Мой Компьютер
Игровой

СИК

Еженедельник
26 240
26 Июнь 2006

стр.14 Keepsake

COLLAPSE стр.8
DEVASTATED WORLD

стр.10 XIII
THE OFFICIAL GAME

TRUECRIME стр.16
NEW YORK CITY

ISSN 1819-8716

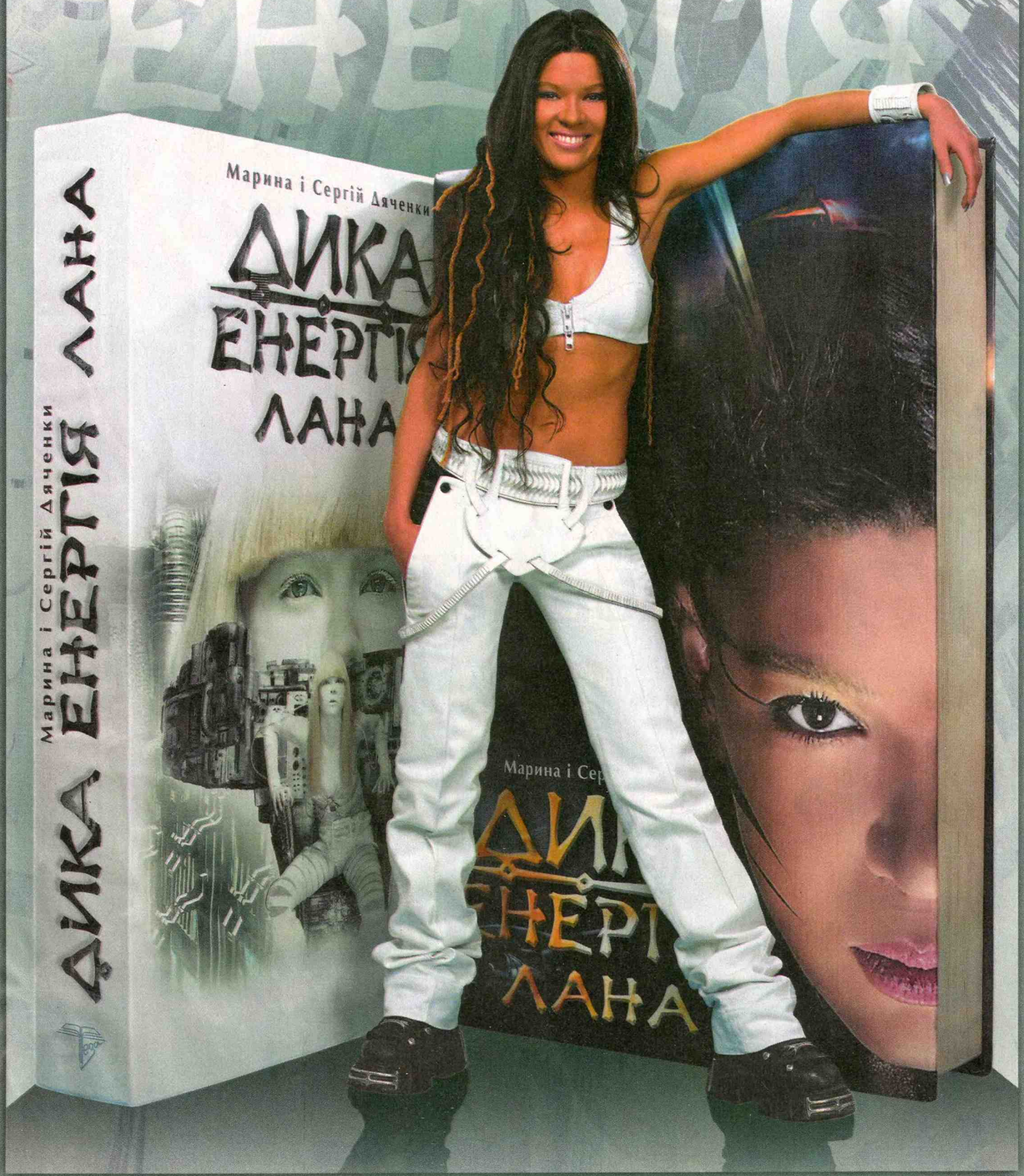
Издательский дом «Мой компьютер»

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

Антон МОИСЕЕНКО aka Akan
War Front: Turning Point, стр. 7
Артем АНДРЕЕВ aka MAGE
Collapse: Devastated World, стр. 8-9
Алексей ТУР aka leprecon
X-Men 3: Official Games, стр. 10-12
Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n
«Спецотряд "Кобра-11"», стр. 13
Frestarter
Keepsake, стр. 14-15
Вирджин КЕМПЕР
True Crime: New York City, стр. 16-18
Morte&Shaman.AD
Rogue Trooper, стр. 20-21
Pantera sls
«Сорвать куш», стр. 22
R@ak
MX vs ATV Unleashed, стр. 23
Geralt[NBF]
Shadowbane, стр. 24-25
Мохнорыл ТАЛЕР
Bitefight, стр. 26-27
Ирина ЕВСЮНИНА [агент LiTi]
Ultra Wheels Street Jam, стр. 28-29

КОД
118
119
120
121
122
123
124
N26
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

Две последние недели прошли под ярко выраженным игровым тотемом. Но не виртуальным. В Германии играли в футбол. Пожалуй, только очень ленивый и крайне занятой не были захвачены тем водоворотом событий, приятных и не очень, эпицентр которого бушевал и резвился в Германии. Сей рукотворный катаклизм назывался Чемпионат мира 2006, или же, как можно сейчас его называть, Мундиаль. С такими же циферками.

Оказалось, что словосочетание «праздник футбола» — совсем даже не напыщенная фраза, а очень четкое и емкое пояснение тому, что творится сейчас во всем мире, по крайней мере в тех 32-х странах, чьи футбольные сборные стали участниками финала.

Прикоснулись к футбольному празднику и мы. Точнее, вначале нас шмякнуло мордой об асфальт.

Такие дела, уважаемые читатели и просто товарищи камрады. Вы-то уже знаете, попала сборная Украины в 1/8 финала или нет. А сейчас, когда «бензоколонка редактора» только набирается, редакционные часики отсчитывают последние часы до второго матча. С Саудовской Аравией. Чей тренер назвал Украину «слабой командой» и пообещал выиграть...

Да, после первого матча (Испания–Украина) хотелось заснуть — и не просыпаться до следующего. Потому что позор и похмелье в эти пять дней междуматчья испытывали не только игроки, с треском провалившиеся на последнее место в группе, но и все болельщики Украины. А футбольная реклама и бравурные песни, транслируемые по многочисленным телеканалам, казались форменным издевательством все эти пять долгих дней. Впрочем, для меня они почти истекли, а для вас и подавно — канули в Лету.

И хочу вас обрадовать, в течение этих двух недель мы прощелкали клювами, шестеренками и футбольными трещотками множество интереснейших событий игрового мира. Даже сенсационных. Немедленно исправляемся, срочно. Поехали!

Новость №1. О том, как мы всей семьей будем «Диаблу» бить. Очень нескоро

Но будем же, рано или поздно! **World of Warcraft**, понимаешь, есть — флагман западного онлайна! TimeZero с большими претензиями aka Fallout Online тоже цветет и здравствует. А киберолимпийский вид спорта Starcraft до сих пор не обзавелся приставкой «World of...», и окончание Online у него так и не отросло. А между тем тысячи геймеров в разных уголках и захолустьях мира до сих пор скандируют: «Протосы всех порвут!», «Зерги круче!!!» Нет бы чтоб зарегистрироваться в большом новом мире и сотенкой-второй стратегов попытаться решить спор!.. Не дают!

Или, возьмем «лучшую RPG всех времен и народов» — Diablo (спокойно, в этой шутке есть доля шутки!). Нет бы чтоб стройные ряды некромантов и паладинов сплелись и смешались в едином порыве — смести «Диаблу» с лица мощного сервера!.. Не дают!

Так вот, товарищи камрады. Есть в Сети такая ссылочка: **f13.net/?itemid=167**, и под ней есть заголовочек: *All Blizzard franchises will become MMOGs*.

Заметьте, без знака вопроса. Что это значит? Если верить слухам, просочившимся с собрания издательства *Vivendi Games*, данная компания всерьез собирается вывести свои основные тайтлы в режим MMOG. Насчет «все», как это указано на сайте, я сомневаюсь, но из лидирующих продуктов однозначно можно вычленить Starcraft и Diablo.

Никаких официальных заявлений по этому поводу пока что ждать не следует — рано еще. Подобные проекты-гиганты требуют минимум двух-трех лет плотной разработки. Однако более чем успешный опыт WoW намекает на то, что слухи не беспочвенны. Как доказательство — полемика, развернувшаяся вот по этому адресу: **www.cesspit.net/drupal/node/1386#comment**. Как говорил мой друг: пожуем — увидим!

Новость №2. О том, как S.T.A.L.K.E.R. шел, пока не вышел

В начале 2007-го, и ни годом позже! — так решительно (и главное, официально) заявила компания **GSC** в ответ на недовольные возгласы многочисленных (до сих пор) фанатов данного долгостроя. Теперь уже не только издатели **THQ**, но и сами разработчики заявляют: в начале 2007 года. Если учесть, что лето по обыкновению пролетает незаметно, а осень — время настолько рабочее-крестьянско-утомительное, что его и замечать не хочется, — таки да, ждать совсем недолго.

И видимо, так доведут меня своим пиаром уважаемые товарищи из GSC в ближайшее время, что я обязательно сяду за S.T.A.L.K.E.R. который будет моим пятым факсейш... пардон, экшеном в жизни.

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

И упершись рогами в свое неумение стрейфиться, таки пройду!

Новость №3. О том, как Билл Гейтс уходить собирался

И действительно. Самый известный человек Интернета, бог, отец и святой дух, а также главный демон софта, проклинаемый многими тысячами юзеров по всему свету, самый мелкомягкий разработчик ПО, трудоголик, ботаник, гений и хрен знает сколько еще эпитетов, званий и титулов (в т.ч. и рыцарство от британской королевы), Билл по фамилии Гейтс объявил о том, что устал от мирской и виртуальной суеты, поэтому хочет оставить бразды правления, во-первых, Рэю Оззи, а во-вторых, совету директоров, сам же он переходит на свободный график, и все свободное время собирается использовать во благо собственного благотворительного фонда.

А теперь представьте меня мерзеньким таким критиком, пыщущим злобой и цинизмом. Собирательный образ форумного критикана, допустим. И вот я начинаю комментировать сию сверхсенсацию.

Комментарий первый: Билл Гейтс если и выходит на свободный график работы, то не ранее 2008 года, т.е. до выхода в свет новейшей операционной системы Microsoft Vista.

Комментарий второй: очень сильно сомневаюсь, что в реальности Билл уйдет на боковую. Просто наступил момент, когда Гейтсу надоело считать мириады плевков в свой адрес. Как бы ни был крепок человек, а все же напряжения много меньше, если ты управляешь крупнейшей корпорацией в должности «серого кардинала». Тогда решения принимаешь ты, а шишки сыплются на других. Учитывая достаточно немалый возраст Гейтса, тактический переход на первый слой сумрака вполне объясним.

Комментарий третий: Гейтс — гений, и думаю, никто с этим спорить не будет. Человек уровня Форда, Рокфеллера и т.д. Как известно, большинство гениев заканчивали жизнь крайне неблагополучно, потому что не прельщались сытым углом, а находились в постоянном поиске. И доискивались на свою голову... Рискну предположить, что и Билл из таких. Может быть, просто более удачлив. Но предположение, что ему сейчас скучновато в Microsoft, отбрасывать не будем.

Комментарий последний: мечта любого бизнесмена — чтобы его фирма работала как отлаженный механизм, а он сам в это время загорал на солнышке. И на этом предлагаю остановиться.

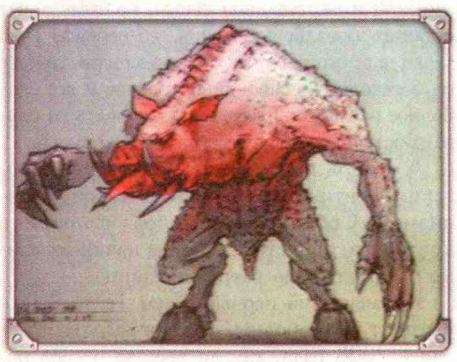
Новость №4. Касающаяся новости №1

Вспомнили? Отож! **Blizzard** в ответ на множащиеся слухи ответил грозно и непоколебимо, что, мол, не собирается делать из любимых Diablo и Starcraft какие-то там MMOG. И вообще, одного мегаонлайна с них хватит. И кто вообще сказал, что если Vivendi чего-то хочет, то делает это обязательно Blizzard?!

Остается только разобраться в правовой путанице: Vivendi-то могут в случае форсмажора и другим, более покладистым разработчикам отдать онлайновые варианты хитов.

Новость №5. Каким-то местом касающаяся новости №2

Проект под кодовым названием «Тягомотина», еще отметившийся как «самый большой долгострой», или «Бог заплакал и сказал: я не доживу», т.е. **Duke Nukem Forever** — также поучаствовал в игровой шумихе.



Напоминаю, Duke Nukem Forever разрабатывается порядка 10 лет. На данный момент за его разработку отвечают **3D Realms Entertainment** (разработчики) и **Take-Two Interactive** (издатели).

Причина полемики: 3D Realms идут к своей мечте с уверенностью киевского фуникулера, не обращая внимания на ухмылки. И тут, как гром с ясного неба, Take-Two предлагает девелоперам $500 000 за стахановскую работу и сдачу проекта 31 декабря 2006 года, а не тогда, «когда игра будет готова».

На это лидер 3D Realms *Джордж Брусард* ответил, что $500 000 — это явно не та сумма, которая может так уж сильно *мотивировать* его компанию, а игра будет готова именно тогда, когда будет, — слишком уж много сил было в нее вложено, чтобы скомкать процесс разработки в финале.

Новость №6. Новости №3 не касается. Почти

Приставкам на страницах МИКа мы обращаемся крайне редко, но данная новость, думаю, заинтересует даже тех, кто не очень-то знаком с консолями, а приставочников и подавно.

В связи с апдейтом для Xbox 360, позволяющим запускать игры, презентованные на втором «боксе» с более древнего первого, в двери **Microsoft** постучал небезызвестный *Тим Шефер*, создатель *Grim Fandango* и *Psychonauts*. И намекнул, что неплохо бы и его последнему детищу, т.е. «Психонавтам», войти в список «бэк-адаптации». Даже предложил своих специалистов, которые могли бы ускорить процесс. На что из Microsoft пришел ответ: мол, у нас и так лучшие специалисты работают, чужих нам не надобно, а что касается вхождения «Психонавтов» в список, то это дело долгое, хлопотное, ну и еще причин двадцать, которые обычно находятся, если юридическое лицо не особо заинтересовано в проекте.

Грустно это все, учитывая провал совершенно гениальных и неповторимых «Психонавтов» на рынке PC. То ли с маркетингом прокололись, то ли еще с чем — но среднестатистический геймер не понял игру.

Правда, учитывая ее двигательно-прыгательный потенциал, Psychonauts будто заточены для того, чтобы пойти на приставках...

Microsoft опасается, а дяденька Билл Гейтс слишком занят, чтобы заниматься благотворительностью еще и в отношении компьютерных игр. И это в общем-то правильно.

Новость №6. Аддонистая

А в редакцию давеча пришло письмо такого содержания:

«Компания **GSC World Publishing** рада объявить, что первое официальное дополнение к игре **"Казаки II: Наполеоновские войны"** сдано в печать».

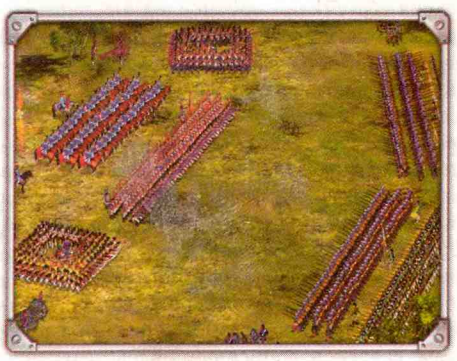
«Казаки II: Битва за Европу» охватывает тот же временной промежуток, что и основная игра — эпоху Наполеоновских войн. Именно этот исторический период обозначил конец мелким стычкам и постоянным конфликтам между многочисленными небольшими государствами, продолжавшимся не одну сотню лет.

Результатом эпохи наполеоновских войн стала та Европа, которую мы видим сейчас.

Основные характеристики игры «Казаки II: Битва за Европу»:

- ✓ *освещение европейских военных конфликтов XIX столетия, войны Наполеона;*
- ✓ *сражения в реальном историческом масштабе с участием многотысячных армий;*
- ✓ *9 игровых наций: Франция, Британия, Австрия, Россия, Пруссия, Египет, а также три новых: Испания, Герцогство Варшавское, Рейнский союз;*
- ✓ *свыше 180 уникальных юнитов и 190 видов зданий;*
- ✓ *свыше 1200 элементов флоры и фауны, новые типы ландшафтов;*
- ✓ *историческая достоверность сражений, тактики, униформ и вооружения войск;*
- ✓ *оптимизированная система управления армией и экономикой;*

- ✓ *реалистичное использование боевых построений и тактических приемов;*
- ✓ *влияние факторов боевого духа и усталости в бою и на марше;*
- ✓ *развернутая система дипломатии;*
- ✓ *«честный» просчет баллистики пули и ядра;*
- ✓ *3D-ландшафт, дающий огромный простор для тактики.*



Сетевая игра по локальной сети и Интернет: режимы Сражения, Баталии и Завоевание Европы.

Новость №7. О главном

Т.е. о любви. О любви к компьютерным играм и их важной составляющей — дискам, на которых эти игры хранятся. Более того — к консольным дискам!

Вы думаете, приставочные игры трудно полюбить? Ничуть! Один из фанатов PSP спрятал в трусы и таким образом вынес из специализированного магазина около 60 (!) дисков на сумму $1800. Продавец, заметивший непомерно раздувшиеся штаны потенциального покупателя, остановил того и предложил немножко раздеться, дабы рассмотреть получше причину оттопыренности, но воришка, не теряя скорости, даже при критическом загрузе в 60 ед. успел сбежать.

В общем, игры — это зло, однозначно. Вы слышали, чтобы 60 мочалок за раз украли? Нет. А игры — пожалуйста. Поэтому игры — зло, однозначно.

С вами был Кирилл Талер, а теперь он ушел, чтобы стать добрым. Может быть даже, чтобы посмотреть футбол.

Антон МОИСЕЕНКО aka Akan

WAR FRONT TURNING POINT

Разработчик: Digital reality
Издатель: CDV
Жанр: стратегия
Дата выхода: сентябрь 2006 года

Империя зла

Всегда приятно вспоминать свои победы. Наверное, именно поэтому мы продолжаем играть в игры о второй мировой войне, хотя «оригинальней» данной тематики разве что противостояние эльфов с орками. Но ведь приятно!..

И вот — империя наносит ответный удар. Немецкие разработчики представили на *E3* новую игру **War Front: Turning Point**, релиз которой в Германии и США назначен на сентябрь.

А одной из главных особенностей игры должен стать оригинальный сюжет альтернативной истории второй мировой. Гитлер был убит в начале войны — удалось одно из нескольких покушений на жизнь фюрера, и страной начал управлять новый режим, которому удалось заключить союз с США против СССР. Как вы думаете, кто победит ☺?

Это, по идее, должно зависеть от игрока, которому предлагают занять сторону двух стран в двух кампаниях. Двух стран — это Германии и США.

Впрочем, несмотря ни на что, сюжет обещает быть интересным. Ролики между миссиями логически связывают задачи игрока, и можно будет получить некоторое представление об общей стратегии войны.

Настоящая война

Ну так, на протяжении 11 миссий в каждой из двух кампаний игроку предстоит выполнять тактические и стратегические задачи. Особый упор в своих заявлениях разработчики делают на динамичность игры. И оснований не верить им нет. Почти на каждом из игровых скриншотов множество взрывов, бронетехники, самолетов. А еще ни на одном из них я не заметил пехоты — она присутствует лишь в роликах. Разработчики на эту тему ничего не говорят. Хотя среди описаний войск, которые должны быть в игре, присутствует «jet-pack infantry», ничего конкретного о ее использовании и важности в игре не известно... И все-таки отсутствие большого количества пехоты — это серьезный минус для достоверности происходящего: как раз во второй мировой пехоту не щадили.

Зато со стопроцентной уверенностью можно сказать, что в игре ожидается очень много оригинальных юнитов, часто не имеющих реальных прототипов. И один пехотный юнит все же будет. *Партизан* может проникать на вражескую базу и устраивать диверсии (мультиплеера в игре нет, а компьютер благополучно не будет замечать партизана).

О технике и говорить не надо. Ее будет очень много — от всем привычных Т-34 и «тигров» до элитарных ракет типа V-2. Некоторые виды войск, чаще всего немецкие, во время войны были еще в стадии разработки... В общем, история ведь альтернативная, есть где разгуляться!

