Мой Компьютер
Игровой

СИ

Еженедельник

24 238
12 2006
Июнь

стр.10
Fallout 2
A SPECIAL POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

стр.25
Линия грез

стр.18
bad mojo

стр.8
Санитары подземелий

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

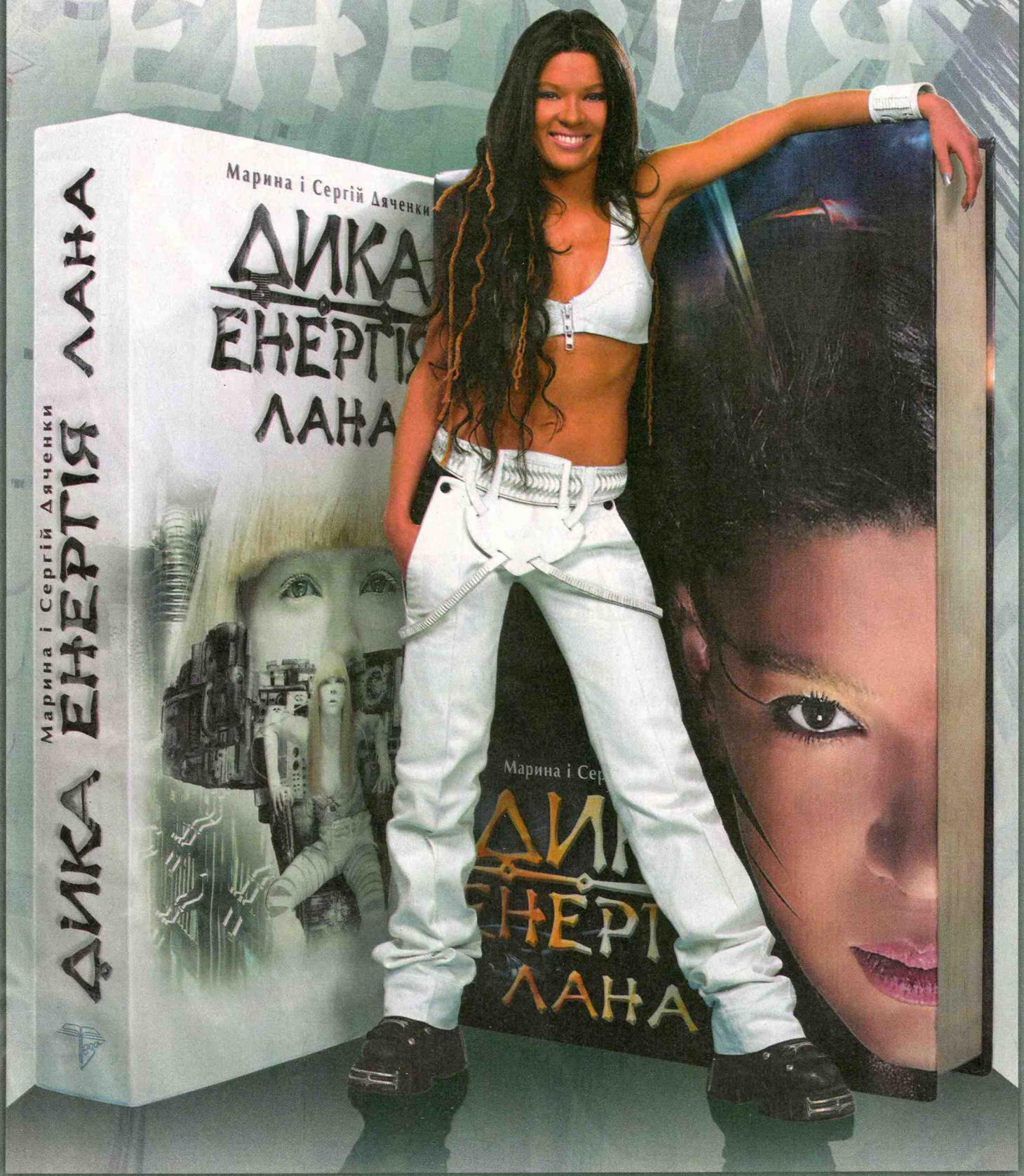
Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

ОБЕРИ СВІЙ СТИЛЬ

РУСЛАНА

ОБЕРИ СВОЮ КНИЖКУ



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 «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»

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

ВНИМАНИЕ!!!
НАШИ КОНКУРСЫ

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

Список статей

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul
Supreme Commander, стр. 7
Shrike
«Санитары Подземелий», стр. 8-9
Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK
Fallout 2, стр. 10-13
Pantera sls
Real Flight G3, стр. 14-15
Алексей ТУР aka leprecon
FIFA World Cup 2006, стр. 16-17
Кирилл ТАЛЕР
Bad Mojo, стр. 18-19
Frestarter
Black&White 2: Battle of the Gods, стр. 20
Андрей M. aka Scratch
Москва to Berlin, стр. 22-23
Максим КНЯЗЕВ aka DelOwul
Ford Racing 3, стр. 24
Вирджин КЕМПЕР
«Линия Грез», стр. 25-27
A`Krist /Archangel/
Challenge of the Ancient Empires, стр. 28-29

КОД
N24
107
108
109
110
111
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

Мир бурлит и волнуется. США давит на Иран в целом и на его ядерную программу в частности, в Крыму — акции протеста против постоя на приколе в черноморских водах маленького военного кораблика под знаменами НАТО, в Москве бьют людей с немодным цветом кожи, в пригороде Багдада боевики устраивают массовые казни, на Украине перессорились представители двух украинских бард-рок-клубов из киевского и донбасского регионов на почве событий *полуторалетней* давности...

Продолжать список неспокойств мира в общем-то можно долго. Но не буду, ибо в мире игровом, видимо, ухватившем хороший кусок тревог, страсти бурлят не меньшие. Как чисто игровые, так и около.

Дабы не терять последовательность: первая же новость перекликается с ирано-американскими проблемами.

О мировом, наболевшем

Бывает и так. Исламские патриоты выходят из бункеров, прячут под коврик взрывчатку и пару АК-74, создают организацию **Union of Islamic Student Societies** и начинают разрабатывать игру **Commander Bahman**, повествующую об этом самом американо-иранском противостоянии. Очень атмосферно-патриотическую.

Группа видных иранских ученых, работающих над ядерным проектом, как всякие правоверные мусульмане, совершают паломничество в иракский город Кербалу, являющийся священным для шиитов, но тут откуда ни возьмись появляются злобные американцы, похищают беззащитных ученых, и теперь правоверному иранскому военачальнику придется приложить немало усилий, чтобы выцарапать достославных ученых из коварного плена.

Релиз игры запланирован на март 2007 года. Никого не удивлю, если сообщу, что издателей у проекта пока что нет. Жанр игры вроде бы неизвестен.

А что, любопытно будет посмотреть на мир глазами восточного человека, с его ценностями, религией и праведным гневом!

О независимом и оригинальном

Тем временем поступают весточки из еще одной НЕдевелоперской страны. Австралийская независимая студия с невероятно оригинальным тайтлом **Australian Game Developers** поздравила игроков с выходом проекта **The Omega Syndrome**.

Об чем речь, спросите? Речь о миксе, в котором смешаны тактика и RPG, немножко Fallout в качестве приправы, а общее настроение взято у телесериала «Секретные Материалы».

Сюжетная составляющая: 50-е годы прошлого века, наш протагонист работает в суперсекретном подразделении The Majority Group, которое на полном серьезе занимается отловом всех НЛО, залетающих в суверенную атмосферу Земли. Далее — тьма да наши с вами измышления, ибо про игру более никаких сведений нет.

Беду, впрочем, можно поправить, если смело ломануться по ссылке **www.ausgamedev.com/omegasyndrome/files/OmegaSyndromeDemo.exe** и скачать демо-версию. Весит она немного — каких-то 10 Мб.

О наболевшем повторно

А пока иранские патриоты делают «наш ответ Чемберлену», сам «Чемберлен» не спит и устами издателей **Strategy First** отправляет в печать **RTS Alliance: Future Combat**. Ознакомиться со стараниями разработчиков из **G2 Games** можно будет летом. По крайней мере в Америке на прилавках специализированных магазинов игра появится уже 12 июня. И расскажет нам о некоей республике Дзомбистан, квартирующейся на территории нынешнего Пакистана, о

коем корректно умолчали. Полное название государства: Демократическая Республика Северный Дзомбистан.

Маленькое замечание: Дзомбистан есть зло! Почему? Потому что данная республика получила от США то ли дотацию, то ли субсидию в обмен на разрешение построить военную базу. Все довольны, одни считают доллары, другие получили аванпост на опасных территориях... Да вот только среди местных начали гулять слухи, будто бы и не база это, и не военная вовсе, а исследовательский центр. В котором проводят генные эксперименты, видимо, на местных жителях и разрабатывают оружие нового поколения. Как вы думаете, что сделает достаточно воинственный житель своей страны, когда узнает о подобных радостях, творящихся на его земле? Правильно, возьмет *ружжо* и начнет неумело творить справедливость.

Именно этим и занялась одна из террористических группировок Дзомбистана, начав военные действия с целью закрыть данную лабораторию раз и навсегда. И как это всегда бывает в злых реалистичных сказках, одна справедливость столкнулась с другой — американской то бишь. Звездато-полосатая справедливость, дабы защитить базу, отправила на территорию Дзомбистана отряд специального назначения под аббревиатурой AEGIS. Теперь, чтобы одна справедливость восторжествовала над другой, бойцам подразделения придется пройти 20 миссий, в которых игрока будет ждать: 70 различных типов юнитов, как вполне обычных, так и футуристических, динамическая смена времени суток и погодных условий, а также возможность голосового управления юнитами во время боевых операций.

Но и это еще не все — играть кампанию можно не только за AEGIS, но и за террористов из Дзомбистана. Грядет время меряться справедливостью!

О далеком, но замечательном

Бесокрушающий успех **Galactic Civilizations II**, после которого многие из геймеров, разработчиков и — неужели?! — издателей заговорили о возрождении жанра пошаговых стратегий, то есть TBS, сподвигло разработчиков (**Stardock**) на создание полноценного аддона.

Сначала, правда, планировались не аддоны вовсе, а микродополнения — по 5 копеек пучок (то есть, по $9 штука). С парочкой новых корпусов для кораблей, всяческих тюнинговых крылышек и огоньков. Хорошая такая баблорубильная идейка...

Пришлось отказаться. Посчитали, что подобное облапошивание геймера не будет выгодно ни геймеру, ни разработчикам, ни издателям. Пришлось соглашаться на большой аддон...

Который вместит в себя не только пару корабельных фичей, но и: новые цивилизации, невиданные доселе технологии и очередной сюжетный виток в тяжелом сосуществовании могучих и подчас агрессивных рас на просторах космоса.

Две расы загнутся полностью, какие — Stardock пока что умалчивает. А вот три пришедшие взамен: первая — сие есть одна из вариаций мирового зла, козлы, в общем; две вторых — обладают уникальной способностью колонизировать планеты, не осваивая соответствующие технологии. К слову, не в пример основной GC-II, которая предоставляла кораблям-колонизаторы с первых же ходов, здесь для колонизации планеты потребуется недолгое, но все-таки восхождение по технологическим веткам. Название аддона пока не разглашается.

Выход на-гора — в конце текущего года. Буду ждать с особым нетерпением.

О зубодорбительном и кровобрызгательном

Концентрация крошащегося, пылающего, вопящего инопланетного мяса на один квадратный сантиметр зараженной лаборатории зашкаливает? В глазах рябит от нереального количества монстров? Одна рука устала жать на выстрел, вторая — утомилась стрейфить героя, а они все прут? Но весело, как же весело!..

Примерно такие ассоциации может вызвать у геймера упоминание о проекте *Alien Shooter*. Даже я, обходящий шутера и экшены десятой дорогой в режиме stealth, сподобился пройти это короткое, но увлекательное месиво. И остался крайне доволен!

Думаю, о скором выходе **Alien Shooter II** вы уже знаете? Нет? Придется исправлять!

Во-первых, вторая часть переросла штанишки аркадного шутера и претендует на нечто большее. Пока непонятно, в чем будет заключаться декларируемое большее: время на прохождение, детальная прорисовка, AI монстров (?!) или комбинируемое оружие. Из ясного и понятного: аркадность с изометрией останутся, как и, блин, ураганность (ух, как я не люблю это слово!) геймплея, а также — более продолжительные миссии, включая побочные, режим командного сражения, обширный арсенал оружия и несколько видов техники, в т.ч. и боевые мехи (как будто в этой игре могут быть гражданские сельскохозяйственные!).

Распространителем на территории постСовка будет **1С**, уже сотрудничавший с разработчиками из **Sigma Team**.

Об удивительном и страдательном

Эх, почему я не живу в Питере?! Или почему мое начальство не располагает суммой, достаточной для моей долговременной командировки в Питер?! Или: почему от Киева до Питера не два часа на электричке, а двадцать два на скором поезде?!

Только что вы прослушали вопли человека, который очень хочет попасть на бесплатные курсы по гейм-дизайну, открытые с легкой руки **Creat Studios** (лучшая компания-разработчик по итогам КРИ-2006).

Прием на курсы будет осуществляться в три этапа:

- ✓ заполнение анекты;
- ✓ выполнение предложенного задания;
- ✓ собеседование.

...Если прислушаться к собственной ненадежной интуиции, то она подсказывает, что самым сложным испытанием окажется третье. Ну а для тех, кто не умеет грамотно писать — конечно же, первое.

Занятия будут проходить на базе студии, с июля по январь 2006/2007 г. Выпускникам выдадут сертификаты компании, гласящие о том, что их владельцы чего-то там завершили и таки чего-то там уже рубят и могут в гейм-дизайне. А самым отличным отличникам будет предложено продлить знакомство с Creat Studios в качестве сотрудников.

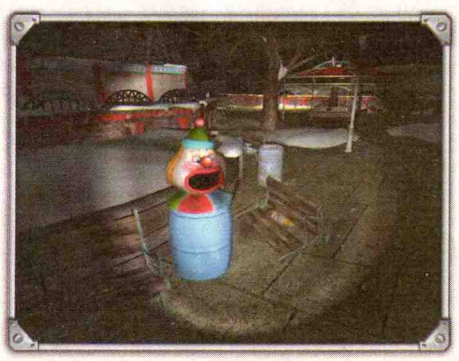
Эй, может быть, пара читателей из Питера у МИКа все-таки есть? Тогда милости *вэлкам*!

О корявом и неожиданном

Delaware St. John. КвЫстовый сериал про исследователя паранормальных явлений, своим примером больше повествующий не о самих паранормальных явлениях, а о том, как не стоит делать квесты и адвенчуры. Думаю, те, кто имел счастье ознакомиться с данной игрой на страницах МИКа, и те, кто имел несчастье купить диск, уже составили мнение

об этой игре. Тем не менее, свежая новость, касающаяся злополучного «Делавера», может повергнуть в шок.

В самом разгаре разработки третьей части творцы из **Big Time Games** огласили список нововведений, приоритетным пунктом в которых значится: полный 3D real-time от третьего лица (!). Правда, в самые ответственные моменты вид будет вспоминать предыдущие части и становиться в позицию «от первого лица». Неясно, правда, возвратится ли в этом случае убогий панорамный антураж. Очень хотелось бы надеяться, что категорически нет.



Само собой, третья серия **The Seacliff Tragedy** в связи с переходом на 3D откладывается до ноября.

О полюбившемся и популярном

Какой русский не любит хороший **Ragnarok**? Особенно если он еще и **Online**. Каюсь, каюсь и бьюсь головой о канделябру — ни разу не сложилось сыграть. При всей моей отдаленной заинтересованности большеглазыми анимешными героями и диковинными зверушками. Но пипл мало того что хавает — он же не наедается! А значит, свое ИМХО о том, что Ragnarok — недоMMORPG я могу засунуть куда подальше и порадоваться за тех россиян (увы, только за них), кто ранее не имел возможности, в силу ограниченности провинциального Инета, скачать клиент-версию. Теперь усилиями **«Нового Диска»** и компании **«Мадос»**, представляющей в России интересы разработчика **Gravity Corp**, достаточно будет посетить официальный российский сайт Ragnarok, заполнить заявку — и клиент вышлют в регионы (провинцию, Крайний Север, деревню Гадюкино) бесплатно! Причем, с кучей сопутствующих полезных материалов.

Данная акция длится с 25 мая по 25 июня. Если верить старой и в целом неправильной поговорке «если очень захотеть, можно в космос полететь», то никто не воспрещает украинским поклонникам данного проекта хотя бы попробовать...

А когда у нас начнутся подобные акции, интересно?

О маразме, и только о нем!

Европа проснулась опосля Китаю, и аналогично восточным братьям открыла клинику для людей со страшной болезнью «гейм-зависимость» — или, если быть совсем точным, заведение под названием **Smith and Jones Addiction consultants**. Правда, в данном случае имеется в виду не только онлайн/оффлайн-аддикция, но и страсть ко всякого рода азартным играм.

Посему вполне возможен вариант, когда в соседних палатах могут поселиться принц Монако, просадивший половину состояния в Монте-Карло, и некий Вася Цацкин-Пецкин, сын олигарха, вбухавший пару лимонов убитых енотов, пардон за каламбур, в БКшные артефакты...

«А я поставил на зеро — и выиграл $700 000...»

«А я как садану Булавой Бесконечности админу промеж глаз!.. Он аж флудить перестал...»

«Вася, ты реально круче, это я те как принц говорю!»

А на сегодня новостей более нет. А кто с вами был, думаю, вы и сами догадались. Привет из вентиляции!

Разработчик: Gas Powered Games
Издатель: THQ
Жанр: strategy
Дата выхода: 1 квартал 2007 года
Официальный сайт: http://www.supremecommander.com/

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul
Never_dark@mail.ru

SUPREME COMMANDER

Как все начиналось...

Почти десятилетие назад мир увидел игру, которая очень быстро стала популярной — *Total Annihilation*. Но шли годы, и армия поклонников TA постепенно редела, отдавая предпочтение все новым и новым конкурентам... За это время Крис Тэйлор и компания не сидели сложа руки и успели выпустить две части «Осады Подземелья». А теперь настало время возвращаться на поля стратегий (смайлик в предвкушении). И хотя «Атари» и прибрала к рукам известную торговую марку, **Gas Powered Games** под умелым руководством бывшего дизайнера Cavedog Entertainment господина Тейлора уже заканчивает работу над идейным наследником TA — стратегией **Supreme Commander**. Встречаем-с!

Радужные перспективы

Вряд ли найдется геймдев, который не будет хвалить свое детище. Просто в большинстве случаев слова так и остаются словами, ведь разрабы не реализовывают всех своих обещаний. Но в случае со SC скорее всего всё будет с точностью до наоборот, на что мы и надеемся. А обещают нам многое, чуть ли не самую масштабную стратегию современности. И первая заявка на это — просто огромные карты в сотни квадратных километров площадью с обещанными ландшафтами всех типов. А кроме того, отличный движок позволит нам не только лицезреть своих юнитов во всей красе, но и принимать парады целых армий, наблюдая за ними с высоты птичьего полета!

Стратегам посвящается

Шеф, с чего начать?» — «С начала!» А в начале были расы. Их называли Core и Arm (оригинальные народности TA), но теперь они принадлежат «Атари», так что пришлось создавать новые и, соответственно, другой сюжет. Теперь у нас три сбалансированные расы. Каждая обладает своими уникальными особенностями, мировоззрением и стилем ведения боя. Подробности прилагаются.

По сюжету человечество успело не только перенестись в 29-й век, но и благополучно расколоться на враждующие конгломераты. Объединенная Федерация Земли является типично терановской, сохранив все атрибуты, присущие нашим предкам, а именно: танки, пушки, истребители и пр. И идеология, и путь развития у них традиционные. Противостоять им будут родные потомки (конфликт поколений в галактическом масштабе ☺) Cybran`s, которые специализируются на имплантантах и предпочитают нанотехнологический путь развития. У них на вооружении будут состоять всякие киборги-терминаторы. Самая же загадочная — третья сила, Aeon`s. Они являются потомками потерпевших крушение в далеком космосе колонистов. И главная цель у них иная — очищение вселенной от скверны, т.е. от людей и киборгов ☺.

Если говорить о конкретных юнитах, то их разнообразие обещает превзойти все наши самые смелые ожидания. Здесь будет все, начиная от легких скутеров, подводного (!!) и воздушного транспорта, множества подвидов танков и кончая атомными подлодками. Последние, по просочившимся слухам, будут по силе равны крейсерам-дестроерам из «Звездных Войн» ☺. Так что поджаренная ядерным взрывом база врага станет вполне достойной приправой к обеду стратега.

Особое внимание следует уделить непосредственно Supreme Commander`ам. Эти особые юниты совместят в себе функции передвижной базы, командора и менеджера. Поэтому их следует оберегать более всего. Кстати, обещают и возможность интересных дуэлей между командующими!

Так, а какая же это стратегия без хорошего набора ресурсов? Пока у нас их два вида — energy и mass. И если с первым все понятно, то о втором известно лишь то, что он будет добываться из недр планеты. Таким образом, думаю, с контролем ресурсов особых осложнений не предвидится.

