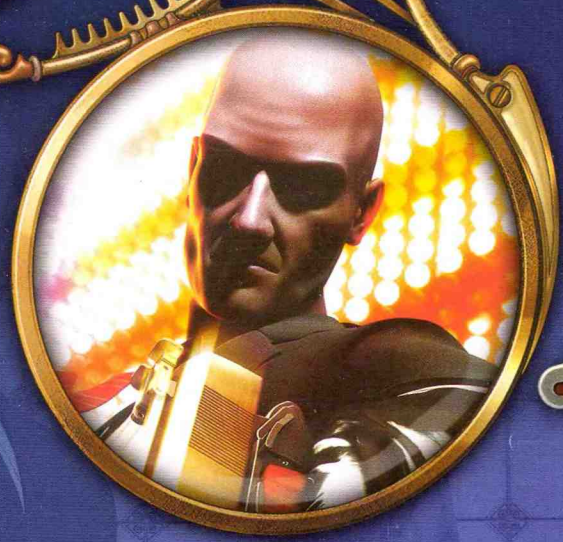
Новый формат — два в од

ЦІНА
2-80

МК

27-28
3
2006
Июль



стр.16

HITMAN
BLOOD MONEY

ТЕПЕРЬ — 52 СТРАНИЦЫ!

стр.4

Игроград 2006

стр.43

стр.28

PARADISE

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

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

ВНИМАНИЕ!!!

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

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.

Оглавление

Новости стр. 5-11

Вирджин КЕМПЕР **«Исход с Земли»** стр. 12-14

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell **«Трудно быть богом»** стр. 15

Morte&Shaman.AD **Hitman: Blood_Money** стр. 16-19

Pantera sls **ChampionSheep Rally** стр. 20-21

Алексей ТУР aka leprecon **Chameleon** стр. 22-24

Том/Doc/КЕРТИС **«Заговор Темной Башни»** стр. 26-27

Кирилл ТАЛЕР **Paradise** стр. 28-29

Enzo Matrix **«Петька 6. Новая реальность»** стр. 30-32

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul **Ford Street Racing** стр. 33

Иван МАЛАМЕН aka tushk@n **Кто в башне живет?** стр. 34-35

Worder **Новостной экстрим, или Как не утонуть в информационном океане** стр. 36-39

Надежда НИКОЛАЕВА **Кому нужны мобильные игры?** стр. 40-42

Роман БУРАКОВСКИЙ **Игроград-2006. Четвертая высота** стр. 43-45

Том/Doc/КЕРТИС **Записки Автоответчика.** стр. 46-47

Туториал от издателя

Дорогие читатели!

Уже больше шести лет вы читаете МИК, иногда пишете нам письма и даже не всегда в них ругаетесь ☺. Ваши пожелания всегда помогали нам понять пути дальнейшего развития МИКа, его направленности и совершенствования.

Последние полгода многие из вас предлагали нам сделать МИК как бы более «журнальным», презентабельным.

После долгих колебаний мы все-таки решились на такой шаг, и сейчас вы держите в руках обновленный «Мой Игровой Компьютер». Он стал почти в два раза объемней, получил обложку, короче — украсился необыкновенно ☺. Но не видом единым жив журнал — в конце концов, не ради картинок одних вы же его купили.

Естественно, переход в другую весовую категорию не проходит даром... МИК стал дороже, тоже почти в 2 раза. Но тратить больше денег нашим постоянным читателям не придется — выходить журнал будет опять-таки в 2 раза реже. Не каждую неделю, как это было последние два с половиной года, а так, как было до 2004 года — два раза в месяц — в первый и третий понедельники месяца. Отдельные приятные сюрпризы — правда, уже ближе к Игрограду — ждут наших подписчиков.

Надеемся, что измененный МИК понравится вам пуще прежнего ☺. И в любом случае ждем ваших писем с отзывами.

FAQ от редакторского состава

Уважаемые товарищи камрады. То, о чем так долго думали — свершилось! Почему думали, а не говорили? Так ведь времени не было, готовились, запасались свежей краской, стройматериалами и практически трезвыми строителями светлого будущего.

Да, мы понимаем, что у вас уже возник на языке вполне уместный вопрос: **А какого, блин?!...**

Самый напрашивающийся ответ в этом случае звучит примерно так: «А такого, блин!» Но мы все же постараемся более исчерпывающе объяснить уже свершившийся факт: МИК из еженедельника превратился в полумесячник.

Кто позволил?!

Решили. На общем собрании редколлегии. С участием всех заинтересованных сторон, включая главного редактора Татьяну Кохановскую и издателя Михаила Литвинюка.

Почему полумесячник?! Еженедельник тоже неплохо смотрелся...

Да, смотрелся неплохо. Но одним из краеугольных камней нашего журнала был, есть и остается стиль подачи информации, с обязательным условием — проживать игру, а не препарировать ее, не рецензировать, но говорить с читателем. Пытаться понять и его, и разработчиков, и даже издателей (!).

Поверьте, крайне сложно каждую неделю всамделишно умирать и оживать в игре, а затем проделывать то же самое в статье. Мы против ремесленничества в игровой журналистике — и поэтому принимаем достаточно жесткое и смелое решение: формат журнала должен быть изменен, чтобы основные авторы имели возможность более тщательно, осмысленно и прочувствованно путешествовать по мирам, которые им даровал сторукий бог ГейМыр. Мы работали в режиме нон-стоп более двух лет, опробовали все прелести еженедельных авралов и теперь возвращаемся к «истокам» — чтобы поднимать уровень обзоров, давать на-гора больше полезной информации и, пардон, обрастать журнальным авторитетом. Но не журнальным снобизмом!

А какие дивиденды будут с этого нам, простым читателям?!

Ну не такие уж вы и простые, если предпочитаете яркой картинке погружение в игру и независимое мнение. А плюсов будет предостаточно:

✓ первое и основное — конечно же, повышение уровня статей. Это приоритетно;

✓ интересные, эксклюзивные материалы о больших людях и больших свершениях мира западной гейм-индустрии. Постараемся держать руку на пульсе, чутко и оперативно передавать состояние здоровья гиганта;

✓ расширение понятия «ИГРА» — многогранность наших читателей просто побуждает выйти за рамки обычных системных требований для игры — и огласить новые: свежий воздух, бородатые гейм-мастера, доска для «настолки», маленькие мобильные радости и другие забавы. Оно, конечно, боязно — начнешь так, а там и до консолей недалеко... А с другой стороны, консолей бояться — в Soul Calibur не играть;

✓ отечественный гейм-девелопинг. Постараемся заглянуть за кулисы с наглым любопытством, при этом не теряя такта. Выудить максимум полезной информации из бурных рек класса AAA и уютных бюджетных болот;

✓ хард. Ненавидимый большинством читателей, знаем. Только вот нюансик — новый хард будет касаться только геймерского сословия, а не абы кого. От корпусов до кулеров и клавиатуры — ибо если вы любитель шутеров, а в разрекламированной «клаве» кнопочку «up» постоянно хватает паралич — это не дело! Вот и будем разбираться. Не все же читатели, в конце концов, крутые юзера, умеющие и мышку съесть, и на Linux сесть! Оно, конечно, можно дойти и до совсем офлайного харда — как, например, гномью кольчугу прочнее плести... А что, мы не против! Давненько не выезжали четыре товарища на кровавые ристалища;

✓ новости. Тут все проще, как дважды два = сколько надо. Структурируем новостную ленту, теперь блоки разбиваются на: чисто офлайновые, онлайн, новости локализаций, новости харда и околоигровые. Сервис как в аптеке: стремишься в отдел гомеопатии — не стоишь общую очередь, нужен анальгин или, пардон, слабительное — опять же, подходишь к нужному окошечку.

А, может, побалуетесь да и вернетесь к еженедельному формату?

Жизнь циклична. Сансару никто не отменял. Настал срок — и вернулись к старому формату «два раза в месяц». Маятник отстучит — и снова двинемся к еженедельной гавани. Но тогда уже — досконально зная фарватер, мели и подводные камни, которые поджидают любой «newsweek» в клокочущем океане СМИ.

Это вы хорошо описали, конечно! Но ведь на самом деле все не так, тут что-то нечисто...

Ага! Само собой, мы хотим по штуке баксов зарплаты в месяц (неделю, день, ночь) и по литру пива в день за вредность (два! (на одного!)), Kertis, тот вообще хочет миллион баксов, Glukk — боксерскую грушу в форме рыжего гнома, Талер — Анжелину Джоли и немножко Тину Кароль (и совсем чуть-чуть Ани Лорак! (и капельку — Аврил Лавин!!!))), а Jaguar — пирожную «Картошка» и шаурму с сыром.

А еще иногда мы хотим, чтобы уровень МИКа поднимался, невзирая на многочисленные трудности и будничности, ибо совершенству предела нет. И когда это «иногда» зашкаливает, мы подходим к огромному штурвалу, говорим: «Поехали!» — и...

Летучий корабль «Игроград», уже было пустивший корни в землю, жадно глотает парусами свежий ветер и набирает *высоту*.

Лучшей игрой I полугодия 2006 года признана The Elder Scrolls IV: Oblivion. Победителем SMS-голосования стал абонент с номером +3806671669xx. Он получает приз — мобильный телефон.

ВНИМАНИЕ! В связи с летними каникулами и периодом отпусков мы прерываем SMS-голосование за лучшую игру года по версии читателей МИКа.

Кольца, серьги, перстеньки...

Дмитрий Пучков, больше известный как **ст. о/у Гоблин**, — личность довольно-таки известная в околоигровых кругах. Начав свой путь с внештатного автора ряда московских игровых изданий, он вскоре приобрел широкую известность в Интернете благодаря своим работам, популяризирующим замечательную игру *Quake 2*, а также прочим разглаголам «за жисть». Яркий и ироничный «гоблиновский» стиль неизменно привлекал к его работам огромное количеством читателей. Спустя некоторое время Дмитрий отошел от игровой индустрии и переключился на кинематограф, работа в котором сделала его известным в далеко не узких кругах. «Правильные» переводы известных блокбастеров от творческой студии **«Божья искра»** очень быстро стали популярны в народе, и имя Гоблина начало появляться на страницах солидных изданий и на телевидении.

Однако несмотря на то, что в данный момент Гоблин, можно сказать, отошел от геймерской тусовки, он живо интересуется всем, что происходит в мире игростроения и вносит свой посильный вклад в развитие российского геймдева. Как многие из вас знают, именно он ответственен за игру «*Горький 18*», которая представляет собой перевод польской тактики Gorky 17. Но перевод, естественно, «гоблиновский». Дмитрий полностью переписал сюжет и диалоги игры, привнеся в нее неповторимый постсоветский колорит и превратив персонажей в гротескных армейских вояк, похожих на героев старых анекдотов. Также он является сценаристом игры «*Санитары подземелий*» — брутальной RPG, действие которой разворачивается на планете-тюрьме, населенной негодяями всех мастей и видов (разработка фирмы **1С**). В основу игры легла одноименная книга Гоблина, написанная им под впечатлением от игры Quake 2.

И вот недавно в Сети появилась информация о том, что Гоблин снова решил приложить руку к игровому проекту. На сей раз партнером неутомимого оперуполномоченного выступит компания **Gaijin Entertainment**, знакомая нашим геймерам по таким проектам как «*Адреналин*», «*Бумер*» и «*Жмурки*». Новый же проект будет носить название **Братва и кольцо**.