Еще в игре есть герои. О их предназначении известно очень мало, понятно только то, что они окажутся активными участниками сюжета, и будут миссии, в которых нужно сохранить героям жизнь.

Плюс у каждой страны есть специальное оружие. У американцев это танк с генератором защитного поля, который прекрасно при-

крывает пехоту... но действует это поле только если в зоне его действия нет ни одного солдата врага. (Правда, вряд ли кто-то знает, как это объяснить с точки зрения науки ☺.)

Супероружие советских войск — очень сильный вертолет и танк, который покрывает льдом и юниты, и здания врага, не причиняя им повреждений. Это ведь совсем не страшно, даже полезно — побыть часик-второй подо льдом.

Ну, а у кого самое крутое оружие? У кого во второй мировой войне есть огромные роботы, увешанные ракетами, с громким названием «Экзоскелетон» (exoskeleton)?

И *мстя* моя страшна...

Красота войны

А теперь перейдем к тому, что очень важно в любой стратегии. К реализму. В War Front он будет на очень высоком уровне.

Конечно, все здания разрушаются, деревья загораются, а от бомб образовываются воронки. И, наконец, уничтоженная техника не будет бесследно пропадать с поля боя, а еще долго лежать, гореть и всячески мешать и игроку, и противнику.

Танк, взорванный посреди дороги, придется или добивать, пока не превратится в пепел, или убирать с дороги. К сожалению, пока еще непонятно, какими методами.

Управление делалось с упором на микроконтроль. Придется и управлять танками с пехотой, и проводить бомбардировки...

Об интеллекте противника пока ничего не известно, но, скорее всего, противник окажется очень сильным — отчасти потому, что компьютеру не тяжело будет управлять одновременно и бронетехникой, и авиацией, и зданиями.

Тяжело механизму придется из-за неслабой графики вкупе с реалистичной физикой... Ведь все взрывы прекрасно проработаны, техника прорисована. Чтобы заинтересовать нас игрой, разработчики выкладывают скриншоты и видео просто в огромных количествах.

По заверениям разработчиков, размещенным на официальном сайте, даже здания будут прекрасно детализированы и не похожи друг на друга. Это уже что-то из области фантастики...

А чтобы мы смогли сполна насладиться красотой графики, в любой момент игры можно «вселиться» в орудийную башню и начать отстрел врагов от первого лица. При этом повреждения от орудия возрастают, но всеми остальными войсками управляет компьютер. В принципе, эффективность данного режима зависит от того, ожидают ли нас массированные бои или мелкие тактические операции.

Вывод

Нас ожидает неплохая стратегия с множеством интересных моментов. И все зависит от того, как эти моменты реализовать.

Сценаристы создали оригинальный сюжет, но ведь все не так просто... И у СССР, и у немцев были свои союзники. С Великобританией мстительные немецкие разработчики разделались просто — позволили Гитлеру перед смертью завоевать ее. А Французское Сопротивление? Какой союз с США, если у них война с Японией, а Третий рейх — ее союзник?

Реалистичный геймплей, прекрасная графика — это супер, но до сих пор ничего не известно насчет ресурсов. Мультиплеер отсутствует.

Надеемся. В худшем случае War Front: Turning Point будет обычной стратегией по теме второй мировой. В лучшем же...

Артем АНДРЕЕВ aka MAGE

COLLAPSE
DEVASTATED WORLD

Разработчик: CREOTEAM
Издатель: нет
Жанр: non-stop action
Системные требования:
✓ **минимальные:** 2 ГГц CPU, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** 3 ГГц CPU, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
Дата релиза: приблизительно конец 2007 года

Мира законы очень просты...

Экономика, дамы и господа, великая вещь. Все давно поняли: чтобы купить что-нибудь ненужное, надо продать что-нибудь ненужное (впрочем, в нашем случае для нужных вещей закон тоже работает). Вот и исследуют разработчики рынок игр на предмет дефицитов. Мониторинг показал, что имеется недостача качественных RPG? Подсчитайте количество анонсированных проектов в этом жанре и разделите на 10 для верности — получаем картину «радость геймера во вселенском масштабе» ☺. Конечно, меркантильные интересы при разработке игр «жанра мечты» не на самом первом месте, но тот, кто полностью отвергает их роль, пусть первый бросит в меня камень. Или, например, мало по-настоящему хороших квестов. Или еще чего-нибудь эдакого — недовольные найдутся всегда, даже среди поклонников модных нынче шутеров и экшенов.

А с некоторого времени наметился еще и дефицит S.T.A.L.K.E.R.`а. Спрос, как известно, порождает предложение, а потому пока девелоперы из GSC в очередной раз кормят нас обещаниями и (иногда) некоторой толикой информации, молодая (2005 года выпуска ☺) украинская команда **CREOTEAM** благополучно перехватила инициативу и анонсировала свой собственный проект под названием **Collapse: Devastated World**. Смелость города берет, а ведь кроме нее у разработчиков «Коллапса» есть и джокер в рукаве — за плечами каждого сотрудника весьма солидный опыт. Судите сами: в их послужном списке на данный момент значится работа над *80 Days*, *Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring*, *Heroes of Might and Magic V*, *Perimeter*, *Maelstrom*, *Falling Stars*, *TimeZero*, *Berserk* и многими другими нерядовыми проектами. Признаться, удивлен — далеко не каждая компания может похвалиться таким количеством выдающихся Игр. По словам *Романа Гунявого*, главного художника и гейм-дизайнера проекта, «компания CREOTEAM изначально создавалась как команда профессионалов; хочется, чтобы в будущем эта компания была сфокусирована на создание только высококачественных игр».

Но если за качество хочется только порадоваться, то количество наводит на некоторые не совсем приятные размышления. Наших героев всего... пятеро: программист, художник, аниматор, дизайнер и координатор. Кроме них в данном проекте участвует сценарист. Все. Сможет ли «великолепная шестерка» осилить проект такого класса? Не наломают дров, как некоторые [censored]? Для ответа на эти и другие вопросы все умные читают дальше, а любопытным добро пожаловать в вывод ☺.

S.T.A.L.K.E.R. light

Начнем плановую проверку, как водится, с главного, то есть с сюжета. Итак, нас ждет «интригующий сюжет, детально проработанный мир, каждый персонаж со своей предысторией, множество сюжетных поворотов, неожиданная развязка, связь с нашей реальностью». Стоп! На первый взгляд уже хорошо, не пора ли приглядеться к деталям?

Знаете, 2013 год выдался для Европы не самым удачным. Нет, никаких опасных метеоритов на небе не наблюдалось, у террористов благополучно отобрали очередную ядерную бомбу, а «Нивал» все-таки не отошел от планов и выдал на-гора очередную, девятую часть «Героев» ☺. На этот раз все было куда интереснее: вследствие необъяснимой катастрофы (возможно, имело место столкновение двух измерений) на территории Украины (а кто бы сомневался в патриотизме разработчиков ☺?) без всяких там «иду на Вы» проявляется странная аномальная зона, впоследствии заслужившая оригинальное название Дыра. За одну-единственную ночь погибает практически все население, а выжившие рассказывают просто-таки невероятные истории, сразу же обрастающие массой слухов и легенд. Правительство спешно организовывает оцепление, по Первому Периметру вырастают несколько научных и военных городков (ба, к 2013 году в бюджете будут деньги!). На какое-то время обстановка вокруг Дыры нормализуется, в самой же аномалии методично пропадают без вести исследовательские отряды и техника. Несмотря на все принятые меры, информации собрано крайне мало — космические спутники не регистрируют ничего сверхординарного, а количество добровольцев на поверхности неуклонно снижается. Так продолжалось, пока... не начался период Первой Агрессии. То ли произошла новая катастрофа, то ли это почва у нас такая благодатная ☺, но аномалия неожиданно стала расти вширь. Орды возникших из ниоткуда монстров буквально сравняли с землей Первый Периметр и устремились во все стороны подобно саранче. Но за пределами аномальной зоны они по заветам модного нынче Герберта Уэллса быстро отбросили копыта (ласты? коньки ☺?), возможно, из-за земных вирусов и бактерий. Так же дело обстояло и в других аномальных зонах. Да-да, во времена Первой Агрессии появилось несколько новых Дыр, преимущественно на месте крупных городов (так что, пока не поздно, начинайте паковать вещи — и на деревню к дедушке с бабушкой ☺).

Аномалии довольно быстро окружили Вторым Периметром. Вот только теперь это было уже капитальное строительство — как-никак, угроза-то оказалась более чем реальной. Граница обросла

сотнями километров железобетона с автоматическими крупнокалиберными пулеметами. Несколько десятков метров простреливаемого пространства так и остались для оставшихся в живых неприступной «Линией Смерти». О людях в зонах аномалий постарались забыть, досрочно вычеркнув их из жизни.

А они-то совсем не собирались умирать! За последующие 70 лет в условиях полной и беспросветной анархии быстро формируются банды и фракции, разделившие между собой территории «Свалки» (пространство между бывшими границами Дыры и Вторым Периметром). Но война за власть все еще продолжается, да и вряд ли затихнет хоть когда-нибудь...

Вот такой футуристический сюжет представляет нашему вниманию компания CREOTEAM. Раньше я сказал бы: «Fallout в отдельно взятой стране», или еще что-нибудь в том же духе, теперь же внутренний голос упрямо повторяет: «S.T.A.L.K.E.R.». Или кто-то не согласен, а?

Бей чужих — свои и так боятся

Главный герой игры — Родан, последний из Лордов, — специалист широкого профиля. Это значит, что гнуть свою линию мы будем как при помощи холодного, так и огнестрельного оружия. Особый упор делается именно на холодное — недаром на многих скриншотах в руках Родана катана. Помимо основных ударов разработчики не поленились обучить героя нескольким эффектным (и эффективным) комбам, специально заточенным под PC-управление (есть в мире справедливость!), так что скучать игроку явно не придется. Устали работать мясорубкой? Пожалуйста, перед вами широкий выбор «стволов»: от стандартных пистолетов вплоть до тяжелой артиллерии. И в довершение очередной приятный бонус — аномально-паранормальные силы Родана. В нашем распоряжении несколько видов особых энергетических ударов и даже полная остановка времени в лучших традициях TimeShift. Вот только удержать ход времени — штука хлопотная, потому злоупотреблять не рекомендуется — так, приятное дополнение.

Пару слов о вашей геройской жизни

Я надеюсь, вы уже успели посмотреть на жанр игры. Если нет — у вас еще есть шансы. Удивлены — что за зверь такой, этот non-stop action? Нет, ничего общего с энергетическими напитками ☺. Как определяют жанр сами разработчики, это вид «action обыкновенный», подвид «мясной» с примесью любовной линии. В общем, живи на здоровье и радуйся, что жив и здоров ☺. При этом в перерывах между объятиями и поцелуями ожидается высокая динамика боя, ураганный геймплей и тонны адреналина, особенно во время гонок на стильных сверхскоростных футуристических байках. И снова слово разработчикам: «Конечно, в игре все работает на геймплей, и в первую очередь мы создаем игру, в которую интересно играть, но это не мешает быть графике качественной или сюжету — по-настоящему интересным, захватывающим. Качественная игра должна быть качественной во всем». Не верится в такие обещания? Ну тогда Ягуар не даст соврать — на КРИ поверили все, кто видел. Некоторые особо недоверчивые юзали пресс-демо-версию и уходили очень и очень довольные, нередко возвращаясь снова. К слову, разработчики сами не ожидали такого ажиотажа (это при полном-то отсутствии пиара с их стороны!) и были приятно удивлены: «Были те, кто принимал дему за фактически готовую игру... и спрашивал, когда уже релиз ☺. Были те, кто называл дему лучшей представленной игрой на КРИ ☺». В общем, аварда «Лучшая игра 2006 без издателя» заслуженно достался именно «Коллапсу». И, как подсказывает практика, издатель у CREOTEAM скоро найдется.

Матчасть

Я думаю, все уже успели пристально всмотреться в скриншоты. Ну как, красиво? На данный момент графический движок уже позволяет аккуратно сочетать статическое и попиксельное динамическое освещение, мягкие тени, использовать широкий спектр эффектов отражения, анимацию на любых объектах, сложные эффекты с использованием частиц и много чего еще в том же духе. В перспективе — множество красочных эффектов вроде объемного освещения, динамической экспозиции, эффекта *glow*, глубины резкости и прочее. Я в таких делах не первый специалист, но звучит внушительно ☺.

Художник не пожалел для картинки ни полигонов, ни спецэффектов, ни солидной доли реализма. Что Родан, что его противники выглядят достойно. Насчет динамики очевидцы успокоили — плавно, красиво и естественно. А окружающий мир в стиле «блеск и нищета» просто за душу берет. Честно, молодцы люди, постарались донести до геймера частицу окружающего мира. Большое им человеческое спасибо за реализм.

Кстати, приглядитесь повнимательнее к окружающей обстановке. Это случайно не ваша улица, не ваш ли дом? Да-да, разработчики обещают тщательно перенести в игру некоторые вполне реальные места существующих городов. Так что после релиза не удивляйтесь, принимая бой на знакомой лично вам улице. Респектище!!!

С игровой физикой разговор особый. Как признались разработчики, сил и ресурсов на проработку «умной» физической модели нет. Скорее всего, в релизе мы увидим во-

рох скриптов на все случаи жизни — при этом все движения, падения, взрывы будут полностью отвечать реальности. Простой пример: противник укрылся за стенкой. Всегда можно развалить ее направленным огнем или подкатить к ней бочку со взрывоопасной смесью, или вообще обрушить здание на его голову, или... да мало ли что! Идей, как признаются разработчики, масса, была бы возможность воплотить все и сразу. Не исключено, что CREOTEAM`овцы могут сделать реверанс в сторону соседей по КРИ — компании *AGEIA* с новейшей (а главное — бесплатной) жутко современной физической технологией.

Вывод

Геймжурналистика уже подтвердила — нас ожидает новая звезда на небосклоне сверхдинамичных экшенов. Нам нет причин не доверять акулам пера, но для проформы подытожим все вышесказанное. Итак, нас ожидает мир (а по некоторым данным — целых четыре!) во всей своей мрачной прелести реальной жизни с элементами пугающего и неизведанного «нечто» из параллельных вселенных; прекрасно прорисованные и анимированные персонажи и монстры, населяющие этот мир; интересное и разнообразное оружие; хорошая, пусть и заскриптованная, физика; паранормальные способности; горы экспы, крови и безостановочного динамического геймплея. Ух, даже самому так сразу приятно стало ☺. Давайте же хоть немного побудем оптимистами. CREOTEAM! Мы в тебя верим!!!

P.S. ...А мультиплеера не будет! Возможно, уже после релиза...

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

Разработчик: Beenox
Издатель: Activision
Жанр: экшен
Системные требования: P 3-1 МГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Последняя битва началась

Кто из нас не знает Людей X? Кто не видел их хотя бы раз? Кто не верит в то, что они существуют? Специально для таких — потенциальных сторонников генерала Страйкера, одурманенных правительственной пропагандой, — я и пишу свой обзор. Люди X есть, они живут среди нас, они едят и пьют, ходят на работу, любят и ненавидят. Каждый из них уникален и прекрасен. Каждый представляет собой смертельную опасность или великое благо для общества. Каждый из них хочет справедливости для себя. И далеко не каждый ее получает.

Профессор Ксавье и его лучший друг/смертельный враг Магнето поделили сообщество мутантов пополам. Магнето хотел изменить человечество или же уничтожить его, Ксавье — спасти. Долгие годы они боролись друг с другом, покуда новая, страшная угроза не объединила их силы, не поставила их плечом к плечу. Крупная военная группировка «Гидра», поддерживаемая влиятельными фигурами из правительства США, объявила войну мутантам. Лидер организации генерал Страйкер поклялся уничтожить всех мутантов до последнего. С этой целью был запущен проект «Часовой» — секретное оружие, способное осуществить замыслы генерала.

Однако мутанты не сидели на месте. Они выступили против «Гидры» и последняя битва началась. Пока основные силы людей X отвлекали на себя боевые подразделения «Гидры», трое лучших мутантов — Росомаха, Ледяной Человек и Ночной Червь — пробирались в святая святых военного формирования с целью... А впрочем, вы это узнаете немного позднее. А пока прошу всех на войну сверхлюдей. Это будет интересно.

А какой ты, мутант?

Ну что ж, господа хорошие, — дождались. Нет, не выплаты честно заработанных гонораров, не смешите сами знаете кого ☺. Мы с вами дождались выхода третьего ультрафантастического фильма о взаимоотношениях обычных людей с необычными — «Люди X 3: Последняя битва». Само собой, по доброй традиции современной бизнес-индустрии, не успела потенциально хитовая кинолента появиться в официальном прокате, как компьютерная игра по ее мотивам уже была проинсталлирована не на одну сотню винчестеров. Название этой игры звучало как **X-Men 3: Official Game**, и соответствие ее своей старшей киношной сестре было минимальным. Я бы сказал — точечным. События игры происходят, по-моему, после второй части фильма, с небольшим захватом третьей. Судите сами: опустошенный и разбитый смертью своей возлюбленной, Циклоп впадает в тяжелую депрессию, сменяющуюся вспышками дикой ярости, и на время выбывает из борьбы за свободу и независимость Людей X. А эта самая борьба кипит что было мочи. Злые темные умы людей «не X» воскрешают из небытия якобы убиенную Логаном леди Смертельный Удар и могучего Саблезуба Зверочеловека, которого в первой части валили все, кому не лень (и, как видно, не завалили ☺). Их цель — уничтожить непобедимого Росомаху, решившего попутешествовать по местам своей боевой славы вместе с Грозой. В то же время Курт Вагнер, он же Nightcrawler, в паре с Колоссом пытается разузнать все о проекте «Часовой» (Sentinel). Делать это приходится под градом пуль и атаками клонов мутанта Многочеловека, однако удивительному попрыгуну не привыкать к опасностям. Он свято верует в правоту и победу своего дела. Что касается юного Айсмена, то пока старшие мутанты сражаются, он тушит города и электростанции, поджигаемые самоуверенным Пиро — в прошлом учеником профессора Ксавье и другом Ледяного Человека. Его боевой путь пока только начинается.

Одним словом — все горит, взрывается, замораживается, режется и стонет. До третьей части нам еще плыть и плыть, однако и то, что есть, довольно интересно. Играть, как вы уже, я думаю, много раз поняли, нам придется за трех ключевых хороших мутантов, и с помощью их спецспособностей в который раз спасти Готем-Сити от Человека-Пингвина! Ой, что-то я ошибся. Ну да ладно, исправьте меня сами ☺.

Часть первая. Wolverine

Очень часто я задаю себе один вопрос: почему я родился мутантом? Кто виноват в этом, по чьей воле это произошло, зачем это случилось и для чего мне ЭТО дано? Я не просил такой жизни, нет, совсем не просил. Свою способность восстанавливаться после любых повреждений, заживлять любые раны я никогда не назову даром. Это мое проклятье. Злое и циничное. Из-за него меня резали живьем на военной базе, вживляли в кости раскаленный металл, испытывая мою волю к жизни. Меня создавали как смертоносное лезвие, как бездушную, яростную машину для убийства — идеального солдата, который не боится пуль. Мне дали когти из спецметалла, чтобы я мог уничтожить любого, даже закованного в самую прочную броню врага. И я с удовольствием приме-

нил свое новое оружие. На его же создателях. Я сбежал с секретной военной базы, где меня изуродовали. Сбежал в свободный мир, где надеялся обрести новую жизнь без боли и солдат. Я ошибся. Мутанты не были в почете у правительства. Нам завидовали, нас боялись. На меня открыли охоту, я сначала даже не понял — кто, а когда узнал, то... то было уже все равно. Я встретил ЕЕ, я пошел за НЕЙ, и я видел, как ОНА умирает. Другие никогда не интересовали меня. Я любил только ее, а ее не стало. Твари, повинные в ее смерти, заплатят! Дорого заплатят! Я найду их любой ценой.

Несколько мутантов, которым я мог доверять, решили пойти со мной. Мудрый Ксавье, читавший в моей душе больше, чем мне того хотелось, указал путь. Мы разделились — каждый пошел своей дорогой, со мной осталась лишь быстрая Гроза. Нам нужно было отправиться к месту моей последней длительной стоянки — тайной военной исследовательской лаборатории. Говорят, в ее недрах создается некая жидкость, способная уничтожить всех мутантов на Земле. Этого нельзя допустить. Хоть я и проклят, но иногда мне это нравится.

Разбрасывая жалких солдат с игрушечными автоматиками и кромсая боевиков с электрическими дубинами, мы пробились в центральную исследовательскую комнату. Увиденное в ней поразило меня, хотя я уже давно привык ничему не удивляться. Новая игрушка генерала Страйкера, леди Смертельный Удар, моими усилиями накачанная кипящим металлом по самое горло, глядела на меня с улыбкой. А я-то думал, что отправил ее к предкам навсегда.

— Привет, Логан, — бросила восточная девушка-убийца, поднимая вверх руки. Из ее пальцев медленно вышли десять лезвий. — Думал, что больше не увидишь меня? Зря! Тебе не убить меня, старик! Ты слишком слаб для этого.

— А это мы сейчас узнаем.