Немножко о графике

Весьма приятная картинка, красоты природы и прочих ландшафтов, детальная прорисовка боевых юнитов — одно наслаждение! Конечно, можно при желании придраться, но не следует забывать, что добавь создатели полигонов, и при больших сражениях игра будет напоминать слайд-шоу. Так что все в меру сбалансировано. Кроме того, нам обещают отличную физику и достоверность повреждений природы. Например, тяжелую технику легко будет вычислить по поваленным деревьям, начинающимся пожарам и прочим следам. Если же говорить о боях, то их лучше всего проводить, наблюдая за происходящим с орбиты, чтобы подобрать оптимальные пути для прорыва.

Друг мой AI

И, как всегда, нам обещают чуть ли не гениальный игровой интеллект. Юниты смогут самостоятельно координировать наступательные действия, отходить в случае тяжелых ранений и атаковать в первую очередь постройки с высоким приоритетом опасности. То есть решение тактических задач плавно перекладывается на плечи кремниевого собрата, а нам остаются глобальные задачи стратегического плана.

Вывод

Красивейшая графика, оригинальные расы, команда профессионалов — что еще надо? Пока что нельзя понять, будет ли это римейк или достойное продолжение, но одно ясно уже сейчас — нас ожидает отличная масштабная стратегия, которая порадует всех любителей эпических сражений. Ждем-с!

Shrike silen@zeos.net

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Разработчик/издатель: 1С
Жанр: RPG
Предполагаемые системные требования: P 4 или Athlon 1,4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce 4200/Radeon 9000 128 Мб видео
Дата выхода: 2006 год
Официальный сайт: http://games.1c.ru/sanitars/

Я вышел из недавно открывшегося задания «Обливиона», плотно закрыв за собой дверь. Поправив под мышкой книгу, упорно пытающуюся оттуда выскользнуть, привычно заворчал:

— Ну Глюк, блин, дает... Ну ладно, берешь ты на задания что-то почитать, так забирай же потом и обратно, а не меня гоняй. Так нет же, у него, видите ли, последняя бутылка отчета не дописана. Ну спрашивается, какого было туда волочь совершенно постороннее чтиво... Дагона просвещать, что ли, собрался? Еще ладно бы хоть своя книга, так нет же — библиотечная... Вот так забудет, а я потом ходи забирай. И плевать же всем, что я в этом здании начинаю как-то странно тормозить... Ладно хоть топор пожертвовал, и на том спасибо... Интересно, а чего он там читает? «Санитары подземелий», ст. о.-у. Гоблин? Хм... Вроде не читал. Вот прям сейчас и начну исправлять это упущеньице.

И, прикинув, что ближайшая дорога в библиотеку проходит через квартал строящихся зданий, я углубился в чтение.

Приблизительно на половине пути и последних страницах меня отвлекло от чтения падение чего-то твердого на голову. Оторвав взгляд от книги, я увидел перед собой обломки кирпича, который, скорее всего, и помешал мне читать. У меня начала формироваться тирада, полная глаголов, предлогов, междометий и основных направлений, во всех деталях описывающая — куда, зачем и в какой позиции я отправлю этого шутника, задумавшего швыряться кирпичами. Вот только прилетевший откуда-то сверху второй кирпич прервал мою речь приблизительно на пятом слове. Теперь я уложился всего в три слова — и, заметив на крыше чью-то тень, запустил в негодяя книгой. Да... Время проведенное в Адене, научило меня использовать литературу не только в качестве источника знаний и духовного отдыха, а и в качестве оружия.

«А ручки-то помнят», — подумал я, наблюдая, как неизвестный, получив твердым переплетом в лоб, отправился в полет. Но вот только не заметил я, по какой траектории он направился к земле. А между прочим совершенно напрасно... От падения на мою многострадальную голову еще и этого тела мое сознание, на мгновение зацепившись взглядом за вывеску на здании «**"Санитары подземелья"**: coming soon» — благополучно соскользнуло в темноту. Сверху по мне распластало неизвестного, находящегося в том же состоянии, что и я. На выскочившие из дверей здания две гориллоподобные туши, деловито поволокшие нас внутрь, внимание обратить было уже некому...

Возвращение в реальность было не очень приятным. Раскалывалась голова, рука не нащупывала топор, успевший стать почти родным (и что я теперь Глюку скажу, если топор не найду?), да еще и рядом кто-то зубами расклацался в каком-то совсем уж мрачном ритме. Повернув голову на звук, я увидел мирно храпящего Кемпера. Опаньки... А он тут что делает? Или (до меня начало доходить, что он тут по той же причине что и я), КАКОГО ОН ВЗДУМАЛ КИРПИЧАМИ КИДАТЬСЯ? Это соображение быстро подняло меня на ноги, и я, наплевав на все свое уважение к Кемперу, стал будить его ласковыми пинками. Тому, видать, подобный метод пробуждения тоже мало понравился, потому как клацанье прекратилось, глаза открылись и ошалело уставились на меня.

— Шрайк? Какого ты пинаешься, где мы, и как мы, собственно, тут оказались?

— Так. Я проснулся первый, и поэтому вопросы первым буду задавать я. Какого тебя по крышам носит, и с какой радости ты на меня покушаешься, да еще и таким пролетарским оружием как кирпич?

— Без понятия... Иду себе в магазин, по крышам, чтоб путь срезать. Сам знаешь, когда Глюк пишет отчет и ему хочется пить, то лучше притарабанить то, что ему хочется, а то всем мало не покажется. Спешу, два раза поскользнулся — нога соскальзывала, а тут в меня еще откуда-то и книжка прилетела. Да так метко... Вот и сковырнулся с крыши. Твоя очередь.

М-дя... Ладно... В трех словах я пересказал Кемперу свою точку зрения на происшедшее.

— Теперь давай думать где мы, и как нам отсюда выбираться.

На оказавшейся возле нас массивной двери обнаружился плакат «В связи с дефицитом стройматериалов для постройки канцелярии арийской крепости Кройцвайзбург данная дверь является нарисованной. Убедительна просьба пользоваться выходом возле арсенала».

— Кемпер, слушай... Теперь я понял, куда нас занесло. Мы в здании, с которого я так удачно тебя сковырнул. Оно проектируется по книге известного тебе оперуполномоченного Гоблина и называется «Санитары подземелий». Ладно... Идем к арсеналу, а по дороге я тебе расскажу, чего ж здесь такое задумывается. Хорошо хоть прочитать успел.

В течение XXII–XXIII вв., после открытия способа осуществлять нуль-транспортировку, человечество активно расселилось по Вселенной. Было так или иначе освоено несколько сотен планет с пригодными для жизни условиями. Одна из таких планет — 2-4А33713/2, получившая неофициальное название Матросская Тишина, была колонизирована с целью добычи полезных ископаемых. Ровно через десять лет колонию накрыло точным попаданием трехтонного болида прямо по главному производственному корпусу. Ввиду метеоритной опасности оставшийся в живых персонал компании ГлавПланетОсвой (ГПО) срочным порядком эвакуировали. Следствие по установлению вины за последствия освоения метеоритно-опасной планеты тянулось несколько земных лет. За это время компания ГПО утратила интерес к своему разрушенному производству и брошенному на планете оборудованию.

Позднее планета 2-4А33713/2 была передана в реестр Третьего Управления Пенитенциарно-изоляционных Колоний (ТУПИК).

Через один земной год в соответствии с установленной процедурой Управление приступило к этапированию на планету 2-4А33713/2 преступников, осужденных на пожизненное лишение свободы за особо тяжкие преступления.

В 2507 году агентура на планете стала подавать сигналы о том, что обитатели 2-4А33713/2 принялись в очередной раз активно возводить нечто масштабное, напоминающее космический корабль. Наблюдатели на Орбитальном Комплексе Наблюдения и Охраны (ОКНО) «Цербер» ничего обнаружить не смогли и доложили об этом вышестоящему командованию. Командованием было принято решение предпринять наиболее дешевую меру проверки агентурных данных — в составе очередного этапа под видом осужденных запустить на планету пятерых диверсантов с целью установления места и характера возможного строительства. Задание являлось для четверых диверсантов-курсантов также государственным экзаменом при выпуске из академии. Группу возглавлял опытный сержант-сверхсрочник. После обнаружения объекта от группы требовалось сообщить на станцию координаты строительства для нанесения по нему орбитального удара и убыть с планеты.

Однако после выброски на планету диверсионная группа, в силу обстоятельств, оказалась разделена, и поэтому немедленное выполнение задания оказалось невозможно.

Вот и придется тебе, когда здание все-таки достроят, вселиться в тело этого самого сержанта, которое можно слепить собственноручно. Кемпер, ты слушаешь вообще? Что хорошо, так это то, что при особом желании, благодаря технологии LifeMode, будет возможность придать ему лицо, хотя бы внешне схожее с твоей персональной мордой лица. Про параметры тут рассказывать особо не о чем, благо, Fallout ты видел. Здесь почти то же самое, разве что мне понравилось переименование Привлекательности в Внушительность. Влияет качество практически на то же самое — на отношение к тебе других персонажей, а также на навык торговли, вот только интересно, кому будет легче договориться о скидке у торгаша — двухстворчатому шкафу с антресольками или «метру в кепке» с Большой энциклопедией в голове и хорошо подвешенным языком. Второе как-то логичнее, а первое — реалистичнее, особенно на такой интересной планете, как Матросская Тишина. Точно так же в процессе игры базовые параметры могут временно изменяться при надевании специальных бронекостюмов, а также под воздействием ядов, алкоголя, стимуляторов и наркотиков. Еще базовые параметры могут временно уменьшиться при критических ранениях.

Естественно, столь оригинальный народ, как уголовники редко способны в одиночку хоть на что-то, поэтому предпочитают собираться в банды и группировки. Причем здесь они кучкуются в основном по расовому признаку. Существует крайне многочисленная «белая» уголовная среда, включающая в себя преступников со светлым цветом кожи. Помимо белых, на планете существуют внушительные банды чернокожих и «желтых» преступников. Каждая группировка имеет четкую иерархию. Во главе стоит предводитель. У белых это классический Пахан, у черных — Унган, у желтых — Тайпен. В борьбе за выживание и место под инопланетным светилом преступные сообщества постоянно враждуют друг с другом всеми доступными средствами: от открытых вооруженных разборок до диверсий. Особенно не любят друг друга черные и желтые. Кроме перечисленных, на планете особняком живут еще несколько «племен». Арийцы культивируют превосходство своей расы над другими жителями планеты. Каннибалы — странное религиозное сообщество, поедающее себе подобных. Горцы — воинственное высокогорное племя, промышляющее разбоями и похищениями людей. Отдельно можно выделить Полицейских, прозванных так за их прошлое и стремящихся создать на планете свой особый «полицейский порядок». Они хорошо вооружены и экипированы, однако прочие их недолюбливают — не пускают в города и при любом удобном случае уничтожают.

Кроме людей, придется воевать и с местными обитателями планеты, коих встречается около 80 видов. Среди них есть и летающие, и ползающие, и даже ядовитые. Так что в любом случае не заскучаешь.

— Слушай, Шрайк, ты тут уже таких страстей понарассказывал, что я даже занервничал. Надеюсь, воевать голыми руками не придется?

— А вот я как раз к теме оружия и подошел. Его у нас будет достаточно, причем самых различных видов. Начиная от самых банальных и распространенных кувалд, кастетов и топоров с копьями, а заканчивая всем огнестрельным — пистолетами, дробовиками и автоматическим оружием. Особняком стоят гранаты, изготавливаемые из всего, что нашлось на этой планете. Можно также выделить экзотическое оружие, которое встречается в основном у какой-то конкретной группировки, и имперское, которым вооружен космодесант, по праву считающееся самым мощным в галактике. Всего же местный арсенал насчитывает около 100 разновидностей для уничтожения неугодных. Также определенное оружие можно будет заапргрейдить: оптический прицел прицепить там, или подствольник. Ну и обещают, что собственный зад тоже будет чем прикрыть. Брони вроде как хватает, причем любых разновидностей.

— Ясно. А как будут обстоять дела с точностью и прицеливанием? Сам понимаешь, этот вопрос меня очень интересует. А то не хотелось бы как в Fallout`е — вставить врагу в пупок огнемет, выстрелить и потерять половину здоровья и боекомплект в придачу.

— А вот с этим дело похитрее. Механизм расчета попадания в игре использует два основных параметра — это отклонение пули от цели, вызванное дрожанием рук (недостаточным навыком), и отклонение, вызванное неидеальной точностью стрельбы самого оружия. Считается, что у персонажа со 100% навыком стрельбы никогда не дрожат руки, и его промаху может способствовать только неточное оружие. А персонаж с навыком стрельбы больше 100 может настолько хорошо знать оружие, что предугадывает в определенной степени отклонение пули, вызванное самим оружием, и компенсирует его. Дополнительно — такой опытный стрелок чаще наносит критический урон.

Увлекшись, я и не заметил, как мы добрались до выхода.

— Э-э-э... Шрайк, не знаю, как тебе, а мне упорно не нравятся вон те две гориллы возле дверей с дубинами наизготовку.

Теперь на них обратил внимание и я.

— Согласен. А мне особенно не нравится то, что они закрывают собой дверь. И, такое впечатление, совсем не горят желанием выпускать нас отсюда. А я топор неизвестно где посеял... Ну точно — «что такое не везет, и как с ним бороться»... Что ж, давай думать, как нам отсюда выбираться.

Однако наши рассуждения прервала слетевшая с петель дверь, накрывшая обоих невезучих охранников. Я нервно сглотнул — в проеме возвышался Глюк собственной персоной. Ой, попадет... И за топор, и за книгу, и за все хорошее. Глянув на Кемпера, я понял, что тот чувствует приблизительно то же самое.

— Блин. Вас обоих только за смертью посылать! Ладно хоть заметил свой топор — посреди улицы валялся, да уже потом догадался, где искать. Шрайк, тебе это еще зачтется... Чем вы тут хоть занимаетесь? Новобранцев вербуете? А чё, вроде здоровые. Может что-то толковое из них и выйдет. Отдам кому-нибудь на перевоспитание, в крайнем случае — сдам Кертису для опытов.

И, ухватив горилл за пояс, Глюк развернулся и вышел.

Ну, а мы за ним... Что же нам еще оставалось делать? Но надежда вернуться сюда у меня осталась... Интересно же, как выглядит бластер «бирюк».

A SPECIAL POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

Fallout 2

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

Разработчик: Black Isle Studios
Издатель: Interplay
Издатель на территории СНГ: 1С
Жанр: RPG
Системные требования: Windows 95/98/NT SP3/2000/XP, процессор с частотой 90 МГц, DirectX-совместимая видеокарта

От редакции

Что, удивлены? Лезут непрошеные мысли в голову? Мол, МИК совсем с катушек съехал? Или в Игроградский ларек пиво не подвезли вовремя? Что делает в начале номера статья об игре десятилетней давности? Да еще и на четыре полосы! Видать, действительно кризис жанра. Писать некому и не о чем, вот и крутится дорогая редакция, как может, чтобы удержаться на плаву.

Или вот так. Как же, знаем вас, любителей тянуть последнюю гривну из кармана бедного геймера! 1С выпустила Fallout 2, чтобы срубить денег на бренде, а заодно подогреть интерес к третьему «Фолу», который вовсе и не «Фолом» будет уже. А вы, журналюги, ничем не лучше! Не особо напрягаясь, накропали статейку, ведь Fallout давно уже пройден вдоль и поперек, ухватили грязной лапой денежки — и в ларек, пропивать.

Или опять не угадали? Или действительно интересно, что там Кертис с Глюком задумали на этот раз?

Очень хочется верить, что верно именно последнее утверждение. Очень хочется верить, что среди наших читателей еще остались люди, которые считают, что игры — это не изощренный способ извлечения долларов из карманов общественности, а возможность прожить еще одну, пусть небольшую, жизнь в ярком, сказочном мире, в котором ты можешь сбросить себя личину студента, рабочего, менеджера или журналиста и стать тем, кем ты хотел быть в детстве: магом или варваром, снайпером или первооткрывателем неисследованных земель. Очень хочется верить, что среди наших читателей еще остались люди, способные чувствовать и сопереживать, а не считать полигоны и оценивать спецэффекты. Очень хочется верить, что мы делаем свою работу не зря.

Идея создания «Пантеона» родилась у нас уже довольно давно. Да впрочем, и не только у нас. Многие игровые журналы уже долгое время печатают обзоры Игр, вошедших в золотой фонд индустрии. Ведь каждый геймер хорошо знает, что есть игры, а есть Игры. Проекты типа Doom`a, Fallout`a и C&C никогда не устареют. В них никогда не станет скучно играть, ибо их создателям удалось оживить картинку, вложить капельку своей души в сухие строчки программного кода. Ибо им удалось создать шедевр.

Мы долго не могли решиться на этот шаг. Почему? Да если честно, страшновато было. Как написать об игре, в которой долгие годы живут миллионы игроков? По мотивам которой пишут эссе и рассказы? Которой посвящены тысячи сайтов? Как написать об игре, которая настолько велика и многогранна, что каждый из тех, кто попадает в ее мир, находит в нем что-то свое, и это что-то становится для него главным? Как оправдать ожидания фанатов, да и возможно ли это вообще? Особенно если сам фанат ☺.

Как вы сами понимаете, начинать работу с такими мыслями — значит заранее обречь себя на неудачу. Вот мы и ждали. Думали. Тянули Ягуара за хвост. А время шло... И уже выросло поколение геймеров, которые знают, что Fallout — это круто, но не знают, почему именно. Для которых Doom и Warcraft ассоциируются исключительно с третьей частью. Которым не посчастливилось побывать там, где были мы...

В общем, все, хватит лирики! С сегодняшнего дня в Игрограде официально открывается «Пантеон», в котором мы будем рассказывать о шедеврах игровой индустрии. Об Играх с большой буквы. Написание статей в эту рубрику вовсе не является привилегией редакции. Каждый из вас может рассказать о любимой Игре, в которой прошла часть его жизни. Требование одно — высокое качество материала. Ибо об Играх нельзя писать плохо.

Изначально мы думали открыть «Пантеон» рассказом о первом «Фоллауте», но тут, можно сказать, вмешалась судьба, и компания 1С выпустила лицензионную версию второй части. Это первая официальная версия Игры, попавшая в наши руки, и мы подумали, что будет символично начать именно с нее.

Как уже говорилось выше, Fallout у каждого свой. Свои любимые персонажи. Свои методы прокачки. Свои способы прохождения квестов. Ну а мы, по большому счету, ничем от вас не отличаемся и, как обычно, не претендуем на объективность. Мы просто предлагаем вам рассказ о «Фоллауте» Кертиса и Глюка. В чем-то наши мысли будут совпадать, а в чем-то обязательно разойдутся, и это еще раз докажет (хотя этого доказательства и не требуется), что мир «Фола» живой и необъятный. Мир, который постоянно дарит тебе что-то новое, ранее не виданное. Мир, в котором хочется жить.

Приятного прочтения!

Конец света был вчера

Война... Война никогда не меняется. Наступил конец света, как мы и предсказывали. Слишком много людей. Слишком мало пространства и ресурсов. Подробности никому не интересны. Причины, как всегда, чисто человеческие. Жизнь на земле почти полностью уничтожена...»

Другого начала просто невозможно себе представить. Старые кадры черно-белого фильма показывают закат цивилизации. Буднично и абсолютно неэмоционально звучит за кадром голос диктора. Крики и слезы остались в прошлом. Ничего поделать уже нельзя.

«Крошечная искорка, зажженная человечеством, быстро вышла из-под контроля. Дождь атомного пламени хлынул с небес. Пламя поглотило континенты, и они ушли на дно кипящих океанов.

Человечество на грани исчезновения. Души людей становятся частью радиационного фона, одеялом закрывшего Землю...»

Это было вчера... и много лет назад. До войны прогрессирующими видами считали ворон, тараканов, крыс и одуванчики, но люди оказались не менее жизнеспособными. Те, кому повезло, укрылись в подземных убежищах. Когда Тьма отступила, они вышли на поверхность, чтобы попытаться возродить потерянную цивилизацию, прекрасно понимая, что так, как было, не будет уже никогда. Мир изменился. Изменился навсегда. По бесплодным, выжженным атомными взрывами пустошам разгуливали невиданные ранее чудовища, а далеко на юге поднималось новое, великое Зло. Оно разрушало все, к чему прикасалось, меняя людей изнутри и превращая их в кровожадных монстров. Согласно легенде одного из северных племен, эту ужасную напасть, готовую обрушиться на неокрепшее еще человечество, остановил один единственный человек. Имя его потерялось в веках. Нам он известен как Выходец из Убежища.

Он прожил славную жизнь, полную невероятных приключений и битв с невиданными существами. Он положил свое здоровье и силу в борьбе за выживание человечества. Наградой же ему стало изгнание. Люди не признали своего бывшего брата. Сражаясь с тем, что было им чуждо, он сам в их глазах превратился в чудовище. И тогда он ушел далеко на север и добрался до Великих каньонов. Там он основал маленькую деревушку Арройо, в которой и прожил остаток своей жизни. Это дом. Ваш дом. Потому что герой, в шкуре которого вам придется исследовать мир «Фоллаута», является прямым потомком Выходца из Убежища, и наверное именно поэтому именно вам предстоит совершить длинное путешествие, не менее трудное и опасное, чем то, которое когда-то давно совершил ваш предок.

* * *

I'm here to kick ass and chew bubblegum.

