD Sempron 2600-3100 (754) BOX or	258	50	2
Pentium 4 2, 3, 4 (478/775) or	510	99	2
AMD Sempron 3100+ BOX/754 64b	551	107	3
AMD ATHLON 64 3000+ tray/754	567	110	3
AMD Athlon64 3.0, 3.4, 3.54 (939) BOX	592	115	2
AMD ATHLON 64 3000+ BOX/754	623	121	3
Pentium 4 (GA 775 2.8G/1Mb/533 FSB B	628	122	3
AMD Sempron 3400+ BOX/754 64b	670	130	3
AMD ATHLON 64 3000+ tray/939	803	156	3
AMD ATHLON 64 3200+ i939	855	166	3
AMD ATHLON 64 3000+ BOX i939	865	168	3
AMD ATHLON 64 3200+ BOX i939	922	179	3
Pentium 4 (GA 775 3.0G/2Mb/800 FSB B	999	194	3
AMD ATHLON 64 3500+ BOX i939	1107	215	3
Pentium 4 4.2 8G/1Mb/800 FSB BOX	1154	224	3
AMD ATHLON 64 3700+ i939 BOX	1195	232	3
Pentium 4 4.2 8G/2Mb/800 FSB BOX	1221	237	3
AMD ATHLON 64 3800+ i939 BOX	1396	271	3
Pentium 4 (GA 775 3.4G/2Mb/800 FSB B	1494	290	3
Pentium 4 3.0G/1Mb/800 FSB BOX	1494	290	3
AMD ATHLON 64 32 3800+ i939 BOX	1658	322	3
Pentium 4 3.0G/2Mb/800 FSB BOX	1736	337	3
AMD ATHLON 64 42 4200+ i939 BOX	1952	379	3
Pentium 4 (GA 775 3.4G/2Mb/800 FSB B	2148	417	3
Pentium 4 3.2G/2Mb/800 FSB BOX	2292	445	3
AMD ATHLON 64 42 4400+ i939 BOX	2426	471	3
AMD ATHLON 64 42 4600+ i939 BOX	2961	575	3
Celeron D 2.13/256k/533/547Bbox, ont	68	7	
Celeron D 2.26/256k/533/547Bbox, ont	74	7	
Celeron D 2.53/256k/533/547Bbox, ont	79	7	
Celeron D 2.8/256k/533/547B box	92	7	
Pentium 4-2.66Ghz/1M/533/5775 box	125	7	
Pentium 4-3.0Ghz/2M/800/5775 box	191	7	
Модули памяти			
32-256Mb SDRAM Hynix, Spectec, or	31	6	2
DDR, DDR2, DDR3/PC266, 333, 400, 533, or	36	7	5
128-1024 DDR Kingston, Samsung, or	103	20	2
DDR 512Mb 400MHz AM-1/PQI/Aesoon	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 1Gb+MS	237	46	3
DDR2-533 512Mb PC2-4200 Hynix	258	50	3
DDR2-447 512Mb PC2-5400 CORSAIR	309	60	3
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 PQI	397	77	3
DDR 1024Mb, 400 MHz Hynix	438	85	3
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 Hynix	520	101	3
DDR 256M PC-3200 JaiRAM, ont	22	7	
DDR 512M PC-3200 JaiRAM, ont	41	7	
DDR2-533 512M PC2-4200 Infineon, ont	41	7	
DDR2-667 1G PC2-5300 Transcend, ont	92	7	
USB FLASH накопители			
Flash USB 128-2048Mb Kingston, or	82	16	2
USB 2.56-1024M-MP3+карт. Canycon, or	206	40	2
128M MM/Canbio, ont	13	7	
256M USB 2.0 Flash-Stick Transcend	22	7	
512M USB 2.0 Flash-Stick Transcend	37	7	