В основу игры, как ни странно, лег не кинопроект «Божьей искры», снискавший в наших краях, пожалуй, не меньшую популярность, чем оригинальная эпопея, а еще не вышедшая книга, создаваемая по мотивам этого самого фильма, которая, естественно, будет повествовать опять же о похождениях бодрого карапуза Федора Сумкина и его друзей — Сени Ганджубаса, Пендальфа, Агронома, Гиви, Логоваза, Баролгина и прочих известных поклонникам творчества Гоблина персонажей.

«Братва и кольцо» будет представлять собой сюжетный слешер в стиле «Волкодава», который, кстати, тоже разрабатывается в недрах Gaijin Entertainment. Разработчики обещают нам проработанную боевую систему, построенную на применении разнообразных комбо-ударов, сопровождаемую литрами крови и отрубленными конечностями. Также заявлен могучий интеллект союзников, которые будут грамотно сражаться в одном строю с нашим героем, и противников, которые не дадут игроку расслабиться ни на секунду. Но основным достоинством игры станет, конечно же, характерный «гоблиновский» юмор и общая атмосфера «фэнтези на постсоветском пространстве». Сюжет будет подаваться как в диалогах, так и в роликах всевозможных типов: рендеренных, на движке и видео с живыми актерами.

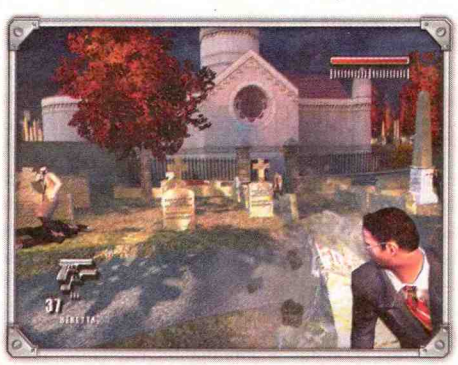
В некоторых миссиях нам будут поручать определенного героя в обязательном порядке, в иных мы сможем сами выбирать персонажа. Ну а после прохождения игры можно будет загрузить любую миссию и пройти ее любым понравившимся вам героем.

Игра разрабатывается на движке *Dagor Engine 2.5*, разработанном компанией Gaijin Entertainment. Релиз намечен на осень этого года; игра должна появиться вскоре после выхода книги. Издателем проекта выступит компания 1С.

К сожалению, ни скриншотов, ни подробной информации о проекте в Сети пока что не появлялось. Мы будем следить за разработкой этой игры и своевременно сообщать вам все важные новости. Оставайтесь с нами!

Мафиози под «крышей»

Компания **Mastertronic** объявила, что именно она станет издателем нового гангстерского экшена, разрабатываемого манчестерской командой **Silverback Studios**, которая была организована в мае прошлого года бывшими сотрудниками компании **Acclaim**. Действие игры разворачивается в 70—80-х годах прошлого столетия. Главный герой, вернувшись из Вьетнама, начинает строить свою



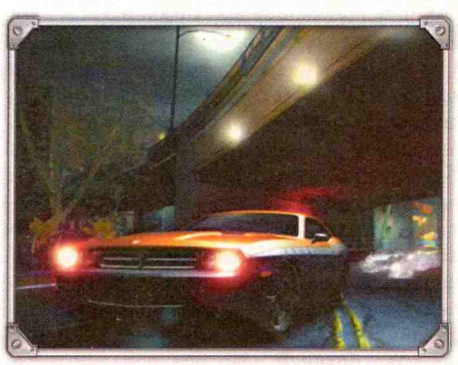
криминальную империю на улицах большого города. Сюжет основан на реальных событиях, а за его адаптацию для виртуальной реальности отвечает *Дэвид Фишер*, известный в Америке автор криминальных

романов. Игра — которая, кстати, имеет название **Made Man** (прежнее название — *Interview With a Made Man*) — должна появиться на прилавках магазинов уже в сентябре этого года. Проект разрабатывается для платформ PC и PlayStation 2.

Бесконечная гонка

Компания **Electronic Arts** анонсировала юбилейную, десятую часть самого популярного аркадного автосимулятора *Need for Speed*, которая будет называться **Need for Speed: Carbon**. Непосредственной разработкой игры занимается внутренняя студия издателя — **EA Black Box**, знакомая нашим геймерам по игре *2006 FIFA World Cup*.

Как и любой сиквел, Need for Speed: Carbon обещает нам все то же, что было в пре-



дыдущих частях игры, но лучше, красивее, быстрее и экстремальнее. Так, помимо гонок по улицам больших городов, нам предложат смертельно опасные заезды по извилистым трассам приморского городка Carbon Canyon (которому, как нетрудно догадаться, игра и обязана своим названием), где гонщику предстоит отчаянно балансировать между риском проиграть гонку и опасностью сорваться вниз, не вписавшись в поворот петляющего над пропастью серпантина.

Одним из основных новшеств Need for Speed: Carbon станет возможность создания собственной виртуальной команды, члены которой будут постепенно развивать свои навыки. Причем, разработчики утверждают, что в одиночку чрезвычайно сложно добраться до высших строчек рейтингов.

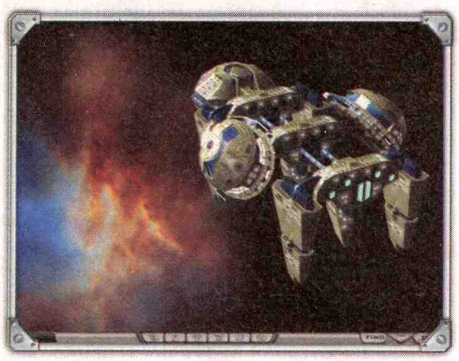
И конечно же, нас ждет обновленная графика, яркие спецэффекты, новые модели автомобилей и прочие красоты, без которых сегодня уже немыслима серия Need for Speed.

Релиз игры намечен на ноябрь этого года. Игра выйдет одновременно на платформах PC, Xbox 360, PS3, Wii, PS2, Xbox, GameCube, DS, GBS и PSP. Также разрабатывается версия для мобильных телефонов.

Себе и другим

Компания **Stardock Entertainment**, известная в игровом мире прежде всего благодаря пошаговой космической стратегии *Galactic Civilization 2*, объявила о своем переходе на издательское поприще. Нужно сказать, что у этой компании довольно солидный опыт в этом деле. Весьма хардкорная Galactic Civilization 2 была прохладно принята издателями, которые, как известно, в последнее время тяготеют к казуальным играм, и разработчики решили сами продвигать свое детище на рынок, с чем успешно справились. Игра разошлась тиражом более 100 тысяч копий, что на сегодняшний день является не таким уж плохим результатом. Попрактиковавшись на себе, Stardock Entertainment решила впредь предлагать подобные услуги другим небольшим компаниям, чьи представления о хорошей игре расходятся с мнением крупных паблишеров. Распространение игр предполагается в основном по цифровым каналам.

Одновременно с объявлением о начале издательской деятельности Stardock Entertainment анонсировала аддон к Galactic Civilization 2, который будет называться **Galactic Civilizations 2: Dark Avatar**. В аддон войдет сюжетная компания, заканчивающая историю двух известных цивилизаций и начинающая несколько новых. Кроме того, на карте галактики появятся пояса астероидов и новый тип планет, которые можно будет колонизировать, лишь обладая специальными технологиями. Отныне игроку будет позволено самому определять внешний вид своих противников, дизайн кораблей, задавать поведение. Также разработчики обещают приложить генератор сценариев, расширить дипломатические возможности и усовершенствовать искусственный интеллект.



Galactic Civilizations 2: Dark Avatar должна появиться осенью этого года и будет распространяться через портал **TotalGaming** (**totalgaming.stardock.com**), причем, что интересно, создатели игры особо подчеркивают, что не намерены использовать никакой системы защиты от копирования.

Все вертится!

Фирма **1С** и компания **KDV Games** объявляют об открытии официального русского сайта футуристической стратегии в реальном времени от создателей *«Периметра»* — игры **Maelstrom**.

Действие игры перенесет вас в мрачное будущее, на поверхность Земли, опустошенную многолетними войнами и обезображенную природными бедствиями невиданной силы. Наша планета станет полем боя,

на котором в схватке за будущее сойдутся три непримиримые расы: ремнанты, отчаянные повстанцы из числа уцелевших во время катастроф, силы высокотехнологичной тоталитарной корпорации «Восхождение» и безжалостные инопланетные интервенты хай-дженти. Впервые игроки столкнутся со всеми стихиями одновременно — ветром, водой, огнем и землей, а также смогут оперировать широчайшим набором вооружения и самыми передовыми технологиями — биологическим оружием, мутациями, криогенной заморозкой, мгновенной трансформацией юнитов, получат возможность модифицировать ландшафт и управлять поведением рек.

Сайт проекта доступен по адресу **kdvgames.com/maelstrom** и содержит самую подробную информацию об игре, ее особенностях и игровой вселенной. Здесь вы сможете посмотреть скриншоты, прочитать предысторию игры и познакомиться с некоторыми представителями игровых рас, а также лично обсудить любые вопросы о Maelstrom с разработчиками игры на форуме.

Силы двунадесяти языков

Компании **GSC World Publishing** и **1С** объявили об отправке в печать аддона к исторической RTS «Казаки 2: Наполеоновские войны», который называется **«Казаки 2: Битва за Европу»**. Действие аддона разворачивается в ту же историческую эпоху, что и основная игра — времена наполеоновских войн. В «Битве за Европу» вам будет доступно три новые нации: Испания, Герцогство Варшавское и Рейнский союз, объединяющий шестнадцать мелких германских государств. Естественно, каждая из сторон обладает собственными строениями и юнитами. В связи с появлением новых враждующих сторон на виртуальной карте Европы появится двенадцать новых секторов. В аддон входит четыре новые кампании — за поляков, французов, испанцев и Рейнский союз, и три новые исторические баталии, представляющие собой наиболее известные сражения тех времен — Бородинскую битву, битву при Ватерлоо и «битву народов». Помимо этого игрокам будет доступен набор карт для одиночной и многопользовательской игры. «Казаки 2: Битва за Европу» должна появиться на прилавках магазинов 30 июня этого года. Издателем на территории нашей страны выступит компания GSC World Publishing, на территории остальных стран СНГ — фирма **1С**.