Вы Избранный. Сейчас подобное начало звучит как насмешка. Сейчас спасать очередной мир от новой напасти уже немодно. Впрочем, наш герой не совсем обычный Избранный, и его задача спасти не всю гибнущую и агонизирующую цивилизацию, а маленькую деревушку. Свой дом. Для этого и надо всего-то что найти девайс со странным названием GECK. В переводе от 1С — *Генератор Эдемских Кущ Компактный*. Вот только для этого предстоит ох как много сделать — пройти Испытание и, покинув такую родную деревню, отправиться навстречу опасностям и приключениям. Попутно открывая для себя окружающий мир и открываясь для мира.

Вы готовы взяться за выполнение этой миссии? Вы уверены, что действительного готовы? Вы хорошо подумали? Вы внимательно вчитывались в описание статов персонажа? Вы точно решили, какие именно навыки ему следует развить на старте? Вы поняли, что Уникумы (*Дополнительные особенности* в переводе от 1С) имеют сильные и слабые черты? Система SPECIAL — это вам не AD&D, в которой почти невозможно создать нежизнеспособного перса. SPECIAL — это очень гибкая, интересная и сложная система. Да, говорят, что теоретически игру можно пройти любым персонажем. Вот только не от любого прохождения можно получить удовольствие. Впрочем, для интереса создайте максимально привлекательную девушку, забив на прокачку силы — поверьте, игра повернется к вам своей новой, сексуальной стороной.

Когда мы говорим «Фоллаут», мы подразумеваем сразу два понятия — «классика» и «хардкор». Если вы хотите просто пару часов расслабиться за игрой, ваш выбор — «Диабла», а о «Фоле» забудьте. Он не для расслабления. Он для жизни. Причем, в отличие от известных изделий из латекса и большинства современных игр, он не для одноразовой жизни. Мы не утверждаем, что в «Фоллаут» можно играть бесконечное число раз, но до сих пор каждое прохождение приносит нам что-то новое. Что-то забылось, на что-то мы не обратили внимания или не поняли, что-то проходится по-другому и приносит неожиданный результат. Более того, так любимый современными разработчиками концепт «несколько концовок в зависимости от...» в «Фоллауте» выглядит иначе. Разработчики не пытаются подсунуть вам один из нескольких заскриптованных фастфудов, они детально рассказывают о том, как ваши действия отразились на всем мире. Надоели вам люди в Городе-Убежище? Взорвите или просто не чините АЭС. Население покинет город. Хотите, чтобы Город процветал и обрел независимость? Вы и это сможете сделать. И так по каждой локации, в которых вы побывали. Ваши действия или ваше бездействие изменит мир. Правда, поскольку вы Избранный, то при любом раскладе Арройо превратится в город-сад.

Сейчас так не делают, разработчики говорят, мол, мороки много, а толку мало. Сейчас разработчики не сильно-то озабочены тем, чтобы заставить вас пройти игру два-три-десять раз. Для них важнее, чтобы вы ее купили, а там хоть в унитазе топите. Да, Black Isle Studios и Interplay Productions — великие компании, это бесспорно, но как и многие великие художники, они ушли из этого мира нищими. Нищими, но почитаемыми. Может быть, это судьба всех великих игр, людей, компаний? Оставить след в наших душах — и уйти?

Но ладно, хватит о грустном. Итак, Избранный, готов ли ты отправиться в путь, полный опасностей и приключений? Готов ли ты к испытаниям и соблазнам мира? Крепок ли ты в своей вере и своих намерениях? Тогда иди. И пусть твой путь будет легок, а твоих врагов ждет быстрая смерть.

* * *

Fear is the mind-killer, fear is the little-death.

Этот мир переполнен страхом и насилием. В этом мире люди не живут, а пытаются выжить. В этом мире почти не осталось безопасных уголков. Что может противопоставить один человек, пусть даже Избранный, целому миру?

Один человек не может ничего, но человек, лишенный страха, способен на многое. И пусть у вас в руках только копье, а ваши противники сильны, кто помешает вам сменить оружие на более

серьезное? Никто. Как вы это сделаете — выполняя задания и честно зарабатывая деньги или воруя и убивая — ваше личное дело. Вы не ангел. Вы человек, у которого есть единственная цель — найти GECK. Ваш дом, ваша деревня, вот что важно. А люди, живущие в других местах — это чужаки. Они как хищные животные, на которых вам приходилось охотиться, только они гораздо опасней обычных животных. Именно из-за таких, как они, и погиб старый мир. Подобные им изгнали «выходца из убежища», вашего предка. Разве они достойны жалости и уважения? Разве их беды и радости имеют значение?

Это решать вам, только вам.

Один в поле воин?

Когда речь заходит о «Фоллауте», на языке вертится словосочетание «живой мир». А что делает его «живым»? Ведь здесь нет *супер-мега-интеллекта* и даже симуляции жизни, как в «Готике». Нет, «живым» мир делают персонажи. Даже страшно себе представить, сколько труда было затрачено на детальнейшую проработку характеров NPC — и это притом, что вы вполне можете даже не узнать о существовании некоторых из них. То есть речь идет не только о сюжетных персонажах, таких как мутант Френк Харри-

ган, первая гражданка Города-Убежища Линнет или шаман вашей родной деревни Хакунин, но и об обычных NPC, выдающих вам побочные квесты, помогающих вам в ваших странствиях или строящих козни. Причем секрет их обаяния абсолютно непонятен. Типовые модельки, короткие фразы в диалогах — и все-таки мы

сломя голову носимся по Дэну (в переводе от 1С — *Дыра*) в поисках женского романа для Реббеки или тратим последние деньги на лопату, чтобы достойно похоронить останки Анны. Кстати, о похоронах. Кладбища довольно часто попадаются на виртуальных просторах, и надгробьями никого не удивишь, но именно с «Фоллаута» пошла мода (которой, впрочем, сейчас частенько пренебрегают): дать игроку возможность прочесть надписи на могильных плитах. И читать их действительно интересно. Во время первого прохождения игры меня особенно поразила эпитафия: «Здесь лежит Джон Ирвинг. Извините, что не встаю». Локализаторы от 1С оказались не менее циничными, поэтому на кладбище в Дыре можно найти могилы Рэя Музыки и Леонарда Боярского.

Но вернемся к персонажам. Как уже говорилось выше, вы сами можете решать, с кем из них дружить, а с кем воевать. Но лично мне ни разу не удалось, к примеру, вывести из строя электростанцию в Гекко, даже когда я давал себе клятвенное обещание сделать своего протеже законченным негодяем, для чего вступил в Гильдию Работорговцев и заработал клеймо детоубийцы. А вот на безобидных жителей Гекко просто рука не поднималась. Или отказать Адрин в поисках ее пропавшего мужа. Или связаться с Дантонами. Просто в какой-то момент перестаешь воспринимать этот мир как нарисованный, а его жителей — как болванчиков, действующих по заданной программе. Начинаешь по-настоящему проникаться их проблемами и относиться к ним как к живым людям.

Некоторые из NPC могут присоединиться к вам в вашем путешествии. Брать их в компанию или не брать — решать только вам, причем этот выбор весьма непрост. Напарники очень любят лезть под пули и быстро умирать в самых пустяковых схватках. Еще они обожают промахиваться и всаживать заряд дроби в вашу спину... а возможно, чуть пониже. На них нужно тратить медикаменты, покупать им оружие и патроны — и это притом, что толком управлять своей командой вы не можете. Можно только задать им основные принципы поведения, типа «держись поближе ко мне», «атакуй самого сильного» и т.д. Да что там говорить — проходить игру в одиночку, пожалуй, даже проще, и все-таки если вы откажетесь от компании, то часть обаяния игры пройдет мимо вас. Понятное дело, что потенциальные спутники проработаны намного лучше и глубже обычных NPC. Каждый из них обладает собственным характером, у каждого из них есть свои симпатии и антипатии, свои взгляды на жизнь и свои причины, побудившие их отправиться в путь. Следует признать, что внутригрупповым отношениям в «Фоллауте» уделено значительно меньше внимания, чем, к примеру, в Baldur`s Gate или Planescape: Torment, и все же вы не пожалеете, если поближе познакомитесь с Виком, Суликом или шерифом Маркусом. Довольно интересно также свести в одной группе Кассиди и малолетнего вундеркинда Майрона — ну и, конечно, обязательно нужно завести себе собаку. Из чисто практических соображений большинство отдает предпочтение киберпсу К-9, который, похоже, является лучшим бойцом ближнего боя в игре.

Кстати, история «друзей человека» во втором «Фоллауте» довольно интересна. Один из дизайнеров Black Isle (видимо, большой любитель животных) очень страдал из-за того, что ему ни разу не удалось довести до финала пса из первой части игры. Те, кто пробовал это сделать, на собственном опыте знают, насколько это тяжело. И вот, приступив к работе над Fallout 2, он создал киберпса (и не одного!), чтобы облегчить жизнь любителям животных, таким же, как и он сам. Честно говоря, мы не можем поручиться за правдивость этой истории, но даже если это и сказка, то, согласитесь, красивая.

Но кроме характера и обаяния, ваши спутники, естественно, обладают уникальными навыками, которые здорово могут помочь вам в прохождении. Поэтому если вы решили идти в составе группы, нужно четко решить, какие именно компаньоны вам необходимы. Так, дикарь Сулик и киберпсы отлично сражаются в ближнем бою, но абсолютно бесполезны на расстоянии и вряд ли пригодятся снайперу, без промаха бьющему в глаз противника через всю карту. Вик умеет чинить вещи. Майрон — создавать стимуляторы и наркотики. Кассиди неплохой стрелок, но у него слабое сердце, так что, беря его в компанию, впишите в свой бюджет еще одну статью расхода: парень долго не протянет без кардиостимуляторов.

Собрать в одну компанию всех потенциальных спутников, к сожалению — а может, и к счастью, невозможно. Количество компаньонов напрямую зависит от харизмы вашего главного героя. Но как мы уже говорили, Fallout — это игра, которую невозможно пройти только один раз. Может быть не сейчас, может, через год, два или три, но вы обязательно вернетесь в Пустоши, и тогда у вас появится шанс побродить в компании людей, которые в этот раз не попали в вашу группу. И оно того стоит!

* * *

Aaaaah, fresh meat!

Впрочем, говоря о хардкорности игры, мы во многом исходим из своих предпочтений и своей тактики. Насколько нам известно, рекордное прохождение второго «Фоллаута» занимает в районе семнадцати минут. Тут некоторые могут удивиться: как же так, такая большая игра, столько квестов, как их так быстро решить? А ведь если присмотреться внимательней, обязательных квестов в игре совсем немного. Это сейчас любят

хвастаться, мол, сюжетная ветка на семьдесят заданий, плюс еще двести побочных. Звучит гордо, как локомотив. Таким же локомотивом мы становимся на жесткие рельсы сюжета. Во втором «Фоллауте» сюжетных квестов, то бишь квестов, выполнять которые обязательно, гораздо меньше, чем может показаться. И при этом, многие люди восхищаются ее сюжетной составляющей. В чем секрет? Секрет в проработке мира. Вы выполняете различные задания не потому, что они необходимы, а потому что это интересно и, ясное дело, потому что вам хочется получить больше опыта, больше денег, больше...

Но если вам по душе мясо и вы хотите быть самим крутым — будьте. Ловкость на максимум, удачу на минимум, остальное по предпочтениям. Только не превращайте героя в клинического идиота, неспособного связать пары слов, и помните, что возможность использовать некоторое оружие зависит от силы. Потом поднимите на максимум кражу, тяжелое оружие и еще что-то — и вперед, на поиски Сан-Франциско. Это способ абсолютно читерский, он убивает весь интерес к игре — с нашей точки зрения, естественно, но... Некоторым манчкинам нравится превращать игру в мясо. Много мяса, много крови, мы круты, мы рвем всех... Эдакая пошаговая «Диабла».

В общем, каждый игрок может найти именно тот вариант прохождения, который ему больше всего по душе.

Конечно, запуская «Фоллаут», вы должны понимать, что он не может похвастаться современными 3D-красотами. Более того, представьте, игра изометрическая, и камера в ней не вращается! Ужасно, правда? А эти пошаговые бои, когда вы, стреляя в упор из пулемета, все время промахиваетесь?

И при этом игра потрясающе живуча. В нее играли, играют и, мы уверены, играть еще будут. И делать игры под «Фоллаут» будут. Вот только пока никто из подражателей (кроме создателей «Арканума», но о них разговор особый) даже не приблизился к уровню этой игры. Почему? Чего им не хватает? Почему клоны обладают нулевой живучестью и забываются уже через год, а «Фол» жив?

У нас нет ответа на этот вопрос. Найдите свой ответ сами.

Немного об 1С

Некоторые люди подозревают нас в тайной ненависти к некоторым издателям или игровым компаниям. Это неправда. Мы любим всех... кто делает и издает хорошие игры. И в данном конкретном случае готовы сказать 1С огромное спасибо. Наконец-то игровая легенда официально издана в нашей стране. Да, был вполне неплохой пиратский перевод от «Фаргуса», но когда он был? Теперь есть локализация от 1С. Сравнивать два перевода как-то особо не хочется, привычка к старому переводу берет свое. Но сделано очень неплохо. Очень. Хоть и не без ошибок.

В любом случае надеемся, что у «Фола» появятся новые фанаты, ведь наверняка многие геймеры, особенно молодые, об этой игре только слышали. Почему бы не начать знакомство с классикой именно с этой версии? Правда, не забудьте заглянуть на **games.1c.ru/fallout2/?type=files** и скачать патч. И все-таки странно: неужели такую игру — прошу заметить, далеко не самую новую — нельзя было сразу выпустить «начисто»?

В любом случае издателям спасибо. Они подвигли нас к тому, чтобы пройти игру еще раз и наконец-таки построить «Пантеон».

Вот только жаль, что 1С не начала с Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game, а сразу взялась за вторую часть. И еще непонятно, зачем они решили издавать Fallout Tactics? Подобное решение уж очень отдает желанием подзаработать денег — игра-то, увы, далеко не шедевр. Ладно, оставим это на их совести.

Вывод

Какой вывод можно сделать из этой статьи, мы думаем, вы хорошо знаете из без нас. Легенда жива и, похоже, будет жить до тех пор, пока люди используют компьютер в качестве игрового девайса. Даже сейчас, по прошествии многих лет, игра цепляет буквально с первых же минут, заставляя забыть обо сне, еде, пиве и «Облivионе». Как будто время повернулось вспять, и мы снова, как много лет назад, начинаем свой долгий путь из маленькой деревушки, затерявшейся среди Великих каньонов, к далекому морскому побережью — и дальше, к базе Анклава. Только сейчас мы стали старше, знаем больше и опыт последних лет нет-нет да и подскажет, что на самом-то деле опостылевших «почтовых» квестов в «Фоллауте» ничуть не меньше, чем в других играх, а бои в центре большого города зачастую растягиваются на полчаса реального времени. Да и картинка не поражает красотой, и рука автоматически зажимает правую кнопку мыши и делает короткое движение в надежде повернуть карту в более удобное положение, а не выходит. Все это видно, все это мы знаем, но не можем понять, почему в «Фоле» абсолютно не напрягает просьба отнести завтрак механику-трудоголику, а в том же «Златогорье» подобное предложение вызывает желание выйти в главное меню. Почему другие игры мы ругаем за «графику прошлого века», а здесь сознательно не обращаем на нее внимание. Почему кучу проектов мы забрасываем сразу после того, как статьи о них отправились в печать, а в «Фоллаут» продолжаем играть и еще не скоро, очень не скоро снесем с наших винчестеров.

Думаем, эти вопросы часто задавал себе каждый из тех, кто хоть раз бродил по Пустошам, охотился на гекко, сражался с рейдерами и бойцами Анклава. А если не задавал, то, наверно, просто был сильно увлечен процессом, чтобы задумываться о таких мелочах.

Еще совсем недавно на форумах разработчиков кипели жаркие споры о том, что же такое компьютерные игры: бизнес или искусство? Новички с горящим взором мечтали творить нетленки, а умудренные опытом разработчики рассуждали о количестве проданных копий. И те, и другие очень часто использовали слово «Фоллаут». Сегодня время расставило все по своим местам, и вчерашние ньюбы от геймдева подписываются на NDP, копят деньги на покупку движков и дают «ценные» советы тем, кто пришел следом, чтобы наступить им на те же грабли, по которым они топтались пару лет назад. Игры — это бизнес. Казалось бы, вопрос закрыт. И все же... И все же если на столе лежат коробки с надписью Fallout, Baldur`s Gate или Silent Hill, то остается искорка надежды, что в этом бизнесе все-таки есть место искусству. И если раньше людям удавалось делать игры, неподвластные времени, то, возможно, это удастся и в будущем. А значит, не стоит отворачиваться от игр. Пускай сейчас многие кричат о кризисе идей и жанров, о том, что разработчики думают только о том, как бы завернуть свое творение в красивую обертку графики, не заботясь о том, что внутри. Взгляните на Fallout, и поймете, что все это временно. Может быть не скоро, не сразу, не сейчас, но истинные шедевры, Игры с большой буквы еще будут создаваться. А может, одна из них разрабатывается прямо сейчас? Поживем — увидим.

Pantera sls

REAL FLIGHT G3

Разработчик: Knife Edge Software
Издатель: Real Flight
Жанр: flight
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4-3 ГГц , 1 Гб ОЗУ, 64 Мб видео

Что?

История летных симуляторов насчитывает уже несколько десятилетий, и это только на моей молодой еще совести. По сути, первые летные симы изобретены еще древними людьми ☺, это были бумажные самолетики, змеи и прочие объекты (в том числе и тряпка, пущенная в классе в отличницу Машеньку ☺), которые имеют способность и возможность летать с нашей помощью или без оной. Несколько позднее к ним присоединились моторные самолетики и вертолеты, просто модельки с летными способностями, а точнее — характеристиками, и, наконец, появились компьютерные летные симуляторы.

Именно в этом месте история наша становится интересней. Причина появления модельных и бумажных самолетиков — стремление в небо, а вот дальше... дальше каждый «самолетостроенец» старался сделать свое творение не просто оригинальным, но и как можно более приближенным к реальным характеристикам. То же самое происходит и в мире компьютерном. Уже потом, много позже, появились симуляторы игрушечных летательных средств. Многократно встречала я игры, в которых приходится летать на игрушках, но настолько реалистичных еще не видала.

Почему?

В большинстве подобных игр взлет, посадка, полет — все прописано и сделано по реалиям мира взрослых, по тем самолетам, что бороздят высоты неба, по реалиям больших и настоящих самолетов. Нет, картинка нарисована вполне верно, к масштабу и графике никаких претензий нет и не будет — тем не менее, физика сделана совершенно не в игрушечном стиле.

G3 — это на сегодняшний день первая игра, в которой я увидела полное соответствие мира его концепции, его смыслу и стилю. Если мир — мир игрушки, значит, и все остальное должно подчиняться этому правилу, не только графика. В G3 физика сделана полностью под игрушечную модельку. С полным исполнением игрушечных летных характеристик, будто бы вы действительно запускаете игрушечный моторный самолетик в небо, а в нем сидит маленький пилот, который управляет моделькой после отрыва от руки ☺. Но мало того, что полет выполнен практически идеально (с точки зрения неспециалиста, по крайней мере), так еще и старт, и приземление рассчитаны до мелочей — ваше состояния после посадки зависит от того, куда и как вы сядете. Камни — не лучшая почва и посадочная полоса, особенно для маленького самолета. Извините за каламбур, но это вам не игрушки.

Возможно, кому-то симулятор игрушки покажется упрощенной моделью игрушки взрослой. Эдак взяли «Ил-2», да привели его в вид более детский, красочный, сменили модели — пустили на рынок. Ан нет! Это вам не только не пародия на игру, это даже не аркада. Это полноценный летный симулятор, с учетом всех летных характеристик модели самолета, погоды, силы запуска и ветра, прочих вещей и аспектов, от которых может зависеть ваше состояние во время полета на таком «виде транспорта».

Как и в полноценных (да простит меня моя совесть за использование здесь и сейчас этого слова!) взрослых симуляторах, вид в игрушке выполнен в нескольких вариантах. Помимо привычных и известных здесь есть еще возможность вида «из глаз» владельца самолета. Фишка очень удобная и практичная во время запуска летающего объекта, но только не стоит во время полета часто на нее переключаться — в эти моменты она только помешает, особенно, если вы едва оторвались от старта. Полет рискует немедленно окончиться на земле.

Зачем?

Собственно, смысл вопроса тут не в том, чтобы выяснить, зачем нам нужны летные симуляторы. Эту тему многократно обсуждали на различных форумах и сайтах. Не будем мы углубляться и в другие, не менее философские вопросы. Наше дело — выяснить, чем и зачем мы будем заниматься с момента старта и до приземления, с момента запуска игры и до выхода из оной.

Исходно в игре 15 аэродромов, из которых 10 расположены в разных местах обширной области в Сьерра-Неваде; к ним прилагается 43 дефолтных летательных аппарата. Однако, ограничиваться ими вам не придется: всегда есть возможность добавить несколько своих вариантов (главное, следите за физикой, а то такого намутить можно, что даже не поднимется — а то и как бумеранг полетит!) или же купить пак с дополнительными моделями — площадками, летательными аппаратами и прочими прелестями радиомоторной живности.