Наименование	грн.	у.е.	код
Материнские платы			
512M Memory Stick Transcend, ont	46	7	
1G HMC/Clon Transcend, ont	64	7	
1G SD Flash Card 80b, ont	65	7	
1G Flash card Transcend 80b, ont	68	7	
256M USB2.0 T-Sonic 610 Flash-MP3	77	7	
1G USB2.0 T-Sonic 620 Flash-MP3, ont	109	7	
512M USB2.0 T-Sonic Photo Transcend	153	7	
ALBATRON ASRock Elitegroup, DFI, or	109	21	5
ASUS ABIT, MSI, GIGABYTE, Intel, or	120	23	5
ASROCK INFORCE3-A v1.0a/2DDR400-2GB	268	52	3
ASROCK K8NF4-SATA2; mATX/2DDR400	319	62	3
ASROCK P39A8X-M, ATI UL-M1689	319	62	3
ASROCK ATi Radeon Xpress 200 775T	324	63	3
FOXCONN nForce4, nF4K8MC-ES, mATX	330	64	3
ASUS K8N, ATX, nForce3 250Gb 800	340	66	3
FOXCONN P15PL/7MH-S; P15PL/2DDR400	355	69	3
ASUS K8N4-E, nForce4 F5800/3DDR400	376	73	3
ASUS K8N4-DELUXE, nForce4, DDR400	443	86	3
FOXCONN NF4UK8AA-BEKS, nForce4	443	86	3
ASUS P5GD2-X, P15P, DDR2-600	494	96	3
ASUS P5SD1 PRO, ATX/1 FSB 800, DDR	500	97	3
ASUS P5GDC PRO, Intel P15P, DDR 400	515	100	3
ASUS ABN-E, nForce4 ultra, DDR 400	515	100	3
FOXCONN P45AA-BK52; ATX/1 FSB1066	520	101	3
GIGABYTE GA-8I945P-G; P45/45dual	512	115	3
ASUS P5D2-VI, mATX/1 FSB 1066/45dual	592	115	3
ASUS P5D2, P45P/1066, DDR2 667	618	120	3
ASUS ABN-SU/Intel Core 2 Duo, DDR 400	644	125	3
ASUS P5D2 Deluxe/ASUS P5B1066	767	149	3
FOXCONN P55K7AA-BEKS52; P55K	824	160	3
ASUS ABN-SU Deluxe/ASUS P5D2	824	160	3
ASUS ABN-SU Premium/ASUS P5D2	881	171	3
ASUS P5D2 P55K/ASUS P5B1066	886	172	3
ASUS P5D2 Premium P55K/ASUS P5B1066	1056	205	3
ABN32-SU Deluxe 4*DDR400 Dual	1133	220	3
Жесткие диски IDE			
40-80Gb Seagate, WD, Samsung or	232	45	2
40-250Gb Seagate, WD, Samsung or	247	48	2
40-400Gb Seagate, Maxtor, Seagate or	265	51	2
120-250Gb 7200 Seagate, WD, Samsung	350	68	2
140.0g 7200 Serial ATA-II Samsung B	458	89	3
200.0g 7200 ATA Samsung 8Mb	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 8Mb	520	101	3
250.0g 7200 Serial ATA Seagate Barracuda V	534	104	3
250.0g 7200 Serial ATA-II Samsung B	577	112	3
250.0g 7200 Serial ATA-II WD 8MB	582	113	3
250.0g 7200 Serial ATA-II WD 16MB	623	121	3
300.0g 7200 ATA100 WD 8MB	649	126	3
300.0g 7200 Serial ATA-II WD 8MB	690	134	3
400.0g 7200 Serial ATA II WD 16MB	1179	229	3
40.0Gb Seagate 7200 rpm Barracuda	52	7	
80.0Gb Seagate 7200 rpm, ont	60	7	
Сменные диски			
40-56x Sony, Samsung, Asus, LG or	72	12	5
CD-R 52x Asus, Benq, or	62	14	2
CD-RW Asus, Sony, LG or	72	14	2
DVD 16/40 ASUS, LG or	103	20	2
TEAC, MITSUBISHI, NEC, LG, SONY, Lite ON, or	120	23	5
DVD+CDRW ASUS, NEC, Sony or	124	24	2
DVD+R/RW ASUS, LG, Benq, Nec, or	191	37	2
DVD-R/RW LG, 40x24x40x+12/Bx	221	43	2
DVD-R/RW, NEC, 4550	258	50	3
TOSHIBA LITE ON, TEAC, MITSUBI, or	416	80	5
ASUS CD-RW5232/AS QuinTrack Retail	24	7	
ASUS CB-S216A - COMBO Retail, ont	31	7	
ASUS DRW-160RPS Retail	53	7	
ASUS DRW-0804P external slim, ont	132	7	
MultiMedia			
16-32b Yamaha, Creative, C-Media or	31	6	5
CREATIVE, C-Media, or	41	8	2
TV-tuner Aver-505, 507 BOX9, or	273	53	2
Aver TV Studio (Model 307P+FM)	376	73	3
Видеокарты			
4-128Mb, MSI, ATi, Asus, GeForce or	42	8	5
GeForce4/Ti, IV or PC-256DDR	151	29	5
ATI PCI-Exp. Asus, Sapphire, MSI, or	258	50	2
Nvidia PCI-Exp. Asus or	273	53	2
PCI-E, ATI Radeon X550 128M 128b	324	63	3
AGR, ATI Radeon 9600 PRO, 128M 128b	376	73	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 128M 128b	449	87	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600 128MB DDR	468	91	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128b	487	95	3
AGR, ATI Radeon 9600XT, 256M 128b	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 X700 256M 128b	572	111	3
PCI-E, ATI Radeon X1300PRO 256M 128	577	112	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 128M 128	654	127	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB 128	690	134	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 256M 128	695	135	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB 128	726	141	3
PCI-E, ATI Radeon X700 PRO 256M 128	726	141	3
AGR, GEFORCE-FX 6600GT 128MB +TV	731	142	3
AGR, GEFORCE-FX 6600GT 128MB +TV	762	148	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB	773	150	3