Мои когти увидели свет.

— Гроза, разберись с охраной.

Убить Death Strike во второй раз будет гораздо приятнее, чем в первый!

Как выглядит игра

В последнее время фактически все созданные по кинофильмам и направленные в боевое русло разрушительного экшена игры электронно-графически выглядят почти одинаково. Уж не знаю почему, но проваливающиеся в стены противники и угловатенькие герои настолько популярны в сфере разработчиков, что становится немного не по себе. Неужели «Хроники Риддика» так и останутся наикрасивейшими и наинормальнейшими из всех? Пока, видимо, да. **Beenox** и *Marvel* особо идеями не разбрасываются — графика X-Men 3: Official Game принципиально ничем не отличается от своих сестер по крушилову, от той же «Фантастической Четверки», например. Да, враги стали выглядеть чуть лучше; да, главный герой немного красивей прорисован; да, окружающая местность начала тянуть на «пойдет» вместо «какой ужас» — но ведь это капля в океане. Если отбросить все эти косметические правки, нам останется все та же, до боли знакомая графическая несуразность времен *Wolverine Revenge*. Грустно, но так тому и быть. Единственным светлым плюсом в этой луже полигонов являются межуровневые вставки, выполненные в виде кинокомиксов. Созданы ролики на наивысшем уровне, и смотреть их одно удовольствие. Больше всего мне понравился эпизод перед боем Росомахи и Саблезуба, а также заключительный комикс-ролик, в котором создатели намекают на продолжение своей игры.

Звуковое сопровождение «Людей-Х 3», как ни странно, серо и непривлекательно. Одна-единственная и очень «Х-меновая» мелодия в меню начинает задалбывать довольно быстро, а звуки самой игры настолько не впечатляют, что хочется отключить колонки (я так и сделал). Слегка вытягивает игру озвучка: приятно слышать голоса Хью Джекмэна и Патрика Стюарта, да и робот-часовой не подкачал ☺. К тому же диалоги и фразы в игре отнюдь не сводятся к «убей всех, Логан, и я расскажу тебе, кто твой создатель» и «хорошо, отец, я уже давно на темной стороне силы», что является несомненным плюсом *звука* игры.

А вот ее неисправимым минусом был, есть и будет беспросветно тупой искусственный интеллект противников. Эти замечательные ребята хорошо умеют только одно — брать числом, особенно если учесть, что уровни сложности этому способствуют. Ничему другому создатели их не научили. Так что во время игры учтите одно золотое правило: дал загнать себя в угол — проиграл. А если проиграл, будешь начинать сначала. Первое правило портированных игр работает тут «на ура» — нормальных сохранений в игре нет. Есть только автосохраны, но это всего лишь формальность: локации в большинстве своем настолько малы, что их либо можно пройти сразу, либо нельзя. Третьего варианта нет.

Так что быть бы X-Men 3: Official Game обычной второстепенной экшеноубивательной игрой, если бы не... геймплэй. Да, к огромному моему удивлению игровой процесс здесь оказался хорош — интересный и динамичный (правда, самом конце чуть подпорчен, но это не столь важно), он захватил меня минуты с пятой ☺. О нем я и расскажу вам чуть-чуть позже. Ну, а пока...

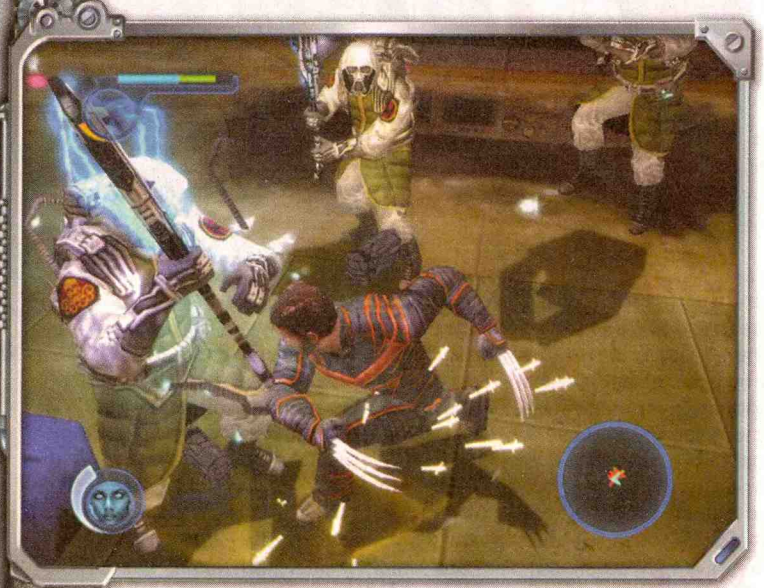
Часть вторая. Nightcrawler

Моя жизнь — это искупление грехов. Моих грехов. Я не такой, как все люди, я даже не такой, как большинство мутантов. Мой вид — это мое наказание. Я — Курт Вагнер, и я своим добром искуплю свое же зло. Когда-то давно я был акробатом в Мюнхенском цирке. «Удивительный попрыгун» — вот как меня называли там. И в этом они правы. Я умею переноситься с место на место, как никто другой. Я владею даром телепортации и называю себя Nightcrawler. Меня не остановят стены и двери — я проберусь через любой завал, одолею все преграды на своем пути, ибо он чист и праведен. Генерал Страйкер вновь создал какую-то мерзость. Его разум не способен творить добро. Я помню, как он ввел мне препарат, контролирующий сознание мутантов, — жидкость, полученную из тела его собственного сына-мутанта! Тогда я, не зная, что творю, пробрался в Белый Дом и избил охрану президента, а его самого ужасно испугал. Я был лишь жалким инструментом в руках подлого генерала, и я не хочу, чтобы это повторилось. Я узнаю, что такое программа «Часовой» и сообщу профессору Ксавье. Уж он-то точно придумает, что нам делать.

А пока мы с моим новым другом Колоссом пробираемся в огромный машиностроительный завод. По данным Церебро, программа сумасшедшего генерала разрабатывается именно там. Очень скоро мы узнаем правду. У входа стоит пара охранников, но это не проблема — они меня даже не заметят. Прыжок, перемещение за спину первого стражника, удар по голове, перемещение за спину тянущемуся к оружию второму солдату, еще удар, и теле-

портация внутрь завода. Посмотрим, что задумал Страйкер. Огромные залы, с мощными генераторами посредине, силовые поля, защищающие пульты управления, непрерывно работающие конвейеры, сборочные агрегаты — что бы это ни было, оно мне не нравится. Интересно, а тут есть охрана? Глупый вопрос. Взвод вооруженных электрическими дубинами солдат топает мне навстречу. Наверно, обнаружили своих оглушенных бойцов у входа и подняли общую тревогу. Ну, ничего — я знал, что легко не будет. Телепортация, перемещение, перемещение, телепортация — зависнуть на лампе под потолком и подлечиться до прихода автоматчиков, прыжок, серия ударов... и комната чиста, как моя совесть. Вперед, друг Колосс, в центральную комнату управления. Я отключу поля, а ты разобьешь пульты управления — посмотрим, что тут создает генерал Страйкер!

Майн Готт, я ждал неприятностей, но не думал, что они окажутся такими большими. Так вот что такое программа «Часовой»! Огромные роботы, вооруженные тяжелыми лазерами, единственная цель которых — уничтожить Людей Х. Уничтожить нас? Не бывать этому! Колосс, ломай стену и выбирайся отсюда! А я пока разберусь с этими опытными образцами на реактивном ходу. О, еще дроиды-камикадзе пожаловали! Битте, битте, у меня на всех телепортов хватит. А что если стравить вас друг с другом? Перемещение, и я на плече у робота Sentinel. Реагирующие на движение дроиды устремились за мной. Ро-



бот-часовой тем временем активировал защитную функцию своего корпуса — сейчас меня слегка ударит током. Однако я должен подождать, пока эти камикадзе не зафиксируют мое положение. Пока они не наведутся на меня. Есть, блик индикатора, характерный щелчок, дроид замер за мгновение до взрыва, робот Sentinel подал ток на свой корпус, а я... просто телепортировался на ближайшую трубу. С каким же грохотом эта пара железных болванов разнесла друг друга в клочья! Видела бы это моя мама! Ах, увидеть бы мне хоть раз свою маму...

Игровой Х-процесс

Как я уже где-то там говорил, геймплей в гейме хорош, очень хорош. Три абсолютно разных персонажа, три типа уровней, три способа и метода игры. Каждый по-своему интересен и сложен. Миссии за Росомаху отличаются особой яростью и убийственностью. Основной их критерий — убей всех, пока они не убили тебя. Задания Ночного Червя более разнообразны — включить то, выключить это, разбить эти кристаллы, запустить вон то питание... и так можно продолжать до бесконечности (хотя, само собой, без драк дело не обходится). Что касается Ледяного Человека, то, по-моему, задания Билли сложнее и труднее, чем у двух его собратьев. Iceman ездит (хотя в игре он фактически летает) на создаваемой им самим ледяной платформе, и замораживает в городе все, что горит или хотя бы тлеет. Кроме этого он любит гонять с роботами Sentinel наперегонки по узким тоннелям, напичканным электрическими сетями, и сбивать огненных ящеров, запускаемых его другом Пиро, перешедшим на сторону Магнето. Все это, само собой, нужно делать за определенное время, выставляемое в зависимости от уровня сложности.

Так что, господа хорошие, поверьте мне — скучать вам не придется. Вся ваша боевая тройка имеет ряд способностей, который можно и нужно раскачивать. С каждым уровнем противники мутантов становятся сильнее, а бонусов за их уничтожение дается все меньше, поэтому решите заранее, что вы будете развивать — ярость Логана или его здоровье, дальность перемещения Ночного Червя или точность его атак. А, может, вы остановитесь на силе ледяного луча Айсмена или же прочности его ледяного щита — дело ваше, а я качал все понемногу ☺.

Часть третья. Iceman

Ну наконец-то я получил свое собственное задание! Наконец-то меня не считают маленьким мальчиком, за которым нужно присматривать. Я официально принят в бойцы Людей Х и получил — лично от профессора Ксавье — свою первую официальную миссию. Мой бывший друг гордец Пиро хочет превратить город в огромный костер. Он поджигает хранилища с радиоактивными отходами, атакует электростанцию огненными ящерами, призывает огненных элементалей, сея панику и разрушение. Моя задача — остановить Пиро. И я это сделаю!

Искать моего бывшего, не в меру упрямого товарища не пришлось — зарево пожарищ было видно на много миль вокруг. Не мешкая, я вскочил на ледяной скейт и понесся навстречу своему первому настоящему сражению. Прибыв на место, я лишний раз убедился, что Пиро поработал «на славу» — контейнеры с радиоактивными, смертельно опасными отходами были наполовину расплавлены, здания электростанции пылали ярким пламенем, а мощную домну обвивала огромная огненная змея. Сам виновник торжества стоял на крыше пожарной вышки, смеясь от души.

— Я научился сам создавать огонь! — крикнул мне огненный маньяк. — Очень скоро я превращу этот город в подгоревший тост!

— Сильно сомневаюсь, Пиро.

Я широким ледяным лучом охладил поврежденные хранилища радиоактивных отходов.

— Мы, Люди Х, не позволим тебе сделать этого.

— Не встревай, Билли! — Пиро угрожающе потряс кулаком. — Это мой бой. Это моя война!

— Как бы не так, — я потушил горящую электростанцию. — Я остановлю тебя.

— Попробуй, ледяной герой! — огненный человек усмехнулся и махнул рукой. Змея, состоящая из чистого пламени, отозвалась утробным ревом. Из ее пасти вылетело полдюжины черно-красных ящеров магмы. — Я спалю этот город быстрее, чем ты успеешь что-либо сделать! Ты всегда был вторым, неудачник!

— Времена меняются, мятежный брат-мутант! — я устремился за ящерами. — Передавай привет своему учителю Магнето!

Несколькими точными выстрелами я превратил созданий магмы в куски льда, а затем, круто развернувшись, устремился к огненной змее.

— Посмотрим, насколько она переживет ящеров магмы! — крикнул я Пиро, обрушивая на творение огненного человека мощный поток холода и льда.

Слезы брызнули из моих глаз, в боку закололо — Пиро защищал свое главное оружие, как мог, однако он уже выдохся, а я, напротив, был полон сил. Не прошло и двух минут, как многометровая пламенная тварь превратилась в огромную кучу замороженного пепла. Iceman победил в своем первом бою.

Вывод

X-Men 3: Official Game меня удивила. Приятно. А это значит — играть обязательно.

Англ. название: Alarm for Cobra 11 vol.2
Разработчик: Davilex
Издатель: RTL Playtainment/«Руссобит-М»
Системные требования: P 3-1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 600 Мб на диске

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n
0z0n@list.ru

Спецотряд «Кобра 11»

Ну кто из нас хотя бы раз в жизни не видел героические похождения двух немецких полицейских из спецподразделения «Кобра-11»? Сериал на одном телевизионном канале с короткими паузами идет уже года три; может, даже дольше. Еще они же и полнометражную картину прокрутили раз несколько, дескать «если кто не понял, то...». Вот и игра подоспела, созданная, так сказать, по мотивам многосерийного дорожного беспредела и при непосредственном участии германского канала **RTL**, который является зачинателем, вдохновителем и родителем «Кобры-11: дорожный патруль».

В сериале, как и в фильме, зрителя в первую очередь захватывал даже не сюжет, а головокружительные трюки, многие из которых действительно уникальны. Кстати о трюках: на определенном этапе игры профессиональные постановщики, художники и исполнители обязательно расскажут вам о том, как невозможное становится возможным. Но это будет не так скоро, не так быстро и не так интересно, как хотелось бы...

Ну что? Приготовились к задержанию преступников на автобанах пригородов Кельна? Представили себя в роли Земира Герхана — маленького, но очень смелого немца турецкого происхождения? Расслабьтесь, друзья геймеры, засуньте в кобуру свое табельное оружие. Не будет вам такого счастья. А будет вот что.

Дежавю

В 2003 году на свет появился гоночный симулятор под названием *London Racer World Challenge*, такой себе среднестатистический треш, который мое внимание привлек только тем, что до выхода *Need For Speed: Underground* еще оставалась пара недель, а поиграть в гонки хотелось, как говорится, «здесь и сейчас». Но это было давно, три года назад. При чем же тут **«Спецотряд "Кобра-11"»**? — спросите вы. Вот тут-то и самое интересное.

Дело в том, что игры практически идентичны. При первом запуске «Кобры-11» вместо красивого рейсинга с умопомрачительными трюками, которые нам обещают с обложки диска, где красуются бравые полицейские, я увидел гонку, довольно посредственную даже по меркам 2003 года: все те же приплюснутые модели машин, та же слабенькая графика, не впечатляющие спецэффекты. Их, собственно, в наличии имеется всего два: нитроускорение и машина, которая (если очень сильно разбить) начинает гореть. Однако, не следует обольщаться тем, что машину можно повредить по-настоящему, ибо этот процесс весьма условен и в чем-то даже абстрактен: коробочка на колесах (крутая тачка для людей с хорошей фантазией) абсолютно не страдает. Просто за степень повреждений отвечает индикатор, который по мере того, как вы разбиваете машину, заполняется красным цветом, т.е. эффект сугубо статистический, но отнюдь не визуальный. Второй спецэффект — нитро, главная фишка всех современных гонок, однако, реализованная весьма своеобразно. Если, например, в NFS пользование нитроускорением допускается ограниченное время, то в «Кобре-11» можно хоть всю трассу проехать на нитро, главное — успевать подбирать нужные бонусы. Бонусов на трассе (сделайте удивленное лицо) аж два: один чинит вашу машину, второй — пополняет запасы нитро.

После нескольких заездов по уже знакомым с 2003 года трассам я задался вопросом: а где ж собственно «Кобра-11»? Где мой Hot Pursuit? Поначалу кажется, что кроме банальной гонки на время и скорость больше ничего и нет. Безо всякой полиции, естественно. Но, как выяснилось, можно поиграть и за полицейских, выбрав соответствующий режим. Вы-

бираем режим и транспортные средства, которые друг от друга существенно не отличаются — ни характеристиками, ни какими бы то ни было наворотами, и начинаем наше «Горячее преследование». «Ну, наконец-то», — скажете вы. «Обманули, демоны», — отвечу я. Как дороги Лондона, Парижа и Нью-Йорка могут логически состыковываться с немецкими гаишниками, история скромно умалчивает.

Как вы думаете, что входит в задачу дорожной полиции при преследовании подозреваемых на трассе? Подрезать бандита, не допустить аварийных ситуаций на автобане или в городе, задержать подозреваемого, зачитать ему права, после чего усадить в машину и увезти в участок, предварительно вызвав эвакуатор? Неправильно вы думаете. В этой игре полиция творит беззаконие на дорогах, а вашей единственной задачей является догнать «гонщика» (бесконечное нитро в помощь) и как можно сильнее врезаться в него, пока его машина не взорвется. При этом полицейская машина представляет собой некое форсированное подобие танка.

Вот вам и весь экшен. Схожесть с сериалом — только в названии и узнаваемой расцветке полицейского авто.

Дань традиции

В каждой статье принято описывать игровую графику и звук, к чему мы сейчас и приступим. Сразу следует заметить, что «Спецотряд "Кобра-11"» — порт игры с приставки PS2. Консольная же игра, появившаяся в 2005 году, носила название *Alarm For Cobra 11: Police Pursuit*.

Какой может быть графика в игре, портированной с приставки? В лучшем случае — посредственной. Никаких шейдеров, рэгдоллов, бамп-мэппингов и прочих труднопроизносимых графических ухищрений в игре нет, следовательно, игра будет летать на любом графическом акселераторе, в котором есть аппаратный блок T&L (Transform & Lighting).

Музыка есть, но она абсолютно «никакая»: пара треков, которые чередуются от трассы к трассе, никакого разнообразия. Так и хочется сказать: WinAMP — навсегда!

Честно говоря, до сих пор не понимаю, как телекомпания RTL могла подписаться под этим калекой современного игростроя. Учитывая то, что игра как две капли воды похожа на творение 2003 года все той же компании **Davilex**, создается такое впечатление: попыткой создать иллюзию некоего расследования разработчики вместе с издателями попытались завуалировать старую провальную игру. Дать ей новую жизнь, если геймеры денег не пожалеют. Но войти в одну и ту же реку дважды еще никому не удавалось...

Вывод

Игра не рекомендуется владельцам более-менее нормальных компьютеров, это просто издевательство над современными видеокартами и играми жанра Racing. Скучный, однообразный геймплей, набор одинаковых карт, которые ради разнообразия просто реверсированы. Одним словом — треш. Хотя на слабеньких компьютерах, с маломощной видеокартой класса GeForce 2 вполне можно поиграть, чтобы убить 10–15 минут времени.

Frestarter

Keepsake

Разработчик: Wicked Studios
Издатель: «Акелла»
Жанр: тру квЫст

Жанр классических квестов сейчас переживает далеко не самые лучшие времена. И если на адвенчурном фронте в последние годы наметился подъем, то квЫсты все так же остаются в кризисном болоте. Это и неудивительно — по мнению многих, время таких игр прошло. И, положа правую руку на левое сердце, во многом они правы. Ведь золотыми для квестов оказались времена, когда компьютеры были еще недостаточно мощны, и конкуренцию среди других жанров им могли составить разве что РПГ. Но времена менялись, компьютеры становились все мощнее, и большинству игроков уже было мало просто ходить и разгадывать загадки, хотелось больше действия... экшена, что ли. Многие разработчики поняли это и принялись ваять адвенчуры, заснуть за прохождением которых гораздо сложнее. К тому же проблема осложняется еще и тем, что фанаты жанра — это преимущественно старая гвардия, а это значит, что рассчитывать на мегаприбыль, даже учитывая всю дешевизну разработки квеста, девелоперы не могли.

Но, к счастью, осталось еще несколько контор, которые не опускают руки и продолжают время от времени радовать почитателей жанра новыми проектами. В случае с ребятами из **Wicked Studios** сразу становится заметно, что своей новой игрой они хотели убить двух зайцев — потешить бородатых квЫстовиков, а заодно и привлечь геймеров, мало знакомых с жанровой спецификой. Забегая наперед, скажу, что проект получился достаточно спорный.

Сонная лощина

При первом же взгляде на игру, сразу, на подсознательном уровне, становится понятно, что перед нами квест. Судите сами: в главной роли у нас девушка с достаточно выразительной внешностью (не красивой, а именно выразительной), ей помогает *жЫвотное* (в данном случае волк), кучка второстепенных персонажей, множество отрендеренных локаций, красивейшие панорамные пейзажи, курсор в виде лупы... Все понятно, не правда ли?

И действительно, не мудрствуя лукаво, девелоперы создали игру, игровой процесс которой до боли напоминает King Quest и Myst. Действие разворачивается в фэнтезийном сеттинге, с классическими его атрибутами вроде драконов и магии. Но разработчики добавили в этот мир капельку технологии. Не «Арканум», конечно, а приятно. Сюжет игры крутится вокруг юной особы по имени Лидия, которая по приглашению своей подруги детства Селесты приезжает учиться в магическую академию. Но все случилось не так, как мечтала наша героиня. Придя в академию, она не увидела встречающую ее подругу, не увидела строгих экзаменаторов и напыщенных старшекурсников. Она вообще никого не нашла — огромный замок в одночасье обезлюдел. Пусто! Единственным обитателем, которого удалось найти, оказался странноватый волк Зак, выдающий себя за заколдованного дракона и призванный скрасить существование главной героине.