В отличие от многих других летных симуляторов, воевать тут нам ни с кем не придется. Нас просто хотят научить летать, и летать хорошо, даже здоровски. Собственно, это и есть цель игры. Не стоит отмахиваться, говоря, что это скучно. Нисколько! Я еще не встречала в этой серии игр такой, чтобы она показалась мне малоинтересной. В данный момент я говорю про серию симуляторов **RealFlight**. Еще в самом начале статьи, думаю, у некоторых закрались мысли о том, что циферка «3» в названии — не случайность, что-то она да значит. А значит она лишь то, что перед ней были две предшественницы. Но это отнюдь не делает ни одну часть провальной. И причина тому — верный подход разработчиков к апгрейду серии: сначала они выпустили довольно неслабый симулятор, в котором было все, что на тот момент могло привлечь покупателя и игрока; потом ввели навороченную графику и множество дополнительных площадок и самолетов и

только в третьей части принялись за более глобальные изменения, которые, к счастью, в большей мере коснулись не основ игры, а ее составляющих. Например, конструктора.

Помимо свободных полетов в свое удовольствие, вы можете поучаствовать в 5 видах соревнований, но участвовать в них против компьютера — гиблое дело. Не из-за сложности, а из-за полного отсутствия AI как такового. Если следить за тенденциями, то стоит ждать *G4*, дабы и эта часть была доведена до ума. А пока что — найдите себе реального противника для игры против него в многопользовательском режиме.

Откуда?

Начиналось все с симулятора *RealFlight Classic*, написанного под Windows. На момент выпуска симулятор был весьма неплох, но эмулировал только самолеты. Вертолеты в то время в расчеты разработчики не приняли — да и зачем? Поле и так не освоенное, работы хватает, а для начала надо заявить о себе, а не навалить все в единую кучу и разгребать по частям. Качество симуляции было вполне хорошим, если не сказать приятным, особенно если учесть тенденции развития в то время. Потом туда с грехом пополам добавили вертолеты, и получился *RealFlight Deluxe*.

Дальше — больше. Потрудившись немного над улучшением технической стороны, без добавления каких-либо фич во всем остальном (не спорю, мелкие они были, но в основе все-таки изменение технической стороны), разработчики выпустили на свет *RealFlight G2*. Как я уже говорила, здесь был сделан упор в основном на графику и исправление некоторых технических ошибок. Игра действительно стала заметно лучше, перестала выпадать в систему и перезагружать компьютер без воли играющего. Отличная графика и стереозвук создавали эффект присутствия на летной площадке. Один минус — требования у игры явно не низкие. И даже те, что заявлены на боксе или на сайте игры, занижены до предела. Так вы не только не насладитесь игрой, но время от времени будете ее втайне ненавидеть ☹.

И вот теперь перед нами новая, самая свежая часть. Наверное, стоит рассказать, что именно воплотилось в ней.

✓ Упрощенный и более функциональный редактор авиамоделей с коллекцией, просто огромной по своим размерам. Любая авиамодель в режиме редактирования графически представляется в виде живого каркаса и отображается на экране.

✓ Новая система звучания. Достаточно сменить тип воздушного винта с 2-лопастного на 3-лопастной или изменить его шаг, чтобы почувствовать это.

✓ Новый редактор для аэродромов *FlexiField* с поддержкой технологии drag and drop.

✓ 10 уникальных полей, созданных на основе аэрофотосъемки и съемки со спутников.

✓ Натуральное воздействие на пилотируемую модель ветра и термических потоков, идущих с гор или холмов.

Но это — сухая теория. На практике все выглядит так, что дух захватывает, жаль только, что скриншоты — вещь статичная, и многого через них не передашь...

Как?

Одним из ключевых моментов авиасимулятора, каким бы он ни был по своему замыслу, было и остается управление. Не знаю, причислить его здесь к минусам или к плюсам... Если у вас дома есть джойстик — не тот, что продают за 200–800 национальных наших с вами, а именно хороший, полупрофессиональный джойстик — я вам открыто завидую. Большую часть игры мне пришлось проходить с самым что ни на есть обычным, среднестатистическим джойстиком, тем самым, что служил мне еще для «Крутого пике». Так вот, обладателям хороших джойстиков — бегом покупать игру, вы ведь для таких игр на него и тратили свои денежки. А вот таким, как я — нервно кусать локти и травмировать психику управлением G3. Грустно, но остается только признать тот факт, что хорошее управление — это не всегда преимущество, в таких вот случаях это недостаток. Перемудрив с оным, **Knife Edge Software** отпугнула добрую треть своих потенциальных покупателей. Еще треть чахнет аки Кощей над мыслью, а стоит ли в будущем покупать новую часть, с такими-то заморочками?

* * *

Я не могу сказать, что **RealFlight G3** — идеальная игра, но и плохой ее назвать тоже не получается. Это хорошая игра, сделанная местами с целью побольше заработать, это продукт удачного хода разработчиков и издателей — ведь поля и модели можно не только разрабатывать, но и покупать! Как бы там ни было, G3

впечатляет, так как над графикой и звуком авторы поработали на славу. Да, у RealFlight все еще остаются минусы, основа которых — высокие требования как к игроку, так и к компьютеру. Ну не терпится некоторым разработчикам сделать из нас хорошо оснащенных профессионалов, но только не учитывают они, что финансовые возможности далеко не у всех хороши (это я намекаю на гонорары ☺)...

Это не профессиональная игра. С ее помощью вряд ли получится обучить будущего пилота, ну разве что — в раннем детстве ☺. По сути, этот симулятор можно рекомендовать и

для средних пилотов, у которых есть доступ к хорошему и мощному железному другу. Более опытным пилотам игра, возможно, тоже понравится своей физической стороной.

В целом же игра произвела на меня более чем положительное впечатление, несмотря на то, что фанатом именно радиомоделей я не являюсь. Я просто люблю хорошие авиасимуляторы, и этот займет на полке рядом с ними почетное место.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

Разработчик/издатель: EA Sports
Жанр: спортивный симулятор
Системные требования: P-3 800, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

FIFA WORLD CUP GERMANY 2006

Чисто германский футбол

Чемпионат мира 2006 года по футболу в Германии стартовал. Уже сыграны первые матчи, выпиты первые литры пива, растоптаны первые пакетики от сухариков. Нервные клетки подверглись нещадному истреблению, а волосы на голове просят пощады у рук своих хозяев — каждый матч становиться серьезным испытанием для духа и тела любого маломальски мало-мальского болельщика. Такова жизнь, таковы правила, таков футбол. И не только реальный.

Компания EA Sports, как известно, своим традициям не изменяет. Вот и сейчас — не успел Бастиан Швайнштайгер коснуться мяча, а Михаэль Баллак крикнуть ему, чтобы он этого не делал, канадские парни нанесли свой электронный футбольно-денежный удар.

FIFA World Cup 2006 стало очередным продолжением достославной серии электронизированных крупных футбольных турниров. В игре нам предлагают список национальных сборных и возможность впечатать свое имя в компьютерную версию мирового футбола. Чем мы сейчас и займемся.

Ремонт как эксперимент

Лично я всегда считал всякие там «ЕВРО» и «Мундиали», выпущенные «еашниками», не более чем прелюдией к новой версии FIFA, эдаким экспериментом над любимыми геймерами. Мол, прежде чем внедрять в FIFA 200х какую-нибудь новую фишку или модернизировать движок, испытаем-ка ее на доверчивых фифашниках, прикрывшись громкими лозунгами: «Да здравствует новая игра серии!», «Теперь вы сможете ощутить всю мощь давления трибун ЕВРО-соревнований!» и т.д. В сущности, так оно и выходило. То физику движений игроков меняли, то графику подрабатывали, то индивидуальные фишки «звездным» футболистам добавляли — одним словом, тестили новинки как хотели и могли. А что же оставалось нам, поклонникам электронного футбола? Правильно, добровольно совать головой в монитор и становиться подопытными футболяйстерами канадских игроделов. Впрочем, как и всегда.

Описание FIFA World Cup 2006 будет прагматичным, тотальным, объективным, позитивным и готичным (я знаю еще много умных слов, но писать их лень ☺). Начнем с графики и закончим за упокой — простите, за геймплей ☺.

Не хочу верить и подозревать, но похоже, что господа из EA Sports определились с основным движком своей окультированной игры. По крайней мере, с FIFA 2005 он особо не менялся, а лишь косметически дорабатывался. Так что, поклонники красивой графики и красиво прорисованных лиц футболистов, спешите плакать — кудрявый Андрей Воробей и угловато причесанный Мауро Каморонези вкупе с роботизированным Сергеем Ребровым и хнычущим Деку никуда от нас не делись. Скорее наоборот — они стали еще более «красивыми». Что и говорить, основная задача разработчиков — прорисовать газон и сетку ворот максимально четко, пожертвовав при этом лицами футболистов, в World Cup`e 2006 проявилась особенно сильно. Жаль, очень жаль. Хотя, конечно, если посмотреть на ситуацию с другой стороны, так вообще сплошной позитив. Ворота и сетка прорисованы просто шикарно — лучше, чем во всех преждепочивших футбольных еашных симах, с ракурса «телекамеры» газон смотрится неплохо, а антураж канадские парни забабахали такой, что дух захватывает. Перед началом каждой игры камера облетает кипящий от нетерпения стадион, показывает взлетающие в воздух праздничные ленточки, а затем замирает, созерцая выстроившиеся на футбольном поле команды. Неплохо, что и говорить. Конечно, дело очень портят прозрачные плоские зрители, но к ним уже так все привыкли, что даже обсуждать тошно ☹. Весь процесс сопровождается гулом болельщиков, поющих футбольные гимны и выкрикивающих слова в поддержку своих команд. М-да, вот что-что, а звуковое сопровождение у EA Sports всегда было на высоте.

Что касается физической модели, то она несколько подкорректирована по сравнению с «ФИФА 2006». Очевидно, парни из Канады в который раз захотели добавить в свою игру больше реализма. Эта попытка у них, безусловно, провалилась (как и большинство предыдущих). Несмотря на улучшившеюся физику обработки мяча вкупе с AI противника, а также слабые попытки ввести в оборот игру корпусом, игровой процесс World Cup 2006 был загублен на корню модернизированной *системой пасов*. Как вам известно, в FIFA 2006 и некоторых ее предшественницах было два вида пасов — короткий и «на ход». Каждый из них был по своему полезен и приятен. Пока не вышла FIFA World

Cup 2006. Очевидно, один из создателей сей прекрасной геймы слишком много смотрел на тренировки своей любимой канадской команды двадцать восьмой лиги или же просто переиграл в боулинг в своем любимом кегельбане, после чего ему пришла в голову простая и в тоже время гениальная мысль: а давайте сделаем так, чтобы после одного красивого прямого паса «на ход», сделанного кем угодно из игроков, кто-либо из красиво стоящих впереди нападающих красиво выбежал из-за спины защитников и красиво вышел один на один с голкипером, которого мы красиво создадим почти непробиваемым (забудем на минуточку о красивых и общедоступных глюках, которые всегда были, есть и будут). Ведь тогда даже новичок электронного футбола, тыкнув разок по кнопке, сможет забить любой команде мира. Главное только — поставить какого-нибудь Дидье Дрогбу или Анатолия Тимощука вперед. Знайте — именно так все и будет происходить. Короткие пасы и выходы один на один с помощью навесов через центр ушли в прошлое — их место заняли пасы «на ход». И поверьте, они будут злее всех ударов из центра поля вместе взятых. Потому как даже если вы найдете способ перекрывать выбегающего из-за спин защитников игрока, помните: глюкавые навесы с флангов никто не отменял, так что смело готовьтесь пропускать с линии штрафного голевые мячи, пущенные легким ударом головы вражеского форварда.

Про режимы игры, думаю, говорить в общем-то незачем, оно и так понятно. Берешь команду и играешь ей где хочешь и как хочешь — еашники сделали все для вашего удобства и наслаждения. Квалификация Чемпионата мира, сам Чемпионат, самостоятельный подбор групп, игроков в командах, возможность открывать лучших игроков футбольной истории, самим создавать футболистов и т.д., и т.п. ожидает вас в новом творении от EA Sports. И это еще не говоря об мультиплеере. Так что вы пока думайте, а я вам непосредственно об игровом процессе расскажу. Со всеми этими нововведениями.

Ты упал? Тебе больно? Ты хочешь об этом поговорить?

Пролистав список команд, представляющих собой цивилизованную Европу и обнаружив там сборную команду Нидерландов, уже пару лет игнорируемую «еашниками», я обрадовался и выбрал... сборную Украины ☺. Не то чтобы я был фанатом Олега Блохина и испытывал фанатичную любовь к Андрею Шевченко. Нет, просто мне очень понравился губастенький Саша Шовковский с желтыми волосами до плеч, подстриженный Андрей Воронин с квадратной челюстью и безликий Несмачный, фамилию которого комментатор (возможно, даже Энди Грэй) произносит с большим трудом. Именно с этим стандартным набором изуродованных прорисовкой украинских футболистов мы и двинулись в нелегкий путь финальной части Чемпионата мира по футболу 2006.

Первая игра в нашей группе «ХА» с испанцами, которую, мы так ждали и ждем в реальной жизни, началась довольно вяло. Рауль со звездочкой над головой в одиночку пытался пробиться сквозь украинскую оборону со звездным же Русолом во главе. Получалось плохо, потому как наши стояли до последнего, а Федоров был потяжелее Гонсалеса, явно нуждавшегося в поддержке. Удары из-за линии штрафной Фернандо Торреса и компании тоже не приносили особого результата — прицел у испанской братии был сбит, и мяч пролетал далеко от створки ворот. И это на мировом-то классе! В свою очередь украинские мастера кожаного мяча под моим скромным руководством терпеливо ждали, пока противник раскроется, чтобы поймать его на контратаке. И незадолго до перерыва такой шанс представился. Убежавший в полузащиту Карлос Пуйоль ошибся с пасом, и вовремя подоспевший Тимощук одним касанием отправил мяч на ход Андрею Воронину. Тот в свою очередь этот мяч принял и, вспомнив, как забивал сборной Испании в отборе на Евро 2004, вышел один на один с Касильясом и уверенно ткнул мяч в ближний угол. Гол — в лучших традициях «ФИФА 2006».

На перерыв команды уходили со счетом 1:0 в пользу сборной украинских казаков.

Второй тайм был почти полностью идентичен первому. С одним лишь отличием — на последних минутах с флангового навеса забил Рауль, оправдав тем самым возложенное на него высокое доверие Арагонеса. 1:1, и в поведении игроков на поле мне ничего не понятно.

Второй матч группы с Саудовской Аравией был зеркальной противоположностью игры с испанцами. Сборная Украины вовсю атаковала, а Саудовская Аравия со звездным голкипером пыталась защищаться. Получалось у нее это плохо — уходя на перерыв, украинцы имели на табло 3:0 в свою пользу: два забитых в ближний угол и один со штрафного. Во втором тайме я решил потренировать индивидуальный дриблинг у Андрея Шевченка и дальние удары у Анатолия Тимощука. Получалось плохо и, зафиксировав гол престижа свои ворота, я с навеса закатал арабам еще одну банку. Эх, гуляй, душа.

А вот что меня удивило, так это третья и последняя игра нашей группы «ХА». В конце первого тайма игры с Тунисом наша замечательная сборная летела «Черным Орлам» 3:1, причем без шансов на то, чтобы быстро отыграться. Как это случилось, я, честно сказать, не понял, но без многочисленных рикошетов дело, однозначно, не обошлось ☺. Помедитировав в перерыве, я засучил виртуальные рукава и заставил свою команду побегать. В результате двух пасов на ход Андрей Воронин сделал хет-трик (первый гол до этого был его), а затем все тем же счастливым пасом на встречу с голкипером Туниса был делегирован Андрей Шевченко, чей гол в ближний угол принес сборной Украине трудовую глюкавую победу.

Встречавшая меня в 1/8 финала сборная Того (!) была просто сметена с дороги двумя ударами под опорную ногу вратаря, а команда Бразилии просто деклассированна (!!) со счетом 4:0 (!!!), голами с паса на ход по центру поля. Тогда забивал даже Андрей Воробей.

Самая интересная игра отборочного цикла ждала меня в полуфинале. Команда самого Юргена Клинсмана — сборная Германии встречала мою сборную Украины, в свое время разбитую в пух и прах со счетом 4:1, во время реального плейоффа на Чемпионат мира 2002. Пришло время сине-желтым взять виртуальный реванш у трехкратных чемпионов мира.

Расслабленные легкой победой над Бразилией, украинцы как всегда забыли о том, кто перед ними, и с первых минут бросились в безрассудную атаку. Поначалу казалось даже, что пасы на ход и фланговые навесы принесут свои плоды — две штанги и промах Шевченка по пустым воротам были лишними тому доказательствами. Из монитора веяло голом, и он таки состоялся. В ворота сборной Украины. После очередной неудачной атаки украинской сборной Швайнштайгер подхватил мяч в центре, корпусом сбил Тимощука, обменялся короткими пасами со Шнайдером, снова прикрыл корпусом мяч, пробился на фланг и отдал красивый долгий пас на набегающего Мирослава Клосе. Полунемецкий нападающий так всадил мяч в сетку ворот, что затряслась земля. Легкомыслие было наказано. Как ни странно, но за 80 минут матча пасы на ход по центру не принесли результата. Переработанный кипер немцев намертво брал все удары, не оставляя надежд на добивание. И когда я на 88 минуте после коряво выполненного штрафного и серии рикошетов таки закатил мяч в германские ворота, то сначала даже в это не поверил. А когда поверил, пошло дополнительное время. Вот там я оторвался по полной. Пасы на ход на фланг и два мяча Андрея Воронина — вот результат изменений, внесенных парнями из EA.

Что касается финала, то там и говорить не о чем — спокойно раскатанная под 3:0 сборная Англии и невнятное вручение Кубка мировых чемпионов как-то не особо запомнилось мне.

Вывод

Очередная в меру качественная, в меру интересная «промежуточная» игра серии. Как говорится, спасибо EA Sports за наше футбольное компьютерное детство.

Кирилл ТАЛЕР

bad mojo

Разработчик: Pulse Entertainment
Издатель: Acclaim Entertainment
У нас: 1С
Локализатор: «Логрус»

Тест «Насколько вы — таракан?»

1. Откуда вы узнали об игре Bad Mojo?

a) Из этой статьи, конечно! — **1 балл**

b) В общем-то слышал, откуда — не помню: маленькая такая адвенчурка от независимых разработчиков... — **4 балла**

c) Не смешите мои тапочки, о **Bad Mojo** я знал ещё тогда, когда некоторые геймеры и гейм-журналисты ходили под стол, и не только пешком.... Шучу-шучу, ладно! Узнал из специализированных Интернет-порталов. — **7 баллов**

d) Я что, головой об стену упал, узнавать об играх?! Пришёл свежий диск от издателей. Распаковал. Проинсталлил. Поиграл. Прошёл. Написал статью. — **10 баллов**

2. Что вы знаете о разработчиках игры?

a) **Bethesda Software**! Это ж они «Обливион» делали?! Вот и я о том же... Выпустили «Обливион», а потом — выпустили Bad Mojo!!! Ну, чтобы не застаиваться, типа... — **0 баллов**

b) Честно? Ничего не знаю... — **4 балла**

c) Ладно, рассказываю по порядку. 1994 год. Студия *Drew Pictures*, ведомая *Дрю Хаффманом*, выпустила нечто странное под тайтлом *Iron Helix* и скоропостижно скончалась. Восстала из пепла через некоторое время, но уже как *Pulse Entertainment* и с руководителем *Уильямом Вудвордом*. Вудворд был славен ещё и тем, что приложил руку к созданию всем известной ныне фирмы *Macromedia* — да ещё как приложил(ся), от души, можно сказать! Но речь сейчас всё же не о нём.

Коллектив Pulse Entertainment в 90-х годах отметился всего одной яркой, ироничной аркадой *Space Bunnies Mast Die!*, правда, уже в 1998 г., после чего совершил вполне пристойное слияние с такой же молодой, но «звёздной» студией *7th Level*. Почему? «Монти Пайтон и Святой Грааль» — их, «семёрок», работа! В результате компания получила имя *P7 Solutions*, Вудворд занял в ней руководящее место, а «семиуровневый» босс *Боб Эзрин* — кресло CEO (Chief Executive Office), то есть — исполнительного директора.

Через год P7 Solutions распалась на всё те же дочерне-материнские компании, и Pulse Entertainment тихо ушла в софт, точнее, в разработку интерактивных медиаприложений.

А 7th Level нашёл-таки свой Грааль, и после порции успеха и славы, а также выпуска нескольких менее успешных игр тихо прекратил своё существование.