Наименование	грн.	у.е.	код
PC-E, ATI Radeon X1600PRO 512M 128	788	153	3
PC-E, ATI X800GTO 128MB 256bit	803	156	3
PC-E, GEFORCE-PCX 6400GT 896M	891	173	3
PC-E, ATI X800GTO 256MB 256bit	922	179	3
PC-E, ATI Radeon X1600XT 256M 128b	942	183	3
PC-E, ATI X800GTO2 256MB 256bit	958	186	3
PC-E, ATI X800GTO 256MB 256bit	968	188	3
PC-E, ATI Radeon X8500T 256M	1231	239	3
PC-E, ATI Radeon X8500T 256M	1262	245	3
PC-E, GEFORCE-PCX 7800GT 256MB	1983	385	3
PC-E, ATI Radeon X1800XT 256M	2256	438	3
PC-E, ATI Radeon X1800XL 256M	2266	440	3
PC-E, ATI Radeon X1800XT 512M	2642	513	3
PC-E, GEFORCE 7800GTX 256MB Inno3D	2663	517	3
PC-E, GEFORCE-PCX 7800GTX 256MB	2771	538	3
PC-E, ATI Radeon X1900XT 512M	3234	628	3
PC-E, ATI Radeon X1900XTX 512M	3631	705	3
EX1850 XT/22HTX 256M, opt		400	7
Мониторы			
14-22, SONY, SAMSUNG, LG or	104	20	5
17" TFT Samsung, Sony, Acer, Philips, or	1118	217	2
LCD15" LG 1530B	1134	218	5
LCD17" LG 1717S-SN	1201	231	5
17" TFT, SAMSUNG 710N	1201	231	5
LCD17" PHILIPS 17065F5	1274	245	5
17" TFT, SAMSUNG 740N	1274	245	5
19" TFT Acer, Samsung, Sony, Philips	1339	260	2
17" TFT, SAMSUNG 730B	1430	275	5
19" TFT, SAMSUNG 913N	1513	291	5
LCD19" LG 1950S-SN	1550	298	5
LCD19" PHILIPS 1905AF5	1571	305	3
LCD19" PHILIPS 1905AF5	1596	307	5
17" TFT, SAMSUNG 760B	1607	309	5
Все виды TFT мониторов, 15"-24" or	1644	320	5
19" TFT, SAMSUNG 930B	1898	365	5
17" TFT NEC MultiSync 1770GX2, 8ms	2060	400	3
17" TFT, SAMSUNG 770P	2070	398	5
19" TFT, SAMSUNG 970P	2751	529	5
Модемы и сетевое оборудование			
GVC, Zyxel, Motor, Ascomp or	47	9	5
D-LINK int, ext, or	77	15	2
ASOTEL K30, 821+ Vector(GVC), or	191	37	2
ZyXEL OMNI MINI/MAX/UNO/UNOmodem, or	232	45	2
DC 5614BXL/VB, AOH, V.90 ext	458	89	2
Корпуса			
Bp 250-650W Power Master, Sweex, or	57	11	2
ATX Codegen, Enlight, KME, DTE 300W, or	113	22	2
Middle Tower ATX 350W JNC silver/bl	165	32	3
Прочие (комплектующие)			
ASUS WiFi+g PCI card w/ Antenna, opt	25	7	
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струнные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK or	182	35	5
Лазерные принтеры			
Xerox, HP, Canon, or	489	95	2
CANON, HP, EPSON, Samsung or	499	96	5
Сканеры			
BenQ Scan, Canon, HP, Mustec, or	211	41	2
Источники бесперебойного питания (UPS)			
Super Power V152SP, 625P, 800P, 1000P	196	38	2