Вот такая предыстория — не шибко оригинально, но и рвотных рефлексов не пробуждает. До самого конца сюжет держится примерно на одном уровне, не скатываясь в окончательную мыльную оперу, что по нынешним меркам тоже не так плохо. Геймплей, как уже было сказано, представляет из себя классический квест, а это значит, что от долгих хождений по локациям и решения загадок, перемежающихся разговорами с немногочисленными NPC, никуда не деться.

Территория, на которой и придется проводить свои поиски, состоит из самой магической академии, а так же некоторых прилегающих к ней территорий. Именно здесь заключается самый главный просчет дизайнеров и один из многочисленных недостатков игры. Академия содержит в себе огромное количество локаций, около половины которых — абсолютно лишние, никак не участвуют в игровом процессе и добавлены, судя по всему, для галочки. И, тем не менее, в игре нет карты. То есть можно больше получаса бесцельно бродить по локациям и пытаться догадаться, что же все-таки от тебя требуется в данный момент, или где же все-таки находится тот рычажок, за который указали потянуть разработчики. Стоит ли говорить, насколько падает мнение об игре после такого вот похода? Правда, существует патч версии 1.5, исправляющий кучу ошибок и добавляющий карту, но ставится он только на английскую версию игры. Хотя, возможно, к моменту выхода статьи «Акелла» адаптирует патч.

Внутри квЫста. Почти

Теперь давайте-ка разберем подробнее геймплей и посмотрим, получилось ли у разработчиков **Keepsake** создать действительно качественный продукт.

Большинство загадок чем-то особым не выделяются и являют собой ничто иное, как кальку с давно известных всем игр. Некоторые из них вообще делают откровенные реверансы в сторону Myst`ов. И здесь, среди множества мудреных паззлов, механизмов и рычажков, кроется следующий недостаток игры. Помните, в начале статьи упоминалось, что в игру были доба-

влены небольшие элементы технологии? Но это лишь сначала кажется, что их немного. Со временем всевозможные урбанистические навороты начинают занимать в геймплее (особенно это касается загадок) все большее место. И это в то время, когда магические загадки встречаются всего несколько раз за все время прохождения. Все бы ничего, но мы ведь в магической академии, а не в мастерской дварвов-механиков. Очень уж, знаете ли, мешает погружению в игру. Да и сложность самих задачек уж очень несбалансированная — можно несколько часов ломать голову над одной загадкой, а следующие несколько одолеть буквально за пару минут.

Но сложность загадок, над которыми все же иногда приятно подумать, не идет не в какое сравнение с монотонными, долгими хождениями по локациям, полупустым, не заполненным хоть какими-нибудь запоминающимися деталями. Слишком уж быстро такое горе-путешествие утомляет, тем более что активных областей и предметов тоже кот наплакал.

Со временем также возникает желание посмотреть в глаза человеку, который придумывал и рисовал персонажей игры. Конечно же, у каждого свои представления о красоте, и, тем не менее, в Keepsake внешность героев выглядит неэстетично, отталкивающе. Особенно это касается главной героини и ее подруги. В чем причина — понять довольно сложно. Возможно, разработчики ставили себе целью сделать персонажей, похожих на нас с вами, на живых людей. Возможно. Но перестарались.

Внутренний мир героев, образы, характеры — их проработка никуда не годится. Все до единого персонажи игры выглядят абсолютно картонно. Их воспринимаешь просто как 3D-модельку или, на худой конец, как *безжизненную буратину*, с которой нужно, пересилив себя, поговорить и получить, наконец, следующую дозу информации. Нет в них той искры жизни, той непосредственности, которая позволяла полюбить стального чурбана из Syberia, не говоря уже о Кейт Уокер. Диалоги, вероятнее всего, писал тот же человек, что и рисовал героев — читать подобный бред, а в особенности туповатые шуточки Зака, нет никакого желания, поэтому, как только появляется окно диалога, рука сразу тянется к кнопке перемотки.

Еще в самом начале я упомянул, что в Keepsake ставка делалась не только на бородатых квЫстовиков, но и на более молодого, не знакомого с жанром геймера. Выражается это, как нетрудно догадаться, в многочисленных упрощениях. Во-первых, в игре есть встроенный помощник, призванный помочь в сложной ситуации. Но как это реализовано! Если надумаете воспользоваться помощью, вам вместо кратенькой подсказки выдадут подробное описание, куда идти и что делать. Более того, если вы не сможете решить головоломку с третьей подсказки, игра вежливо предложит сделать это за вас. Правда, круто?! Спрашивается, зачем тогда вообще играть: если на то пошло, гораздо интереснее юзать Still Life или «Сайберию» с солюшеном — там хотя бы действие напоминает интерактивный фильм, а, следовательно, в таком прохождении появляется хоть какой-то смысл. Кроме того, дабы геймер не перенапрягался, пытаясь догадаться, что же за предмет он подберет следующим, заботливые дяди из Wicked Studios заранее прорисовали их все в инвентаре. Еще одно упрощение: была полностью упразднена одна из главных составляющих любого квеста: единожды подобрав предмет, можете о нем забыть, ибо применять предметы, да и вообще хоть как-то их использовать в Keepsake нельзя.

Красивый квЫст. Почти

Если говорить о визуальной составляющей, то здесь все подогнано под стандарты жанра — заранее отрисованные плоские бэкграунды и 3D-модели персонажей. Видимо, увидев результаты работы художника, трудившегося над персонажами, директор студии-разработчика выгнал его и позвал на его место более талантливого человека, потому что уровни, в отличие от персонажей, смотрятся просто великолепно, хотя и несколько однообразно. Все эти сложные механизмы в сочетании с отличной архитектурой замка, скульптурами, винтовыми лестницами, коваными решетками и магическими загогулинами выглядят просто отлично. Нельзя не отметить и довольно качественно сделанные ролики, коих в игре довольно много.

А кто в очередной раз разочаровал, так это персонажи. Модели мало того, что анимированы неважно, так еще и плохо детализированы (не дай Бог вам увидеть волка с прямоугольным хвостом). Озвучка не отстает — и отбивает остатки желания играть. Мне довелось опробовать как немецкий вариант (оригинал), так и «акелловскую» озвучку. Как в первом, так и во втором варианте актеры не играют роли, а просто читают текст за кадром.

Похороны квЫста. И никаких почти

Да, не скрою, видно, что разработчики старались, пытались сделать свою игру более качественной и доступной максимально широкому кругу людей. Но при создании проекта было допущено слишком

много ошибок, и играть в «Keepsake: Тайна долины драконов» стоит разве что отъявленным квестоманам. А парням из Wicked Studios хочется пожелать удачи — возможно, проведя работу над ошибками, в следующий раз они выдадут нагора действительно качественный продукт.

Вирджин КЕМПЕР

TRUE CRIME NEW YORK CITY

Разработчик: LuxoFlux
Издатель: Aspyr Media
Жанр: TPS/arcade
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3-1.5 ГГц, 256Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4-2.0 ГГц, 512Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Двери с грохотом разлетелись в щепки. В приемное отделение Департамента Защиты Виртуальной Реальности с матюгами и воплями ввалилось что-то, отдаленно напоминающее кадета. Майка, явно не по размеру, чуть ли не трещала по швам, натянутая выпирающими наружу мускулами. В руках кадет держал какую-то адскую смесь BFG, рокетлаунчера и карданного вала от КАМАЗа. Его тяжелые сапоги громыхали по паркету пола (мрамор пропили). Распугивая остальных новичков, кадет прогромыхал к кабинетам агентов. Очередная дверь с надписью «Посторонним Х», абсолютно не остановила новопришедшего героя. Ему потребовалась сделать всего два движения, одним поправить модные солнечные очки, а вторым нажать на курок своей мегапушки, чтобы очередная казенная дверь ушла на вторсырье. Недолго раздумывая, кадет с воплями забежал в задымленную комнату.

— Я Крушитель, и я хочу отправиться на самое крутое задание!!! — проревел, аки дикий зверь, кадет, вваливаясь в отдел кадров. — Где здесь ваш пресловутый Кертис? Щас я ему покажу, где эльфы зимуют, да и Глюка тоже приведите, он там вопил, что ненавидит рыжих гномов. Он явно не подозревал, что мой второй младший брат как раз гном. Ну ничего, сейчас я ему припомню. Ну!!? Куда вы все подевались, что испуг...

Тихий щелчок, и кадет упал с простреленной головой на только что помытый пол кабинета. Дым наконец-то рассеялся. В дверном проеме лежало тело недоагента, чуть далее стоял простой письменный стол. Над столом вверх тормашками висел Кемпер, держась ногами за перекладину, прибитую чуть ниже потолка. Глаза у агента были завязаны повязкой, а в руках он держал достаточно классический пистолет системы Beretta.

— Вот, блин... и это не помогает, — Кемпер спрыгнул на пол и снял повязку с глаз. — Ведь знал же, что Талер наврал. — Полезное дело — лучшее средство от зубной боли, — издевательским тоном процитировал Кемпер. — За пивом сходил, по департаменту прогулялся, из окна попрыгал, даже в вентиляцию залез, а зубы как болели, так и болят. Сколько ж еще полезных дел нужно сделать? Поработать, что ли, для разнообразия? Тут вроде объявление валялось, о приеме новых кадров для занимательной работы в полицейском департаменте Нью Йорка. А, вот оно... «Только сегодня и только сейчас, полиция города набирает новые кадры. Мы ищем новые таланты, возможно, им станете вы... бла-бла-бла».

— Правильно, им стану я — недолго думая, секретарь быстро собрал все нужные вещи и отправился по указанному адресу.

Ай-яй-яй-яй, убили негра...

Не знаю, болели ли у разработчиков зубы, или еще что, когда они создавали *True Crime: Streets of LA*. Даже учитывая статус GTA- клон, игра получилась достаточно ужасной. Гонки, драки, перестрелки, все было выполнено в стиле «и так сойдет». Не спасло игру даже неплохое сюжетное древо. В общем, проект вышел жутко неиграбильный, и, конечно же, не стоил тех денег, которые за него хотели.

Казалось бы, все, проект практически провалился, наверное, стоит забросить мечты о создании достойного конкурента пресловутой GTA и заняться чем-нибудь другим. А нет, видимо, зубы (или еще что-то) у разработчиков болели настолько, что они решились на отчаянный шаг, и вот — анонсируют **True Crime: New York City**. Причем анонсируют с достаточно громки криками об учете недоработок предыдущей части, добавлении в игру чего-то меганового и интересного. Ну что ж, ваше дело предложить, наше дело положить. Будем писать обзор, даже несмотря на то, что консольщики уже давно успели ее пройти и даже написать на заборах свои, не шибко теплые, пожелания в адрес разработчиков. Ну, мы народ простой, и доверяем только своему личному мнению, а не тому что пишут в Интернете. Начинаем обзор.

История написана заново. Совсем о другом человеке, о другом городе и о все тех же представителях криминальной составляющей Америки. На этот раз наши ноги, а точнее, ноги нашего героя, будут усердно топтать New York, который, как и в прошлой части, срисован с реального прототипа. Главным героем выступает Маркус Ридс, и он негр. Как и положено по американской теории, чернокожие представители планеты Земля никогда не становятся копами просто так. Герой TC:NYK не исключение. Вступительный ролик представляет нам окровавленную рожу Маркуса крупным планом. На его «семью» напали ребята из конкурирующей группировки, пытаясь отобрать очередной кусок власти. Как истинный бандит, Маркус не может спустить обидчикам такого нахальства. Конечно же, он едет мстить, конечно же, ему удается убить всех, кто был причастен к нападению, и конечно же, он попадает в полицию. Но на счастье молодого героя, в полицейском департаменте есть свой человек, тот, кто помнит Маркуса еще с пеленок — друг семьи, в общем. Друг... нет, не друг, а скорее — наставник, вполне доступным языком объясняет герою, что так дальше жить нельзя: зарабатывая на жизнь криминалом и убивая всех, кто не нравится. «Еще одна такая выходка, и я больше не буду прикрывать твою задницу. Либо с этого момента ты будешь делать все, как я скажу, либо пойдешь за решетку». После этой штамповой фразы начинается новая жизнь Маркуса Ридса.

Пять раз по «год спустя»...

Отца нашего героя таки сажают за решетку, хотя это ему абсолютно не мешает по-прежнему руководить делами. Кадет М. Ридс как раз заканчивает экзамены в полицейской академии и, уже как офицер, переводится в участок, для водворения правопорядка на улицах города. И все бы шло отлично, если бы только не внезапное убийство друга. Теперь задача нашего героя — разузнать, кто же виновен в смерти наставника, и наказать всех, кто к этому причастен. Но работа тоже не ждет, на улицах города давно уже неспокойно, ежечасно совершаются всевозможные правонарушения, а значит, нужно успеть выполнить свою работу и попутно раскрыть дело об убийстве.

Улицы города

Когда вы впервые выйдете на городские улицы, у вас может возникнуть впечатление, что игра совсем не отличается от своего предшественника. В чем-то вы правы. Разработчики не придумали практически ничего нового, а просто немного переделали и улучшили старое. Как и раньше, у нас нету ни своего дома, ни гаража, ничего. Живет наш герой в полицейском участке. Там вы сможете найти все, что вам нужно.

В первую очередь, это, конечно, *арсенал*, в котором вы сможете затариться новым оружием и купить новые *навыки*. Почему именно купить, а не выучить? Дело в том, что в TC:NYK все навыки вы покупаете за деньги. Всяческие тренировочные задания поубирали. Все, как в Матрице, купили навык — и можете сразу же им пользоваться. Каждый навык требует определенного *ранга* героя. Всего рангов пять. Их вы повышаете за счет выполнения второстепенных заданий, о которых вам периодически сообщают по радио. Чем выше у вас ранг, тем круче оружие вы можете купить в полицейском арсенале.

Далее в вашем распоряжении *полицейский гараж* и *личный шкафчик*. В гараже вы можете купить одну из спец. машин и, опять-таки, купить навыки. Машинки достаточно разнообразные, хоть и смотрятся немного не в тему. Ну ладно, «хаммер» я еще могу понять, но вот некая смесь «ламборджини» и «феррари» не лезет ни в какие ворота. Впрочем, это дела вкуса. Навыков здесь также немного, по одному на каждый новый ранг. Самые полезные — это, конечно, навыки ускорения. На машине вам придется ездить очень много, так что лишняя скорость никогда не помешает.

Личный шкафчик служит для хранения одежды, в которую вы можете одеть вашего героя. Набор костюмов достаточно обильный, хоть и немного однообразный.

Далее у нас *окошко для выдачи зарплаты* и *окошко для сдачи вещественных доказательств*. С первым, думаю, все понятно — устраняете беспорядок, получаете денежку. Второе окошко необходимо для сдачи вещдоков, которые вы будете изымать при обыске помещений и подозреваемых. За каждую сданную улику вы будете получать очки «хорошего копа» и, естественно, опыт. Конечно, если вы отыгрываете роль «злого полицейского», то никто не помешает вам отнести изъятые вещи в ломбард и продать их там.

Перед тем, как начать патрулировать улицы криминального Нью-Йорка, запомните одну вещь: до места преступления вы можете добраться разными способами. Можете приехать на личной машине, потратив достаточно большой кусок времени, город все-таки большой. Можете воспользоваться местным метрополитеном и выйти на ближайшей к месту станции или же поймать такси и моментально перенестись в нужное место. Лично я выбрал первый способ, во-первых, город изучаете (а в нем можно найти много чего интересного), во-вторых, совершая поездку к сюжетной миссии, вы можете попутно выполнять дополнительные задания по *патрулированию*. Естественно, получая за это денежку и опыт. Еще выполнение подобных заданий необходимо лично вам. Зачем? Дело в том, что город разбит на районы, и в каждом районе есть что-то, нужное вам. В одних магазины с одеждой и музыкой, в других оружейные магазины и автосалоны, в третьих школы до-джо и т. д. Если уровень преступности в районе повышенный, то все эти лавочки, недолго думая, прикрываются. Ну и, конечно же, сам район становится грязным, затхлым, с кучей бомжей и старыми машинами. Когда же район очищен, то он просто сияет огнями вывесок и отблеском дорогих иномарок.

Вот сами происшествия какие-то однообразные, после нескольких часов игры начинаешь просто действовать на автопилоте. Допустим, если где-то идет семейная сора, то достаточно просто показать жетон и крикнуть: «Полиция, все замерли!!!», если уличная драка, то к жетону прибавляем выстрел в воздух и крик: «Мордами в пол!!!» Ну, а если дело дошло до всяких ограблений и бандитских перестрелок, то тут все еще проще — выстрел в колено или руку, и в участок, пока не остыли. С угоном машин немного повеселее, но тоже достаточно скучноватенько.

По истечении определенного времени вам дадут возможность поучаствовать в уличных гонках, нелегальных драках и даже... поводить такси. Кстати, уличные драки весьма интересны, в отличие от всего остального, их я прошел до конца.

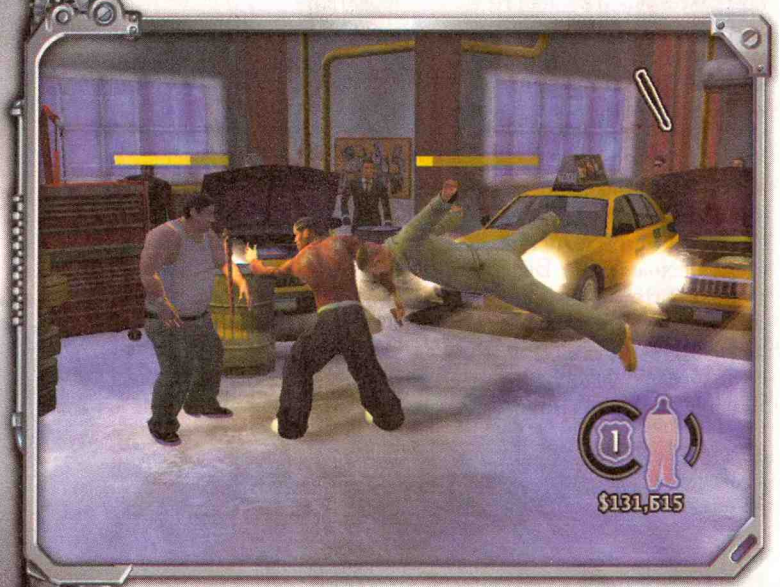
Сюжетная часть

Продвигаясь по сюжетной линии, нам предстоит обезвредить четыре главные группировки в городе. Японскую мафию, итальянскую и еще две какие-то, непонятного происхождения. Выполнение сюжетного задания еще проще, нежели патрулирование. Доезжаем до нужной точки, заходим в здание, расстреливаем всех направо и налево или же бьем фейсы руками, попутно догоняя начальника всего этого дела. Догнав главаря, начинаем выпытывать у него нужную нам информацию, путем физического давления. Помните, как в «Крестном отце» вы выбивали еженедельную выручку у владельцев магазина? Здесь то же самое (кстати, выбивать деньги у продавцов здесь тоже можно). Получив нужную вам инфу, вы либо надеваете на злодея наручники, либо убиваете, меняя тем самым положение в шкале «добрый/злой коп». Если вы случайно перегнули палку в допросе, и подозреваемый либо загнулся, либо наотрез отказался отвечать, не обязательно сразу жать на кнопочку «повтор миссии». Вы вполне можете обратиться к одному из трех *информаторов*. Можно пойти к владелице публичного дома, можно к психованному таксисту или же сходить проведать своего отца, который по-прежнему сидит в тюрьме (причем неплохо так сидит, с комфортом). Само собой, даже ваш отец не захочет делиться с вами информацией за просто так. Поэтому придется и тут немного поработать, выполняя задания корыстных информаторов.

Выполнили одно задание, поехали к следующему, там проделали тоже самое. И так до самого конца, пока не доберемся до самого главного босса всей шайки. Здесь разработчики соригинальничали. Каждого боса придется ловить своим уникальным методом. Одного снимать с подъемного крана, попутно уворачиваясь от всяких летящих балок, с другим предстоит сражение на мечах, за третьим придется лезть на стену и т. д. Впрочем, особой оригинальности игре это не придает.

I know Kung-Fu

Как я уже писал, *драки* мне понравились гораздо больше перестрелок, поэтому я решил уделить внимания именно им. Единственное, что умеет Маркус в самом начале, это махать кулаками в дворовом стиле. Посещая школы до-джо, можно выучить несколько *стилей боевых искусств*: карате, ушу, тейквандо, стиль тяжелого оружия и стиль легкого. Когда вы приходите в школу, вам не нужно проходить никаких тренировок, достаточно будет просто заплатить денег. В каждой школе вы можете изучить сам стиль и спец. удар к нему. Количество слотов в мозгу ограничено, выучить получится многое, но не все.