** И вот, в 2004 году респектабельные сотрудники Pulse Entertainment вспоминают о своём старом, незаконченном проекте и решают в нерабочее время, своими силами реализовать-таки старую мечту. Кропотливо и неторопливо, без особых денежных вливаний, а также выливаний потоков пиара и пресс-релизов.*

И в феврале 2006 года со штапелей сходит **Bad Mojo: The Roach Game**. *Тихо, без особого шума. Такой ответ устроит или нужно исчерпывающе разъяснить?* — **7 баллов**

d) Знаю — не знаю, какая разница! Главное, что гонораров не платят. — **10 баллов**

3. Сюжет о чём повествует?

a) Мочить орков! Мочить!!! Схватить топор и мочить орков!!! Оторвать орку его мерзкую зелёную руку и мочить зелёного орка его же мерзкой зелёной рукой!!! Мочить его файерболом!!! Артефактом его мочить!!! Мочить под водой и на суше!!! Мочить!!! Сзади мочить, сверху и снизу!!! И спереди!!! И изнутри мочить!!! Мочить его морально и физически!!! Мочить его с утра до ночи, и с ночи до утра!!! От забора и до обеда мочить!!! Мочить в одиночку, в кооперативе и в офлайне!!! Мочить орка, даже если он эльф!!! Даже если он гном!!! Даже если он Лара Крофт!!! Мочить из всех орудий!!! По мордам!!! По хромосомам!!! По причинно-следственным связям!!! По приколу и по нужде!!! Мочить не переставая!!! А вообще, жалко, что сюжет тупой... — **0 баллов**

b) Я, собственно, сюжета в Bad Mojo и не заметил... Ну, загрузилась игра, какой-то убогий ролик, повествующий о парне, явно страдающем социофобией... Из-за своих комплексов он обозлился на весь мир. Чего-то там придумал — какую-то пакость, получил большую кучу денег. Потом вдруг превратился в таракана. И начал ползать... Странная игра: бесцельное ползание, одинокие подсказки, дорога куда-то в никуда... Да и не квест это, и на адвенчуру не очень похоже. В общем, сюжетом разочарован. Поэтому и недоиграл. А, может, сюжет и не подразумевался? Сегодня это модно. — **4 балла**

c) На этот раз рассказывать буду подробно и изнурительно. Начало странное и немного угнетающее. Бегает по облезлой нищей комнатёнке молодой человек с внешностью заядлого лузера, истерично трясётся и талдычит, что всем отомстит, что свалит отсюда, что он устал быть ничтожеством, но теперь уж он покажет! Теперь он сможет! Наконец-то улыбнулось ему! Он валит из этой распроклятой комнатёнки, от этой жуткой, беспросветной жизни! К чертям собачим, к койотам кусючим! В Мексику!..

Затем Лузер (давайте примем это обидное погоняло как имя собственное: Лох, всё-таки, ещё хуже звучит) открывает маленький убогий чемоданчик — и оказывается, что он не совсем

лузер.... Потому что в чемодане — крупная сумма денег. Долларами. Откуда, как?

Затем к нашему Лузеру заходит хозяин дома, обрюзгший, старый мужчина — собирательный образ хозяина задрипанного мотеля из боевика класса «Б» — и требует плату за комнату. Кое-как, с кровью, руганью и соплями, но деньги хозяин получает...

А затем Лузер, потрясая фальшивыми документами, бежит к столику и достаёт из ящичка старый амулет, заботливо оставленный хозяином. Пребывая, видимо, в психотическом апопупеозе истерического апофигея, открывает его и...

Химические и биологически процессы — это не мой конёк, основные принципы волшебства или перекидывания в зверя — тоже. Поэтому научно я не смогу объяснить и обосновать случившееся с Лузером превращение...

Могу констатировать факт: вступительный ролик закончен, а в канализации сидит рыжий таракан, некогда бывший человеком. И если бы таракан мог кричать, он бы орал от ужаса... — **8 баллов**

d) Не смешите меня. Понятие «сюжет» придумали пришельцы. А в действительности его не существует, потому что сценарист — это самая невостребованная профессия в гейм-девелопинге на сегодняшний день! *Проджект-манагеры* пишут сюжеты, программисты пишут сюжеты, текстурщики, пиарщицы, композиторы! Уборщицы тоже пишут. Водители шефов пишут. А сценаристы не пишут, потому что они никому не нужны. Так что не смешите меня вопросами о сюжете... — **10 баллов**

4. Геймплей и атмосфера Bad Mojo. Какие впечатления?

a) Эй, стой, чувак! Я не понял, Bethesda тут ни при чём?! А-а-а-а, значит эти делали... Которые S.T.A.L.K.E.R.! Ну, там, пацан у них лысый, вроде администратора, по телеку вчера выступал! — **0 баллов**

b) Читайте внимательно, пожалуйста. Я же внятно объяснил — геймплея практически нет, игра короткая, но при этом ухитряется быть затянутой. Хочется, чтобы я был краток и точен? Хорошо! Это фуфло. Фуф-ло! Чи-тай-по-сло-гам! Извините, если кого обидел, но квесты — это не моё... Я ещё понимаю, Syberia, там... Но не это. Какие-то халтурщики быстренько создали игру и хотят, чтобы она была хитом-с? Нет-с! Это вам не «Коммандо-с» и не «Десперадо-с», а пампер-с. Использованный-с. Извините ещё раз-с... — **3 балла**

c) А теперь попробуйте представить симулятор жизни таракана. Не RPG со множеством побочных квестов и прекрасными тараканшами, заточёнными внутри консервных банок. Не стратегию с неизбежными тремя (больше) сторонами конфликта, сложной экономической системой и баталиями 128 тыс. на 128 тыс. насекомых (при поддержке шейдеров и компании Ubisoft), и даже не FPS, с усиками, на которые можно нацеплять разнообразное оружие и аптечками, приживляющими оторванные лапы.

Симулятор таракана в антураже полного реализма. Огромный, жуткий мир, от которого хочется убежать куда-нибудь в тёмную норку или под плинтус. Препятствия и опасности в виде ручейков воды, липких пищевых отходов, ядовитого клея. Хлам, накопленный в квартире за много лет бесконечной жизни, теперь становится судьбоносным. Небрежно пролитый кофе теперь не даёт добраться до вожделенной вентиляции. Тобой же расставленные и забытые ловушки для насекомых демонстрируют тотальный геноцид над представителями твоей нынешней рыжей расы.

И над всем этим новым, нереально реалистичным миром — сверхзадача (не театр. термин): бежать, бежать неизвестно куда, чтобы вернуть своё человеческое тело, бежать по полуразложившимся трупам крыс и мостам-ложкам, оказываться на той стороне газовой плиты и, минуя склизкую грязь, отключать своим крошечным тельцем газ, забираться под старые фотографии и смотреть прошлое...

Своё, не своё, чужое — радостное, страшное, романтическое: прошлое хозяина дома, потерявшего жену, отчаявшегося, опустившегося на дно жизни. Постепенно, в тараканьем облике, проникаться к нему симпатией, сожалением, состраданием...

Геймплей необычен. Крайне. Он сбивает с толку, и первые пять минут игры 50% геймеров вполне могут плюнуть и сделать обезболивающий *quit* с последующим *uninstall*. Но если попробовать вникнуть и разобраться с ситуацией в эти 5 минут...

Интереснейший мир. Очень, очень органичные препятствия в виде пролитой влаги (тараканы плавают плохо), неожиданные помощники — другие насекомые, говорящие приятным женским голосом. Голосом кого-то забытого, родного, нежного...

Сюжет со временем начинает приобретать оттенок детективного; ага, деньги Лузер получил в качестве гранта от института на разработку самого совершенного средства против тараканов...; ага, значит, судьбы нескольких опустившихся людей сплетены...; ага, добрая фея даёт всё новые и новые подсказки, а неуловимый ангел-таракан-хранитель ведёт за собой.

Если есть термин «европейский/американский магический реализм», то Bad Mojo ближе всего к нему. История а-ля Кафка, но наоборот. — **7 баллов**

d) Оно вам надо — 4 страницы флуда? А мне ещё двенадцать мини-игр в обучающей «Алисе» тестить. — **10 баллов**

5. Вывод!

a) А где игру купить-то?! Я чё, рыжий, не погамав, гнать на игруху?! — **3 балла**

b) Хорошо-хорошо. Осознал свою вину, больше не ругаюсь. Игра на любителя. На редкого любителя, который любит не квесты и не адвенчуры, а незнамо что — ни графики, ни поддержки эффектов. Для оригиналов, в общем. Я лучше во что-то другое погоняю. Но бывало и хуже... Так что, истинным фанатам «неведомых зверушек» — покупать. А остальным... — для остальных дополнение к «Халфе» вышло! Или там «Суприм Коммандо» для этих, хардкорщиков. — **5 баллов**

c) Игра — маленький шедевр. Необычный и завораживающий. Для тех, кто прежде всего не боится новизны. Несмотря на некоторое неудобство управления, когда таракан исчезает под каким-нибудь предметом, и управлять приходится вслепую. Несмотря на то, что графика на 95% — не 3D. И слава Богу, иначе она вышла бы более корявой (слишком много полигонов для одной маленькой комнатки пришлось бы использовать — с точки зрения таракана, конечно). Кроме того, данный тараканий сим — редчайший представитель *под-поджанра* **настоящая адвенчура**. Который расшифровывается как **живое настоящее приключение**. А в подобную игру ни один адепт другого жанра не откажется сыграть, ибо зачем мы садимся за комп и погружаемся в другие миры? Ради приключений.

И самое главное. Хинт. Розыгрыш. Сюрприз. Я специально в вопросе №3 солгал (см. звёздочку) — на самом деле игра увидела свет в **1996 (!!!)** году, но локализована была только сейчас. А разницы не чувствуется. Сейчас более 50% квЫстов выходят с гораздо более убогой графикой. Хотя одно различие всё-таки есть: сейчас сценаристы и гейм-дизайнеры практически разучились смотреть на мир нестандартно, юзая вторяки.

Поэтому смотрите на Bad Mojo, как на совершенно новую игру. И покупайте. Обязательно. — **8 баллов**

d) Компьютерные игры — это зло! — **10 баллов**

6. Результаты теста

a) 0–16 баллов. Ты не таракан.

Случай клинический.... Паря, ты реально крут, потому что знаешь слово Bethesda!!! Оставайся с нами, и ты однажды поймёшь, что к созданию Tetris разработчики из GSC практически непричастны.

b) 17–29 баллов. Ты чуть-чуть таракан.

Действительно жаль, что нет глобальной тараканьей стратегии или экшена класса AAA. Мейнстрим и мода — твой стиль! Зато: ты достаточно уверен в себе, неуступчив и признаёшь за другими их точку зрения, пусть и с боями. Просто помни — игры, они как женщины. Не все готовы сразу же упасть тебе на руки (в постель, на шею). Пофлиртуй с ними — а потом расскажешь нам:)...

c) 30–62 балла. Ты настоящий таракан!

Ты не боишься нового, более того, ты ждёшь нового: в играх, в работе, в своей жизни. Ты знаток игровой индустрии, немного заносчивый, немного стеснительный, временами — романтичный. Но главное: ты до седин будешь отрицать, что игры — это товар. Иначе придётся со временем признавать товаром дружбу (не бизнес!) и любовь (не секс!). Ты так не можешь. И это хорошо. Успехов тебе на трудном пути!

d) 63–70 баллов. Ты — Талер. Перестань баловаться и сдай статью на вычитку!

Frestarter

Battle of the Gods: Black & White 2

Разработчик: Lionhead Studios
Издатель: Electronic Arts
Жанр: симулятор бога
Системные требования:
✓**минимальные:** 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** 2.8 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

Питер Мулинье. Одна из самых одиозных и, безусловно, талантливых фигур в игровой индустрии. Автор множества неординарных проектов, потрясших игровую общественность. Человек, каждый раз умудряющийся привнести что-то новое, доселе невиданное в свои творения. Стоит ли говорить, что многие из них совершенно оправданно считаются шедеврами? Достаточно вспомнить легендарные *Syndycate* и *Popolous*.

Одной из самых лучших игр, в создании которой принимал участие Питер, была **Black&White**. В свое время она вызвала настоящий шок среди игроков, ведь почувствовать себя богом, в самом широком понимании этого слова, можно было только здесь. В прошлом году **Lionhead** выпустила сразу три AAA-проекта, одним из которых был сиквел к B&W. К сожалению, многое подверглось упрощению, акценты значительно сменились в сторону тайкуна и, как следствие, игра не оправдала надежд игроков. Через некоторое время разработчики выпустили аддон, о котором сегодня и пойдет речь.

Божественное разочарование

При запуске кампании неприятно удивляет отсутствие вразумительной заставки, а также почти полное отсутствие сюжета. Нет, он имеется, но куцый и невзрачный. Судите сами: кучка выживших ацтеков, против которых мы боролись в оригинальной игре, призывает на помощь воинственного бога смерти, практикующего вызывание призраков и поднятие мертвых из могил. Он и станет нашим главным и единственным врагом. Все, кончился сюжет, и никаких намеков на него на протяжении всей игры уже не будет.

Графика осталась без изменений, но они особо и не нужны — визуальная сторона по-прежнему великолепна. А вот противник на первых порах приятно удивляет. Поскольку наш соперник — чисто злой бог, то и методы у него соответствующие. Он не устает посылать в нашу сторону отряды нежити и активно пользоваться магией. Но это радует лишь поначалу. Затем приходит понимание, что противник, как и раньше, туп, а все его действия жестко заскриптованы. Но стоит заметить, что благодаря этому темп игры немного возрос и заснуть за монитором теперь гораздо сложнее.

Раз уж графика и геймплей не претерпели никаких изменений, давайте разберемся, что же нового предлагает «Битва богов».

Во-первых — это два новых Существа, так нагло вырезанных из оригинала. Это душка-Черепаха, по обаянию с которой может поспорить разве что Корова, и грозный, воинственный Тигр. Как ни прискорбно, но в аддоне завершился процесс, проявившийся еще в оригинале — развитие и управление Существом теперь упрощено до предела. С первых минут есть возможность задать все параметры поведения Существа и на протяжении игры уже не вспоминать об этом. Нужно ли говорить, что львиная доля интереса к игре сразу же отпадает. Зачем воспитывать свое Животное, зачем холить и лелеять его, наказывать за проступки и поощрять за хорошее поведение? Незачем. Ведь теперь есть удобная панелька... Казуалы ликуют.

Перед началом игры появилась возможность выбрать направленность своего божества. Можно стать добрым, злым или же остаться нейтральным. В первом и втором случае игрок получает соответствующую карму, немного прокачанное Существо и довольно неплохие бонусы. Если же вам ближе последний вариант, то про плюшки придется забыть, зато в распоряжение попадает огромная сумма денег, которую можно распределить как душе угодно.

Собственно, на этом все более-менее значимые нововведения заканчиваются. Из мелочей стоит отметить разве что появившуюся возможность сделать Существо мастером чудес, да пару новых отрядов — скелеты и призраки. Кроме того, нам дали возможность опробовать несколько новых заклятий и построек и... И ничего более. На этом и без того куцый перечень нововведений резко заканчивается. Да и, откровенно говоря, даже то, что разработчики не поленились втиснуть в игру, не привносит хотя бы немного разнообразия. Часа через два после запуска игры начинаешь понимать, что враг у тебя один, и это вовсе не бог смерти. Имя ему — скука.

А теперь, поклонники B&W и просо сознательные геймеры, держитесь покрепче за стул — аддон содержит в себе всего три (!!!) миссии. Даже если учесть, что «Блека» имеет просто огромные карты, на прохождение которых уходит уйма времени, «Битву богов» можно одолеть всего за один-два вечера.

Божественный вывод

На нас просто пытаются заработать деньги, господа. Конечно же, в аддоне встречаются положительные моменты, но недостатков тоже хоть отбавляй. И главный из них — те самые три карты, ради которых явно не стоит покупать двухдисковую игру.

Чем занималась Lionhead больше полугода — вообще непонятно. Уж от кого, а от вас, господин Мулинье, мы такого не ждали. Похоже, это ваш первый полный провал. Анреспект.

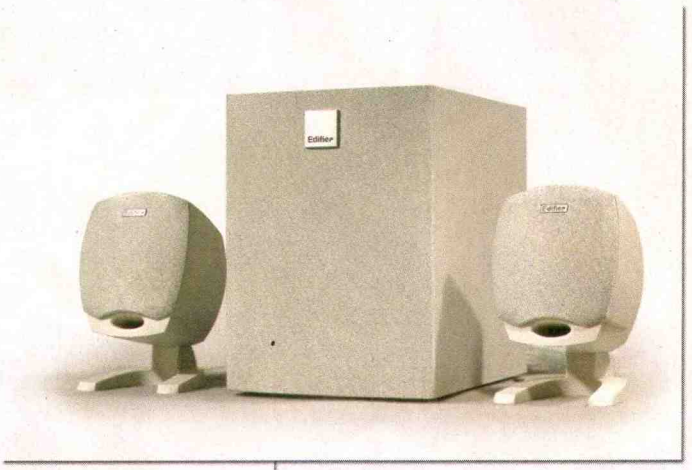
Подписная кампания на второе полугодие 2006 года – в разгаре

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*

МОЙ КОМПЬЮТЕР

реальность фантастики

*Без учета стоимости приема подписки.

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

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

ПВ	місце	літер.

ДОСТАВНА КАРТКА - ДОРУЧЕННЯ

На ~~газету~~ ~~журнал~~ **35327** індекс видання

"Мой компьютер"

найменування видання

Вартість	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 _____

код вулиці

буд.	корп.	кв.

місто _____

село _____

область _____

район _____

вулиця _____

_____

прізвище, ініціали

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

ПВ	місце	літер.

ДОСТАВНА КАРТКА - ДОРУЧЕННЯ

На ~~газету~~ ~~журнал~~ **22307** індекс видання

"Мой компьютер игровой"

найменування видання

Вартість	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 _____

код вулиці

буд.	корп.	кв.

місто _____

село _____

область _____

район _____

вулиця _____

_____

прізвище, ініціали

Андрей M. aka Scratch scratch385@mail.ru

MOCKBA to BERLIN

Разработчик: INtex Publishing
Издатель: Monte Cristo
Жанр: RTS
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3-1.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓**оптимальные:** P 4-2,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Из истории клонирования

Если подумать, то о клонировании человечество задумывалось с самых древних времен — любой глава государства или просто представитель сильных мира сего не против был заиметь себе двойника. Но вплотную клонированием занялись где-то годах в 50-х XX века. Опыты проводили на лягушках (чем значительно урезали рацион французов ☺). Суть опытов была проста: из одной лягушки брали яйцеклетку, из которой, в свою очередь, изымали ядро; с другой лягушкой проводили ту же процедуру, с той разницей что в ее яйцеклетку помещали ядро яйцеклетки первой лягушки; затем следовал долгий процесс стимуляции полученной клетки различными химическими реактивами или радиацией и возвращение ее в подопытную лягушку; иногда ученым везло и на свет появлялись лягушата.

* * *

Иногда у меня складывается впечатление, что в каком-нибудь подпольном цехе, где штампуются поддельные кроссовки фирмы *Abidas* и спортивные костюмы *Reepook*, затаился аппарат, который занимается производством низкосортных стратегий на тему второй мировой. Небольшой такой аппарат, но очень продуктивный. Иначе как объяснить периодическое появление на игровом рынке таких «шедевров», как **«Вторая мировая: Дорога на Берлин»**?

Да, кстати, если честно, то когда я впервые узрел сие детище в магазине, у меня возникла всего одна мысля. Собсна, что такое «мокба»? (Английской вариант названия игры — **Mockba to Berlin**). Оказалось, это слово «Москва», написанное латинскими буквами. Оригинально, однако. То ли у ребят из **INtex Publishing** юмор такой, то ли им просто делать нечего. Ну да хватит глумиться над названием, пошли глумиться над игрой.

Итак, «Вторая мировая: Дорога на Берлин». Ну что тут сказать? Очередная WWII-стратегия. Очередное стратегическое детище, изданное компанией **Monte Cristo**, успевшей уже всем изрядно поднадоесть своими историко-стратегическими выкидышами. Компания издала *Desert Rats vs. Afrika Korps*, *D-Day, 1944: Battle of the Bulge*. Соответственно, Mockba to Berlin — уже четвертое WWII-творение этого штамповочного аппарата. И если первый проект, который, насколько я помню, разработала компания *Digital Reality*, был хоть чем-то интересен, то последующие исполнены в лучших традициях создания клонов: меняем место действия, добавляем пару новых юнитов и вуаля — готово! Так и здесь. Хотя, давайте все-таки поподробнее. Обзор как-никак.

Итак, как нетрудно догадаться, место действия игры — территория, пролегающая между Берлином и Москвой ☺. Если серьезно, то местом действия является так называемый Восточный фронт. Время действия — ну, это даже школьники знают. Наша задача — пройти всю Великую Отечественную и водрузить красное знамя Советов над Рейхстагом.

Кампаний в игре три. Каждая проведет нас по наиболее важным битвам ВОВ. Миссии, сообразно традиции, претендуют на звание исторических, хотя ни толковых брифингов, ни толковой историко-сюжетной связи между ними я не заметил. Даже не надейтесь на то, что если в одной миссии вы штурмовали Сталинград войсками Рейха, то в следующей вы будете его оборонять, играя за Союз нерушимый. Как я уже говорил, внятной связи между миссиями нет. Да и сами задания выдаются абсолютно от фонаря и логика их последовательности, наверное, известна только разработчикам. Сами же миссии стандартны «до не хочу» — атаковать пункт А, оборонять пункт Б, удержать мост, взорвать мост, захватить бункер и т.д. В принципе, на суть задания можно даже не обращать внимания. Взяли толпу побольше и «мочим» всех, кто на глаза попадется, — успех гарантирован.

Из истории клонирования

Дальше, до 90-х годов, в истории клонирования стоит жирный пробел — чем занимались ученые почти сорок лет, неизвестно. Наверное, продолжали свои издевательства над лягушками. Но вот в 1997-м на свет появилась овечка Долли. Что потом началось, думаю, знают все: овечку объявляли чуть ли не Чудом Света, а Яна Вильмута, создателя Долли, разве что не канонизировали. Чего уж там говорить, это было сенсационное событие — мало того, что овца как две капли воды походила на свой, так сказать, исходник, так она еще и вполне исправно выполняла все свои жизнедеятельные функции.