Фашист: туда и обратно

Компания **Matrix Games** объявила об отправке в печать новой трехмерной пошаговой стратегии **Panzer Command: Operation Winter Storm**. Действие игры, непосредственной разработкой которой занималась компания **Koios Works** — создатели серии *Tin Soldiers*, — перенесет нас во времена второй мировой войны. Вниманию игроков будут представлены две связанные между собой одиночные кампании — немецкая и советская. Разработчики добросовестно смоделировали ситуацию, сложившуюся в конце 1942 года под Сталинградом, когда немецкие части отчаянно пытались прорваться к 6-ой армии, окруженной советскими войсками. Помимо кампаний заявлен ряд одиночных сценариев, карт для скирмиша, а также экзотический для проектов подобного рода режим игры по электронной почте (Play-by-Email). Разработчики обещают, что практически все ресурсы игры, начиная от параметров юнитов и заканчивая их внешним видом, можно будет с легкостью подвергать лю-

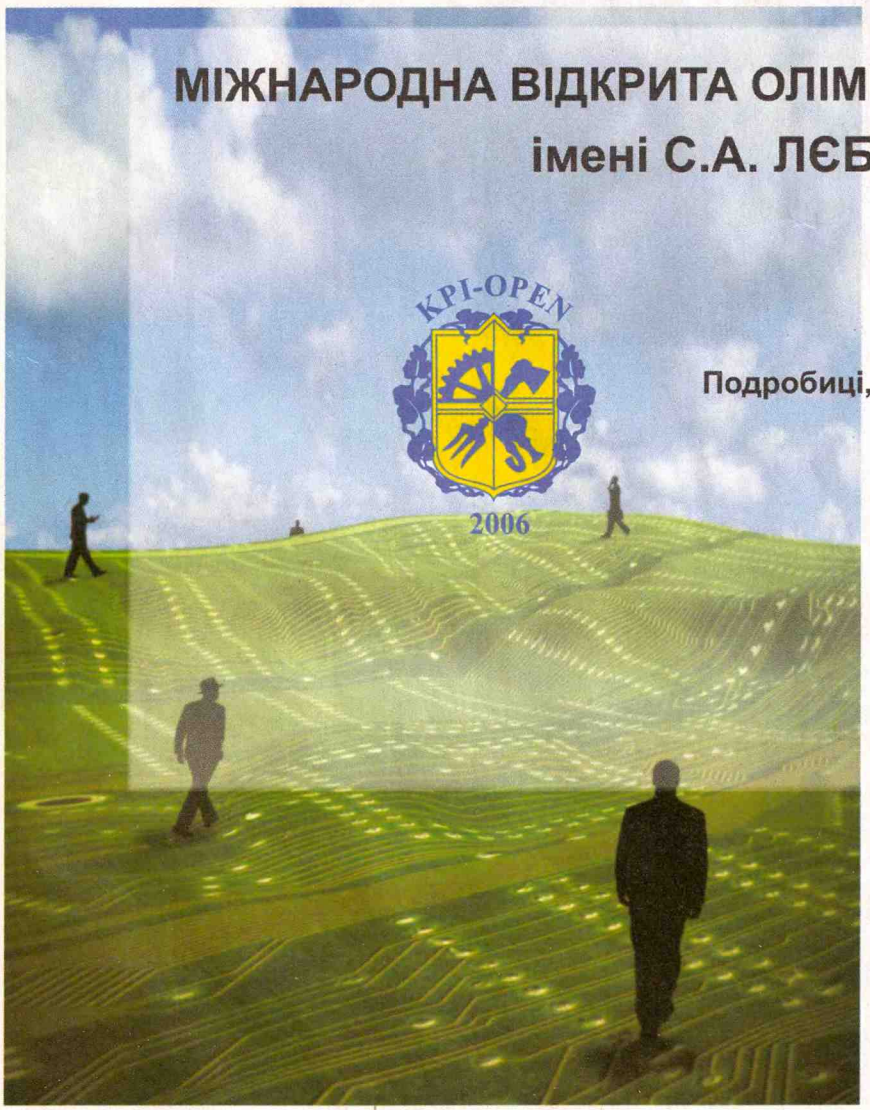
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

КВАЗАР-Мікро® ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ

GRAPHICS BY ATI

Wnet http://wnet.ua



МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ імені С.А. ЛЄБЄДЄВА - В.М. ГЛУШКОВА

KPI-OPEN

03.07.2006 - 08.07.2006

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

ПРИЗОВИЙ ФОНД

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

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

Java · Sun microsystems AUTHORIZED SUN EDUCATION CENTER

ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ

MOBILITY · ITC online · Gameplay · ДОМАШНИЙ

КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ

ГЕНЕРАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ СПОНСОР

МОЙ КОМПЬЮТЕР · UKRAINE PC WORLD · ТЗ ТРИ · digital

організаційна підтримка
vanopl.com

бым изменениям, что должно существенно облегчить жизнь создателям модов, карт и сценариев. Panzer Command: Operation Winter Storm должна появиться в продаже 29 июня этого года.

Онлайновые новости

Войдешь — не воротишься

Вот и случилось то, чего так долго ждали поклонники MMORPG на территории нашей страны. Компания **«Акелла»** объявила о начале открытого бета-тестирования первой локализованной онлайновой ролевой игры **EverQuest II**. Первыми доступ к игре получают подписчики русского *Planetside* (для входа в EQ2 введите такой же логин и пароль, как и для PS). А через некоторое время поиграть в Everquest II на родном языке смогут все игроки, зарегистрировавшиеся для участия в открытом тестировании. Для того чтобы влиться в ряды бета-тестеров, нужно всего лишь заполнить форму, находящуюся по адресу **secure.station.sony.com/eq2/betaReg/select_account.vm?locale=ru** и скачать клиент, обратившись по ссылке **files.akella-online.ru/eq2_beta_rus_full.rar**. Размер — 4.3 Гб.

На сегодняшний день EverQuest II является одной из самых популярных MMORPG в мире.

События EverQuest II происходят через 500 лет после эпохи оригинального EverQuest. Мир Норрат исковеркан серией масштабных катаклизмов и изменился почти до неузнаваемости. Поэтому игровой опыт, предлагаемый EverQuest II — вещь совершенно особая и ни на что не похожая.

Игра переносит вас в мир, богатый достопримечательностями и историей; исследуя сказочные пейзажи, игроки встретят тысячи разнообразных созданий и найдут массу редких вещей, узнают сотни заклинаний. Но самое главное — каждого из жителей мира EverQuest II ждут свои, особенные приключения.

Благодаря возможности приобрести собственный дом или ездовое животное мир EverQuest II можно в буквальном смысле обживать. Используя ремесленные навыки, вы сможете создавать смертоносное оружие и превосходную экипировку, постепенно становясь великим воином и известным мастеровым. Игроки могут создавать новые гильдии или вступать в уже существующие, чтобы совершать совместные рейды, выполнять эпические квесты или производить предметы для торговли

Визуально EverQuest II превосходит все когда-либо созданные многопользовательские онлайновые игры. Графически он выглядит даже лучше, чем многие 3D-action, вышедшие за последнее время, — высокодетализированное окружение выглядит практически реальным.

Вам больше не придется читать множество строчек текста — неигровые персонажи теперь озвучены, так что вам гарантируется полное погружение в мир игры. В игре более 130 часов живой речи, что эквивалентно почти 65 полнометражным фильмам.

Ну и напоследок хочется упомянуть, что сотрудники нашей редакции уже отправились на исследование мира EverQuest II и с удовольствием поделятся с вами своими впечатлениями в одном из ближайших номеров.

Остров шаровиков

Компания **Nevrax** объявила о готовности аддона к своему глобальному онлайновому ролевому проекту **The Saga of Ryzom**. Дополнение, которое называется **Ruins of Silan**, добавляет в виртуальную вселенную новую локацию — остров. Впрочем, речь идет не просто о расширении игрового пространства. Одновременно с новой локацией разработчики вводят новый тип аккаунтов, владельцам которых предлагается неограниченное количество бесплатного игрового времени с одним лишь условием — они не имеют права покидать пределы острова. Для того же, чтобы побродить по другим землям, придется конвертить свой аккаунт в обычный, платный. Скачать обновленный игровой клиент можно с официального сайта игры (**www.ryzom.com**).

Чужими руками

Крупнейший издатель компьютерных игр компания **Electronic Arts** уже давно посматривает в сторону рынка онлайновых игр. Первые ее попытки занять свою нишу в этом, без сомнения, самом перспективном на сегодняшний день сегменте рынка компьютерных игр были, мягко говоря, не совсем удачными. Как большинство из вас наверняка помнит, EA в свое время пришлось закрыть такие проекты, как The Sims Online, Earth and Beyond и Motor City Online. Однако эти неудачи не охладили пыла «электронников», которые решили просто изменить тактику и вместо того чтобы пытаться продвинуть собственные бренды, просто купить кого-нибудь из ведущих разработчиков многопользовательских онлайновых игр.

И вот недавно стало известно, что этим «кем-нибудь» стала компания **Mythic Entertainment** — создатель популярной псевдосредневековой MMORPG *Dark Age of Camelot*. На основе этой компании Electronic Arts намеревается создать собственное подразделение **EA Mythic**, которое полностью сосредоточится на разработке онлайновых игр. Руководство Mythic и все ее сотрудники остаются на своих местах. Также за компанией остается ее офис в штате Вирджиния. О финансовой стороне вопроса, естественно, ничего толком не известно, но в предварительных соглашениях мелькали суммы в $30 и $50 млн.

Вместе с Mythic к EA переходят эксклюзивные права на создание MMORPG в фэнтезийной вселенной *Warhammer*, и нет ничего удивительного в том, что именно на ней в первую очередь сосредоточится новое подразделение. Первая игра в этой вселенной будет носить название **Warhammer Online: Age of Reckoning**, релиз которой намечен на конец 2007 года. Пока что игра разрабатывается исключительно для платформы PC, однако не исключено, что она выйдет и на консолях нового поколения, в частности на Xbox 360.

Новости локализаций

Обливион по-русски

Компания **1С** объявила о поступлении в розничную продажу долгожданного продолжения великолепной ролевой игры **The Elder Scrolls**. Речь идет, понятное дело, об **«Обливионе»**, вызвавшем не так давно бурю громких споров на игровых форумах. Одни игроки восторгались тем огромным рывком, который совершила компания-разработчик со времен предыдущей части. Другие, напротив, пле-

вались и называли ее «"Морровиндом" в профиль». Но как бы вы ни относились к «Обливиону», нельзя не признать, что на

сегодняшний день он является одним из самых ярких представителей современных RPG. И вот теперь вы имеете возможность поиграть в эту игру на русском языке, с качественным переводом и озвучкой.

Oblivion — однопользовательская ролевая игра, являющаяся продолжением всемирно известного бестселлера The Elder Scrolls III: Morrowind, получившего в 2002 году звание лучшей игры года для платформ ПК и Xbox. Oblivion выполнен в лучших традициях серии The Elder Scrolls, предлагая вашему вниманию графику высочайшего уровня и неограниченную свободу действий в огромном высокодетализированном мире. Сюжет игры перенесет вас в самое сердце Тамриэльской империи — провинцию Сиродиил. Империя обез-

главлена, ее властитель убит, и именно вы должны отправиться на поиски истинного наследника имперского трона, укрытого в безопасном месте.

Помимо выполнения своей основной задачи, вы сможете исследовать бескрайние просторы Сиродиила, присоединяться к разнообразным фракциям, возвыситься до главы одной из нескольких гильдий или остаться вольным странником. Кроме того, Oblivion позволит вам оценить AI нового уровня, благодаря которому все персонажи игры ведут себя как живые люди — спят, трапезничают, посещают храмы, воруют и совершают великое множество прочих действий.

Одновременно с экономичным в продажу поступило подарочное издание The Elder Scrolls IV: Oblivion, содержащее DVD с игрой, подробное руководство пользователя, сувенирную футболку и красочный постер-карту.

Таки тактика!

Наряду с новыми играми компания **1С** продолжает выпускать локализованные версии старых игрушек. Многие фанаты ролевых игр в недалеком прошлом купили русскую версию *Fallout 2* от **1С**, а сейчас в продажу поступил **Fallout Tactics**.