Стили выполнены на любителя. Ушу достаточно быстрый и сильный стиль, но требует близкого контакта с врагом. тейквандо рассчитан, в основном, на удары ногами. Удары посильнее, чем в ушу, броски не очень. Карате — что то среднее между первым и вторым. Не особенно быстрые удары, но достаточно сильные.

Сражение с так называемым тяжелым оружием включает в себя владение мечами, копьями, шестами и пр.

Владение мастерством легкого оружия позволит вам брать всякие нунчаки, небольшие палки, ножи Сай в обе руки и мастерски ими атаковать.

В первый True Crime я играл не очень долго, но почему-то сложилось впечатление, что во второй части драки немного упростили по количеству нажатия клавиш.

New York

Графика в игре не особо радует глаз. Город выполнен неплохо, машины ничего, но модели людей и вооружения просто поражают своей бестолковостью. Про модели оружия даже говорить особо не хочется, посмотрите сами. Физика достаточно сносна. Очень многие объекты поддаются разрушению. Единственное что, с физикой машин немного накрутили. Как и в первой части, вы без особых угрызений совести можете с разгону въехать в автобус или в грузовик. Машина, конечно, помнется, причем ощутимо, но при этом вы едете себе дальше, не видя никаких изменений в шкале здоровья. Ну и напоследок, разработчики решили порадовать нас обилием всевозможных глюков в виде провалов в текстуры, прохождение сквозь стены и т. д.

Озвучка в игре неплохая, я бы даже сказал, хорошая. В горе музыкальных треков каждый сможет найти себе то что ему нравиться. Тут и рок, и heavy metal, и рэп, и хип-хоп и прочие танцевальные штуки.

Дело закрыто

Да, закрыто. Игра пройдена, статья почти что дописана, осталось теперь собрать всю ту муть, что пришла мне в голову, в одну большую кучу ☺.

Очень сложно сказать, стоит играть в эту игру или нет. В Сети игру ругают. А я считаю, что она во всяком случае, существенно лучше первой части. Потому я не буду давать окончательных выводов. Скажу только, что время за игрой я, в принципе, провел весело. Да, я согласен с многими игровыми ресурсами, что игра могла бы быть и лучше, но ведь сделали как сделали, и принимать нужно то, что есть. В общем, если ваши вкусы сходятся с моими, попробуйте провести за игрой пару часиков, может быть, вам тоже понравится. Ну, а если вы любитель чего-то особенного, то мой вам совет, не покупайте эту игру, подождите пару лет — может быть, выйдет третья часть проекта, и парни из LuxoFlux наконец-то осуществят свою заветную мечту и выпустят полноценного конкурента вечно молодой GTA.

— — —

Еле слышный стук в дверь нарушил практически гробовую тишину в приемном кабинете ДЗВР.

— Да-да! Войдите! — прокричал Кемпер с другого конца зала.

Дверь тихонько приоткрылась, и в кабинет вошел все тот же высокий, мускулистый кадет. Только на этот раз вместо камуфляжных штанов и мини-майки, на нем были простая тенниска и джинсы.

Очки на глазах были самыми простыми, и стоили максимум несколько долларов.

Кадет поздоровался и тихонько сел на вежливо предложенный секретарем стул.

— С чем пожаловали, дорогой кадет? — Кемпер, как всегда, выдал свою штатную улыбку. Зуб болеть уже давно перестал, разве что щека немного подпухла, а так было все в норме.

— Да я вот... это... задание какое-нибудь получить хотел, если, конечно, есть, — слегка заикаясь, промолвил кадет

— Вот все, что есть — Кемпер кинул на стол две папки, на первой было написано «Покемоны пишут письмо телепузикам», а на второй «Правила поведения в Департаменте. Автор: мэр ТК».

— А другого ничего нету? — на агента было не то что жалко смотреть, а просто от одной мысли, что парень будет возиться с чокнутыми зверушками, сердце разрывалось на части. Кемпер же, как всегда, ограничился дежурной улыбкой.

— Все, что есть, или бери «Покемонов», или пересдавай зачет по ППД.

Кадет нехотя взял обе папки и угрюмо побрел к выходу.

— А ведь вполне может получиться толк из парня, — подумал Кемпер. — Надо будет ему выдать что-то посерьезнее, если, конечно, напишет хороший отчет (или хорошо сдаст зачет).

WCG
WORLD CYBER GAMES

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

intel

більше ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії? Всесвітні кібер-ігри знову запрошують гладіаторів. Зареєструйся на сайті www.wcg.com.ua і візьми участь у відбірковому регіональному турі.

Кращі воїни віртуального простору зійдуться у фінальному поєдинку, що відбудеться в Італії.

Мобільний партнер:

JEANS

Головний медіа-партнер:

Gameplay

Технічний партнер:

K-TRADE

Медіа-партнери:

МК

ШПИЛЬ!

digital

Мабила

Mobile

HARD'n'SOFT UA

PC WORLD

За підтримки:

hi-tech

CHIP

SAMSUNG

Morte&Shaman.AD

ROGUE TROOPER

Разработчик: Rebellion
Жанр: action TPS
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4-2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Судья Дредд мчался на своем мотоцикле по спящему городу, разрывая ярким светом фар ночную пелену. Настроение у самого главного хранителя правопорядка было очень хреновое, но не потому что он наелся хрену, а потому что его оправляли в отставку. «Как до такого дошло? Я же чтил закон, я и есть закон! — сработала старая привычка, и эту фразу он произнес с фанатичным блеском в глазах, неестественно выпучив нижнюю челюсть и плюясь вокруг. — Я был верен своему делу до конца! Даже когда мой хомячок нагадил в неположенном углу туалета, я судил и казнил его, а они нашли мне замену. Во всем виноваты эти голубые...»

Плох тот солдат, который не хочет спать с генералом

Не знаю, хорошо ли быть голубых кровей, голубоглазым или просто голубым, но быть голубым солдатом иногда очень выгодно. Особенно если этот голубой солдат создан с помощью генной инженерии и является героем комиксов. По крайней мере тогда на него положат глаз ребята из Rebellion и сделают героем своего очередного экшена. А непоколебимому Судье Дредду, герою прошлой игры по мотивам, — прямая дорога домой, на бумажные страницы, снова сеять доброе, вечное и не противоречащее действующему законодательству.

Polluted toxic hell

Раньше *Nu Earth* была настоящим райским уголком. Согретая теплыми лучами двух солнц, планета считалась пределом мечтаний любого клерка, листающего пачки красочных проспектов в преддверии отпуска. Но местная достопримечательность сыграла злую шутку с планетой, с ее флорой и фауной. Черная Дыра. Ученым удалось выяснить, что это не просто бесполезная загадочная деталь космического интерьера, но портал, с помощью которого можно попасть в любую точку галактики. Стратегический объект большей важности трудно и представить. И вот уже две враждующих стороны, Юг и Север, бросают в бой свои самые новые разработки и лучших бойцов, лишь бы завладеть вожделенным порталом, а полем битвы при этом выступает Nu Earth… И вот спустя двадцать лет от цветущей планеты остались только название и безжизненные пустыни, выпаленные оружием массового поражения. Атмосфера стала непригодной для жизни людей. Остатки живности, некогда населявшие зеленые леса, адаптировались к новым условиям, и теперь вряд ли у кого-то повернется язык назвать их милыми или дружелюбными. Большинство людей называют этот токсический ад худшим местом в галактике, но если вы G.I., вы назовете его домом.

You think you can fight this war on your own?

Why not? It`s the job we were created for.

Оставив в покое Судью Дредда, разработчики из Rebellion взяли за основу своего нового action другой комикс от 2000AD — *Rouge Trooper*. На смену фанатичному блюстителю порядка пришел универсальный солдат Rouge. Особые его приметы — голубой цвет кожи и белые горящие глаза. Добавьте к этому гору мышц, идеальные боевые навыки, и вот перед вами типичный G.I. (Genetic Infantry) — последнее достижение генных инженеров Юга. Клонов пачками выращивают в специальных инкубаторах и уже в возрасте девяти месяцев в череп им монтируют специальный чип, благодаря которому малыши развиваются с завидной скоростью. Еще через три месяца генные дети уже могут ходить, а через девять готовы к боевым тренировкам. Но и это еще не все — они идеально приспособлены для выживания на поверхности Nu Earth. G.I. быстрее, сильнее обычных людей, могут спокойно дышать отравленным воздухом, не нуждаются в защитных костюмах, имеют иммунитет к радиации и токсичным веществам.

Да, таков он, наш Rouge — идеальная машина для убийства, как и его собратья. Казалось бы, с такой армией победа у южан в кармане (как бы это ни отрицала пропаганда противника), но при первой же высадке в Quartz Zone случилось непоправимое. Бойцов ждала засада. Потенциальное сражение превратилось в обычную бойню, большинство Голубых Имбецилов уничтожили еще то того, как их капсулы достигли поверхности планеты. Немногим удалось выжить — превосходящие на несколько порядков силы врага тут же истребили остатки десанта. «Остатки» — то есть всех, кроме Rogue`a. И вот у последнего генного солдата (плюс-минус пару штук ☺) кардинально меняются приоритеты в жизни. Главная задача теперь очень проста — найти и уничтожить предателя. Святая месть. Вот такая вот завязка у довольно интересного сюжета. Особых перипетий ожидать не стоит, но в целом очень неплохо и вполне соответствует духу комиксов. Кстати, все это сдобрено кучей роликов, сделанных на движке игры.

Среди второстепенных героев сложных характеров вы не найдете, сразу видно, где злодей, а где потенциальный союзник. Но уже само присутствие этих героев радует.

А вот в качестве нашего протеже выступят сразу несколько ГИ. Не удивляйтесь, бренное тело для универсального солдата — лишь второстепенная мелочь. Главное — это душа, а если быть точным, то чип, который вживляют в первые месяцы после создания, ведь в нем хранятся честь и совесть, память и личность в целом. Если вовремя вытащить

биочип из мертвого G.I. и быстро куда-нибудь вставить — в шлем, например, в оружие или еще какое-нибудь укромное местечко, — то можно сохранить жизнь другу, а позже вмонтировать его в новенькое свежевыращенное тело. А значит, Rouge путешествует не один, а в компании трех товарищей, рассованных по всему снаряжению. И если сам он во время сражений особой разговорчивостью не отличается, то Гуннар, Бегмен и Хелм с лихвой компенсируют молчаливость своего друга. Язвительные комментарии всего происходящего и споры точно не дадут вам заскучать.

Роги тоже бывают полезными

Ну а теперь пришло время оставить в покое сторилайны синекожих и заняться рассмотрением игрового процесса. Как уже упоминалось ранее, он базируется на жанре action. То бишь львиная доля игры будет проходиться при помощи спинного мозга и указательного пальца (впрочем, у кого как). Ну и конечно же, не обошлось без ныне модных примесей stealth`а и РПГ, которые будут постоянно напоминать о себе. Но обо всем по порядку.

Голубой, голубой, не хочу играть с тобой

В начале каждого уровня вы оказываетесь на неизведанной территории со сверхважнейшим партзаданием, изложенным в ролике. И конечно же, путь к цели преграждают толпы неприятелей, которых вы должны будете с наименьшими потерями отправить к праотцам. Все предельно просто — выбираете полюбившееся оружие, — и вперед, крошить врагов в капусту.

При этом любители сего жанра найдут много чего знакомого и близкого сердцу, ведь тут можно будет пострелять как из своего ствола, так и из стационарных пушек, а вдобавок полетать на одном весьма летательном средстве — конечно же, в роли пулеметчика. Ну и раз уж зашла речь о штампах, то стоит упомянуть и о поездке на поезде, без которой немыслимо прохождение многих других игр, относящихся к жанру action.

А вообще, похождения нашего белоглазого протагониста ничем не отличаются от будней любого другого супергероя из игр/фильмов/комиксов. Посудите сами: друга из беды выручит (перочинным ножичком вырезав чип из его головы), а врага убьет. Все просто как пять копеек (если знать наверняка, кто враг). А вокруг рвутся снаряды, свистят перед носом пули противников. Вас забрасывают гранатами, обстреливают снайперы и гранатометчики, преследуют футуристические средства передвижения и невесть откуда взявшаяся весьма симпатишная, хоть и не менее синекожая и жгуче-белоглазая барышня с ружьем и с характерной для всех «чипованных» собратьев прической, при виде которой обзавидовался бы любой панк.

Ну и конечно же, не обошлось без серьезного арсенала, без которого не мыслим не один уважающий себя рембообразный герой. И самым достойным его представителем оказалась с первого взгляда невзрачная *штурмовая винтовка*, которая при ближайшем рассмотрении зарекомендовала себя как очень даже универсальный конструктор типа «собери меня сам». Нечто подобное можно было увидеть, например, в изготовленном нашими умельцами Venom`е. Она на протяжении всей игры будет просто обрастать новыми функциями и уже под конец (конечно, не без помощи легкого движения руки) сможет переключаться на стрельбу теми или иными зарядами. Винтовка может во мгновение ока превратится и в дробовик, и в снайперскую винтовку, и в лекарство от самолетов — ракетницу, и в лучевую пушку, и даже в некое подобие мортиры. И это не все, ведь еще пострелять из пистолета придется, да гранатами различными побросаться.

5,4,3,2, раз... найду и убью всех вас!

Но ехидные разработчики не пожелали, чтобы мы всю игру проходили с винтовкой наперевес, они злостно добавили стеллс-элементы, чтобы мы мучились в догадках, как лучше пройти тот или иной момент ☺. Чтобы мы ночами не спали, ворочались, обливались холодным потом и думали только об одном: а не лучше ли было бы пройти вон тот уровень, не поднимая шуму? А стоило ли прикручивать глушитель и передвигаться украдкой? Подобные вопросы будут всплывать на протяжении всей игры, потому как в Rouge Trooper есть действительно много мест, где можно действовать без шуму и пыли, умертвляя врагов с помощью ума, смекалки, ну и, конечно же, суперспособностей нашего протагониста. И самая главная способность — это возможность передвигаться украдкой ☺, она поможет вам незаметно подкрасться к тылу противника и уже там сделать свое темное дело. Также есть фишки, способные максимально облегчить жизнь хитроумного геймера, но они открываются только на определенных этапах игры. С их помощью можно привлекать противников, или же наоборот, оставаться незамеченным (например *глушитель*). Также можно создать свою временную голограмму и умело отвлечь ей противников, чтобы впоследствии нанести им неожиданный удар в спину. И даже любители «громкого» прохождения не остались без сладкого. Ведь последнюю способность ушлые разработчики приберегли именно для них. Она позволяет просто-напросто ставить винтовку на землю. Зачем оно нам? Если вы уже успели забыть о том, что к винтовке прикреплен один из чипов, то поспешу вам

об этом напомнить. Ведь именно с помощью этого чипа винтовка может очень даже неплохо стрелять, причем абсолютно самостоятельно. А вы остаетесь со своим пистолетом и имеете возможность всячески содействовать отстрелу врагов.

Из грязи в князи

Как и полагается, Rouge Trooper встречает нас тупым, ничего не умеющим героем с пукалкой в руках, из которого мы с помощью не особо хитростной системы прокачки должны вырастить архимага... ну, в смысле, умную и красивую машину убийства ☺. Эта система построена на собирательстве. Набрали кучу запчастей или выставили на них мертвого противника — жмите **Tab** и выбирайте один из доступных апгрейдов. Кстати, патроны получаются через это же меню, то бишь если они у вас закончились, то не стоит в панике бегать по уровню и обругивать разработчиков, нужно нажать все тот же **Tab** и, потратив эти самые запчасти, пополнить свой рожок.

Графика и звук

Графика в этой игре какая-то... непропорциональная, что ли — что-то выглядит хорошо, а что-то из рук вон плохо. И если в процессе игры как-то не замечаешь недостатков картинки, то в роликах, где камера постоянно снимает крупным планом всех участников баталий, угловатость моделей уж очень бросается в глаза. Озвучка неплохая... а больше я ничего не скажу.

Зачет

Игра вышла очень даже занимательной, и если вы не гонитесь за красивой графикой и любите шутеры от третьего лица, то вам не мешало бы ознакомиться с похождениями синекожего солдата.

Pantera sls kawai@bk.ru

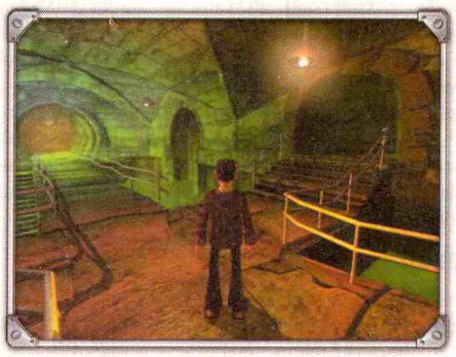
Evil Days of Luckless John
Сорвать куш

Разработчик: Centauri Production
Издатель: «Акелла»
Жанр: квест/эпическая игра
Системные требования:
✓**минимальные:** 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce2, 32 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, GeForce4, 64 Мб видео

Evil Days of Luckless John — это большая история маленького человека. А маленькими у нас принято называть не только низкорослых, но и неудачников, пусть это и звучит несколько грубо. Уже из интро мы видим, что ничего в жизни у героя не клеится, эдакий Иван-Дурак на чешский манер — лежал себе на печи, ждал чуда. Ждал-ждал — да и дождался. Несмотря на все неудачи, Майер — а именно так нас зовут с момента запуска игры — в своей семье, как видно, такой один. А видно это из того, что дядюшка оставил нам довольно неплохое завещание — целое казино. К сожалению, удачей у нашего парня не запахло и в этот раз (правильно, иначе бы играть было не интересно!), и пришлось вмешаться в это дело высшим силам — то бишь геймерам.

* * *

Если говорить о сюжете и героях более детально, то стоит заметить, что в главной роли у нас коммивояжер, который в жизни ничего не продал. Ну, не любят в Европе коммивояжеров, вот и выбирают их на такие роли — вроде и первоплановый актер, а в то же время — самая худшая роль года, не по исполнению, а по наполнению неприятностями. Иногда на нашего героя сваливается подарок от великой и прекрасной Фортуны, но даже этим Майер воспользоваться либо не может, либо не хочет — а, может, просто не замечает того факта, что что-то изменилось, пусть и совсем немного. Игра начинается с того момен-



та, когда Богиня удачи решает дать нашему герою еще один шанс... в виде завещанного имущества, точнее — казино. Но стоило только ему перейти в руки неудачливого коммивояжера, как разные заинтересованные личности сразу начали высказывать свои притязания. Все было бы еще ничего — неудачи преследуют Майера, и он к ним привык, но дело в том, что на сей раз все обстоит гораздо и гораздо хуже, чем обычно, за нами начинает охотиться мафия! К счастью (если так можно сказать), все, что им надо, — это казино, а нам остается лишь уносить свои ноги, руки и прочие части тела в сохранности.

* * *

Говорят, что у каждой нации свои шутки. Я, например, много слышала про тонкий английский и плоский австралийский юмор. Про чешский до сегодняшнего дня с слышала мало, даже чересчур. Наверное, мне просто-напросто везло. А тут — при знакомстве с Майером — началась и моя полоса неудач. По крайней мере, в мире этой игры.

У ребят из **Centauri Production** свои методы и свое «искрометное» чувство юмора. Шутки у них получились не то, чтобы плоские, а даже хуже... Как только чехи начинают шутить, хочется смахнуть скупую геймерскую слезу и создать комитет по защите прав геймеров от таких вот поделок.

Идей у разработчиков оказалось настолько много, что втиснуть их в один проект на первый взгляд просто нереально. Но это на мой взгляд. А вот им показалось, что это стоит сделать и, возможно, это покажется даже интересным кому-то, а может, кто-то даже купит диск с игрой и станет играть в нее дольше, чем до первого рвотного рефлекса... а может, Centauri Production просто не знает, что такое рвотный рефлекс... Так вот, слишком много вопросов порождает игрушка, и ни на один из них не дает ответа, который бы послужил оправданием как разрабам, так и самой игрушке.

Итак, с точки зрения играбельности, игрового мира, логичности, последовательности и всего прочего, называйте это как хотите, как вам приятнее и ближе, — игра состоит из мелких мини-игр, на каждую из которых вам придется потратить максимум пять-десять минут. Минимум — две-три. Игры эти не назовешь необычными или интересными. «Ядерный титбит-2» по сути своей состоял из мини-игр, по крайней мере, их там было много, но у каждой находилась своя изюминка — свой собственный юмор, полнейшая сочетаемость с миром игрушки, и... наверное, скорость, драйв какой-то внутренний. Тут этого нет, абсолютно нет, ни в коей мере. Это просто сборник логических головоломок, которых на моих полках накопилось с ранней юности довольно много, единственное отличие Evil Days of Luckless John от них — единое название. А стоит лишь эту игру разбить на отдельные части-игрушки и назвать диск, ну, допустим, «Сборник мини-игр весна-2006» — и вы получите то, чем по сути своей «Сорвать куш» и является.

* * *

Плохую игру иногда в какой-то мере может оправдать графика или физика. Ну, по крайней мере, я внутренне в это верю: разработчики столько времени потратили на то, чтобы создать красивый мир, а сценарист подкачал и сроки поджимали. Пришлось выпустить то, что было. Какое-никакое, но оправдание.