* * *

Игра до тошноты похожа на своих предшественниц. Можете взять для сравнения тот же D-Day и попробовать найти десять отличий. С уверенностью могу сказать, что нифига у вас не получится — хоть отличия и есть. Маааленькие такие. Но есть. Разработчики могут быть довольны. Особо распинаться о них, я думаю, не стоит — немного расширили ассортимент подконтрольной техники, немного подмарафетили движок и т.д. Мелочи, короче. Они абсолютно не замечаются. Бросаются в глаза совсем иные, абсолютно неприятные вещи.

Например, полное отсутствие какого-либо IQ у компьютерного оппонента. Кроме атаки «лоб в лоб» противник не признает никаких методов ведения войны, а на ваши тактические изыскания а-ля «зайти врагу в тыл» никак не реагирует. Кроме того, экипаж вражеской бронетехники имеет привычку моментально эвакуироваться при малейшем ее повреждении. При наличии ремонтных бригад количество подконтрольной вам техники можно увеличить чуть ли не вдвое. Наличие в игре возможности вызова подкрепления абсолютно не оправдано.

Да, кстати, боеприпасы в игре бесконечные. Кто сказал, что в советской армии частенько возникала нехватка снарядов, например, для Ис-2? Чепуха! Ребята из INtex Publishing на всякие подобные провокации не ведутся. А даже если так и было, то им пофигу. Зато не надо заморачиваться с постоянным подвозом боеприпасов. А то, что игра является якобы исторической и реалистичной стратегией, так это им тем более побоку.

Никакой специализации отрядов нет абсолютно. В этой игре солдаты умеют все, разве что не летают. Даже перетаскивать с места на место многотонные артиллерийские установки могут. Представляете себе картину: пара русских Иванов или немецких Гансов тащат на своем горбу здоровенную пушку. Не иначе, все солдаты в обязательном порядке проходили спецподготовку для участия в богатырских играх. Кстати, на сайте игры разработчики хвалятся какой-то системой морали у юнитов и их же реалистичным поведением при всяческих ситуациях вроде попадания в окружение и т.д. Лично я ничего подобного не обнаружил. Может, недосмотрел, всяко бывает.

К слову, эти самые вышеупомянутые артиллерийские установки бьют без промаха на любое расстояние. А если учитывать тот факт, что все укрепления и дзоты противника обычно видны на карте с самого начала миссии, то можете себе представить, во что превращается выполнение задания «разрушить укрепления противника». Если же еще вспомнить, что боеприпасы бесконечные, то стиль прохождения вырисовывается как нельзя более четко: разведываем территорию, замеченного противника бомбим артиллерией, брошенную бронетехнику захватываем пехотой (в хозяйстве все пригодится) — и погнали по новой. И так до победного конца. К слову, так проходится большая часть миссий.

Строительства в игре нет совершенно. Я не имею в виду постройку ферм, казарм и разработку месторождений ресурсов. В исторической стратегии все это смотрелось бы крайне неуместно, но все-таки, могли бы ввести возможность хотя бы выкопать окоп или поставить противотанковое заграждение. Но нет, не дано нам.

Кроме всего вышеперечисленного игра может «порадовать» огромным количеством исторических и игровых ляпов, перечисление которых займет еще как минимум полосу. Если INtex Publishing и консультировалась с какими-нибудь историческими работами, то наверняка это был учебник истории для учащихся 9-х классов. В лучшем случае.

Графика, на удивление, смотрится довольно сносно. Старенький движок, созданный венгерской командой Digital Reality, до сих пор вполне способен выдавать пристойную картинку, а учитывая низкие требования игры, — так и вообще заслуживает уважения. Правда, как ни крути, на сегодняшний день графическая составляющая смотрится довольно средне, хотя на общем уровне исполнения игры это, наверное, единственное, что может хоть как-то порадовать.

Из истории клонирования

После всеобщего восхищения овечкой Долли и провозглашения технологии клонирования чуть ли не панацеей от всех бед человеческих, человечество постепенно задалось вопросом: а, собственно, кто такие клоны? В смысле, есть ли у них то, что называют душой? Особенно рьяно этот вопрос выдвигала на всеобщее обдумывание церковь. Думаю многим из вас известно, что во всем мире любые эксперименты по клонированию человека запрещены (за исключением Великобритании, но там существует ряд жестких ограничений). Поскольку никто так и не дал ответа на вопрос: есть ли у клонов душа?

* * *

Знаете, есть такие игры, после которых остается ощущение, что это была не игра, а дополнение? В этом же случае складывается впечатление, что перед нами даже не дополнение, а мод. Причем если некоторые моды бывают поинтереснее оригинала, то здесь просто-напросто творчество каких-нибудь студентов (не в обиду оным будет сказано), которым нечем было заняться. Сидели они как-то себе вечером, пили пиво, поносили преподавателей, скачали из Интернета редактор или распаковщик игровых архивов и решили соорудить такую себе поделку, что бы потом друзьям показать. «Вот, мол, вчера вечерком наклепали». А издатели взяли, да и выдали это чудо на рынок. А что, вполне реальный вариант.

Из истории клонирования

И еще одно. Об овечке Долли известно практически всем. Но мало кому известно, что легендарная Долли лишь одна из 237 клонированных овец, большинство из которых погибли на самых ранних стадиях развития эмбриона, остальные умерли незадолго до родов. Может, дело действительно в этой самой душе?

* * *

К чему все эти рассказы о клонах? — спросите вы. Да к тому, что в некоторой степени это относится и к играм. Ну не может «выжить» на игровом рынке игра, в которую разработчики не вложили абсолютно ничего, кроме штампов. Ведь создание игр — это долгий и трудный процесс, который дается ох как не легко. Я имею в

виду действительно хорошие игры, которые делают действительно талантливые люди. Взять хотя бы недавно вышедшие «Герои 5». Красиво? Не то слово. А представьте себе, а еще лучше почитайте в Интернете интервью (благо их там навалом), в которых разработчики рассказывают, сколько времени, нервов и трудов (не это ли и есть та самая душа?) стоило им создание одного из городов или миссии. Невозможно создать хорошую игру, не вложив в нее что-то свое. Голые штампы не внесут ничего нового, новое название не сделает игру интереснее. И клоны игр, а особенно — такие клоны просто обречены на участь умерших 236 овечек.

Вывод писать, думаю, не стоит. Игры такого типа появляются часто, живут — недолго. Как бабочки-однодневки. Хотя, наверное, такие игры не исчезнут никогда, покуда потребитель не перестанет покупать игры, руководствуясь при выборе лишь громким названием и сладкими обещаниями разработчиков и издателей. Есть спрос — появится и предложение. И, несмотря на все ограничения, клонирование будет процветать. По крайней мере, среди игр.

Максим КНЯЗЕВ aka DelOwul

Ford RACING 3

Разработчик: RazorWorks
Издатель: Empire Interactive
Жанр: аркадные гонки
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 3-800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** P 4-2.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

С чего все начиналось

Хочу предупредить сразу, что ни **Ford Racing 3**, ни какая-либо другая игра из серии Ford Racing мне не нравится ни на йоту. Возникает логичный вопрос: а зачем тогда писать в «Архив» про откровенно неудачную игру? Ответ хотелось бы начать с истории, а закончить в выводе. Итак, в 1999 году на свет появилась первая часть, которая являлась продуктом деятельности **Elite Systems**. Издателем выступила **Empire Interactive Entertainment**. Игра была ничем не примечательной на фоне *NFS: High Stakes*. В 2000-м вышла следующая часть, а именно **Ford Racing 2001**. В это время многие наслаждались *NFS: Porsche Unleashed*, и опять конкуренцию выиграть было нереально. Да и прогресса никакого не наблюдалось. Забавнее было искать хоть какое-то отличие от предшественника. Не всем это удавалось ☺. Игры провалились в продаже, и на целых 3 года мы остались без этих ужасных поделок.

К моему ужасу, в 2003 году серию возродили. Хотя кое-что оставляло надежду: разработчик сменился на **RazorWorks**. Но оказалось, что игра опять проиграла по всем статьям *NFS: Hot Pursuit 2*, хотя та тоже не была идеальной. И перед выходом Ford Street Racing мне захотелось узнать, чего от нее ждать. Так как FR 3 я не покупал принципиально и ничего о ней не слышал (или не хотел слышать), то мне пришлось искать его у друзей. К счастью (хотя, возможно, и к сожалению), диск был найден. Итак, установка, настройка, StarForce, запуск…

Добро пожаловать в «Форд Драйв 3»

Именно этой фразой нас и встречает игра. Увы, по-доброму не получилось. Первые впечатления заставили усомниться, что меня ждет хотя бы неплохая игра. Ужасная низкокачественная заставка на движке, стандартное консольное меню, все те же игровые режимы. Появилось неприятное чувство дежавю, которое с каждой секундой усиливалось.

Наверное, единственным плюсом игры можно считать огромное количество автомобилей, начиная с 1923 Model T Sedan и заканчивая самыми последними достижениями автомобильной промышленности (55 авто вместо 34-х в FR2). И что довольно приятно — они все-таки отличаются управлением. Хотя было бы уж совсем странно, если бы внедорожники ничем не отличались от раллийных машин.

А вот режимы игры снова удручают, так как они абсолютно повторяют таковые в предшественнице (отличия — чисто косметические). Изменений нет, а они очень даже нужны, так как не все режимы удачны и требуется доработка.

Да и сложность абсолютно не сбалансирована. В заезде на время я одну гонку проходил около получаса (а длина круга на любой трассе — полторы минуты), и все-таки получил определенное наслаждение после прохождения ее по практически идеальной траектории. Зато все остальные аналогичные испытания удалось пролететь с первого раза на высоком уровне сложности, причем, что не удивительно, я «целовал» своим «фордом» почти каждый поворот. Может быть, благодаря этой странной любви и проходил ☺.

Искусственный интеллект ужасен. Разработчики пытались усложнить игру не путем умного поведения противников, а при помощи подстраивания разнообразных каверз игроку. Например, твоя машина всегда стартует последней, а авто твоего главного конкурента — почти всегда первым. Хотя в соревновании ты и занимаешь первую строчку, но будь добр доказывать это на трассе. Это примерно то же самое, как если бы Фернандо Алонсо в реальности выиграл квалификацию, а стартовал в гонке с последней позиции ☺.

Физика кошмарна, так как за эти годы она практически не изменилась. Отсутствуют какие бы то ни было повреждения машин. Максимум, чего можно добиться при столкновении — это четыре-пять искр и никаких последствий. На трассе практически отсутствуют посторонние объекты — в наличии только конусы и две покрышки с ящиками, которые каким-то чудом оказались на одном шоссе.

Графика почти такая же, как и в FR 2, и ненамного отличается от того же NFS: HP 2. Но разработчики не учли, что на дворе к моменту выхода игры был уже 2004 год. Конечно, они добавили кое-какие эффекты, но их реализация подкачала. Особенно раздражают блики на поверхности машин, которые на самом деле больше похожи на обычные белые пятна. А лучи солнца вместо того, чтобы ослеплять, так и побуждают к тому, чтобы взять тряпочку и вытереть эти разводы с монитора ☺.

И, наконец, пару слов о звуке и музыке. Я никогда в жизни не понимал тех, кто во время игры отключал колонки или играл под свою собственную музыку, так как считаю, что оригинальная музыка игры является неотъемлемой частью атмосферы. Иногда, конечно, приходилось терпеть, но звуковую систему я никогда не трогал. И тут впервые мои нервы не выдержали. Ладно еще, когда звучало какое-то подобие рока с нечленораздельным мычанием солиста, но когда из динамиков раздались ужасно нервирующие звуки, которые начали бить по мозгам, то… Вторую половину FR 3 я проходил в полной тишине — для успокоения собственной души ☺. Жаль только, что после небольшой вспышки злобы из моих шести колонок теперь иногда вырывается какое-то странное хрипение и шипение ☹.

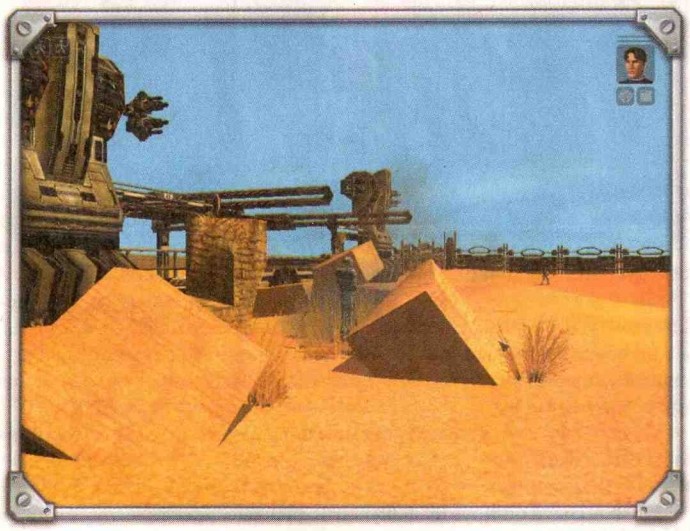
Приговор (т.е. вывод)

А теперь я и отвечу на вопрос, поставленный в начале статьи. Единственное, чего я хочу — чтобы этот сериал ужасов под названием Ford Racing прекратил свое существование. Я абсолютно не сомневаюсь, что недавно вышедший *Ford Street Racing* продолжает традиции всей серии, поэтому теперь уж точно не собираюсь его покупать. Чего и вам советую. Лучше проведите еще парочку вечеров за игрой в прекрасный *World Racing 2* или *NFS: Most Wanted*.

Вирджин КЕМПЕР jaguar.k@zeos.net

Deep games
ЛИНИЯ ГРЕЗ

*Продолжаем наш московский информационный марафон с КРИ. На этот раз у нас в гостях... точнее, я был в гостях у стенда компании **Deep Games**, которая занимается разработкой игры по мотивам одноименной книги Сергея Лукьяненко «Линия Грез». Итак, встречайте!*



Чужинов Тимур Юрьевич — директор проекта (**DG**).

Вирджин Кемпер — к сожалению не директор, но подающий надежды журналист (**МИК**).

МИК: Ну, собственно, расскажите для начала о сюжете проекта. Насколько известно, игра будет создаваться по достаточно известной книге Сергея Лукьяненко «Линия Грез». Планируете ли вы строго придерживаться книжного сюжета или же будете добавлять что-то свое?

DG: Мы изначально поставили перед собой цель — делать игру по книге, потому все, что было в книге, будет перенесено на экраны мониторов. Главный герой у нас тот же (Кей Дач Альтос), миссия у него та же. Однако у нас будет хватать и своих доработок.

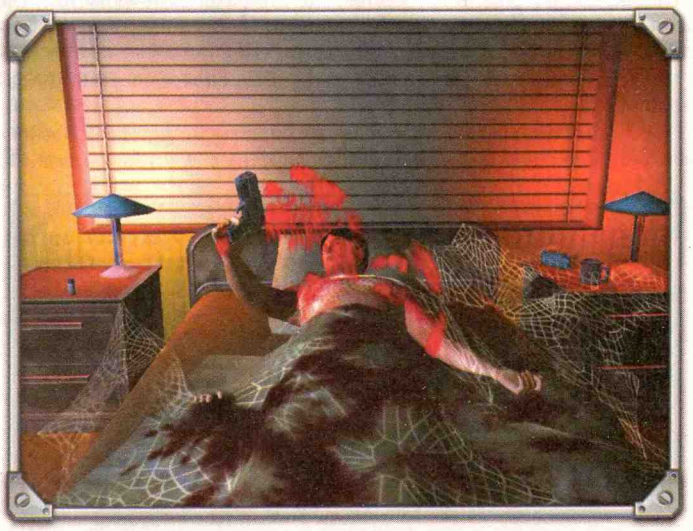
МИК: Каких именно?

DG: Практически в каждой ситуации будет несколько возможных решений. Если игрок большой фанат книги, то он сможет поступить так, как описано в книге. Ну а если книгу он, допустим, не читал, или же просто не хочет продвигаться по известному ему сюжету, то он вправе выбрать другое решение и поступить по-своему.

На данный момент планируется четыре возможных варианта окончания игры. К каждому из окончаний можно дойти различными способами.

МИК: А как это будет выглядеть... визуально, что ли? Допустим, это будет выражено в сюжетных квестах?

DG: Ну вот допустим, во втором эпизоде Кей Дач попадает на планету, где идет гражданская война. По сюжету, если помните, главный герой покупает билет и улетает. Здесь перед игроком будет выбор: поступить так же как в книге, или же, допустим, полететь на совсем другую планету или другим кораблем.



Собственно, здесь и происходит изменение истории. Игроку предоставится свобода выбора.

Хотя, конечно, свобода ограничена некоторыми рамками. С одной стороны, ему нужно довести молодого Кертиса живым до планеты Грааль. С другой — самому остаться в живых среди многочисленных конфликтов влиятельных группировок. В третьих — не попасть в лапы спецслужб, которые хотят заполучить мальчика. И наконец, на все это надо находить средства — покупать оружие, снаряжение, билеты, работать под прикрытием. Но все равно свобода выбора в игре достаточно большая. Так, например, Кей сможет по ходу игры присоединиться к одной из группировок и выполнять поставленные задачи, тем самым повышая свой опыт и навыки.

То есть, как я уже говорил, помимо оригинальной книжной концовки ожидается еще три наших собственных.

МИК: Что из себя представляет проект по части геймплея? На что похожа игра?

DG: Это RPG. Передвижение может быть как по планетам, так и в космосе. Космические путешествия более схематические, прос-

то карта перелетов, никаких сражений. На что похоже? По моему, больше на NewerWinterNight. У нас очень много квестов, очень много интересных диалогов. Боевая система на основе классов AD&D, но все же своя.

У нас есть мультикласс, но мультикласс совершенно универсальный. Выбирая вначале игры класс определенного направления, игрок не будет ограничен только им. В процессе игры мы можем получать дополнительные умения к этому классу, другие умения игрок сможет подымать за счет очков знания, которые можно получить за выполнение квестов, например. То есть выбор начальной профессии просто определяет первоначальный способ получения опыта.

МИК: А какие профессии будут?

DG: У нас есть десять профессий, не считая Кея Дача, который выступает как «престиж-класс». В общем списке есть боец, стрелок — это два боевых класса. Боец специализируется больше по ближнему бою, стрелок, соответственно, по атаке на расстоянии. Так же есть: разведчик, торговец, техник, пилот, археолог, медик, пират и артист. Каждый класс ориентирован на определенные начальные преимущества и стиль поведения игрока.

Умений и перков будет порядка семидесяти. Как известно, многие игры грешат тем, что дают на выбор очень много умений, которые игрок реально никогда не использует. Мы стараемся сокращать количество умений и оставлять только те, которые реально используются. Так, для нормального развития игроку достаточно иметь 7–10 умений и 3–5 перков для их усиления.

МИК: Какие расы будут показаны в игре?

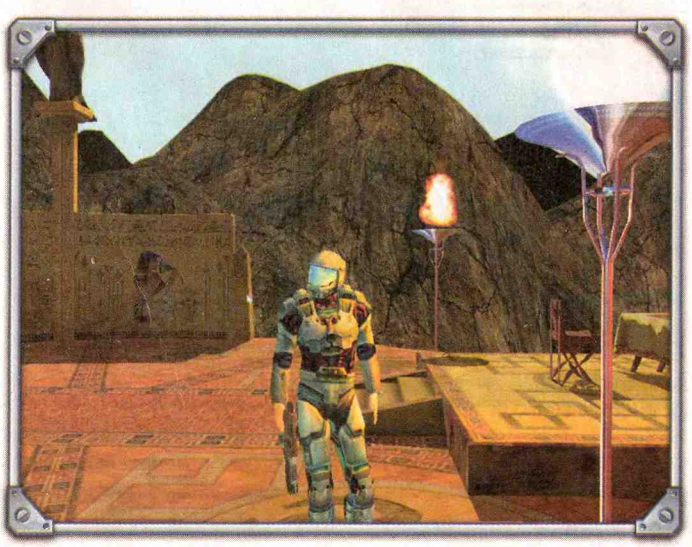
DG: Все расы, упомянутые в книге, будут присутствовать. Представлены они будут как NPC. Игрок играет только за людей.

МИК: Будет ли возможность нанимать команду?

DG: Да, конечно, наем бойцов возможен. Тут уже нет принципиальности рас. Игрок сможет нанять представителей любых цивилизаций. Разумеется, в тех местах, где это разрешено сюжетом, где конкретный NPC доступен как наемник. Собственно, Артут Кертис — это типичный пример наемного NPC.

МИК: Будут ли у них какие-то особые способности или возможности?

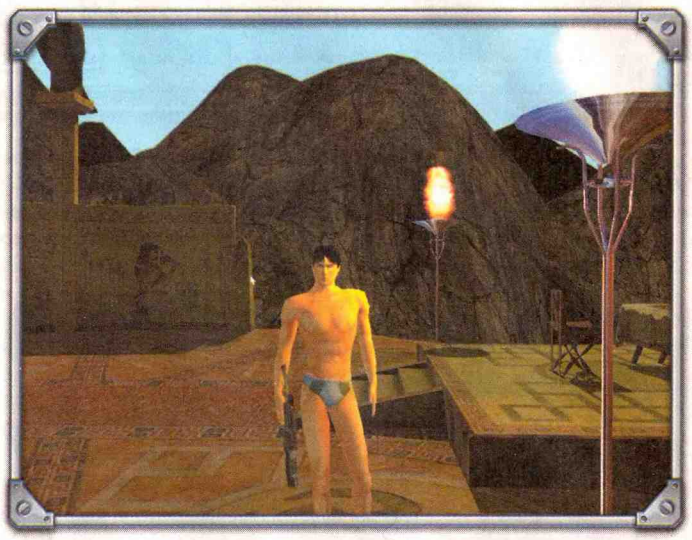
DG: В принципе да, но они будут скрыты от игрока. В основном они будут проявляться в противоборстве с другими расами. То



есть одни знают слабые точки других, другие — третьих и так далее. Да, конечно, будет некоторое разнообразие в характеристиках, но в основе все же остается умение противоборствовать другим расам и применять свои особые навыки.