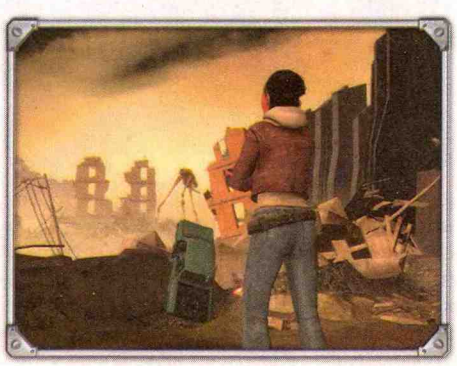
Трудно сказать, что заставило 1С заняться локализацией игры, которая в свое время вызвала довольно бурное недовольство поклонников Fallout. Попытка превращения уникального живого мира «Фола» в арену для бесконечных сражений была, мягко говоря, неудачной. Однако многие рецензии того времени пестрят одобрительными отзывами — дескать, игра как тактика вовсе не так уж и плоха, и если не воспринимать ее как продолжение «Фоллаута», то

она вам подарит много приятных часов, проведенных в виртуальной реальности. Так это или нет — вам, вероятно, виднее, благо вы сами все помните. А если не помните, то можете купить диск от 1С и освежить память. Игра вышла в рамках серии 1С:КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (3 CD-ROM).

Земную жизнь пройдя до половины

Компания **«Бука»** объявляет о появлении в продаже локализованной версии игры **Half-Life 2: Episode One**.

В новой части вы опять окажетесь в роли доктора Фримена, и ваши приключения продолжатся: повстанцам опять нужна ваша помощь в их противостоянии Альянсу. Но теперь вы не одиноки на своем нелегком пути, большую часть игры игрок пройдет в компании уже наверняка полюбившейся ему героини предыдущей части Аликс, а также ее верного робота Пса. Над



образами героев тщательно работали актеры, также они снабжены отличным искусственным интеллектом, благодаря которому они действительно помогут вам в бою, а не превратятся в обузу.

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!

Как всегда, **Valve** идет впереди технического прогресса, улучшив и без того совершенную игру. В Half-Life 2: Episode One применяется новейшая технология динамического освещения *High Dynamic Range*, благодаря чему игровой мир стал выглядеть еще более реалистично.

Игра не требует наличия оригинальной версии Half-Life 2, в издание будут включены три игры Half-Life 2: Episode One, Half-Life 2 Deathmatch и Half-Life Deathmatch: Source.

Снайпер меняет хозяина

Кроме «Первого эпизода», **«Бука»** выбросила на рынок локализованную версию игры **Sniper Elite**, в которой вам предлагают сыграть роль снайпера, работающего на американские спецслужбы. Своим нелегким и кровавым делом вам придется заниматься в разрушенном войной Берлине.

Ваши единственные друзья — бинокль и снайперская винтовка. Переползая от од-

ного укрытия к другому, избегая вражеских патрулей и снайперов, вам предстоит прокладывать свой путь меж вражеских лагерей. В Sniper Elite нет места для суперменов из комиксов, зато есть место героям-одиночкам. Будьте готовы быть загнанным в руины мрачного полуразрушенного города, где никто и ничто, кроме вашей отваги, на помощь не придет!

На территории стран СНГ игра выйдет в так называемой «глубокой» локализации. Sniper Elite не только «заговорит» на русском языке. Эта «лучшая в своем роде игра» (как назвал ее журнал «PC игры») станет доступнее для русскоязычных потребителей благодаря тому, что в ней будут изменены значительные элементы сюжета. Главный герой станет советским агентом, который, переодевшись в немецкую форму, должен сорвать планы офицеров СС.

Железные новости

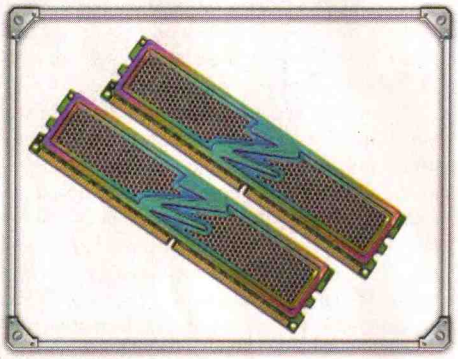
Новый рекорд быстродействия

Вычислительный комплекс **IBM BlueGene/L**, установленный в *Ливерморской национальной лаборатории имени Лоуренса*, продемонстрировал новый рекорд быстродействия. Суперкомпьютер BlueGene/L используется для моделирования ядерных процессов, а также выполнения сложных расчетов в рамках других исследовательских проектов. В ноябре прошлого года система установила рекорд в стандартном тесте LINPACK, показав результат в 280.6 терафлопс (триллионов операций с плавающей запятой в секунду). В настоящее время BlueGene/L занимает первую строчку рейтинга пятисот мощнейших суперкомпьютеров мира TOP-500. В ходе недавнего эксперимента оценивалось быстродействие BlueGene/L при выполнении специализированных научных расчетов. Исследователи обрабатывали компьютерный код Qbox, применяющийся для моделирования поведения металлов в условиях экстремальных температур и давлений. Как сообщается, при этом суперкомпьютер на протяжении длительного периода времени показывал производительность в 207.3 терафлопс. По словам Дэвида Тарека, вице-президента подразделения **Deep Computing** корпорации **IBM**, впервые в истории вычислительный комплекс при обработке научных данных смог преодолеть символический рубеж в 200 триллионов операций с плавающей запятой в секунду. Кстати, в течение ближайшего времени в Соединенных Штатах должен быть построен суперкомпьютер с производительностью в один петафлопс (квадриллион операций с плавающей запятой в секунду). Контракт на создание подобного вычислительного комплекса был недавно заключен *Оукриджской национальной лабораторией министерства энергетики* с компанией **Cray**. Система с кодовым названием **Baker** будет насчитывать 24 тысячи разъемов для процессоров и использоваться для проведения исследований в области нейтронов, биологических систем, производства энергии и пр.

Источник: *Компьюлента*

Укрепляем память

Энтузиастам разгона и любителям эксклюзивной продукции должно прийтись по вкусу обновление линейки высокоскоростных модулей памяти от компании **OCZ**. Обновление не касается элитных продуктов, которых в период проведения Computex 2006 было представлено *предостаточно*. На сей раз новинки появились в более доступном ценовом сегменте. Наборы памяти DDR2-800 от данной компании сменили ревизию и теперь носят название **PC2-6400 Platinum Revision 2 Edition**. Данные модули способны работать на частоте 800 МГц при задержках порядка 4-4-4. Наиболее интересной является новая серия модулей, получившая название **Titanium Alpha**. Особенностью новинки является не только сниженные до 3-4-3-9 задержки для частоты 800 МГц, но и разноцветные фирменные теплораспределители



XTC с титановым покрытием. Цветовая гамма серии Titanium Alpha уникальна и меняется в зависимости от угла зрения и окружающего освещения. Можно сказать с уверенностью, что двух наборов Titanium Alpha с одинаковым внешним видом просто не существует. Модули будут поставляться в двухканальных комплектах 2×1024 Мб. Традиционно, продукция OCZ снабжается ограниченной пожизненной гарантией, круглосуточной технической поддержкой и набором эксклюзивных технологий компании.

Источник: *3D News*

Морская прохлада

Холодный нрав процессоров нового сезона подарил производителям возможность создать изящные кулеры с неординарным внешним видом, пожертвовав немного эффективностью охлаждения. Компания **Cooler Master** собирается вскоре представить кулер в виде морской ракушки под названием **Hyper Sphere**. Новинка использует технологию тепловых трубок, что уже стало традиционным для кулеров последнего времени. На фотографии можно обнаружить как минимум четыре такие трубки, пронизывающие множество алюминиевых ребер. Оригинальным решением является размещение вентилятора турбинного типа в самом центре конструкции. Сообщается, что предусматривается совместимость с платформами AM2, 939 и 775. Новинка не будет хватать звезд с неба, но с умеренно разогнанным Core 2 Duo должна справиться без проблем. Пока о стоимости и сроках доступности кулера не сообщается. Любителям моддинга и неординарного вида Hyper Sphere определенно должен будет понравиться.

Источник: *3D News*

«Акулий» кулер

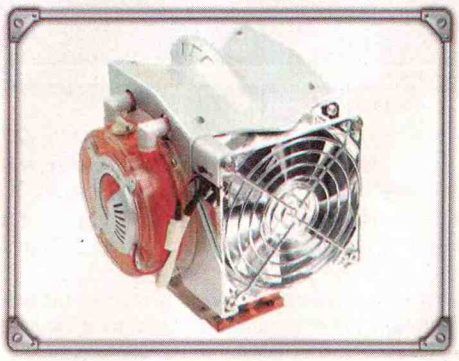
Почему-то компания **Evercool**, как и Cooler Master, о которой мы только что упомянули, тоже оказалась неравнодушной к морской тематике, представив «акулий» кулер для процессора. Кулер **Evercool Sharks HPD-815** представляет собой конструкцию с применением тепловых трубок. В отличие от большинства высокопроизводительных решений, где используется от трех до шести 6-мм тепловых трубок, в новинке использованы всего две, но увеличенного до 8 мм диаметра. Радиатор имеет стилизованный профиль, на вершине которого расположилась парочка плавающих по кругу акул. Вентилятор типоразмера 80×80×15 мм устанавливается в самом центре радиатора, тем самым достигается компактность устройства и определенное улучшение эффективности. Подсвечиваемый светодиодами вентилятор придется по вкусу любителям моддинга. Частота вращения варьируется от 2000 до 3500 оборотов в минуту, при этом шум возрастает с 18 дБА до 28 дБА. Предполагается, что Evercool Sharks HPD-815 будет выпускаться в двух вариантах, для платформы Intel и AMD. Вес новинки составляет всего 460 г, а стоимость не обещает быть высокой.

Источник: *3D News*

Котелок под забралом

Казалось бы, общественность уже сложно чем-либо удивить из области систем охлаждения. Системы водяного охлаждения (СВО) давно перестали быть экзотикой, и их можно обнаружить на прилавках почти любого крупного магазина. Воздушные кулеры примерили на себя технологию тепловых трубок и совершили такой скачок, что некоторые из них напрямую соперничают с недорогими СВО. Тем не менее, инженерами **Evercool** на одной из выставок в текущем году был продемонстрирован продукт, который объединяет в себе и СВО, и тепловые трубки. Сообщается, что теперь устройство под названием **Evercool WC-601** готово к поступлению в массовую продажу. Стилизованный под средневековый шлем

«Серебряный рыцарь» (**Silver Knight**) — именно так окрестили создатели новинки плод своего труда, представляет собой на первый взгляд обычный воздушный кулер на тепловых трубках. Действительно, от медного основания поднимаются вверх несколько теп-

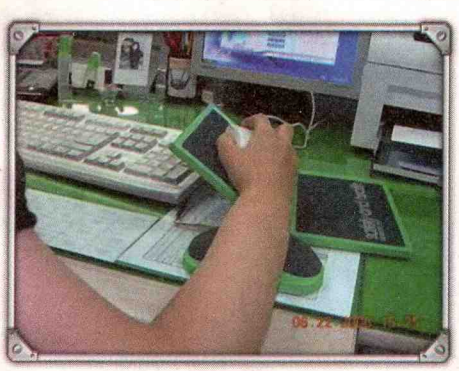


ловых трубок, но помимо этого имеются и обычные трубки диаметра 8 мм, по которым течет охлаждающая жидкость. На возвышающиеся трубки нанизаны 47 алюминиевых ребер, которые продуваются стандартным 92-мм вентилятором. На боку у конструкции расположена 12-В помпа с 12-полярным магнитом и некоторыми инженерными решениями, призванными продлить срок службы устройства. Впрочем, если помпа выйдет из строя, то можно предположить, что ничего фатального не случится, так как тепло от процессора будет по-прежнему отводиться с помощью тепловых трубок. Evercool WC-601 Silver Knight поставляется в двух вариантах: для платформ Intel и AMD. Производитель особенно отмечает удобство установки новинки. Тем не менее высокая эффективность устройства вызывает определенные сомнения, ведь в ее конструкции не используется самое важное преимущество СВО — способность отводить тепло сразу за пределы корпуса и вентиляция радиатора «забортным» воздухом, температура которого зачастую на 10 градусов ниже, чем внутри системного блока. Конечно, последнее слово остается за независимыми тестированиями, а пока отметим оригинальность идей инженеров Evercool.