Оно мало что дает геймеру, кроме осознания того факта, что от команды можно ждать нормального проекта или даже продолжения игрушки, но с другим, улучшенным сценарием. Так вот — здесь это напрасные надежды. В случае с Evil Days of Luckless John ничего хорошего ждать не стоит. Да, отрисовка местами стильная, но только слишком уж устаревшая. Игры такого уровня делали лет пять назад. Возможно, оно и смотрелось бы — ну, стиль у игры такой, она ж о прошлом веке практически, вот и пытались создать атмосферу, — если б не тот факт, что изо всех дыр лезут ошибки и недоработки. И проблемы с камерой, и обзор «сквозь стену», и пейзажи, материализующиеся из воздуха по мере продвижения, и небогатые модельки, и странная физика, разрушаемые стены-картонки, заранее сложенные из отдельных кусочков... Это всего лишь малая часть того, что предстоит игроку.

Вывод

Ан он еще нужен? ДА? Ну, тогда вот вам вывод: не покупать! А тем, кто уже купил — выбросить в мусор или отдать худшему из своих врагов — пусть он мучается.

Разработчики: Rainbow Studios
Издатель: THQ
Системные требования: 1.7 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

R@ak

MX vs. ATV Unleashed

MX vs ATV Unleashed можно смело отнести к той категории компьютерных игр, которая в народе получила название «однодневные малобюджетные гонки». Поиграв в творение **Rainbow Studios** несколько часов, после выхода из игры вы вряд ли захотите когда-нибудь возвращаться к столь «увлекательному» игровому процессу. Из десятков и сотен подобных игр MX vs ATV Unleashed можно выделить лишь благодаря сравнительному разнообразию транспортных средств, доступных нам для вождения. Но этот небольшой плюс не спасает игру на фоне убогой графики, физики и невероятной тупости противников.

Конечно, можно было бы сказать несколько позитивных слов в адрес игры — мол, типа, в ней был потенциал, но разработчики не успели его воплотить, или еще что-то более банальное. Но я этого не буду делать по той простой причине, что девелоперы имели около 3 лет для того, чтобы сделать из своего детища что-то более весомое и стоящее. Предварительно игра вышла на консолях и, не превратившись в хит продаж или просто популярный проект, спустя три года была портирована на ПК. Стоить отметить еще и тот факт, что консольный вариант MX vs ATV Unleashed перекочевал на ПК практически в аутентичном варианте, не претерпев за эти три года никаких значительных изменений и доработок. Наверное, разработчики были уверены в том, что их детище смотрится достаточно хорошо для 2006 года и заслуживает большей славы, чем была у него на консоли, а они, девелоперы, вправе рассчитывать на новую прибыль. Ну что же? Видели мы и не таких.

Из-за того, что игра — гость (я бы даже сказал, троянский конь ☺) от приставок, вы не раз в непродолжительном игровом процессе повстречаете приветы из консольной жизни MX vs ATV Unleashed. Практически все эти «прелести» будут связаны с камерой. Скажу откровенно, один из таких «выгонов» камеры и привел к тому, что я, за две гонки до победного конца, удалил игру. Наверное, чтобы пройти MX vs ATV Unleashed, нужно быть тем еще мазохистом, а я оказался не столь извращенным — и в результате не удостоился чести повидать, что же там в конце.

* * *

Но хватит о грустном. Давайте поговорим о единственном незначительном плюсе MX vs ATV Unleashed, который оказался чайной ложкой меда в океане дегтя. Это я о немалом выборе транспортных средств в игре. Здесь мы сможем прокатиться как на огромных джипах, так и на небольших, но быстрых квадроциклах. Также в игре есть возможность поучаствовать в гонках вертолетов и самолетов, что, согласитесь, довольно-таки оригинально. Но из-за упомянутых выше минусов, а точнее — физики, подобные соревнования способны попортить любую, даже самую стойкую нервную систему. Самолеты с вертолетами так и норовят свалиться в крутое пике, для чего им достаточно малейшей ошибки пилота. Но не думайте, что таким образом разработчики пытались добавить реализма — его здесь нет и быть не может. А, умножая ноль, мы в итоге всегда получаем тот же ноль.

Малейшая надежда на достоверность проекта навсегда умирает в страшных муках и конвульсиях при виде вертолета, двигающегося назад, или же кроссового мотоцикла, взлетающего чуть ли не на космические высоты. Но смириться можно со всем. Можно не обращать внимания даже на такие ужасные глюки и недочеты, как в MX vs ATV Unleashed, главное — чтобы игра цепляла и увлекала, чего, к сожалению, детище Rainbow Studios сделать не способно.

* * *

Как я уже говорил, графика в игре ужасная, чему виной и объяснением служит дата выхода консольной версии проекта. Конечно, в 2006 году игры бывают и уродливее, но все же угловатые модели гоночных средств и огромные текстуры травы, земли, песка и грязи MX vs ATV Unleashed — это, согласитесь, как-то несовременно. Я бы даже сказал, что и для 2004 года игра выглядит плохонько.

Думаю, о физике говорить много не стоит. Вы уже поняли, что она здесь вовсе отсутствует. Вместо нее разработчики заготовили ряд повторяющихся раз за разом движений нашего транспорта, увидев которые, Ньютон задумался бы над тем, все ли он верно описал в своих законах. Такое убожество я последний раз видел в Hot Road, перед которой была EuroRacing.

Искусственный интеллект противников, если его так можно назвать, наверное, прописывался каким-то аматором или уборщиком в Turbo Pascal`e, после чего успешно переносился в игру. Оппонент всю гонку старается держать определенную траекторию движения. Двигаясь по ней, он ведет себя вполне достойно, но стоит ему сбиться с заранее проложенного девелоперами маршрута, как сразу же дает о себе знать вся «гениальность» программистов. Слава Богу, оппонент не едет назад, хоть что-то радует.

Музыкальное сопровождение довольно неплохое. В плейлисте игры можно найти несколько популярных групп, что меня, правду говоря, удивило.

* * *

Вывод? Наверное, купить эту игру можно лишь в двух случаях. Первый — это когда нужно писать о ней ревью, а второй — если вы фанат кроссовых мотоциклов и нигде в радиусе пятидесяти километров не продается «МХрайсер».

На этом все, удачи вам и всех благ.

P.S. Уже закончив статью, я с удивлением для себя узнал, что игра эта получила немалые оценки на крупных западных сайтах. Возможно, я чего-то не понял и не уловил, как говорят, фишки игры, но, как бы там ни было, все вышеописанное — это одно мое большое ИМХО.

Geralt[NBF]

Shadowbane

Разработчик: Wolfpack Studios Inc.
Издатель: Ubisoft
Жанр: MMORPG
Системные требования:
✓**минимальные:** 98SE/ME/2000/ P 3-1.2 ГГц или AMD Athlon 1.3 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** XP, P 4-2 ГГц или эквивалентный Athlon, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео Интернет: 256 Кб/с и выше

Вместо эпиграфа

Огромное спасибо горячо любимому «Укртелекому» за постоянно падающее ADSL-соединение с Интернетом, что в последнее время лишает возможности не только нормально играть, но и вообще использовать ресурсы Глобальной сети.

Hit the road, Jack!..

Geralt неторопливо прогуливался по коридорам ДЗВР, напевая себе под нос. Он знал, что на этот раз никто не станет ему мешать. Никаких заданий, допросов, брифингов и де-брифингов. Никаких гномов и эльфов, космических перелетов и спасения утопающих. Отпуск. Я устал, я хочу отдохнуть. Пусть другие спасают, тут все равно на всех хватит...

— О, кадет, вы-то мне и нужны!

Спецагент Талер поправил сползшую тюбетейку. «+ 2 к харизме энчант», — равнодушно подумал Geralt.

— Полуагент. Повысили же.

— Когда? Где бумаги? Доложить по форме! Хотя это сейчас не важно. Важно другое. А посему прошу в мой кабинет.

Талер уже приподнимал решетку вентиляционной шахты. Подобная «приветливость» не могла не настораживать, но деваться было некуда.

— Итак, недоагент, у меня для вас специальное задание...

— Полу.

— Неважно. Руководство решило, что в последнее время мы слишком мало внимания уделяем мультивселенной. Попал к нам в руки материалец по одному из миров данного пространственно-временного континуума и...

— На шашки-онлайн не согласен. Мне и гольфа хватает с головой.

Geralt был непреклонен. По крайней мере, ему очень хотелось выглядеть таковым. Но, судя по выражению лица Талера, очередная командировка все же намечалась. Спецагент молча положил на стол довольно увесистую папку с материалами, и Geralt`у ничего не оставалось, как начать читать. Вскоре он закрыл папку и поднял изумленный взгляд на ухмыляющегося Талера.

— Когда приступать?

Dream a little dream of me...

Есть в мире геймдева словосочетания, являющиеся своеобразными «знаками качества». Игра, вышедшая под одной из этих марок, плохой быть не может по определению. Ну скажите, кто дерзнет назвать плохим «шутер от iD», неужели могут оказаться скучными «гонки от EA», кому придет в голову обозвать некачественной «RPG от Bethesda»? А теперь представьте себе следующую картину. *Бесплатная PvP-ориентированная MMORPG от Ubisoft.* Нравится? Тогда я продолжу. В этой игре вам позволят не только создать свою гильдию (этим сейчас никого не удивишь), не только купить собственный дом (а вот этой, казалось бы, простенькой фишкой может похвастаться далеко не каждая популярная MMORPG — тот же WoW, к примеру, напрочь лишен подобной возможности), наш сегодняшний гость предоставляет вам возможность построить свой собственный город. Вкусно? Тогда давайте знакомиться, сегодня нам предстоит окунуться в мрачную вселенную **Shadowbane**. А посему не будем откладывать тело... гм... дело в долгий ящик и приступим. Я, пожалуй, рискну отступить от устоявшихся традиций и сделаю своеобразные выводы прямо сейчас — собственно, опишу «за» и «против» этого проекта:

«За»:

✓ игра на официальных шардах полностью бесплатна. Вы не должны покупать дистрибутив с игрой, нет нужды тратить реальные деньги на виртуальные предметы, чтобы комфортно играть, отсутствуют какие-либо платные услуги;

✓ в игре присутствует довольно большой набор рас (весьма необычных, кстати);

✓ вы вольны не только построить собственный город (что уже впечатляет), но и попытаться захватить власть над миром;

✓ **Shadowbane** — это PvP-ориентированная MMORPG. Что лично для меня является огромным плюсом — играть в такие игры тяжелее, но и интереснее, чем в PvE. Платить деньги за то, чтобы сразиться с компьютером (учитывая крайнюю тупость мобов во всех онлайновых играх)? Ну уж нет, это не для меня;

✓ огромный игровой мир (значительно больше того, что мы видели в WoW) с различными ландшафтами и климатическими зонами;

✓ интересная ролевая система;

✓ игра крайне нетребовательна к машине и не очень требовательна к толщине коннекта (терпимо играется и на стабильном диалапе).

«Против»:

✓ графика. Игра существует уже не первый год, успела обзавестись двумя аддонами, а учитывая тот факт, что она даже во время своего появления звезд с небес не хватала...

✓ Огромный игровой мир. Детализация слабовата (особенно после взгляда на «Обливион» ☺);

✓ наполнение игровым контентом. Хорошие вещи приходится искать действительно долго;

✓ не совсем обычная ролевая система. Новичку будет трудно создать играбельного персонажа с первого раза;

✓ процесс прокачки мало в чем отличается от всех остальных MMORPG: собрали партию единомышленников, и вперед. Убивать мобов. До поры до времени;

✓ Shadowbane — это PvP-ориентированная MMORPG. Надели крутые шмотки и высунулись в лес в одиночку «немного покачаться»? Будьте готовы к встрече с человеком, который «немного покачался» раньше вас и теперь захочет поближе познакомится с содержанием вашего бэкпака.

Вот, пожалуй, и все основные плюсы и минусы игры, теперь мы попытаемся в деталях выяснить, что же представляет собой Shadowbane.

Hips don`t lie...

Я уже говорил: Shadowbane бесплатна. Причем честно бесплатна, без подвоха, без недомолвок. Вопрос, чем спровоцировано подобное решение Ubisoft, остается открытым, но мне кажется — дело в том, что некоторое время назад из игры начался отток пользователей, которые отдавали предпочтение более продвинутым в графическом плане проектам. Их вполне можно понять: на чистом геймплее в наше время игра далеко не уедет. Вот и пришлось издателю с мировым именем пойти на уступки. Шаг оказался вполне оправданным — многие пользователи вернулись, появились новые (из числа тех любителей MMORPG, которые находят подобные игры слишком дорогим удовольствием). Учитывая то, что новые пользователи начали играть приблизительно в одно время, проблем с нахождением членов партии нужного вам уровня не возникает — желающие есть всегда. Хотя стоить отметить, что комьюнити в Shadowbane не такое дружелюбное, как в некоторых других играх — видимо, сказывается общая готичность игровой атмосферы.

Хто, хто я, хто?..

Теперь перейдем к рассмотрению возможностей по созданию нашего внутриигрового альтер эго. Присутствует редактор персонажей (довольно слабенький по нынешним меркам, но все же). Ролевая система, как было сказано выше, оригинальная, но, тем не менее, при взгляде на «листок персонажа» мы встречаем всем знакомые Силу, Ловкость, Конституцию, Интеллект и Дух и их производные — Здоровье, Ману и Стамину. Банально? Подождите делать выводы, давайте посмотрим, что же нас ждет дальше.

Думаю, многим уже надоели стандартные расы, которыми нас продолжают потчевать разработчики большинства современных MMORPG (эх-х, помню я времена, когда раса была только одна...). Так вот, помимо таких набивших оскомину рас, как люди, эльфы, гномы (низкорослая помесь шумеров с персами), нам доступны еще полугиганты, демонические нифилимы, минотавры, жители пустынь ирекеи, кентавры, люди-птицы аракойксы, потомки людей и эльфов — покрытые татуировками элвборны, а также вампиры. Согласитесь, список впечатляет. Нашему персонажу доступны четыре пути развития:

✓ Путь Силы (Путь воина);
✓ Путь Веры (Путь лекаря);
✓ Путь Знания (Путь мага);
✓ Путь Умения (Путь плута).

Но и это еще не все. Дабы обеспечить создание действительно уникального протагониста, ребята из **Wolfpack Studios** дали нам возможность эволюционировать в 22 профессиях и 47 дисциплинах. Цифры вызывают уважение даже на фоне самых современных MMORPG («Шелковый Путь» стыдливо отходит в сторону). К несомненным плюсам можно отнести и наличие рунных камней. Что это? Помните перки из «Фоллаута»? Так вот, это самые что ни на есть они. Рунные камни находятся, покупаются, крадутся, снимаются с трупов поверженных игроков — и все для того, чтобы наделить нашего виртуального протеже уникальными чертами, классовыми бонусами и другими вкусными плюшками. Честно говоря, единственным минусом этой ролевой системы я могу назвать некоторую ее запутанность. Хотя, учитывая, что SB не ориентирован на казуального игрока, это можно понять и принять (тем более, что она весьма интересна).

SimSity or smth`n like that...

Уверен, что многих интересует вопрос постройки собственного города. Естественно, эта опция станет доступна на более поздней стадии игры, но как только вы достигнете нужного уровня и на вашем банковском счете будет лежать не один десяток тысяч в местной валюте, прошу пожаловать к ближайшему торговцу недвижимостью, у которого вы сможете приобрести дид (договор) на постройку понравившегося вам здания (коих доступно больше 20 разновидностей: здесь и жилые дома, и казармы, и магазины, и церкви). Ну, а потом пошло-поехало — найм стражи, вендоров (торговцев), постепенная трансформация вашего «хутора» в полноправный город, появление в нем других игроков и НПС... Захватывает дух, не правда ли? Вот тут-то вам и нужно слегка осадить коней. Во-первых, то, что может построить один игрок, другой может уничтожить — так что хочешь не хочешь, а придется искать соратников, создавать собственную гильдию, со всеми вытекающими отсюда последствиями. А впрочем, ведь для общения с другими игроками и были созданы MMORPG. А гуртом и батька легче бить, в смысле отстаивать город от посягательств сил неприятеля, а там, чем черт не шутит, можно и попробовать превратить его в мировую столицу. Впрочем, до этого еще ой как далеко.

Homo homini lupus est

PvP, как много в этом звуке... о чем это я? Ах да, смертоубийство, массакр, кровопускание и банальная резня. Хотите битв? Их есть у меня. SB — это вам не WoW, с его непонятным для меня подходом к PvP, когда смерть сама по себе не несет практически никаких негативных последствий. Здесь все гораздо серьезней — умерши, вы весьма ощутимо теряете опыт, с легкостью можете потерять все свои вещи (они остаются в вашей могилке), определенное время после воскрешения вы никто. Силенок кот наплакал, маги не могут кастовать и т.д. Думаю, с этим понятно. Причем, мой вам совет: убегаете израненным с поля боя или же ослабевшим возвращаетесь к трупу за вещами — делайте это так, чтобы никто не видел. В SB мало найдется людей, способных удержаться от искушения запустить вдогонку такому бегуну пару-тройку стрел. Сам такой. Тут иначе нельзя. Хотя есть и другие примеры. Первый человек, напавший на меня в орочьем лагере, что на околицах Кингс Кросс, минут через пять стал моим хорошим другом.

Ну что ж, думаю, стоит немного остановиться и на минусах игры. Здесь я буду краток, расписывать особо нечего. Да, графика слаба. Тот же WoW (хотя далеко не эталон в плане графики) смотрится гораздо лучше. Но процесс игры делает этот недостаток несущественным. Тот факт, что находятся люди, играющие в «Обливион» с выключенными шейдерами второй (я уже молчу про третью) версии, убеждает меня в том, что графика в РПГ все же не главное. С детализацией мира немного хуже — учитывая его размеры, бежать от точки А к точке Б иногда бывает весьма скучно. Одному. В компании все по-другому.

А знаете что? Хватит. Хватит про минусы (их не так и много), хватит про плюсы (они очевидны). Да и вообще, хватит говорить об этой игре. В нее нужно играть. Только так вы сможете составить о ней свое собственное впечатление и понять, подходит ли она лично вам. Лично мне она подходит. И на этом точка.

Never an easy way

Через две недели спецагент ДЗВР Кирилл Талер получил пакет документов, сопровождавшийся запиской примерно следующего содержания:

«Тому, кто это прочтет. Жду на Моурнинге. Ищите меня в Кхар Тх`Сект или Кингс Кросс. Lord Geralt de`Nar`Vein».

— Лорд... Полуагент... мания величия у него, что ли?..

Мохнорыл ТАЛЕР

BiteFight

Разработчик: GameForge
URL: http://www.bitefight.ru
Требования: Интернет

На фестивале идиотов я был бы членом жюри.
(гр. Секрет)

Депрессивное начало

Маленький жалкий лучик солнца, надрывно кашляя, выплюнул порцию болезненного света на покосившееся здание ДЗВР. Безнадежно зеленая весна, на пару со своей подругой — тоской бросили прощальный взгляд на Землю, и уступили дорогу ожиревшему, апатичному лентяю лету. Ядовитые лоскутки облаков поднатужились и обдали здание скупыми капельками кислотного дождика. Царящие вокруг безысходность и депрессия душным питоньим хватом обернули некогда процветающую, богатую организацию, ныне способную только на редкие агонистические вылазки на игровые фронта.

Одряхлевший, страдающий подагрой и старческой свинкой Кертис несколько раз ударил клюкой в стену, что означало сигнал девяностолетней секретарше — принести чашку чая без заварки, закурил последнюю папиросу «Беломорканал», и задумался над тем, как лучше всего свести счеты с жизнью.

Яд, пуля, свежий номер глянцевого журнала, сто двадцать разъяренных кадетов, Glukk, цитирующий Шопенгауэра? Все способы гарантировали быстрый и безболезненный уход, но прогрессирующий склероз постоянно выбрасывал за пределы сознания самый, казалось бы, удачный способ, и Кертис начинал сначала.

Жизнь не удалась. На весь Департамент осталось всего несколько кадетов-неудачников, одна секретарша, являющая собой яркую иллюстрацию к современной пословице: «Зомби тоже может играть в баскетбол», и один покосившийся Портал, через который выйти в какую-либо игру представлялось возможным только после второй пол-литры. Но и на первую денег не было.

Значит, пора покидать этот бренный мир. Glukk, ударившийся в философию и кришнаитство, цитирующий классиков и размышляющий о вечной сансаре, конечно убивал одним своим видом, но это была слишком мучительная смерть.

Может, Jaguar Кемперович? Попросить его починить Портал — в результате взлетит на воздух все, что осталось от ДЗВР. Легенды об умении секретаря сломать даже то, что не ломается по определению, давно уже разнесли по пустым коридорам Департамента ушлые сквозняки. Гламурненько... Но негуманно. Жалко секретаршу. Хотя, как может умереть то, что и так давно мертво?

Приковыляла секретарша, оступилась, разбила чашку и пролила горячий чай Кертису на штаны.