МИК: Расскажите о системе вооружения и вообще об «артефактах».

DG: Поскольку ориентируемся мы все-таки больше на MMORPG, поэтому вооружения и одежду стараемся сделать как можно больше и как можно разнообразнее. Даже если виды оружия примерно похожи по характеристикам, визуально они будут выглядеть совершенно по-разному. То есть мы даем возможность игрокам самореализоваться — одеваться так, как они хотят, поступать так, как они хотят. У нас реализована технология «многослойной одежды». Допустим, игрок одевает вначале футболку, потом пиджак, и под пиджаком — видна футболка. Вообще, одежды и снаряжения будет очень много. Большое внимание мы уделяем именно детализации игроков. Стараемся сделать так, чтобы игрок смог создать свой ин-



дивидуальный вид, который не будет похож на чей-либо другой.

Ну и конечно же, очень много усилия мы вкладываем в общение между игроками. Всевозможные кланы, альянсы, лиги, банды, все это будет присутствовать. Торговля между игроками, путешествия, возможность нанимать бойцов и наниматься самому, сражения друг с другом и т.д.

МИК: Ну это уже, как я понял, касается больше онлайн-варианта, так?

DG: Да.

МИК: Вы планируете выпустить вначале просто игру, а потом MMORPG-вариант?

DG: Нет. Можно сказать, что мы выпускаем сразу два продукта. Покупая диск, игрок сразу получает и просто игру, и клиент. На диске уже будут присутствовать ресурсы для подключения к глобальной онлайн-РПГ.

МИК: Насколько будет требовательна игра к интеренет-ресурсам?

DG: У нас оптимальный протокол связи. Ряд наших сотрудников в прошлом занимались платежными системами и клиент-серверными приложениями. Опыт в этой сфере достаточно большой, поэтому неудивительно, что мы изначально взялись за MMORPG. Загрузка канала будет невысокой (мы ориентируемся на пиковую нагрузку в 3 Кб/сек в очень массовых баталиях) и даже игроки на DialUp будут чувствовать себя комфортно. Игроки на выделенном канале оценят невысокий траффик.

МИК: Проект будет платный?

DG: Сейчас мы как раз ведем переговоры с издателями на эту тему, но вообще планируем, что плата будет взиматься либо по подписке, либо за дополнительные сервисы. В любом случае, при покупке диска месяц игры будет предоставлен бесплатно.

МИК: Какой движок вы используете и чем он оригинален?

DG: Движок у нас полностью свой и, надо сказать, достаточно требовательный к системным ресурсам. Оригинален? Ну, во-первых, свое (улыбается), во-вторых, как я уже говорил, мы очень много сил вкладываем в детализацию. Качественная анимация, качественная графика. Если игрок бежит по полю, то следы такие, если по луже, то другие. Если, например, одной ногой игрок наступает на песок, а второй на асфальт, то шаги будут разными — звук шага разный. Движок ориентирован как на закрытые пространства, так и на открытые.

Еще у нас очень много сюжетных скриптовых сцен, которые идут практически после каждой миссии и, можно сказать, повторяют книгу «слово в слово». Эти сцены будут показывать игроку антураж игры, облик миров, ну и, конечно же, сюжет. Музыкальное сопро-

вождение написано специально под игру и очень хорошо поддерживает саму атмосферу происходящего. Конечно же, для всей этой красоты понадобиться достаточно мощный компьютер.

МИК: Будете ли вы брать что-то из Master of Orion? Все-таки книга написана именно по этой вселенной.

DG: Нет. Книга «Линия Грез» — это реверанс игрока (Лукьяненко) в сторону Master of Orion. В качестве благодарности за интересную игру Сергей Лукьяненко назвал расы так, как они были названы в игре. Вселенная игры как таковая там не используется. У нас, естественно, ничего из MoO нет, мы будем использовать только сюжет книги, за исключением названий рас, которые мы тоже переименовали во избежание недоразумений.

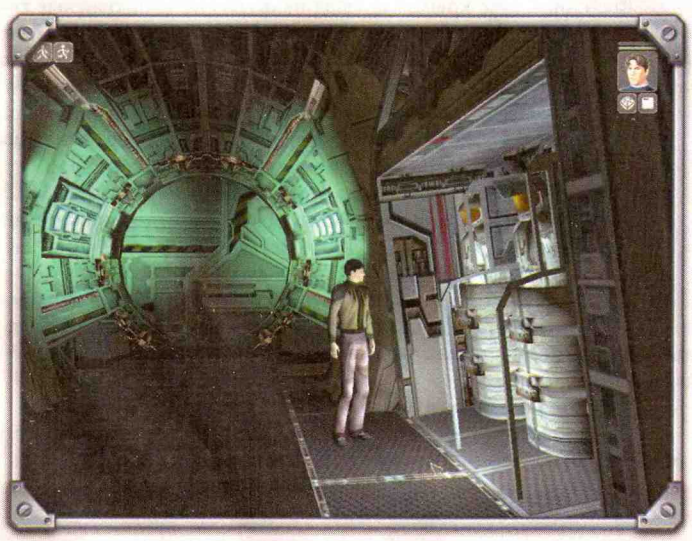
МИК: В книге были упомянуты другие персонажи, которые до Кея пытались «коснуться» Артура. Не планируете ли вы, скажем, создание офлайновых аддонов, в которых игрок сможет поиграть за них? Или, скажем, аддон по продолжению «Линии Грез» — «Император Иллюзий»?

DG: Да, такие идеи есть, и мы планируем создать несколько аддонов на эту тему. Хотя пока об этом говорить преждевременно.

МИК: Хорошо. Расскажите немного о самом мире игры. Онлайн-мире, имеется в виду.

DG: Мы используем два миллиона реальных звезд. Планеты вокруг этих звезд автоматически генерируют свое движение, температуру и пр. Конечно же, не все они открыты поначалу. Игрок сможет самостоятельно исследовать новые уголки вселенной, находить там артефакты, открывать пригодные для жизни планеты, можно открыть планету с заброшенными базами или городами. Можно вообще не ввязываться ни в какие сражения. Игрок вправе просто сесть в корабль и практически не выходить из него, занимаясь, скажем, только торговлей. Можно, наоборот, остаться осваивать одну планету — пешком или используя наземный транспорт типа «флаера».

Если же игроку хочется славы, то для него припасено большое количество квестов, как одиночных, так и групповых. Можно пойти к кому-то на службу или же просто открыть свой собственный бизнес, создавая снаряжение под своей торговой маркой. Конечно же, для каждого стиля игры игроку понадобится прокачивать соответствующие навыки. В общем, игроку будет представляться полная возможность в исследовании мира.



Мы стараемся создать достаточно простую и доступную каждому игру. Мы не планируем сделать что то сверхоригинальное и сложное. Просто хотим создать хорошо сбалансированный и интересный проект, который, во-первых, будет понятен игроку с самого начала, и он сможет спокойно в нее играть. Большинство онлайн-РПГ иногда отпугивают игроков сложностью в освоении мира. В Линии Грез мы постараемся сделать все проще и доступнее.

МИК: А будет ли официально продажа артефактов за реальные деньги?

DG: Лично мы продавать ничего не намерены, но между игроками торг разрешен будет. То есть то, что игрок сам нашел или создал в игре, он вправе продать другому игроку за реал. Этим мы намерены поддержать баланс, дабы избежать инфляции и прочих экономических неприятностей.

МИК: А как на счет PVP. Игра будет рассчитана именно на сражения игроков с игроками или больше на совместные действия группы в мире?

DG: Больше, конечно же, второе. Как я уже говорил, квестов много, в том числе и для группового прохождения. PVP будет разрешен, в зависимости от политики планет. Есть культурные планеты, где нападать вообще запрещено, на других планетах введено военное положение — нападение возможно, но наказуемо, ну если планета властей не имеет, то убивать там можно кого угодно и где угодно. Местными органами правопорядка (на мирных планетах) будут выступать как полицейские NPC, так и реальные игроки, которые пошли в свое время на службу.

МИК: Насколько я понимаю, онлайновая «Линия Грез» не может обойтись без такой вещи, как *аТан*. Это будет местный вариант респауна?

DG: Да, конечно.

МИК: А если игрок не смог оплатить аТан?

DG: Это очень плохо. Игроку будет дан последний шанс. Он попадет к Кертису ван Кертису, который даст ему квест. Если игрок его выполняет, он получает жизнь, если нет, то персонаж будет заморожен. Либо на определенный промежуток времени, либо навсегда.

МИК: И насколько дорогим удовольствием будет аТан? Возможно, цена будет зависеть от уровня персонажа?

DG: Пока сложно сказать, цены мы еще не определили, но конечно же, постараемся сделать его доступным каждому. От уровня? Ну, возможно, действительно будет зависеть от уровня. Возможно, на начальных уровнях будет вообще бесплатный.

МИК: Ну и напоследок достаточно стандартный вопрос. Что планируете делать еще? Будете ли создавать в будущем еще какие-нибудь проекты по книгам Сергея Лукьяненко? И когда ожидать выхода игры?

DG: Идеи, конечно же, есть, но пока мы планируем закончить эту игру и по возможности добавить в нее потом чего-нибудь нового. Например, была идея ввести в игру реальные полеты на космических кораблях. Добавить возможность самому управлять кораблем, сражаться в космосе и т.д. Точные даты выхода пока сказать сложно, мы еще не закончили переговоры с издателями. Возможно, проект выйдет к концу года.

МИК: Хорошо. На этом, собственно, все, хотя еще хотелось бы посмотреть немного на саму игру — если вы, конечно, не против.

(Засим автор, наблюдая за происходящими на мониторе событиями, общается уже не как журналист, а как простой геймер, которому проект пришелся по душе.)

A`Krist /Archangel/

Challenge of the Ancient Empires!

A Super Solvers Adventure

Разработчик: The Learning Company
Жанр: arcade/adventure
Системные требования: i386, 8 Мб ОЗУ, видео можно не ставить вообще ☺, клавиатура

Взгляд в прошлое, или Мечта прекрасна...

Игроград... по прелестному городу я шагаю... исключительно, как турист... О! Вот рыжий гном со своим молотом несется в «Кузницу», дабы заготовить материалы для изготовления своего творчества... ух ты! РПГ квартал... мда... древний «холодильник» — Icewind Dale... свободное, длинное до безграничности здание под названием Morrowind... мрачный особняк Neverwinter Nights. О, а это моя любимая школа по чистописанию имени Doc`тора Кертиса. Да... вижу, в Музее Игограда толпятся юные защитники Виртуального Отечества... походили в школу, подучили теорию, теперь надо все на практике испробовать. О-о-о-о... а вот и сам центр Игограда... его золотая середина и абсолютная опора: Департамент Защиты Виртуальной Реальности! Да... здесь живут и работают на благо всего города лучшие из лучших... а во главе их стоит бородатый дядька Rand... эх... как бы я хотел стать одним из таких профессиональных агентов, быть защитником угнетенных... спасать прекрасных драконов из лап кровожадных девиц... биться бок о бок с такими величайшими героями, как умный и немного кровожадный маг Кертис и его несравненный братец-орк Глюк... Вот похожу по Игограду, а потом пойду кого-нибудь спасать, или на разведку пойду... поживем — увидим. Глядишь, сбудется мечта идио... простого туриста... может, даже не в таком далеком будущем...

Немного о главном

В **Challenge of the Ancient Empires** вам отводится роль, судя по всему, охотника за древностями, а точнее — за древними артефактами, которые расположены в четырех регионах, два из которых включают в себя по две страны: солнечный *Egypt*, средневековый *Near East*, величественные *Greece & Rome*, таинственные *India & China*. Друг от друга они мало чем отличаются... внешне... там задник зеленый, там желтый, там булыжники тесаные, там гладкие камешки, хотя внутри все-таки есть кое-какие отличия, но об этом ниже...

Путешествовать вы будете в единичном составе, то есть один.

На протяжении всего путешествия по уровням вы должны будете собирать *куски артефакта* (Artifact pieces), коих всего по шесть в каждом туре. После того, как последний кусочек окажется в вашем кармане, появится некое подобие пазла, то есть какой-либо рисунок (обычно это изображения древних богов), разбитый на части, и вам надо собрать этот рисунок. Для его сборки рядом расположено окно, в которое вы должны поместить все фрагменты в правильном порядке. После этого появляется дверь, входя в которую, вы попадаете в «лифт». Перед вами возникают уже три двери и таблица с непонятными символами, последний из которых обозначен знаком вопроса. Вам предстоит найти дверь, за которой прячется этот знак. Когда он будет найден, таблица станет полной и игрок сможет перейти на следующий уровень. Всего этих уровней по четыре в каждом регионе. А уровни, в свою очередь, состоят из нескольких локаций — комнат, по которым можно ходить.

Настоящее, или У реальности всегда есть плюс и минус

Игроград...

...Боже! Что это?! Не может быть... это ДЗВР?!! А где все здания? А где прекрасные древние сооружения?! Где рыцари? Драконы? В конце концов, где рыжие гномы? Мда... захожу в единственное теперь, но ужасно огромное здание, подхожу к какому-то мохнорылому восьмилапому существу, которое тут же начинает неодобрительно качать головой:

— Извините, но с крыльями сюда нельзя... кстати, тяжелые сапоги и металлические, острые, рубящие либо колющие предметы лучше оставляете в нашей кодовой камере хранения. Хм... рога на вашей голове никак не подходят к вашему ореолу... поэтому и то, и другое я тоже хочу попросить вас сдать в камеру хранения...

Я недоуменно посмотрел на него, почесал левый рог, взмахнул крыльями и спросил:

— А я могу увидеть господина Ранда?

— Кого?! А-а-а... то есть... ммм... простите, а из какого вы века?

— Не понял???

— Ранда давно нет! В ДЗВР правительства вообще нет... если, конечно, не считать начальника отдела X Tom`a Кертиса и начальника Информ-отдела Александра Глюка... а вы что, очередной кадет?

— Ну... а почему очередной?

— Да потому, что их у нас как... в общем много их... хватает, это точно. Вы думаете, почему ДЗВР разросся на весь Игроград?

И в Игрограде стены начал ломать? Хотя, знаете, хата-то у нас не резиновая... даже в сарае мест нет... угу, уже нет, да...

— Ого... так, что никак не прорваться?

— Не... можно, конечно... как говорит наш добрый доктор Айболит, то есть Кертис, мы всегда рады новым защитникам Виртуальной Реальности... в общем, сделайте все как я сказал и поднимайтесь на 666-й этаж в 666-й кабинет, там поговорите с Кертисом и Глюком. Возьмите задание, прыгните в портал, ведущий прямиком в другой мир... побегайте, потом напишите отчет и предоставите его «начальству». Если повезет, отчет им понравится, тогда вам вернут весь ваш хлам и пришьют погоны кадета.

— И все?

— Не думайте, что все так легко...

Летя на не очень скоростном мобиле, я пытался переварить все сказанное мне... да, не был почти 4 года в Игрограде — и как все переменилось...

А над водой... а под землей... а гады есть везде...

Ну так... о цели игры я немного рассказал... теперь, думаю, стоит рассказать о тех преградах, которые будут поджидать игрока на пути к этой самой цели...

Как я уже говорил, земли ничем особо не отличаются, но это только с первого взгляда, дальше перед игроком появятся разные монстры, ловушки, головоломки и, между прочим, в разных регионах все это разное. Например: в Греции и Риме, как правило, проход в другую локацию преграждают горизонтальные столбы, на которых изображены разные иероглифы, а если внимательно осмотреть локацию, то можно обнаружить такие же символы на стенах, нужно просто допрыгнуть до символов на стене в той последовательности, в которой они расположены на столбе, и тогда столб уберется в какое-то другое место, а проход будет открыт. В Египте же помещения могут быть разделены «передвижной дорожкой», чтобы ее передвинуть где-то рядом должно находиться что-то вроде белого кристалла в виде треугольника и красного кристалла в виде параллелепипеда. Стреляешь из замораживающего бластера (смотреть ниже) в белый, луч отражается и может попасть по красному, тогда «дорожка» отодвигается и можно проходить.

Как я уже упоминал, кроме ловушек и преград есть еще и монстры. Они тоже различаются между собой в зависимости от места действия, но есть и постоянные, такие как пауки и божьи коровки-убийцы ☺, они есть везде и везде они одинаковы.

Пауки — в основном, свисают с потолков и при попадании на голову охотника за древностями «откусывают» определенное количество хит-поинтов.

Божьи коровки — мелкие насекомые, бегающие, в большинстве случаев, возле рычажка или кнопки. Также могут «откусить» определенное количество ХП.

Много еще есть животных в COTAE, но перечислять их всех нет смысла...

Теперь немного об оборудовании, которое нам предоставили господа разработчики.

Замораживающий бластер — название говорит само за себя, то есть, стреляя из этого бластера, игрок сможет заморозить того, кто ему мешает; увы, действие заморозки длится недолго (всего 2–3 секунды), но иногда этого времени хватает, чтобы, допустим, пробежать по беговой дорожке на другой край локации.

Джампингботы — специальные боты, которые удваивают мощность прыжка. Нужны для достижения высоко расположенной кнопки или символа.

Энергетические щиты — их всего четыре, они поглощают повреждения, наносимые охотнику; длительность действия щита приблизительно 5–10 секунд. Часто этого хватает с головой.

Inter_face & C(on)TR(o)Ll

Экран разделен на три части тремя горизонтальными линиями: в самом верху находится небольшое меню, прикрепленное к трем функциональным клавишам: `F1` — *Help*, `F2` — *File*, `F3` — *Options*. С их помощью можно вызвать либо помощь, либо вернуться на карту мира, либо настроить звук и т.п. Вторая часть — это игровой экран, на котором вы видите все, что происходит в игре, все выполняемые действия, в общем — это центр нашего внимания, попросту, основной игровой экран. Третья часть, в самом низу — это ваш, если можно так выразиться, инвентарь и характеристики. А точнее, внизу слева изображена полоска, разбитая вертикальными отрезками на шесть кусков, каждый кусочек загорается, как только вы поднимаете осколок артефакта. Другими словами, это индикатор частей артефакта. Справа показаны ваша жизненная энергия (Energy), регион (Cavern), уровень региона (Chamber). Ну и посредине — иконка с изображением выбранного вами в данный момент оборудования. Все просто, понятно и удобно... впрочем, как и управление — никакой мыши, только...

Стрелка «вверх», стрелка «влево» и стрелка «вправо», а также три функциональные клавиши, о которых я говорил выше (`F1, F2, F3`), и две дополнительные — `ENTER` отвечает за переключением между снаряжением, `ПРОБЕЛ` нужен для использования выбранного оборудования.

Думаю, ничего сложного... правда?

Все, что не было сказано, сейчас обязательно будет высказано

Графика — и не надо заливаться истерическим хохотом ☺... между прочим, графика... неплохая ☺, я бы даже сказал, очень хорошая, но... для 1990 года. Все, естественно, сделано в честном 2D, и всего только 256 цветов, а о разрешении экрана стоит вообще помолчать, но, тем не менее, выглядит все довольно-таки симпатично. Паук — он действительно ПАУК, а не черт знает что.

Звук — PC-спикер... о чем можно говорить дальше ☺? Лично я отключил музыку (которая, кстати, присутствует, аж по одному треку на регион) и звук через 3–4 минуты... раздражает. Лучше включить любимые треки из любимого проигрывателя... хотя тут есть заминка... у меня стоит WinAmp 5.3, и почему-то, когда я включал его и игру, в колонках начинало ужасно скрипеть и шипеть, бывало даже висло. На допотопном 2.8 такого глюка не наблюдалось, впрочем, как и на 3.0... странно? Честно, я так и не разобрался...

Итак... похоже, все. Кажется, обо всем рассказал, а теперь...

Вывод: игра неплохая, а самое главное — в ней совмещаются два абсолютно разных жанра, аркада и адвенчура, а такую жуткую смесь даже сейчас не всегда найдешь, не говоря уже про 90-ый год... не знаю, первая это была игра в своем стиле или нет... обманывать ни себя, ни, тем более, вас я не хочу и не буду... если вам хочется вспомнить старые времена, вам не надоели разные египетские пирамиды и катакомбы, не приелось средневековье, или вы просто устали рубать всех на куски и хотите отдохнуть от крови, эта игра для вас... Не бойтесь старой графики и паршивого звукового сопровождения... просто идите в Интернет и качайте, игра занимает около 600 килобайт и вполне может подойти как офисная замена пасьянсам и «сапер».

Субъективное взгляд на будущее, или Тоска по родным краям

Игроград модернизируется, совершенствуется, кто-то уходит, кто-то приходит... но тот, кто приходит, по большей части будет здесь из-за денег, и такие быстро уйдут, бросят, будут делать что-нибудь другое... и лишь те, кто поймет — денег не бывает много, но все их не загребешь, те, возможно, смогут спасать миры и писать отчеты, ради удовольствия... исследовав мир Challenge of the Ancient Empires, я пишу отчет, и делаю это с удовольствием. Игроград не портится, ДЗВР не портится, я понимаю, что они просто меняются, и они делают правильно... но все же есть какая-то ностальгия и тоска по старым зданиям, где есть двери, а не порталы, где все вживую, где сохраняется вся атмосфера и все чувства. Летя над родным Игроградом, но не на летном мобиле, а на своих двоих родимых, archangel`ских, и сравнивая старые фотографии старого города с новым...