Источник: *3D News*

Сказка про коврик

Компанией **Echery** представлен довольно необычный коврик для манипулятора типа «мышь», который имеет форму книжки, т.е. складывается и имеет в комплекте специальную подушку под запястье — все это предназначено для того чтобы рука и предплечье пользователя не напрягались при работе, как это происходит при использовании обычных ковриков, устраняющих лишь проблемы проскальзывания мышек. Как утверждается в пресс-релизе компании, подобный дизайн устройства существенно снижает нагрузки на сухожилие предплечья, что положительным образом сказывается на здоровье пользователя. Но как видим, коврик-книжка является более сложной конструкцией, нежели обычный плоский классический вариант. Будет ли это мешать в ежедневной работе, или «человек ко всему быстро привыкает», покажет практика использования таких устройств. Особенно в среде геймеров.



Источник: *iXBT*

Адреса источников:
www.compulenta.ru
www.ixbt.com
www.3dnews.ru

Мобильные новости

EA Mobile играет по-крупному

На конференции **Harris Nesbitt Games Go Mobile** в Нью-Йорке представители **EA Mobile** сообщили, что в корпорации собираются заняться разработкой игр, предназначенных специально для мобильных телефонов.

Напомним, в EA Mobile теперь входит компания **Jamdat**. После ее приобретения многие эксперты ожидали подобного развития ситуации. Сам факт того, что один из крупнейших в мире производителей компьютерных игр решил напрямую поставлять пользователям игрушки прямо на мобильные телефоны, означает уже очень многое.

EA Mobile займется разработкой и распространением игр, а также продажей их на сайте. Продажа мобильных игр будет происходить при помощи ряда специальных приложений, также разработанных EA Mobile, загружаемых на мобильные телефоны. Приложения будут достаточно просты, чтобы ими мог обзавестись любой мобильный пользователь, но при этом они значительно облегчат загрузку новых игр.

Источник: «*Сотовик*»

Мобильная демобилизация

Компания **Akella** и разработчик мобильных игр компания **JoyBits** объявляют выпуске мобильной игры по мотивам популярной армейской комедии «*ДМБ*».

«ДМБ» — игра, представляющая редкий жанр квестов на мобильной платформе. Главный герой игры — типичный рядовой ВС РФ. Не новобранец, но до «дембеля» еще не дослужил. Периодически ходит в самоволки в ближайшее село, чтобы купить очередной подарок своей любимой. Он и представить себе не мог, во что выльется поиск подарка на 8 Марта! И уж тем более не представлял, что именно ему предстоит раскрыть опасный заговор, организованный продажным полковником и коварными арабскими террористами! Игроку предстоит провести главного героя по красочным локациям игры в поисках ответов на различные загадки, побывать во многих забавных ситуациях и поближе познакомиться с колоритными персонажами воинской части.

Источник: «*Мобильный контент*»

Бери больше, бросай дальше

Британский чемпионат по метанию мобильных телефонов пройдет в Лондоне в августе. Соревнование, открытое для участников старше 18 лет, организовано спортивно-приключенческим клубом **8th Day UK** при поддержке и спонсорстве **ActionAid Recycling**.

Чемпионат по метанию мобильных телефонов впервые был проведен в Финляндии в Миллениум, а в прошлом году прошел в Великобритании. Тогда чемпионка Великобритании *Джейн Синглон* установила мировой рекорд — 38.74 метра. Но продержался он всего пару недель и был побит на чемпионате мира с результатом 41.42 метра. Действующий чемпион Великобритании *Том Дэй* победил с результатом 69.31 метра, что трудно сравнить с мировым рекордом — 94.97 метра. Но в этом году соревнование ожидается весьма представительным, так что, возможно, будут установлены новые рекорды.

Участники соревнований могут бросаться любыми старыми телефонами, которые у них есть и которые потом будут переданы ActionAid Recycling для переработки и передачи развивающимся странам.

Источник: «*Мобильный контент*»

Адреса источников:
www.sotovik.ru
www.procontent.ru

Вирджин КЕМПЕР jaguar.k@zeos.net

Исход с Земли

Разработчик: Parallax Arts Studio
Жанр: FPS
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: 2006 год

Ну вот, дорогие читатели. Встречайте еще один материал, который мы привезли с *КРИ 2006*. **«Исход с Земли»** — именно так называется шутер от первого лица, от достаточно известной компании **Parallax Arts Studio**, которая может быть известна вам по таким незначительным проектам, как *«Ликвидатор 2»* и *«Утопия Сити»*.

К сожалению, у меня не получилось записать полноценное интервью, поскольку мы очень плохо подготовились тогда к поездке, и диктофон у нас с Талером был один на двоих. Но часть информации я все же смог занести в заветный блокнотик, а второй кусок инфы я получил в виде небольшой демо-версии. Что из всего этого получилось — читайте ниже.

Солнцепек

На дворе нашей родной и всеми любимой планеты Земля подходит к концу 2016 год. Местные синоптики из гидрометцентра помимо погоды предсказывают конец света. Вот приходят они в один прекрасный светлый день и заявляют по телеку или радио: «Здравствуйте, наши дорогие жители всего мира. Мы, конечно, понимаем, что обращаемся достаточно не вовремя, но мы с вами скоро все умрем. Через пятьдесят лет Солнце взорвется и погубит все живое на планете».

Все, как всегда, очень испугались, но молиться и просить прощения у Господа не побежали. Люди стали думать, а куда, собственно, можно перебраться. Выбор был небогат: либо искать планету с пригодными условиями (а таких на тот момент в наличии не имелось), либо придумать то, что поможет выжить человеческим особям на непригодных для жизни планетах.

Поскольку люди склонны к долгим размышлениям, за всех и сразу все решила компания A.X. — крупнейший специалист по генной инженерии во всем мире. В их лабораториях был придуман препарат, который позволял человеку выживать в тяжких условиях других планет.

Первые эксперименты были проведены успешно, и вот уже препарат широко используется людьми. Конечно, как у любой нормальной корпорации, у A.X. были свои нюансы. Во первых, действие препарата не было постоянным, и поэтому через определенное время его нужно было вводить снова. Я думаю, не стоит объяснять, что A.X. очень быстро стала самой богатой корпорацией во всем мире и имела больше влияния, нежели мировые власти.

Мало того, поговаривают, что корпорация нашла планету, условия жизни на которой очень похожи на земные, и что A.X. усердно пытается скрыть информацию о находке. А еще ходят слухи о странных мутациях, вызванных частым употреблением препарата.

В конце концов, правительству все это надоедает, и тогда главному герою, журналисту Фрэнку, дают задание пробраться в главное здание и разведать, что все-таки там происходит на самом деле.

Журналисты атакуют

Вот с такой душещипательной истории и начинается игра. Как и любой нормальный шутер, этот также обещают сделать мегаураганным и захватывающим. Действие игры будет происходить в двух местах. На нашей планете и на той самой, которая похожа на нашу. На Земле главному герою предстоит посетить главное здание корпорации, полазать по всяким вентиляциям, офисам и техническим помещениям, дабы раздобыть нужную нам информацию. На второй планете нам предстоит познакомиться с местными жителями, поглядеть на местный вариант дикой природы и окончательно разобраться, способно ли человечество Земли выжить в этом мире.

Разработчики сулят нам огромное количество всевозможных противников. Тут вам и охранники, и ребята из спецслужб, и военные, и даже мутанты с киборгами. Одним словом, набор врагов такой, что не придерешься, даже если очень захочешь.

Кроме всего прочего, у каждого вышеперечисленного вражины будут слух и зрение. При разговоре разработчики не раз намекали, что возможен стиль прохождения с минимумом трупов. Также они не раз утверждали, что некоторую информацию мы сможем получить только если будем «вести себя тихо». Подобная инфа не будет сильно влиять на сюжет, но — опять-таки, по словам девелоперов, — поможет игроку проникнуть в суть проблемы гораздо глубже.

Ну и напоследок нам обещано несколько уровней, где главному герою придется отложить оружие и сесть за руль, штурвал, рычаги и другие системы управления транспортом (а фиг ли его знает, как в этом их будущем техникой управляют?).

Пуля не перо — попадет, не вытащишь

Судя по тому, с каким энтузиазмом рассказывали мне о ней разработчики, местная система вооружения является «коньком» всего проекта. Ну согласитесь сами: во-первых, достаточно обширный список оружия; во вторых, каждый ствол обладает какой-то уникальной особенностью. То

есть даже обычный дробовик стреляет там, в будущем, как-то особенно. Кстати, об оригинальности. В один из моментов девелоперы настолько увлеклись, что даже обмолвились о том, что в игре будет присутствовать какое-то сверхоригинальное оружие, до которого еще не додумались ни одни создатели шутеров. Правда, к сожалению, парни из Parallax Arts Studio вовремя опомнились и открывать тайну не стали, невзирая на все просьбы прессы.

Графика — не самое главное ©

Несмотря на достаточно громкие заявления Parallax Arts Studio о супертехнологиях, например, — «*"Игра Исход с Земли" — динамичный шутер, созданный с использованием высокотехнологичного движка Riposte компании ToolsMedia Corp. Игра позволяет на полную катушку задействовать всю мощь современных процессоров и видеоускорителей для создания максимально реалистичного и насыщенного игрового мира*», графика все-таки выглядит достаточно бедненько, и это вы хорошо сможете разглядеть как на видеороликах, так и на простых скриншотах. Конечно, можно смело заявить, что это «пока что», но после общения с разработчиками мне почему-то показалось, что они отнюдь не собираются создать очередной «Думозаменитель», а просто делают достаточно качественный и не требовательный к ресурсам проект.

Сами помещения выполнены, в принципе, недурно, вполне реалистично, а вот модельки людей немного подкачали — слишком заметна угловатость. Мимика лица вообще никакая. Персонажи шевелят губами в каком-то рандомном порядке, который даже на одну треть не пытается отобразить те звуки, которые они выговаривают. А так вроде все достаточно сносно, а в некоторых местах даже хорошо.

Озвучка в игре толковая. Звуки выстрелов, голоса, всевозможные шумы выполнены на качественном уровне. Музыка тоже вполне ничего. Когда все «идет тихо», в наушниках играет что-то тихое, но в то же время загадочное, когда же действия накаляются, то ритм резко переключается на что-то более хардроковое. В общем, слушать приятно.