— Точно без заварки? — прошипел бывший спецагент.

— Штопудово беж... откуда ж у наш жаварка... У наш вще, што в бычке от беломора ошталошь, то и жаварка...

— Ешли я вам понадоблюшь, я туточки... за дверью, на кушетошке шо швечкой лежу... готовлюшь к жагробной жижни!.. — продолжила секретарша и удалилась считать свои последние часы.

Может, позвать Талера? У него есть пара несмешных анекдотов по двадцать минут каждый. И пара носков. Которые стирать уже просто противопоказано. Это может убить...

Ах да, Талер! Талер совершенно ударился в клептоманию, превзойдя в этом даже хирурга, и натаскал в вентиляционные трубы столько лишнего хлама, что однажды в нем застрял. Было это недели эдак две тому назад. Первые дни еще кричал и звал на помощь... а потом скулил еще с неделю... проклинал узкие тоннели, клялся Воркутой, что не хочет умирать девственником, вспоминал «Сиберию» и просил бумагу для написания завещания... два дня назад затих совершенно. Нет, Талер вряд ли поможет...

Впрочем, еще оставались странные сущности Микпорта и младший брат Талера — Мохнорыл. А что, попросить Микпорту о долгом страстном поцелуе — итого смерть наступит через 5 секунд после просьбы. От страха. Готично. Но Микпорта обидится. А это нехорошо.

Остается Мохнорыл.

— Эй, Мохнорыл, ты меня слышишь?! — Кертис не ожидал, что сможет так гаркнуть в своем сегодняшнем положении.

Из начинающей пованивать вентиляции донеслись подозрительно жизнерадостные звуки. «Нет каннибализму среди игровых журналистов!» — обреченно подумал про себя Кертис.

— Слушай, Мохнорыл!.. Мне нужна смерть, быстрая и безболезненная! Можно и не совсем безболезненная, что чтобы быстрая! — проорал док в сторону люка.

— От плохой игры пойдет? — донеслось оттуда вперемешку с чавканием.

— Вряд ли... — махнул клюкой Кертис.— Я уже во столько игр переиграл, что меня сложно чем-то удивить.

— А от плохого онлайна? Браузерного там... например...

Кертис задумался — браузерные онлайны он не любил. Да что там — Кертис их просто презирал. MMORPG — еще куда ни шло...

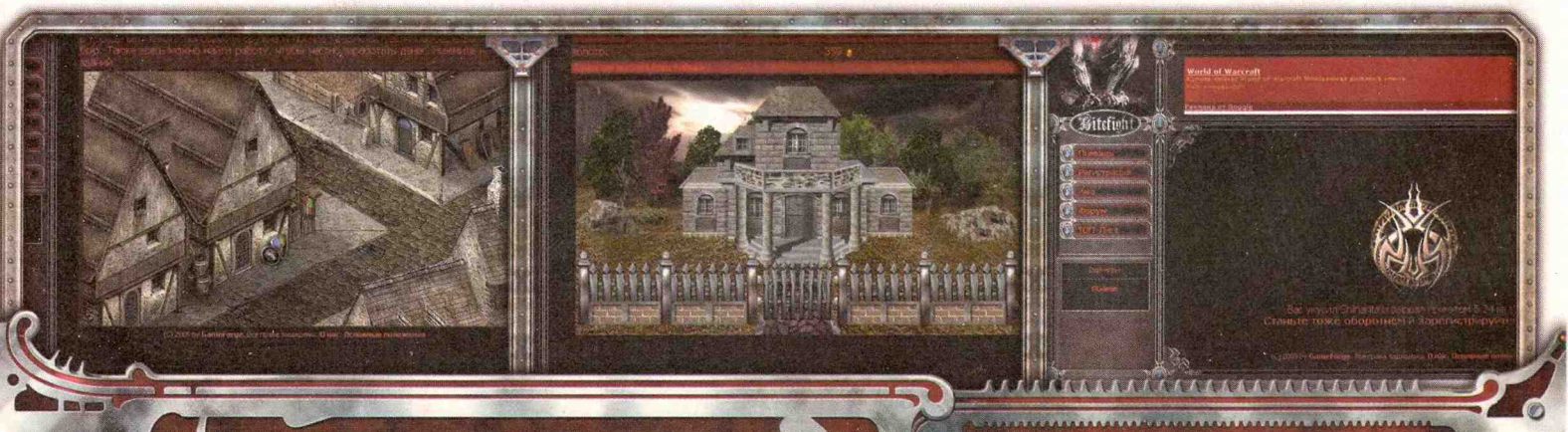
— Сможешь найти самую худшую?

— Худшие игры — это мой конек!... — радостно заорала вентиляция.

— Горбунок... — злобно проскрипел Кертис — и сплюнул. А что, смерть от игры — не самая худшая смерть. Кертис вспомнил Glukk`а, рассуждающего о влиянии торсионных полей на конфуцианские ценности, и поежился.

Вас ит дас — дойчланд браузер?

Это раньше мы, сирые и убогие, пребывали в полной уверенности, что на Западе не играют в браузерные игры. Мол, человек забугорно-капиталистический к подобной убогости графики относится крайне негативно, и тот максимум, которого можно от него ожидать, — MUD`ы или Ultima Online.



Между тем, браузерный онлайн на Западе цветет и пахнет. Множество простых в оформлении, но крайне пристойных игр собирает свою нехитрую аудиторию в 500–2000 пользователей онлайн, и тем живет. Конечно, браузерный онлайн в Забугорье не настолько распространен, как у нас — тот факт, что *«Бойцовский Клуб»* собирает аудиторию в 5 (!) раз большую, нежели интернациональная и достаточно популярная *EVE Online*, а такой, казалось бы, БК-подобный проект, как *«Смутные Времена»*, лишь немногим отстает от того же *EVE*. И, если судить только по количеству аккаунтов/посещений — выходит, наши браузеры лучше?!

Ага, в таком случае *WoW* и в подметки не годится ни одной из анимешно-наивных MMORPG в регионе Китай-Корея-Япония, ибо те собирают урожай в десятки миллионов (!) пользователей. Так что, формула «количество уникальных аккаунтов равняется качеству игры» требует большой поправки в сторону менталитета отдельных стран.

У хороших браузерных проектов есть один плюс, особенно, если речь идет не о файтингах, — один жирный плюс. Они не занимают много времени. Космическая стратегия, такая, как *Ogame*, и вовсе просит не более получаса в день. Для продвинутых топ-игроков — пару часов. В этом случае подобные проекты становятся, как это сейчас модно говорить, **казуальными**. Они практически не расходуют вашего времени, не требуют, чтобы вы вживались в роли персонажей (как это бывает в глобальных RPG/MMORPG), и не заставляют мозги переутомляться. Собственно, подобные офисные онлайновые игры должны стать тем связующим мостиком между «Тетрисом», который и на строгих фирмах не возбраняется, и большими онлайн-проектами, которые категорически запрещены начальством и злобными админами.

Но, как я уже говорил, браузерные стратегии бывают как хорошие, так и плохие. А есть еще редкая разновидность «отвратительные играбельные». То есть, играть можно, но непонятно, во что...

Выкидыш андерворлда

После двух космических стратегий, *Destinysphere* (разработанной «нашими» немцами) и *Ogame*, которая, промаявшись в Германии не один год, неожиданно прорвалась на русский браузерный рынок и получила лестные отзывы, на землю нашу грешную пришел **Bitefight.**

В одном городе, мрачном, как художественный редактор после пьянки, и готичном, как сама готика, идут постоянные сражения между оборотнями и вампирами. Ты можешь выбрать одну из сторон, зарегистрироваться — и включиться в «увлекательнейшие» сражения между двумя «как-бы-расами». Я выбрал оборотня, ибо вампир — это как-то слишком уж готично.

Зарегились?

Идем по одной из четырех основных игровых ссылок: *обзор, тайник, город и охота*.

Обзор — это: а) ваши статы; б) статистика побед-поражений, отобранного и потерянного в битве золота; в) а также статистика причиненных поражений и утраченной жизненной энергии. Статы можно тренировать в обмен на добытое золото. Тренировка не требует времени. Вообще!

Охота — основное времяпровождение каждого уважающего себя оборотня или же вампира. На человечинку или же на себе подобного. На человечинку можно охотиться не более 2-х часов в день, минимальное время охоты — 10 мин., максимальное — все те же два часа.

Охотой на враждебную расу можно заниматься хоть весь день, но интервалы между нападениями — не менее пятнадцати минут.

Город — одна из двух статичных картинок, присутствующих в игре. Понятно, что на безрыбье и рак — соловей, но данное безрыбье совсем уж безнадежно. Зато на данной статичной картинке есть аж две ссылки — на а) *кладбище* и б) *магазин*.

На кладбище работает каждый уважающий себя оборотень или же вампир. Рабочий день — восьмичасовой, впрочем, работу можно и просачковать, но за нее платятся деньги, а потому сачковать нужно по ситуации.

В магазине можно купить оружие с плюсами в *силу* или же *защиту*, либо бутылочки, восстанавливающие жизненную энергию. На этом ассортимент товаров заканчивается.

Тайник — у каждого упыря и волколака должен быть свой тайник, в котором его сложно будет достать. Поэтому, часть заработанных денег придется тратить не на повышение статов, а на обустройство особняка. Который, к сожалению, ни рожна не защищает от посягательств нападающих.

Распорядок дня

Любой уважающий оборотень или же вампир, войдя в игру, сразу же проверяет количество нападений на него во время оффлайна, а также текущее денежное состояние.

К большому удовольствию более слабых, и к недоуменному хмыканью топов, баланса в данной игре нет вообще. Т.е. некий вампир уровня эдак 15-го вполне может проиграть в бою маленькому 7-уровневому волчонку. Имея при этом полное и безоговорочное преимущество в статах, и бряцая более мощным оружием. Почему? А потому, что алгоритм боя больше напоминает женскую логику, нежели что-то похожее на боевку.

Само нападение на враждующую расу происходит так: жмешь «найти», и если выбранная жертва устраивает тебя — нападаешь. Дальше в сообщениях появляется строка, повествующая о твоем вероломном нападении — при клике на нее ты отсматриваешь хронологию трех раундов, после которых суммируется общий урон. Кто его больше нанес, тот и победил. У побежденного отнимается более 10% всех денег. Победивший, соответственно, этот процент получает.

Охота на человечинку проходит примерно также — после 10-минутной охоты сообщается, например: *«Охота приводит Вас в город. Вы добыли 267.17 кг мяса (для оборотней) или крови (для вампиров) и 267.17 золота, а также 2 единицы опыта!»* Количество мяса/крови и золота всегда идентично, но разброс в добыче!.. Можно за 10-минутный раунд наохотиться на 500 единиц мяса/крови/золота, а можно и на 13. Опять же, какая-либо логика в данной охоте отсутствует. Как и отсутствуют статы, отвечающие за удачную охоту на людей.

За удачную охоту на враждебную расу отвечает стат *харизма*, но его состоятельность пока еще никем не доказана. Остальные статы — *сила* (сила удара), *защита* (уменьшение урона в случае хита + возможность уклониться от удара), ловкость *(шанс нанести удар противнику)*, выносливость *(восстановление жизненной энергии)*.

После двух часов рэндомной охоты на людей можно заняться эмбриональным плей-киллерством и через каждые 15 минут нападать на врага, а можно уйти на кладбище, чтобы заработать небольшую сумму (и заниматься *этим* от 1 до 8 часов). Вот, собственно, и все. Чата нет, зато есть вялый форум, в котором даже наличествует раздел «кланы». Правда, понять, какую же непосредственную пользу могут принести кланы игроку, я так и не смог. Передачи денег/вещей здесь нет. Возможности групповых боев — нет.

Как ни странно, но создатели проекта ставили именно на полный разбаланс, и совершенную неиграбельность. Да здравствует казуальные браузерные онлайн-игры!

Радостный финал

Мохнорыл шел, прижимая к сердцу ссылку **http://www.bitefight.ru**. Кертиса это должно доконать. Такой никаченной во всех смыслах онлайн-ширпотребщины даже Талер давно не встречал.

Хотя... если брать во внимание слова того же Кертиса: если пипл хавает, значит, проект успешный... На данный момент в рейтинге игры в топ-1000 еле-еле попадают персонажи 11–12 уровня, значит — общее количество игроков должно быть не менее 10 тысяч. А то и более.

И Мохнорыл зашвырнул ссылку куда подальше. В «Неизбранное»... А то вдруг действительно, не убьет она Кертиса. И что же тогда получится — зря ходил, что ли?

P.S. Если уж вы решили поиграть в данное позорище (злой шеф, много работы, устали от проектов, в которых нужно думать), заходите со ссылки **http://s1.bitefight.ru/c.php?uid=20252** — вам ведь все равно, а мне приятно.

Хотя, по большому счету, и мне все равно.

Ирина ЕВСЮНИНА [агент LiTi]
Iriana_liti@mail.ru

ULTRA WHEELS STREET JAM

Разработчик: Canopy Games и Nitro Games, при поддержке Havok, Gamespy
Издатель: Nitro Games
Жанр: симулятор роликовых гонок с элементом файтинга
Системные требования: P 2-400 МГц, 32 Мб ОЗУ, 8 Мб видео, 100 Мб жесткого диска
Год выпуска: 1998

Был холодный дождливый день. Такой день, когда хочется наплевать на все обязанности, накрыться с головы до пят одеялом и сладко заснуть. Но мне не суждено было отсидеться в этот день дома. Я с ужасом обнаружила, что на моих полках давно пылятся старые и надоевшие диски, а новенького ничего в помине нет. Поэтому быстро, хоть и через силу одевшись, я вышла на улицу. Меня тут же окутал утренний туман, и мелкие капли дождя, перемешанные со снегом, закололи лицо. Я хотела было повернуть домой, но представив, как мне будет скучно дома без новенького диска, с трудом пересилила себя, вступив в неравную борьбу с непогодой. Так я прошла с полдороги. Неожиданно я услышала за собой звук, будто кто-то быстро шлепал по воде. Только я собралась посмотреть, что там происходит, как тут же очутилась в луже, вдобавок, сверху меня привалило каким-то телом. Разозленная, я столкнула с себя обидчика и стала требовать объяснений. Я была по уши в грязи, а до ближайшего магазинчика по продаже дисков нужно идти и идти. В ответ незнакомец начал что-то неразборчиво тараторить. Я уже прикидывала в уме, что бы такое с ним сделать, но неожиданно он обратился ко мне с просьбой:

— Пожалуйста, вы должны мне помочь. За мной гонится шеф, он хочет отправить меня на задание, к которому я совершенно не готов. В прошлый раз меня так отдубасили! Вы согласны заменить меня?!

Я не то что ответить, но даже осмыслить его слова не успела — мне вдруг на голову опустилось что-то очень тяжелое. Уже падая в обморок, я услышала удовлетворенное: «Большое спасибо!» И потом кромешная тьма...

Ну а когда я очнулась, меня ждал сюрприз: мне выпало счастье принять участие в соревновании за звание лучшего уличного роллера! Правда, чтобы заполучить этот почетный титул, мне пришлось как следует поупражняться и как следует разукрасить свое тело синяками... Но о победе мы поговорим чуть позже, а сейчас нас ждет самое начало. Что ж, поехали! На старт, внимание, марш!!!

* * *

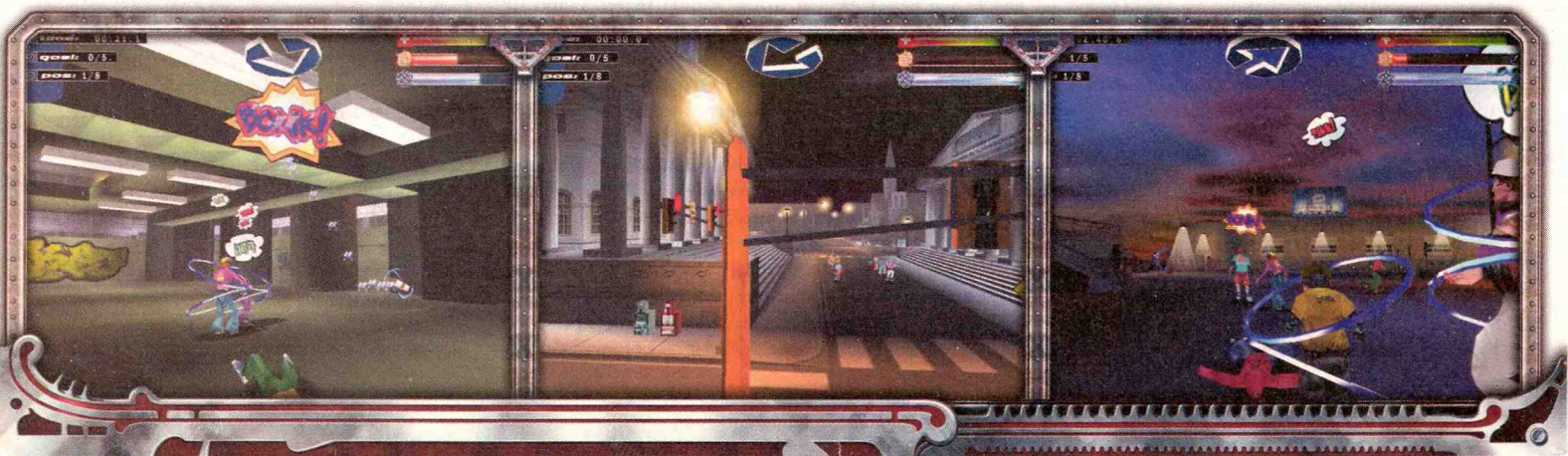
...А с чего, собственно говоря, все началось? Конечно же, с перевоплощения. Немного усилий со стороны парикмахеров, костюмеров и прочего причта — и вы настоящий роллер. Но это так, образно говоря. На самом-то деле вам предложат выбрать одного из заготовленных разработчиками игроков, подобрав по своему вкусу цвет его одежки. Выбор игрока влияет на прохождение. Лично я выбирала тех, у кого бицепсы побольше. Выглядят они надежнее, да и на деле покруче остальных будут. По-моему, в игре сильнее всех *Flo* (одна из участниц), хотя взглянув на ее лицо, вам навряд ли захочется ее выбрать — она самая некрасивая (мягко выражаясь ☺). Но есть и мальчик ей под стать, который может быть ей достойным соперником, имя ему *Jacques*. Тоже силач будь здоров.

Как обычно, сначала выбираем сложность игры. Хочу вам посоветовать сперва поиграть на самой легкой сложности — привыкнуть к управлению, местности, а самое главное, к *ориентиру* (стрелочке, показывающей направление движения), с которым у меня было уйма проблем — позже я расскажу об этом поподробнее. Итак, сложность выбрана. Теперь вам нужно решить, со сколькими соперниками вы хотите вести борьбу. Число их колеблется от одного до семи. Лучше всего соперничать с пятью игроками, хотя это уже на ваше усмотрение. Может, кому-то захочется провести дуэль, мысленно поместив на место виртуального противника своего друга, который недавно так вас подвел ☺. Но мы сейчас не об этом. Вроде бы все сделано, пора приступать к соревнованию. Но перед этим нужно выбрать вид гонки. Всего есть три вида: *street jam*, *street rush* и *street grab*. Итак:

✓ *street jam* — в этом режиме вам предстоит столкнуться с «файтинговой» составляющей игры. Чтобы выиграть эту гонку, нужно первым захватить значок в виде буквы U (или отобрать его у других игроков) и поместить его в кольцо размером в человеческий рост — как бы забить гол. Вы можете сами определить количество голов, нужное для победы (5, 10, 15 или 20). Есть две возможности победить. Первая — вламываемся в кучу врагов и отделываем игрока со значком до потери сознания (до потери его сознания, разумеется). А вторая — стоим в сторонке и ждем, пока все друг у друга дух не повыбивают, а потом спокойненько подбираем значок и мчимся к кольцу. Конечно, второй вариант более эффективен, но разве мы мыши, чтобы при первой опасности отбегать в сторону. Мы должны бороться до последнего!!! Русские и украинцы никогда не сдаются! Хотя на большей сложности такая тактика иногда здорово помогает;

✓ *street rush* — этот режим посложнее. Если в street jam вы могли позволить себе допустить оплошность, предоставив шанс другим игрокам забить пару-тройку голов (для победы нужно забить как минимум пять голов), то тут покой только снится — и нам, и соперникам. Нужно первым проехать через все кольца, количество коих вы также можете или увеличить, или уменьшить. Главное — стараясь не ввязываться в драку, обогнать своих соперников и как можно быстрее, не теряя направления, добраться до всех колечек. Ускоряться можно с помощью прыжков. Так и скорость больше, и впереди едущему игроку можно запрыгнуть на голову. Да, да, не удивляйтесь. Это один из наиболее эффективных приемчиков. Прыгаешь по головам, посылаешь всех в нокаут — глядишь, так и без единой царапинки до финиша доберешься;

✓ *street grab* — это, на мой взгляд, самая сложная гонка. Наша задача — быстрее всех собрать шесть атрибутов роллера (шлем, ролики, содовую, батончик, диск и еще какую-то штуковину с надписью street



jam — то ли кассету, то ли еще что) и поместить их по очереди опять же в это самое злополучное колечко. Причем нужно стараться как можно меньше попадать под удары соперников. При каждом нокауте вы теряете предмет, и приходится все начинать с начала. Поэтому советую не мчать вместе со всеми к какому-то предмету, а поехать пособирать пока другие, а потом туда вернуться. Но вначале убедитесь, что вы хорошо знаете местность и можете справиться без ориентира.