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Cel2,0/256/40/SB/Lan	957	184	2
Intel CELERON(D,J) 1,8Ghz-3Ghz от	967	186	5
Cel J2,53/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2292	445	3
Cel J2,93/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2395	465	3
Cel J2,53/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2910	565	3
Cel D320\i865GV\256\80Gb\CD52x\Kb+M		298	7
Cel D326\i915G\512\80Gb\DVD\Kb+M		342	7
P4 530\i915P\512\GF6200TC-128\120Gb		420	7
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Intel P-4 2,4Ghz- 3,8Ghz от	1336	257	5
P4 2.8/256/60/SB/Lan	1342	258	2
P4 2,8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17	2570	499	3
P4 2,8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17	3188	619	3
P4 s775 3,2/915/512/120/GF 6600	3245	630	3
P4 s775 3,0 /512/80/ATI 128/CDRW+	3554	690	3
P4 s775 3,0 /512/160/ATI 128/CDRW+	3657	710	3
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Самые низкие цены на комп.на AMD от	827	159	5
Любые конф.на Sempron 2,4Ghz-3,1Ghz	1030	198	5
Sem2.6/256/40/VA/SB/Lan	1160	223	2
Sempron 2600/nForce/256/VA128/120Gb	1659	319	5
AMD ATHLON 64 2800-3700Ghz от	2075	399	5
Semp 64 2,8/512/80/GF 6100 256/CDRW	2292	445	3
Sempron 2800/nForce/512/VA128/160Gb	2387	459	5
ATH 64 3000/512/80/GF6100 256M/CDRW	2570	499	3
Semp 64 2,5/512/80/GF 6100 256/CDRW	2874	558	3
Sempron 3100/nForce/512/VA256/250Gb	3323	639	5
ATH 64 3200/512/200/X1600XT/DVD-RW	5150	1000	3
ATH 64 3700/1024/200/ATI 850XT 256M	5665	1100	3
Мобильные компьютеры			
Ноутбуки всех производителей от-	1118	215	5
HP,DELL,ACER,ASUS,LG,SAMSUNG от-	1243	239	5
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2800(478/775) от	78	15	2
Celeron1700-3066Ghz;IP4 2,4Ghz-3,6G	203	39	5
AMDSempron 2,2-3,1Ghz;XP 2000-64 от	218	42	5
AMD Sempron™ 2400-3100 (754) BOX от	328	63	2
Pentium4 2,4- 3,2 (478/775) от	515	99	2
AMD Sempron 3100+ BOX s754 64b	551	107	3
AMD ATHLON 64 3000+ tray s754	567	110	3
AMD ATHLON 64 3000+ BOX s754	623	121	3
Pentium4 LGA 775 2.8G/1Mb/533 FSB B	628	122	3
AMD Aihlon64 3,0-3,4 (754/939) BOX	660	127	2
AMD Sempron 3400+ BOX s754 64b	670	130	3
AMD ATHLON 64 3000+ tray s939	803	156	3
AMD ATHLON 64 3200+ s939	855	166	3
AMD ATHLON 64 3000+ BOX s939	865	168	3
AMD ATHLON 64 3200+ BOX s939	922	179	3
Pentium4 LGA 775 3.0G/2Mb/800 FSB B	999	194	3
AMD ATHLON 64 3500+ BOX s939	1107	215	3
Pentium 4 2.8G/1Mb+1Mb/800 FSB BOX	1154	224	3
Pentium4 LGA 775 3.2G/2Mb/800 FSB B	1195	232	3
AMD ATHLON 64 3700+ (939) BOX	1221	237	3
Pentium 4 2.8G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	1349	262	3
AMD ATHLON 64 3800+ (939) BOX	1396	271	3
Pentium4 LGA 775 3.4G/2Mb/800 FSB B	1494	290	3
Pentium 4 3.0G/1Mb+1Mb/800 FSB BOX	1494	290	3
AMD ATHLON 64 X2 3800+ (939) BOX	1658	322	3
Pentium 4 3.0G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	1736	337	3
AMD ATHLON 64 X2 4200+ (939) BOX	1952	379	3
Pentium4 LGA 775 3.6G/2Mb/800 FSB B	2148	417	3
Pentium 4 3.2G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	2292	445	3
AMD ATHLON 64 X2 4400+ (939) BOX	2426	471	3
AMD ATHLON 64 X2 4600+ (939) BOX	2961	575	3
CeleronD 2.13/256k/533/S478box,от		68	7
CeleronD 2.26/256k/533/S478box,от		74	7
CeleronD 2.53/256k/533/LGA775box		79	7
CeleronD 2.8/256k/533/S478 box,от		92	7
Pentium-4 2,66GHz/1M/533/S775 box		125	7
Pentium-4 3,0GHz/2M/800/S775 box		191	7
Модули памяти			
32-256Mb SDRAM Hynix, Spectec, от	31	6	2
SDR;DDR;DDR2(PC266,333,400;533); от	36	7	5
256-1024 DDR Kingston,Samsung, от	104	20	2
DDR 512Mb 400MHz AM-1/PQI/Aeneon	211	41	3
DDR 512Mb 400MHz Hynix orig	221	43	3
DDR 512Mb 400MHz Kingmax	221	43	3
DDR 512Mb 400Mhz Samsung	232	45	3
DDR 512Mb 400Mhz Corsair	232	45	3
DDR2-533 512Mb PC2-4200 Take-MS	237	46	3
DDR2-533 512M PC2-4200 Hynix	258	50	3
DDR2-667 512Mb PC2-5400 CORSAIR	309	60	3
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 PQI	397	77	3
DDR 1024Mb, 400 MHz Hynix	438	85	3
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 Hynix	520	101	3
DDR 256M PC-3200 JetRAM,от		22	7
DDR 512M PC-3200 JetRAM,от		41	7
DDR2-533 512M PC2-4200 Infineon,от		41	7
DDR2-667 1G PC2-5300 Transcend,от		92	7
USB FLASH накопители			
Flash USB 128-2048Mb Kingston	83	16	2
USB 2 256-1024M+MP3+дикт. Canyon	208	40	2
128M MMCmobile, от		13	7
256M USB2.0 Flash-Stick Transcend		22	7
512M USB2.0 Flash-Stick Transcend		37	7

Наименование	грн.	у.е.	код
512M Memory Stick Transcend,от		46	7
1G MMCplus Transcend, от		64	7
1G SD Flash Card 80xl, от		65	7
1G CFlash card Transcend 80x,от		68	7
256M USB2.0 T-Sonic 610 Flash MP3		77	7
1G USB2.0 T-Sonic 620 Flash MP3,от		109	7
512M USB2.0 T-Sonic PHOTO Transcend		153	7
Материнские платы			
ALBATRON,ASRock,Elitegroup,DFI:-от	109	21	5
ASUS,ABIT,MSI,GIGABYTE,Intel:-от	120	23	5
ASROCK NFORCE3-A v1.0a;2DDR400-2GB	268	52	3
ASROCK K8NF4G-SATA2; mATX//2DDR400	319	62	3
ASROCK 939A8X-M,ATI ULI-M1689	319	62	3
ASROCK ATI Radeon Xpress 200 775T	324	63	3
FOXCONN nForce4 ,NF4K8MC-ERS , mATX	330	64	3
ASUS K8N , ATX, nForce3 250Gb 800	340	66	3
FOXCONN 915PL7MH-S; 915PL /2DDR400	355	69	3
ASUS K8N4-E,nForce4 FSB800/3DDR400	376	73	3
ASUS K8N4-E DELUXE ,nForce4,DDR 400	443	86	3
FOXCONN NF4UK8AA-8EKRS , nForce4	443	86	3
ASUS P5GD2-X, 915P,DDR2-600	494	96	3
ASUS P5GD1 PRO, ATX // FSB 800, DDR	500	97	3
ASUS P5GDC PRO,Intel 915P, DDR 400	515	100	3
ASUS A8N-E, nForce4 ultra,DDR 400	515	100	3
FOXCONN 945P7AA-8KS2; ATX//FSB1066	520	101	3
GIGABYTE GA-8I945P-G; I945 /4Dual	582	113	3
ASUS P5LD2-VM; mATX//FSB1066/4Dual	592	115	3
ASUS P5LD2,i945P,FSB1066,DDR2 667	618	120	3
ASUS A8N-SLI,nForce4 SLI,DDR 400	644	125	3
ASUS P5LD2 Deluxe,i945P,FSB1066	767	149	3
FOXCONN 955X7AA-8EKRS2; i955X	824	160	3
ASUS A8N-SLI Deluxe,nForce4 SLI,DDR	824	160	3
ASUS A8N-SLI Premium,nForce4 SLI	881	171	3
ASUS P5WD2 i955X/ICH7R,4*DDR2 800	886	172	3
ASUS P5WD2 Premium i955X/ICH7R,4	1056	205	3
A8N32-SLI Deluxe 4*DDR400 Dual	1133	220	3
Жесткие диски IDE			
40-80Gb Seagate,WD,Samsung от	234	45	2
40-250Gb Seagate, WD, Samsung от	250	48	2
40-400GB Samsung,Maxtor,Seagate от	265	51	5
120-250Gb 7200 Seagate, WD, Samsung	354	68	2
160.0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	458	89	3
200.0g 7200 ATA Samsung 8Mb	469	91	3
200.0g 7200 ATA Seagate Baracuda V	474	92	3
200.0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	515	100	3
200.0g 7200 Serial ATA Seagate 8 Mb	515	100	3
250.0g 7200 ATA Samsung 8Mb	520	101	3
250.0g 7200 ATA Seagate Baracuda V	536	104	3
250.0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	577	112	3
250.0g 7200 Serial ATA-II WD 8MB	582	113	3
250.0g 7200 Serial ATA-II WD 16MB	623	121	3
300.0g 7200 ATA100 WD 8MB	649	126	3
300.0g 7200 Serial ATA-II WD 8MB	690	134	3
400.0g 7200 Serial ATA WD 16MB	1179	229	3
40.0Gb Seagate 7200 rpm Barracuda		52	7
80.0Gb Samsung 7200 rpm,от		60	7
Сменные диски			
40-56x Sony,Samsung,Asus,LG от	62	12	5
CD-R 52xAsus, Benq, от	78	15	2
CD-RW Asus,Sony,LG от	109	21	2
DVD 16/40 ASUS,LG от	109	21	2
DVD+CDRW Asus,NEC,Sony,от	120	23	2
TEAC,MITSUMI,NEC,LG,SONY,LITE ON,от	120	23	5
DVD+/-R/RW Asus,LG,BenQ,Nec,от	198	38	2
DVD -RW/+RW ,LG , 40x24x40x + 12/8x	221	43	3
DVD -RW/+RW , NEC, 4550	258	50	3
TOSHIBA,LITE ON ,TEAC,MITSUMI, от	416	80	5
ASUS CD-RW5232/A5 QuieTrack Retail		24	7
ASUS CB-5216A - COMBO Retail,от		31	7
ASUS DRW-1608P2S Retail		53	7
ASUS SDRW-0804P external slim,от		132	7
MultiMedia			
16-32bYamaha,Creative,CMedia от	31	6	5
CREATIVE,C-Media , от	42	8	2
TV-tuner Aver-505,507 BOX9 ,от	333	64	2
Aver TV Studio (Model 307P + FM)	376	73	3
Видеокарты			
4-128MB:MSI,ATI,Asus,GeForce от	42	8	5
GeForce:II,III,IV от 32-256DDR	151	29	5
ATI PCI-Exp Asus, Saphire,MSI, от	260	50	2
Nvidia PCI-Exp Asus от	276	53	2
PCI-E, ATI Radeon X550 128M 128bit	324	63	3
AGP, ATI Radeon 9600 PRO, 128M 128	376	73	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 128M 128bit	448	87	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600 128MB DDR	469	91	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128bit	489	95	3
AGP, ATI Radeon 9600XT, 256M 128 b	505	98	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128bit	505	98	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600 128MB DDR	515	100	3
PCI-E, ATI Radeon X700 128M 128bit	525	102	3
PCI-E, ATI Radeon X700 256M 128bit	572	111	3
PCI-E, ATI Radeon X1300PRO 256M 128	577	112	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 128M 128	654	127	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB 128	690	134	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 256M 128	695	135	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB 128	726	141	3
PCI-E, ATI Radeon X700 PRO 256M Adv	726	141	3
AGP: GEFORCE-FX 6600GT 128MB +TV	731	142	3
AGP: GEFORCE-FX 6600GT 128MB +TV	762	148	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB	773	150	3

Наименование	грн.	у.е.	код
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 512M 128	788	153	3
PCI-E, ATI X800GTO 128MB 256bit	803	156	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 256MB	891	173	3
PCI-E, ATI X800GTO 256MB 256bit	922	179	3
PCI-E, ATI Radeon X1600XT 256M 128b	942	183	3
PCI-E, ATI X800GTO2 256MB 256bit	958	186	3
PCI-E, ATI X800GTO 256MB 256bit	968	188	3
PCI-E, ATI Radeon X850XT 256M	1231	239	3
PCI-E, ATI Radeon X850XT 256M	1262	245	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 7800GT 256MB	1983	385	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XT 256M	2256	438	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XL 256M	2266	440	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XT 512M	2642	513	3
PCI-E GEFORCE 7800GTX 256MB Inno3D	2663	517	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 7800GTX 256MB	2771	538	3
PCI-E, ATI Radeon X1900XT 512M	3234	628	3
PCI-E, ATI Radeon X1900XTX 512M	3631	705	3
EAX850 XT/2DHTV 256M, опт		400	7
Мониторы			
14-22,SONY,SAMSUNG,LG от	104	20	5
17"TFT Samsung,SONY,Acer,Philips,от	1056	203	2
LCD15" LG 1530B	1134	218	5
LCD17" LG 1717S-SN	1201	231	5
17"TFT, SAMSUNG 710N	1201	231	5
LCD17" PHILIPS 170S6FS	1274	245	5
17"TFT, SAMSUNG 740N	1274	245	5
19" TFT Acer, Samsung, Sony,Philips	1336	257	2
17"TFT, SAMSUNG 730BF	1430	275	5
19"TFT, SAMSUNG 913N	1513	291	5
LCD19" LG 1950S-SN	1550	298	5
LCD19" PHILIPS 190S6FS	1571	305	3
LCD19" PHILIPS 190S6FS	1596	307	5
17"TFT, SAMSUNG 760BF	1607	309	5
Все виды TFT мониторов, 15"-24" от	1664	320	5
19"TFT, SAMSUNG 930BF	1898	365	5
17" TFT NEC MultiSync 1770GX2, 8ms	2060	400	3
17"TFT, SAMSUNG 770P	2070	398	5
19"TFT, SAMSUNG 970P	2751	529	5
Модемы и сетевое оборудование			
GVC,Zyxel,Motor.Acorp от	47	9	5
D-LINK int, ext , от	78	15	2
ASOTEL K3D, R21+ Vector(GVC), от	192	37	2
ZyXEL OMNI MINI/NEO/UNO+подарок!,от	276	53	2
IDC 5614BXL/VR, AOH, V.90 ext	463	89	2
Корпуса			
Bp 250-650W Power Master,Sweex, от	57	11	2
ATX Codegen,Enlight,KME,DTK 300W,от	114	22	2
Middle Tower ATX 350W JNC silver/bl	165	32	3
Прочее (комплектующие)			
ASUS WiFi-g PCI card w/ Antenna,опт		25	7
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK от	182	35	5
Лазерные принтеры			
CANON, HP,EPSON , Samsung от	499	96	5
Xerox, HP,Canon, от	546	105	2
Сканеры			
BenQ Scan, Canon, HP, Mustec, от	213	41	2
Источники бесперебойного питания (UPS)			
Super Power VT525P, 625P,800P,1000P	198	38	2
MGE Nova 600 AVR 600VA 360W line	286	55	2
APC BK 500-1500 VA, от	307	59	2
Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры			
Стабилизатор KEBO 1000VA	113	22	3
УСЛУГИ			
Настройка и ремонт ПК	5	1	3
Ремонт+модернизация ПК	5	1	5
Ремонт, настройка, диагностика ПК			2
Модернизация			
Любая модернизация	5	1	3
Модернизация с покупкой б/у компл-х	26	5	2
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Выделенные линии за 1 Гб	104	20	2
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)		0.25	1
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)		0.48	1
64Kb		116	1
512Kb		1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09)	21	4	2
карточка 30вечеров&ночей(18-09+с,в)	47	9	2
карточка 1день*15(10дней в Инт-те)	52	10	2
Ночной Unlimited (02:00-06:00)		3	1
Домашний Unlimited (20:00-08:00)		11	1
Internet Unlimited		22	1

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262,4647185)	
2	Инкософт (044-2464389,2345335)	
3	Лайтком (044-5285752,5286249)	
4	Плотников Иван	31
5	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	
6	Тезис	2
7	Технопарк (044-2463490)	32

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №24 (238), 12.06.2006.
Тираж: 12 300. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2006.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

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

Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев.
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко.
Сбыт: Елена Семенова, Оксана Квитка.
Экспедирование: Михаил Ковальчук.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «ТВ-ПРИНТ», тел.: (044) 464-7321
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768,
зам. № 2475

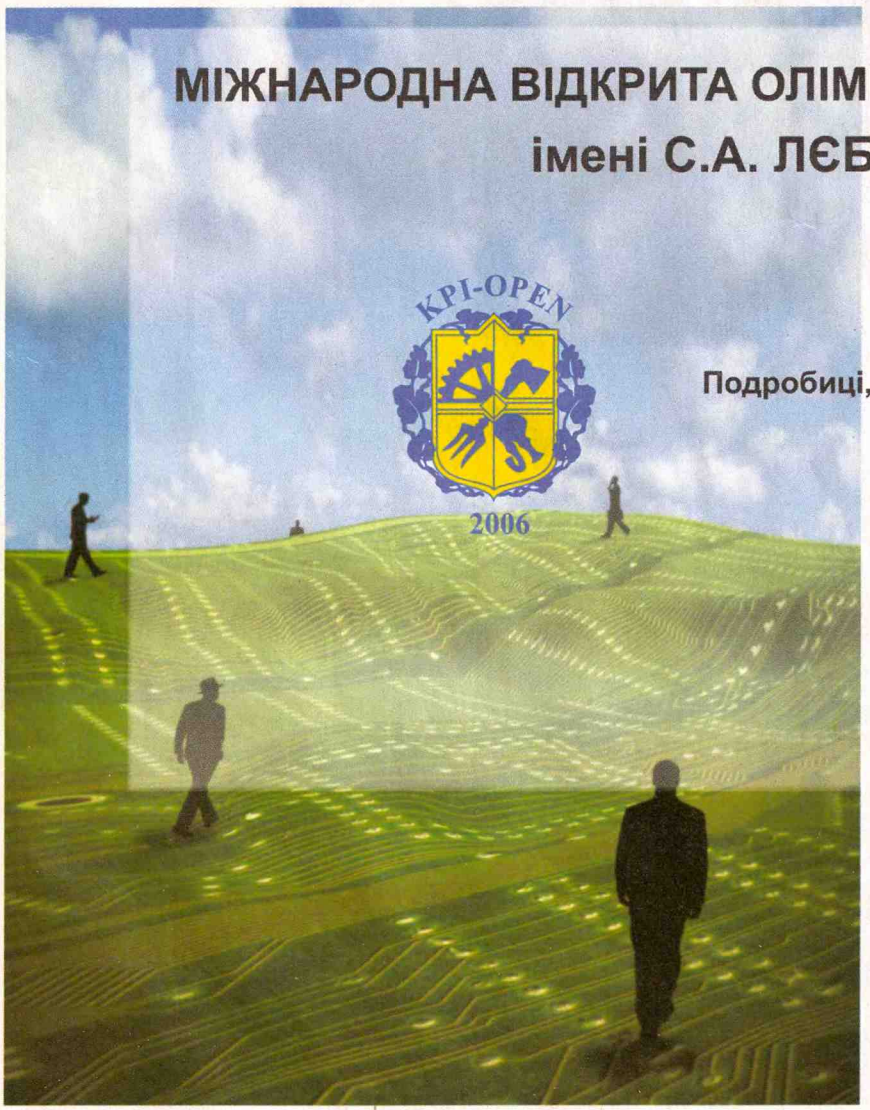
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

КВАЗАР-Мікро® ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ

GRAPHICS BY ATI

Wnet http://wnet.ua



МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ імені С.А. ЛЄБЄДЄВА - 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 Учбового 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

GIGABYTE · GRAPHICS BY ATI · КВАЗАР-Мікро УЧБОВИЙ ЦЕНТР ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ

Java · Sun microsystems AUTHORIZED SUN EDUCATION CENTER

ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ

MOBILITY · ITC online · Gameplay · ДОМАШНИЙ

КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ

ГЕНЕРАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ СПОНСОР

МОЙ КОМПЬЮТЕР · UKRAINE PC WORLD · ТЗ ТРИ · digital

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®Pentuim® D

599

3175 грн*

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

Продукцію сертифіковано у системі УкрСЕПРО. Виробництво відповідає вимогам ISO9001

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

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

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

intel Pentium® D inside™