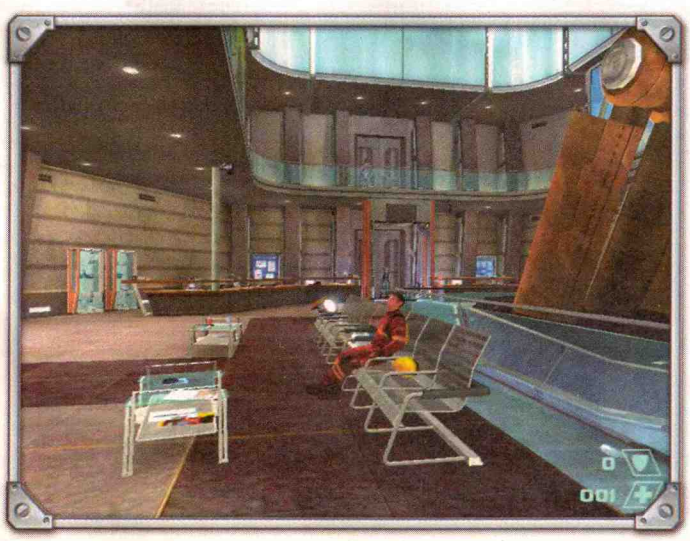
Демо

Теперь поговорим непосредственно о демо-версии. Демка, как я уже говорил, небольшая — всего три небольших уровня. Конечно, этого мало, чтобы сложить окончательное мнение о проекте, но кое-какие выводы уже можно сделать.

Судя по всему, начинаем мы с самого начала. Фрэнк приезжает на один из заводов А.Х., там его встречает знакомый начальник охраны, который обещал проводить его во внутренние здания корпуса. Но, к сожалению, как раз в это время нагрянула проверка — то ли высшее начальство решило получить отчеты, то ли налоговая полиция, в общем, какая-то очень важная делегация.

Так что начальник охраны впускает нас во внутренний двор с убедительной просьбой не шуметь и просто тихонько пробраться, куда нужно, и собрать информацию. Не успел я выйти за ворота, а тут уже перестрелка. Охранники, помогавшие мне, завалили патрульного, который мне не помогал. Ну что ж, забираем пистолет у мертвого сторожа — и вперед.

Не знаю, почему, но первое впечатление от игры вполне можно назвать дежавю. Где-то я подобное уже видел. А, точно,



вспомнил — Half Life, причем первый. Геймплей этих двух игр действительно чем-то схож.

После внутреннего двора герой попадает в служебные помещения. Здесь сходство с «Халфой» становится еще больше. *Лазим* по вентиляции, ищем нужные лазейки. Естественно, в технических помещениях вы не один. То тут, то там снуют всякие инженеры, техники и прочие честные граждане. Здесь, я так понял, разработчики попытались всунуть в игру стелс-элементы. Некоторые из служащих, завидев вас, сразу же бегут к кнопке с надписью «тревога», поэтому нужно стараться пробегать мимо них незамеченным или же просто убивать. Поскольку я предпочитаю отыгрывать добрые роли, то я старался тихо пробираться мимо. Получалось, если честно, не всегда, поэтому кое-кого пришлось банально пристрелить. Вообще некоторые моменты практически невозможно пройти тихо. Я переигрывал несколько десятков раз, но вот как ни крути, а прокрасться за спиной врага у меня не получалось. То ли так задумано, то ли руки у меня просто кривые — хотя, скорее всего, первый вариант.

Из противников мне встретились только охранники. В принципе, называть из глупыми не хочется, но и шибко умными — тоже язык не поворачивается. Иногда они могут прятаться за преградами, дабы усложнить вам жизнь, а иногда просто стоят как ни в чем не бывало, хоть топором руби по затылку, да шкуру снимай, пока теплые.

Графика, как я уже говорил, не идеальна. В игре угловатые модели людей гораздо заметнее, нежели на скриншотах. Поначалу это немного раздражает, но потом привыкаешь и вроде становится нормально.

Особо уникального оружия в демке не наблюдается. Есть небольшой топор, явно заменяющий монтировку из «Халфы», пистолет, шотган и автомат с подствольником. В принципе, самым оригинальным можно назвать шотган, у которого есть три отверстия для выброса гильз, что позволяет делать три выстрела без перезарядки. Ну и плюс еще можно делать двойной выстрел, а-ля все тот же Half Life.

Вывод, или Почему так мало?

Вот, блин, бывает же так! И недостатки некоторые есть (хотя это ведь только демо), но вот играть все равно занимательно. Демку я прошел минут за двадцать и очень пожалел, что она настолько маленькая. Пусть игра и не соперник великому «Думу» и «Фар Краю», но играть приятно. Может, у меня просто вкус дурной? Или я настолько уже отвык от игр, что эта мне кажется интересной? Вроде нет, хороших проектов хватает. Так за что все-таки **«Исход с Земли»** мне понравился? Черт его знает. Все-таки надо ждать полной версии и тогда уже на свежую голову сесть, пройти и написать обзор.

Да, кстати, чуть не забыл. После выхода «Исхода с Земли» **Parallax Arts Studio** намерены сделать еще один шутер (во как они их любят), а после него начать роботы над каким-то мегадолгостроительным проектом. К сожалению, никакой информацией на сей счет разработчики поделиться не захотели, так что нам пока остается только ждать и надеяться, что это будет что-то действительно грандиозное.

Разработчик: Burut CT
Издатель: Akella
Жанр: экшен/РПГ
Системные требования: не известны
Дата выхода: конец 2006 года

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

Трудно быть богом

В то время, как космические станции бороздят просторы космоса, а сборная Украины ведет ожесточенные бои на чемпионате… Кадет Zell решил поднять свое мягкое место с не менее мягкого дивана и, оторвавшись от созерцания футбольных матчей, направил свои стопы к компьютеру, дабы разузнать побольше про ролевую игру **«Трудно быть богом»**, разрабатываемую небезызвестной на просторах СНГ компанией **Burut CT**.

Не скажу, что являюсь ярым поклонником творчества братьев Стругацких, я обрадовался, узнав, что по мотивам одного из их лучших произведений — роману «Трудно быть богом» — будет создана РПГ. Довольно странно, что до сих пор на территории постсоветского пространства производилось так мало ролевых проектов (давайте не вспоминать о разных выкидышах вроде Metal Heart), ведь жанр ролевых игр у нас очень популярен. Да, были две части «Златогорья» (кстати, тех же самых разработчиков, что и рассматриваемая нами игра) плюс аддон ко второй части, была красивейшая «Магия крови», в которой на поверку кроме красивой графики так ничего и не оказалось… И все ☹. На этом список вышедших проектов можно закрыть.

Компания «Бурут» прославилась, прежде всего, своим маниакальным желанием создавать шутеры. Поэтому многие были расстроены, узнав, что созданием игры «Трудно быть богом» занялась именно эта воронежская студия. Однако не стоит забывать, что как раз в жанре РПГ воронежцам удалось добиться определенных успехов — каждая последующая часть «Златогорья» была на голову выше предыдущей. Так что есть все основания надеяться, что их новый проект не упадет лицом в грязь перед сообществом геймеров. В конце концов, в России, собственно, и нет более опытных команд по созданию игр в этом жанре, а именно опыт — важнейший показатель для разработчиков РПГ.

Ролевую составляющую нам обещают сделать одновременно проработанной и понятной для широкой общественности (читай — казуалов). Какой-либо большей информации раздобыть, увы, не удалось, разработчики молчат, отделываясь лишь общими фразами, однако уже известно, что в игре будет присутствовать большое количество оригинальных навыков. А вот о других аспектах геймплея уже известно довольно много. Так, бои в игре будут проходить в реалтайме, однако не как в «Диабле» или других хак-н-слэшах, а с бóльшим уклоном к тактике. В принципе, разработчики обещают, что большинство квестов можно будет пройти путем «убалтывания» NPC, что недвусмысленно намекает на разветвленные диалоги. Однако не все так просто — даже обладая сверххаризматичным героем, с прокачанными социальными скиллами, можно получить от ворот поворот лишь потому, что NPC не понравится ваш внешний вид. Хотите вызывать уважение в рядах простых сельских жителей? Оденьтесь как барон. Однако при этом не стоит рассчитывать, что эти жители смогут довериться «человеку из высшего общества». Они будут вести себя с вами крайне осторожно. Ну и, естественно, если вы придете в жалких лохмотьях в дом какого-нибудь местного богача, то, скорее всего, вас дальше порога никто не пустит — бродяг, знаете ли, в наших краях недолюбливают.

Планируется создать в игре динамическую смену дня и ночи, причем это делается не для условной галочки в фичах игры, а будет иметь прямое влияние на игровой процесс. Так, в городах, днем наполненных снующими прохожими и агитирующими за свои товары торговцами, ночью все будет преображаться: по городу с наступлением темного времени суток станут бродить охранники правопорядка, а по темным закоулкам вас будут поджидать грабители, которые совсем не прочь нажиться на главном герое.

Нам обещают полную нелинейность игры. Вы по ходу игры сможете выбрать одну из противоборствующих сил. Также обещается случайная генерация квестов и локаций при начале новой игры. Вот тут я не разделяю оптимизма разработчиков. Думаю, те, кто имел неосторожность приобрести Metal Heart, еще помнят «генерацию случайных квестов» — те квесты, которые выходили их под топора рандомизации, иначе как жалкими обрубками и не назовешь. В наличии имеется 5 различных концовок игры, так что у игрока будет стимул пройти игру несколько раз.

Будет возможность путешествовать не только на своих двух, но и на чужих четырех. В смысле, на конях (ну, или на лошадях, это уж как вам заблагорассудится ☺). Кроме того, будет реализована возможность конных боев. И, раз уж вспомнили о «братьях наших меньших», то, конечно же, стоит упомянуть возможность воспитать для себя боевую собаку, которая может принести довольно много пользы в бою, отвлекая противников от их основной цели (то есть, от вас ☺).

Сюжет для игры пишет Дмитрий Князев, известный по нескольким настольным играм, в том числе и по одной настолке, основанной на том же мире, что и наша сегодняшняя игра. Конечный вариант сюжета будет согласован с Борисом Стругацким. И, конечно же, мы сможем побывать в локациях, знакомых по книге.

За графику в игре отвечает движок *Ancient Wars Engine*, который использует возможности, предоставляемые DirectX 9, всевозможные блюры, бампы, параллаксы.

* * *

Честно говоря, вывод до выхода игры сделать тяжело. Если разработчикам удастся воплотить все свои идеи в жизнь, то перед нами предстанет великолепнейшая РПГ. А вот если не удастся… Тогда уже совсем другой разговор. В общем, ждем и надеемся.