У вас уже появилось желание играть, или еще поразсказывать вам об опциях? Ну ладно, ладно, желания геймеров нужно уважать. Что ж, надевайте роли, и помчались!

* * *

Вот вы появляетесь во всей красе в первом районе города — *Bureaucratic Acid* (названьице-то какое: бюрократическая кислота!) Всего вам предстоит соревноваться в четырех районах (уже названый Bureaucratic Acid, *Pier Pressure*, *de Railed*, *City Scrape*). Районы будут открываться по мере возрастания ваших успехов. Но это не значит, что вы можете выиграть street jam и больше не утруждать себя прохождением остальных гонок в этом райончике. Разработчики позаботились о том, чтобы вы вкусили все виды гонок во всех районах. Поэтому придется потрудиться, прежде чем получить звание лучшего во всем.

Когда вы появляетесь на старте, вашим глазам предстает красивый город в лучах закатного солнца. К слову, графика в игре довольно неплохая. Конечно, челюсть на пол не падает, но играто создана не сейчас. По тогдашним меркам это было высоким достижением. Все прекрасно передано: здания, бульвары, природа. Единственное, что мне не очень нравится, так это прорисовка лиц. Неплохо, но не все детали видны. Вот что меня действительно впечатлило, так это «небо над головой моей». Оно действительно очаровывает. То на нем закатное солнце, то полная луна, а иногда и рассветная дымка. Когда вы падете под ударами своих врагов, не пытайтесь быстро подняться и не нервничайте, видя, как теряется драгоценное время. Просто поглядите вверх — уверяю, вы обязательно заглядитесь и забудете о всякой гонке. Небо в игре для того и существует, по крайней мере в игре, чтобы завораживать людей красотой.

Когда вы заходите в опции, звучат какие-то однообразные вариации на неопределенную тему. В самой игре музыки нет вообще. Есть лишь музыка ночи — ну, знаете, когда выходишь на улицу глубокой ночью и слышишь треск цикад, шуршание листвы, на которую накатывает легкий ветерок... Это трудно передать, но думаю, что вы в курсе. Игра, разумеется, не может быть беззвучной — тишину разрывает шуршание роликов по дороге, звуки драки и чьи-то выкрики, когда вы или забили гол, или добрались до финиша, или восстановили энергию.

Зачем восстанавливать *энергию*, спрашиваете? Слово за слово, так мы и добрались до основных фишек игры. В игре у вас нет никаких средств для ответных ударов, кроме своих собственных кулаков. Но кроме простого удара существует эдакий суперудар, для которого нужна пресловутая энергия. Полностью восстановив ее, можно преспокойно ввалиться в самую гущу драки и послать всех в нокаут. Только смотрите, чтобы за вас это не сделал кто-то другой. Тут либо пан, либо пропал. Впрочем, есть возможность организовать себе маломальскую защиту, когда вы попадаете в этот клубок мелькающих рук и ног. Есть специальный *силовой электрический щит* в виде двух колечек, которые беспрестанно скачут вверх вниз по вашему туловищу. Он, конечно, не полностью предотвращает удары, но довольно-таки ощутимо их смягчает. Вот, пожалуй, и весь ваш арсенал. Но если включить воображение, можно найти в каждом районе города кучу дополнительного *оружия*. Я вот в последнем районе как-то наткнулась на здоровенный ящик. Наверху была дырка, и я не преминула туда залезть. А потом таранила этим ящиком всех подряд. Так что когда будете играть, обязательно включите воображение. Будет намного веселее.

Вот казалось бы и графика в этой игре хороша, и разные трюки тут можно выделывать. Но ведь должны же быть у игры минусы? Может, она глючит часто? Спешу вас обрадовать, в игре вообще глюков никаких нет. Разве что в street jam этот значок может куда-то залететь, например в море. Как вы сами понимаете, достать его оттуда невозможно. Вообразите: все стоят, опустив руки, и тупо созерцают безбрежные воды. Конечно, можно отвести душу и припомнить всем соперникам старые обиды, но поверьте, это быстро надоедает. Но есть один очевидный недостаток: стрелочка-ориентир. Лично я поначалу не могла никак врубиться, куда нужно ехать. Вроде бы стрелочка показывает в одну

сторону, а ехать нужно совсем в противоположную. Но не отчаивайтесь, потом вы и к этому привыкнете. Заранее будете определять, где что находится. А во всем остальном управление очень удобное и простое.

Финиш!

— Ну вот и подходит к концу наша гонка. Кто ж выйдет победителем? Вот подходят к финишу дышло в дышло два самых отчаянных роллера: чемпион прошлого соревнования и недавно появившаяся участница LiTi, что на протяжении всей гонки так удивляла всех своим мастерством. Осталась какая-то пара

метров. Как распорядится судьба?.. Вот оно, свершилось!!! LiTi вылетает за финишную черту, обогнав своего соперника на каких-то два сантиметра. Слава, слава!.. Но что это с ней? Не успев подъехать к нашему микрофону, победитель падает в лужу и растворяется в золотистом сиянии портала ДЗВР! Как приятно, что агенты этой уважаемой организации не забывают почтить нас своим вниманием!

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Intel CELERON(DJ) 1,8Ghz-3Ghz от	967	186	4
Cel J2,53/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2292	445	2
Cel J2,93/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2395	465	2
Cel J2,53/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2910	565	2
Cel D320\i865GV\256\80Gb\CD52x\Kb+M		298	6
Cel D326\i915G\512\80Gb\DVD\Kb+M		342	6
P4 530\915P\512\GF6200TC-128\120Gb		420	6
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Intel P-4 2,4Ghz- 3,8Ghz от	1336	257	4
P4 2,8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17	2570	499	2
P4 2,8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17	3188	619	2
P4 s775 3,2/i915/512/120/GF 6600	3245	630	2
P4 s775 3,0 /512/80/ATI 128/CDRW+	3554	690	2
P4 s775 3,0 /512/160/ATI 128/CDRW+	3657	710	2
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Самые низкие цены на комп.на AMD от	827	159	4
Любые конф.на Sempron 2,4Ghz-3,1Ghz	1030	198	4
Sempron 2600/nForce/256/VA128/120Gb	1659	319	4
AMD ATHLON 64 2800-3700Ghz от	2075	399	4
Semp 64 2,8/512/80/GF 6100 256/CDRW	2292	445	2
Sempron 2800/nForce/512/VA128/160Gb	2387	459	4
ATH 64 3000/512/80/GF6100 256M/CDRW	2570	499	2
Semp 64 2,5/512/80/GF 6100 256/CDRW	2874	558	2
Sempron 3100/nForce/512/VA256/250Gb	3323	639	4
ATH 64 3200/512/200/X1600XT/DVD-RW	5150	1000	2
ATH 64 3700/1024/200/ATI 850XT 256M	5665	1100	2
Мобильные компьютеры			
Ноутбуки всех производителей от-	1118	215	4
HP,DELL,ACER,ASUS,LG,SAMSUNG от-	1243	239	4
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron1700-3066Ghz;lP4 2,4Ghz-3,6G	203	39	4
AMDSempron 2,2-3,1Ghz;XP 2000-64 от	218	42	4
AMD Sempron 3100+ BOX s754 64b	551	107	2
AMD ATHLON 64 3000+ tray s754	567	110	2
AMD ATHLON 64 3000+ BOX s754	623	121	2
Pentium4 LGA 775 2.8G/1Mb/533 FSB B	628	122	2
AMD Sempron 3400+ BOX s754 64b	670	130	2
AMD ATHLON 64 3000+ tray s939	803	156	2
AMD ATHLON 64 3200+ s939	855	166	2
AMD ATHLON 64 3000+ BOX s939	865	168	2
AMD ATHLON 64 3200+ BOX s939	922	179	2
Pentium4 LGA 775 3.0G/2Mb/800 FSB B	999	194	2
AMD ATHLON 64 3500+ BOX s939	1107	215	2
Pentium 4 2.8G/1Mb+1Mb/800 FSB BOX	1154	224	2
Pentium4 LGA 775 3.2G/2Mb/800 FSB B	1195	232	2
AMD ATHLON 64 3700+ (939) BOX	1221	237	2
Pentium 4 2.8G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	1349	262	2
AMD ATHLON 64 3800+ (939) BOX	1396	271	2
Pentium4 LGA 775 3.4G/2Mb/800 FSB B	1494	290	2
Pentium 4 3.0G/1Mb+1Mb/800 FSB BOX	1494	290	2
AMD ATHLON 64 X2 3800+ (939) BOX	1658	322	2
Pentium 4 3.0G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	1736	337	2
AMD ATHLON 64 X2 4200+ (939) BOX	1952	379	2
Pentium4 LGA 775 3.6G/2Mb/800 FSB B	2148	417	2
Pentium 4 3.2G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	2292	445	2
AMD ATHLON 64 X2 4400+ (939) BOX	2426	471	2
AMD ATHLON 64 X2 4600+ (939) BOX	2961	575	2
CeleronD 2.13/256k/533/S478box,опт		68	6
CeleronD 2.26/256k/533/S478box,опт		74	6
CeleronD 2.53/256k/533/LGA775box		79	6
CeleronD 2.8/256k/533/S478 box,опт		92	6
Pentium-4 2,66GHz/1M/533/S775 box		125	6
Pentium-4 3,0GHz/2M/800/S775 box		191	6
Модули памяти			
SDR;DDR;DDR2(PC266,333,400,533): от	36	7	4
DDR 512Mb 400MHz AM-1/PQI/Aeneon	211	41	2
DDR 512Mb 400MHz Hynix orig	221	43	2
DDR 512Mb 400MHz Kingmax	221	43	2
DDR 512Mb 400Mhz Samsung	232	45	2
DDR 512Mb 400Mhz Corsair	232	45	2
DDR2-533 512Mb PC2-4200 Take-MS	237	46	2
DDR2-533 512M PC2-4200 Hynix	258	50	2
DDR2-667 512Mb PC2-5400 CORSAIR	309	60	2
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 PQI	397	77	2
DDR 1024Mb, 400 MHz Hynix	438	85	2
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 Hynix	520	101	2
DDR 256M PC-3200 JetRAM,опт		22	6
DDR 512M PC-3200 JetRAM,опт		41	6
DDR2-533 512M PC2-4200 Infineon,опт		41	6
DDR2-667 1G PC2-5300 Transcend,опт		92	6
USB FLASH накопители			
128M MMCmobile, опт		13	6
256M USB2.0 Flash-Stick Transcend		22	6
512M USB2.0 Flash-Stick Transcend		37	6
512M Memory Stick Transcend,опт		46	6
1G MMCplus Transcend, опт		64	6

Наименование	грн.	у.е.	код
1G SD Flash Card 80xl, опт		65	6
1G CFlash card Transcend 80x,опт		68	6
256M USB2.0 T-Sonic 610 Flash MP3		77	6
1G USB2.0 T-Sonic 620 Flash MP3,опт		109	6
512M USB2.0 T-Sonic PHOTO Transcend		153	6
Материнские платы			
ALBATRON,ASRock,Elitegroup,DFI:-от	109	21	4
ASUS,ABIT,MSI,GIGABYTE,Intel:-от	120	23	4
ASROCK NFORCE3-A v1.0a;2DDR400-2GB	268	52	2
ASROCK K8NF4G-SATA2; mATX//2DDR400	319	62	2
ASROCK 939A8X-M,ATI ULI-M1689	319	62	2
ASROCK ATI Radeon Xpress 200 775T	324	63	2
FOXCONN nForce4 ,NF4K8MC-ERS , mATX	330	64	2
ASUS K8N , ATX, nForce3 250Gb 800	340	66	2
FOXCONN 915PL7MH-S; 915PL/2DDR400	355	69	2
ASUS K8N4-E,nForce4 FSB800/3DDR400	376	73	2
ASUS K8N4-E DELUXE ,nForce4,DDR 400	443	86	2
FOXCONN NF4UK8AA-8EKRS , nForce4	443	86	2
ASUS P5GD2-X, 915P,DDR2-600	494	96	2
ASUS P5GD1 PRO, ATX // FSB 800, DDR	500	97	2
ASUS P5GDC PRO,Intel 915P, DDR 400	515	100	2
ASUS A8N-E, nForce4 ultra,DDR 400	515	100	2
FOXCONN 945P7AA-8KS2; ATX//FSB1066	520	101	2
GIGABYTE GA-8I945P-G; I945 /4Dual	582	113	2
ASUS P5LD2-VM; mATX//FSB1066/4Dual	592	115	2
ASUS P5LD2;i945P,FSB1066,DDR2 667	618	120	2
ASUS A8N-SLI,nForce4 SLI,DDR 400	644	125	2
ASUS P5LD2 Deluxe,i945P,FSB1066	767	149	2
FOXCONN 955X7AA-8EKRS2; I955X	824	160	2
ASUS A8N-SLI Deluxe,nForce4 SLI,DDR	824	160	2
ASUS A8N-SLI Premium,nForce4 SLI	881	171	2
ASUS P5WD2 i955X/ICH7R,4*DDR2 800	886	172	2
ASUS P5WD2 Premium i955X/ICH7R,4	1056	205	2
A8N32-SLI Deluxe 4*DDR400 Dual	1133	220	2
Жесткие диски IDE			
40-400GB Samsung,Maxtor,Seagate от	265	51	4
160.0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	458	89	2
200.0g 7200 ATA Samsung 8Mb	469	91	2
200.0g 7200 ATA Seagate Baracuda V	474	92	2
200.0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	515	100	2
200.0g 7200 Serial ATA Seagate 8 Mb	515	100	2
250.0g 7200 ATA Samsung 8Mb	520	101	2
250.0g 7200 ATA Seagate Baracuda V	536	104	2
250.0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	577	112	2
250.0g 7200 Serial ATA-II WD 8MB	582	113	2
250.0g 7200 Serial ATA-II WD 16MB	623	121	2
300.0g 7200 ATA100 WD 8MB	649	126	2
300.0g 7200 Serial ATA-II WD 8MB	690	134	2
400.0g 7200 Serial ATA WD 16MB	1179	229	2
40.0Gb Seagate 7200 rpm Barracuda		52	6
80.0Gb Samsung 7200 rpm,опт		60	6
Сменные диски			
40-56x Sony,Samsung,Asus,LG от	62	12	4
TEAC,MITSUMI,NEC,LG,SONY,LITE ON,от	120	23	4
DVD -RW/+RW ,LG , 40x24x40x + 12/8x	221	43	2
DVD -RW/+RW , NEC, 4550	258	50	2
TOSHIBA,LITE ON ,TEAC,MITSUMI, от	416	80	4
ASUS CD-RW5232/A5 QuieTrack Retail		24	6
ASUS CB-5216A - COMBO Retail,опт		31	6
ASUS DRW-1608P2S Retail		53	6
ASUS SDRW-0804P external slim,опт		132	6
MultiMedia			
16-32bYamaha,Creative,CMedia от	31	6	4
Aver TV Studio (Model 307P + FM)	376	73	2
Видеокарты			
4-128MB:MSI,ATI,Asus,GeForce от	42	8	4
GeForce:II,III,IV от 32-256DDR	151	29	4
PCI-E, ATI Radeon X550 128M 128bit	324	63	2
AGP, ATI Radeon 9600 PRO, 128M 128	376	73	2
PCI-E, ATI Radeon X1300 128M 128bit	448	87	2
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600 128MB DDR	469	91	2
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128bit	489	95	2
AGP, ATI Radeon 9600XT, 256M 128 b	505	98	2
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128bit	505	98	2
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600 128MB DDR	515	100	2
PCI-E, ATI Radeon X700 128M 128bit	525	102	2
PCI-E, ATI Radeon X700 256M 128bit	572	111	2
PCI-E, ATI Radeon X1300PRO 256M 128	577	112	2
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 128M 128	654	127	2
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB 128	690	134	2
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 256M 128	695	135	2
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB 128	726	141	2
PCI-E, ATI Radeon X700 PRO 256M Adv	726	141	2
AGP: GEFORCE-FX 6600GT 128MB +TV	731	142	2
AGP: GEFORCE-FX 6600GT 128MB +TV	762	148	2
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB	773	150	2
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 512M 128	788	153	2
PCI-E, ATI X800GTO 128MB 256bit	803	156	2
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 256MB	891	173	2
PCI-E, ATI X800GTO 256MB 256bit	922	179	2
PCI-E, ATI Radeon X1600XT 256M 128b	942	183	2

Наименование	грн.	у.е.	код
PCI-E, ATI X800GTO2 256MB 256bit	958	186	2
PCI-E, ATI X800GTO 256MB 256bit	968	188	2
PCI-E, ATI Radeon X850XT 256M	1231	239	2
PCI-E, ATI Radeon X850XT 256M	1262	245	2
PCI-E, GEFORCE-PCX 7800GT 256MB	1983	385	2
PCI-E, ATI Radeon X1800XT 256M	2256	438	2
PCI-E, ATI Radeon X1800XL 256M	2266	440	2
PCI-E, ATI Radeon X1800XT 512M	2642	513	2
PCI-E GEFORCE 7800GTX 256MB Inno3D	2663	517	2
PCI-E, GEFORCE-PCX 7800GTX 256MB	2771	538	2
PCI-E, ATI Radeon X1900XT 512M	3234	628	2
PCI-E, ATI Radeon X1900XTX 512M	3631	705	2
EAX850 XT/2DHTV 256M, опт		400	6
Мониторы			
14-22,SONY,SAMSUNG,LG от	104	20	4
LCD15" LG 1530B	1134	218	4
LCD17" LG 1717S-SN	1201	231	4
17"TFT, SAMSUNG 710N	1201	231	4
LCD17" PHILIPS 170S6FS	1274	245	4
17"TFT, SAMSUNG 740N	1274	245	4
17"TFT, SAMSUNG 730BF	1430	275	4
19"TFT, SAMSUNG 913N	1513	291	4
LCD19" LG 1950S-SN	1550	298	4
LCD19" PHILIPS 190S6FS	1571	305	2
LCD19" PHILIPS 190S6FS	1596	307	4
17"TFT, SAMSUNG 760BF	1607	309	4
Все виды TFT мониторов, 15"-24" от	1664	320	4
19"TFT, SAMSUNG 930BF	1898	365	4
17" TFT NEC MultiSync 1770GX2, 8ms	2060	400	2
17"TFT, SAMSUNG 770P	2070	398	4
19"TFT, SAMSUNG 970P	2751	529	4
Модемы и сетевое оборудование			
GVC,Zyxel,Motor.Acorp от	47	9	4
Корпуса			
Middle Tower ATX 350W JNC silver/bl	165	32	2
Прочее (комплектующие)			
ASUS WiFi-g PCI card w/Antenna,опт		25	6
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK от	182	35	4
Лазерные принтеры			
CANON, HP,EPSON , Samsung от	499	96	4
Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры			
Стабилизатор KEBO 1000VA	113	22	2
УСЛУГИ			
Настройка и ремонт ПК	5	1	2
Ремонт+модернизация ПК	5	1	4
Настройка ПК			3
Продажа подержаных ПК			3
Продажа подержаных комплектующих			3
Продажа ов б/у			3
Изготовление ПК по заказу			3
Модернизация любых ПК			3
Бесплатные консультации по ПК			3
Ремонт ПК			3
Покупка комплектующих б/У			3
Покупка компьютеров б/У			3
Модернизация			
Любая модернизация	5	1	2
Замена старых ПК на новые			3
Модернизация любых ПК			3
Модернизация мониторов			3
Консультации по модернизации ПК			3
Покупка комплектующих б/У			3
Покупка компьютеров б/У			3
Замена старых ПК на новые			3
Ремонт			
Ремонт ПК			3
Настройка ПК			3
Доступ в Интернет по выделенной линии			
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 абониплате, в месяц			
Ночной Unlimited (02:00-06:00)		3	1
Домашний Unlimited (20:00-08:00)		11	1
Internet Unlimited		22	1

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262,4647185)	31
2	Лайтком (044-5285752,5286249)	
3	ПрагмаТех (044-4575720, 4530258)	5
4	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	
5	Тезис	2
6	Технопарк (044-2463490)	32

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№26 (240), 26.06.2006.
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 «TV-ПРИНТ», тел.: (044) 464-7321
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768,
зам. № **2555**

http://expo.igrograd.ua

ФЕСТИВАЛЬ

Игроград

ОРГАНИЗАТОРЫ

igda
international game developers association

МОЙ КОМПЬЮТЕР
Издательский дом

28 сентября — 1 октября
2006 года

Киев, выставочный комплекс
«Спортивный»

г. Киев, ул. Физкультуры, 1, ст. м. «Республиканский стадион»

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ПРАЗДНИК
КОМПЬЮТЕРНЫХ И МОБИЛЬНЫХ ИГР

IT ПАРК
бережіться піратських копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ

Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

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™