MGE Nova 600 AVR 600VA 360W line	283	55	2
APC BK 500-1500 VA, opt	304	59	2
Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры			
Стабилизатор КЕ80 1000VA	113	22	3
Услуги			
Настройка и ремонт ПК	5	1	3
Ремонт/модернизация ПК	5	1	5
Web-дизайн			
Ремонт, настройка, диагностика ПК			2
Модернизация			
Любая модернизация	5	1	3
Модернизация с покупкой б/у комп-н	26	5	2
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Выделенные линии за 1 Гб	103	20	2
Норма (ин-ет 22:00-08:00, сб-вс)		0.25	1
Бизнес время(ин-ет 08:00-22:00)	46	9	2
512Kb		116	1
		1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
Интернет-пакет "НОЧНОУ" (23-09)	21	4	2
карточка Тариф "15 (Пятик в Мелит)	26	5	2
карточка Интернет-абонент(18-09+с)	46	9	2
Норматив Unlimited (02:00-04:00)	3	1	
Доменный Unlimited (02:00-08:00)	11	1	
Internet Unlimited	22	1	
Код Название фирмы Стр			
1 ПТ РАР (044-4648262, 4647185)			
2 Инкосфот (044-2464389, 2345335)			
3 Лайтком (044-5285752, 5286249)			
4 Плотников Иван 31			
5 Пулсюр (044-4517046, 4516654, 2689641)			
6 Тезис 2			
7 Технопарк (044-2463490) 30			



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"

GIGABYTE™
TECHNOLOGY



МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ
ІМЕНІ С.А. ЛЕБЕДЄВА - В.М. ГЛУШКОВА

KPI-OPEN

03.07.2006 - 08.07.2006

Подробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:
<http://ntu-kpi.kiev.ua/kpi-open>



ПРИЗОВИЙ ФОНД

- авторизовані курси JAVA, J2EE від
Учебного Центру Квазар-Мікро
- материнські плати GIGABYTE GA-G1 975X
- материнські плати та відеокарти GIGABYTE
- підвищення кваліфікації у галузі інформаційних
технологій від компанії ATI
- відеокарта ATI
- абонементи на спеціалізовану періодику



КВАЗАР-Мікро®
УЧЕБНИЙ ЦЕНТР
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ



ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ



ГЕНЕРАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ
СПОНСОР



організаційна підтримка
vanopl.com

Потужність,

що тобі потрібна.

Технологія,

варта довіри



artline X²

Зроби крок

до вдосконалення роботи своїх співробітників.

Зупини свій вибір на ПК artline™ X²,

що втілює потенціал двоядерного процесору

Intel® 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

(044) 594 15 15