Morte&Shaman.AD

HITMAN BLOOD MONEY

Разработчик: IO Interactive
Издатель: Eidos Interactive
Издатель в Украине: «Одиссей»
Жанр: Hitman
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4-2.4 ГГц, 1024 Мб ОЗУ,

Ты теперь антикиллер

Осободимся без пафосных пространных вступлений — согласитесь, момент для этого неподходящий. Наверняка вам не терпится поскорее узнать, каким именно образом на этот раз будет зарабатывать свои кровные, пардон, Кровавые Деньги, знаменитый бритоголовый киллер. Хочу вас сразу обрадовать — 47-й не метит ни в продавцы пончиков, ни в водители маршрутки, он вообще не собирается менять профессию. Да и отведенный на игру отрезок времени, а в особенности события, которые охватывает игра, абсолютно к этому не располагают. Посудите сами: наш протагонист встречает нас не бутылкой цветов и фейерверками, а буквально в гробу и в белых тапочках. И говорят о нем и о его деяниях, употребляя исключительно прошедшее время. Так что на протяжении всей игры придется вам поломать голову над тем, к чему весь этот маскарад с белым костюмом и мягким ложем. Что это? Очередная сумасшедшая хитростная уловка, или же к 47-му все-таки пришел пушистый зверек? При этом второй вариант вполне правдоподобен — для организации, в рядах которой числился Тобиас Риппер, настали смутные времена, и началось это безобразие примерно в 2004 году. В эту контору засылается двойной агент, который выведывает все секреты и передает их конкурирующей организации, из-за чего гибнут некоторые сотрудники 47-го, глядишь, вот-вот доберутся и до него. Также в игре задеваются вечные темы клонирования и убийства президента. Все эти события излагаются «на языке кино», т.е. в красивенных роликах. Кстати, история гибели Хитмена подана как разговор между обезображенным курильщиком сигар, разъезжающим на инвалидном кресле, и репортером. Последний до встречи со своим странным собеседником не то что не верил в смерть Тобиаса — он самого его считал просто легендой.

«Симулятор киллера»?

Из всего вышесказанного сразу становится ясно, что наш лысый товарищ не останется без работы. А значит, игра эта, под стать всем предшествующим ей в серии, позиционируется все в том же жанре, который, если выражаться не мудрствуя, можно охарактеризовать как «симулятор наемного убийцы». И что самое главное — в жанре этом у «Хитмена» не было, нет, да и в ближайшем времени не предвидится конкурентов. Так что не дожидаясь вывода, могу сразу посоветовать вам не проходить мимо. Что? Мало доводов?

Ну тогда давайте присмотримся получше к этому симулятору киллера, ведь на самом-то деле в состав этого нестандартного жанра входит множество стандартных ингредиентов. И если вы проведете эксперимент — заставите пройти «Кровавые Деньги» нескольких ваших друзей, а потом спросите, к какому из стандартных жанров относится сабж, то я уверен в том, что однозначного ответа вы не получите. Казуальная (бóльшая ☺) часть опрашиваемых назовут «Хитмена» шутером, причем от первого лица, но с глюком ☺. Другие назовут его симулятором снайпера. А третьи обзовут сабж помесью спортивной ходьбы, стелса и квеста. И все они будут правы. Почему так должно получиться? Да потому что концепция «Хитмена» основана на множественности решений поставленных задач. Т.е. один и тот же уровень можно пройти с помощью дробовика, можно непрерывно тыкать пальцем в левую кнопку мыши, бездумно уничтожая все на своем пути, а можно, вооружившись снайперской винтовкой, выискивать всевозможные укромные места, откуда незаметно пальнуть по противнику. Наконец, можно последовать примеру хардкорных геймеров и успешно закончить миссию вообще без применения какого либо оружия, используя и совмещая разнообразные предметы. Например, в стиле квеста — совместив шприц, наполненный быстродействующим ядом, с тортом/пончиком/бутылкой водки. Или же, подменив антикварный пистолет в опере, сделать репетицию намного интересней как минимум для одного человека. Также можно сбросить рояль на жертву, придавить ее штангой, скинуть с балкона и т.д. В общем, обставить все эти убийства как обычный несчастный случай. В какой-то степени это уже проявлялось в предыдущей части, но полностью воплотилось в жизнь только сейчас. Вы еще не побежали в магазин за этой игрой? Вам и этого мало? Идем дальше.

Казуал разбушевался

Ну что, пАдонки, потанцуем? Кто тут хочет отведать свинца? Подходи без очереди. В моем проагрейдженом M4 обойма в сто патронов да три рожка за пазухой. Тут на всех хватит. А-а-а-а, тра-та-та, бах-бах-бах. Ой, бабушку задел… ничего, сойдет. Тра-та-та, бах-бах-бах. Скушаю-ка я таблетку. Тра-та-та, бах-бах-бах. Итак, где тут на карте красный кружочек? Ага, вот. Тра-та-та, бах-бах-бах. О, кружечек превратился в крестик. Нужно бежать обратно. Жаль, охранников больше нету — скучно бежать, одни официанты, мирные с виду… но как-то криво они на меня посматривают. Тра-та-та, бах-бах-бах. Ха, класс, вон тот мужик прям одно лицо с моим преподом по математике… Тра-та-та, бах-бах-бах. Ой, какой миленький щеночек, утю-тю… Тра-та-та, бах-бах-бах. Что, и все? Конец уровня? Та ну, тоже мне симулятор киллера — жалкая пародия на игру… «Пейнкиллер» круче.

Ролики… но не те, на которых сидят

Несмотря на то, что сюжет наконец-то приобрел осязаемые черты (про «ужасных» русских из позорной Silent Assassin, слава богу, никто не вспоминает — как, впрочем, и про туманную прогулку по парижскому отелю), к игре он относится постольку поскольку. Хотя не стоит кривить душой, так повелось еще со времен первой части. Да, небольшие ролики между уровнями смотреть очень интересно. Пугливый репортер Рик Хендерсон, получив-

ший приглашение от директора ФБР мистера Александра, явно не рассчитывал на подобное интервью. Вместо банального рассказа о покушении в Белом доме с последующими пожеланиями об увеличении финансирования или еще чего-то в этом роде, его ожидает прелюбопытнейшая история. Городская легенда о неуловимом убийце с загадочным именем 47 оживает прямо на глазах у оторопевшего журналиста. Сенсационные подробности щедро льются из уст гостеприимного хозяина и тут же подкрепляются неопровержимыми фактами. Не каждому выпадает возможность заглянуть под пестрые заголовки газет и увидеть, как это было на самом деле. А финальным аккордом станет экскурсия в крематорий…

Интригующе? Бесспорно. «Хочешь узнать, как все было на самом деле?» — спрашивают Джек и Рик, а вместе с ним и игрок, сидящий по ту сторону экрана, торопливо кивает головой: «Конечно, хочу!» Действительно, чем дальше в лес, тем с бóльшим интересом следишь за развитием событий (не забыт успешно отошедший на покой еще в первой части профессор Отто Вольфганг Орт-Мейер и связанные с ним подробности биографии нашего героя — так что если для кого-то это в новость, готовьтесь развешивать уши). Но… к самой игре это относится немного левым боком. Вставьте между роликами другие миссии, измените несколько диалогов — никто ничего и не заметит. Потому что когда Тобиас попадает в наши цепкие ручки, об основной сюжетной линии мало уже что напоминает, разве что еле заметные отсылки к сторилайну, ушедшему далеко на задний план. Если кто-то подумал, что я хочу хоть в чем-то несправедливо упрекнуть любимую серию (Silent Assassin не в счет, не к ночи будь помянут), вы сильно заблуждаетесь. Кудесники из IO Interactive в очередной раз не изменили своей привычке и создали целый калейдоскоп интерактивных историй, главную роль в которых отведена игроку. Считайте, что на этот раз их ровно 12 — столько же, сколько и уровней.

[…] подкрался незаметно

Ночь пряталась за светом полной луны, сверканьем фонарей и всеобщим бодрствованием, и потому ее никто не замечал. Он неспешно вышел из своего катера и направился к поместью, в котором уже через несколько часов состоится бракосочетание. На пристани пьяные сельские жители вели беспорядочную стрельбу по воде из ружей, что для человека стороннего, возможно, показалось бы диким и весьма опасным занятием. Тем не менее, он не обращал на них ни малейшего внимания. Ему не хотелось забивать себе голову всякими мелочами. Он даже не задумывался о том, что идет на свадьбу без подарка, ему не было никакого дела до всеобщего веселья. Мало того, он даже не был приглашен на это торжество. Он шел, ориентируясь по карте местности, которую, как и черты своей будущей жертвы, он твердо знал на память. Он знал все маршруты перемещения охраны, и исходя из этой информации, двинулся к намеченной позиции, откуда и нужно будет совершить один единственный выстрел.

Наконец-то он дошел к заброшенному домику, где можно было вынуть из кейса и собрать свою снайперскую винтовку с глушителем, и стал неспешно осматривать территорию. А снаружи, под открытым небом, как раз между поместьем и позицией, на которой он обосновался, играл небольшой оркестр и танцевала толпа поддатого народа. Один из гуляк отбился от танцующих и направился к заброшенному домику — в тот момент он явно не догадывался о том, что наименьший путь от одной точки к другой лежит через прямую. Киллер спокойно извлек из скрытой под пиджаком кобуры свой пистолет с глушителем и направил его на дверь. Сначала почувствовался крепкий запах перегара, а затем и сам его обладатель, который прямо с порога рухнул и сразу же заснул. Киллер медленно подошел к гуляке, держа его на прицеле, и попробовал его разбудить, но ничего из этого не вышло. Пнув пару раз храпящее тело, киллер тихо вернулся к окну и своей винтовке, через оптическую систему которой он разглядел свою жертву, одетую в белый костюм и активно жестикулирующую. Осторожно прицелился в голову, нажал на спусковой крючок. Винтовка тихо лязгнула механизмом и выплюнула пулю… Через оптическую систему было очень хорошо видно, как металл впился в плоть жертвы прямо между глаз.

Он неспешно сложил винтовку обратно в кейс. Еще раз взглянув на спящего, невозмутимо двинулся обратно к своему катеру… Вокруг была паника — бегали встревоженные приглашенные, кто-то плакал, кто-то кричал, охранники искали непонятно кого и непонятно где, а мужики на пристани продолжали беспорядочную стрельбу и жутко хохотали…

Задания… но не домашние

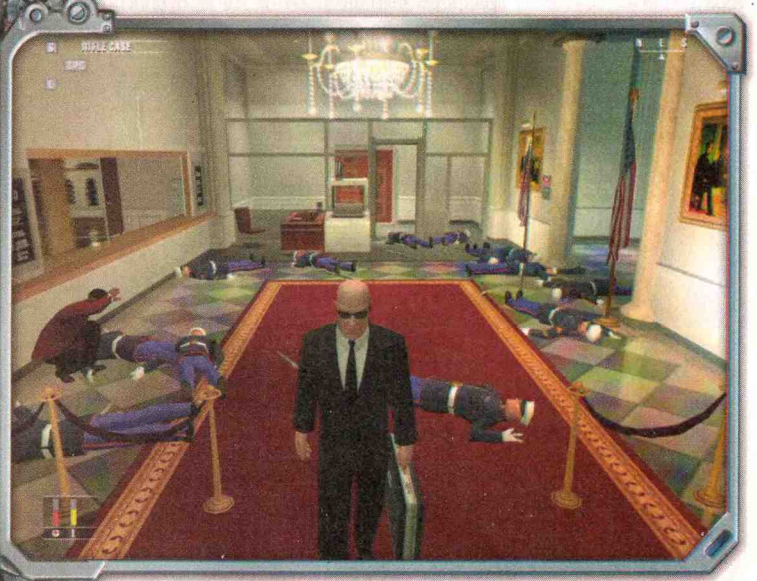
Каждая миссия в Hitman: Blood Money — это маленькая, но полноценная история. Низкий поклон датчанам за то, что не оставили за бортом разработки эту, возможно, самую сильную сторону игры. Разглядываешь фотографию, внимательно изучая краткую биографию, и вот уже строчка с именем в «целях» превращается в живого человека, у которого есть характер,

вредные привычки и мешочек грехов за спиной. Как всегда, в жертвы 47-го агентство подбирает тех еще персонажей. Подправить им биографию сам бог велел. Вспомните хотя бы маньяка, издевавшегося над маленькой девочкой в одной из первых миссий Контрактов. В такие моменты начинаешь думать о том, что методы, которыми Тобиас расправляется с врагами, недостаточно жестоки. Вот читаешь профайл и понимаешь, что скинуть с обрыва Чада Бинхема, сына сенатора (папочка пытается прикрыть сынишку, но не из-за отцовской любви, а чтобы не портить репутацию перед выборами), — это

слишком гуманно. Хочется придумать что-нибудь более соответствующее, но строгий рейтинг по окончанию уровня грозит жестоко расправиться уже с самим игроком. Жаль. Но пройти миссию несколько раз, чтобы опробовать все методы, никто не запрещает. Четвертая часть так и просится: пройди меня еще раз, два, три ☺…

Вернемся все-таки к самим миссиям. Уникальными их делает множество факторов. Про харизматичных плохишей мы уже поговорили, пора бы сказать пару хороших слов о местах, где 47-й отрабатывает свои гонорары. Во-первых, радует разнообразие пейзажей, будь то заброшенный парк аттракционов или роскошный особняк, затаившийся в заснеженных горах. С переходом на

следующий уровень окружающая обстановка кардинально меняется, всякий раз освежая чувства. Но как бы ни были красивы декорации, без статистов, а тем более актеров они останутся мертвыми. Hitman`у это не грозит. Кроме местной живности — птичек, мелких грызунов и надоедливых домашних животных, по локациям бродят толпы народу, а во время карнавала Марди Грас сквозь толпу вообще трудно пробиться. Конечно, до заявленного количества человек в кадре, может, и не дотягивает, но и так хватает с головой. Особенно весело выглядит, когда 47-й бредет «против течения», упорно преследуя цель. Лысый угрюмый парень в строгом костюме среди веселой, ликующей толпы.



Если внимательно присмотреться, то среди банальных прохожих, полицейских, официантов можно разглядеть и совсем нетривиальных, а главное, полезных персонажей. Главное — быть внимательным и любопытным, в противном случае вы рискуете пропустить сладкую вишенку, заботливо приготовленную разработчиками. Ведь каждый уровень — словно большая головоломка. Лишь разгадав ее, можно получить максимальный рейтинг, выполнив задание тихо, красиво и элегантно, как и полагает настоящему профессионалу. Наблюдайте за поведением НПС, исследуйте все любопытные места — это рецепт успеха. Да, поначалу прохождение придется планировать «методом тыка», формулирующимся в сакраментальной фразе: «А что если так?» Если «так» обычно не получается, то облегчить поиск правильного пути может разведка — ее, как и все услуги, придется покупать за кровно (что правда, то правда) заработанные деньги.

Пришел, увидел, победил... и ушел незамеченным

Солнце медленно пряталось за горизонтом, окрашивая все вокруг в красные тона. Маленький курортный городок продолжал жить своей скучной и беззаботной жизнью. Немногочисленные отдыхающие, получившие дневную порцию загара, устало возвращались с пляжа в свои временные обители, чтобы успеть набраться сил для завтрашнего купания. И на фоне всего этого люда, одетого в яркие и броские наряды, выделялся хорошо сложенный господин в строгом костюме. Этот мужчина уверенным шагом направлялся в сторону самой эффектной достопримечательности этого городка — к пятизвездочному отелю. Незнакомец немного задержался перед парадным входом, дожидаясь момента, когда установленная над дверьми камера отвернется в сторону, чтобы пройти незамеченным.

Внутри его встретили два охранника, которые вознамерились проверить его металлоискателем, — дескать, к ним в отель приехали важные гости. Успешно пройдя проверку, он, оценивая обстановку, неспешно направился к портье, который в этот момент листал газету и не обращал ни на кого внимания. За его спиной находилось множество полочек, на них лежали ключи и магнитные карточки. Но нужного ключа к комнате 307 на месте не оказалось, хотя бритоголовый смекнул, что сгодится и карточка от соседнего 306 номера. Было ясно, что просто так ему никто ничего не даст. Поэтому он прошел мимо и завернул за угол, где и нашел щиток с характерным рисунком, — открыв его, он поменял положения всех рубильников, после чего в холле погас свет. Послышались шаги, это был портье в сопровождении одного из охранников, им обоим не терпелось узнать о том, что произошло. Незаметно проскользнув мимо них, он быстро выхватил нужную карточку и двинулся к лифту.

На третьем этаже никого не было, поэтому он спокойно прошел к нужному номеру, провел карточкой по разъему и осторожно приоткрыл дверь. Внутри не было ни души. Он быстро вышел на балкон и посмотрел вниз — только обрыв и море. Оценив высоту, лысый парень очень аккуратно перелез через перегородку и перепрыгнул на балкон соседнего номера, затем, сделав глубокий вдох посмотрел через дверь и увидел за ней пожилого развалившегося в кресле мужчину, который пил коктейль через трубочку и смотрел телевизор. Бритоголовый приоткрыл балконную дверь и спрятался за ней, затем выудил из своего кармана монетку, бросил ее перед собой и затаил дыхание. Постоялец, заподозрив неладное, неохотно поднялся и вышел на свежий воздух. Едва взглянув на море, он ощутил легкий толчок, почувствовал, как его ноги внезапно оторвались от пола, и вдруг испытал небывалую легкость. В следующее мгновение он уже летел головой вниз на встречу скалам.

Угрюмый убийца взглянул вниз и полюбовался на труп, картинно вывернутый в луже крови. Убедившись в том, что задание выполнено, он перепрыгнул обратно на соседний балкон, чтобы уйти с места преступления тем же путем, так же незаметно.

Умение убивать за деньги

Конечно, кардинально в игровом процессе ничего не поменялось. Перед нами все тот же «Хитмен», что и в далеком двухтысячном, но еще концентрированнее, крепче, гуще. Все старые способности остались на месте. 47-й ходит, бегает, прыгает с балкона на балкон, стреляет, душит, усыпляет, переодевается и таскает трупы. Чтобы немного освежить и разнообразить геймплей, разработчики добавили парочку новых движений и гаджетов. Теперь наш аватар спокойно лазит по водосточным трубам и бесстрашно ходит по карнизам. Заготовлены специальные места, куда можно аккуратно складировать умерщвленных или обезвреженных

противников, — это может быть и обычный холодильник, и какой-нибудь более сложный девайс, например мусоровоз. Еще можно эффектно задушить врага удавкой и затащить на крышу лифта. У старины Сэма Тобиас научился использовать тушки в качестве живого щита, при этом заботливо прикрывая глаза жертвы рукой.

Не остался без изменений и арсенал асасина. Оружия как всегда много, любимые Silverballer`ы никуда не делись, но даже это не главное. Ведь не стоит забывать о том, что нам снова платят деньги. Вот и будем их тратить на всевозможные апгрейды. Это разные глушители, оптические и лазерные прицелы, сдвоенные обоймы, приспособления для уменьшения разброса, увеличения дальности, скорострельности и т.д. Правда, использование некоторых из них автоматически исключает возможность установки других. Так что придется выбирать, что для вас важнее — тишина или убойная сила. Кстати, все эти прелести можно одеть не только на Silverballer`ы и снайперскую винтовку, но еще на некоторые доступные виды оружия. Так что если вы являетесь счастливым обладателем солидной суммы «убитых енотов», то не стоит отказывать себе в удовольствии создать такой несуразный девайс, как дробовик с оптикой, лазерным прицелом и глушителем ☺.

Стандартный набор тоже подлежит усовершенствованию. В нем, кстати, кроме старых шприцев, удавки и прочего появились *радиоуправляемые мины*. Очень полезная вещь, знаете ли. Или вы думаете, что рояли и люстры падают сами по себе? Редкие образцы вооружения придется искать самому на уровнях. Хотя по большому счету, это оружие 47-му — как зайцу стоп-сигнал. Разве что вы захотели устроить на уровне кровавую вакханалию. Во всех других случаях намного интереснее воспользоваться подручными средствами. Ну или попросту отвесить противнику голыми руками — при этом у него можно ловко отобрать оружие или грубо «послать на Одессу».

Кстати, деньги не только мотивируют красивое и тихое прохождение уровней — напротив, благодаря им теперь игрок может совершать некоторые ошибки в прохождении. То бишь, если вдруг вы прошли уровень, подняв много шуму, при этом вас засняли на камеру или случайные прохожие увидели вас за делом, то вы можете, потратив немалую сумму, подкупить местного шерифа и свидетелей, либо обзавестись новой внешностью. В противном случае совершенные глупости на последующих уровнях приведут к тому, что ваш портрет будет находится на первых страницах газет, разбросанных по уровню, а прохожие начнут тыкать пальцем в вашу сторону.

Соображалка

Уровень интеллектуального развития кремниевых чурбанчиков зависит напрямую от выбранного уровня сложности. Правда, если честно, до конца понять логику их действий мне так и не удалось. Трюк с переодеванием срабатывает «на ура», прохожие косятся в вашу сторону, но никаких признаков тревоги не подают. И в то же время нельзя с уверенностью сказать, как они отреагируют на ваш следующий поступок. То охрана видит оружие за километр, то игнорирует взлом замка под самым носом. На звон монет, коих в карманах лысого киллера неограниченный запас, стражи правопорядка реагируют тоже исключительно случайным образом. Зато кровь они наконец-то замечать научились. Труп теперь оставляет за собой очень заметные кровавые следы, по которым его без труда сможет найти полиция.

Графика и прочее

Визуально «Хитмен» тоже заметно похорошел. Может, сказался параллельный выход игры на консоль нового поколения, где красивая графическая оболочка пока является главным козырем. Бампом облеплено все что только можно, чтобы скрыть недостатки моделей. Мягкие тени, самозатемнение, умелая игра со светом. Все это (не забудем и про уже привычные постэффекты) самым положительным образом сказывается на финальной картинке. Из старичка Glacier действительно выжали все соки. Но как ни крути, выше головы не пригнешь. То там, то тут вылезают недостатки. При переходе между зонами освещение меняется слишком резко, и это режет глаз, да и физику давно пора менять, а то неуклюжие позы поверженных врагов выглядят нелепо. Зато бегает все очень шустренько даже на стареньких машинах, главное — не забыть о видеокарте с поддержкой шейдеров версии 2.0.

Закрыть глаза на все технические изъяны заставляет талант дизайнеров. Уровни выглядят прекрасно, к оформлению каждого подошли с недюжинным старанием и усердием.

Впрочем, как и ко всей игре. Если поначалу видна только верхушка айсберга aka графика, управление, звук, то дальше замечаешь, каким количеством мелких, поначалу незаметных деталей окружили игрока разработчики. Если это юг США, то и обстановка подходящая: стрельба по аллигаторам, жареный цыпленок, пиво, характерный говор и манеры; если это лечебница для алкоголиков, то вон за мусорным контейнером пациент втихаря прикладывается к бутылке; если в брифинге Даяна сообщила, что цель грубо обращается с женщинами, присмотритесь к его поведению, это было сказано не для красного словца.

Наверно, на таких мелочах, интересных головоломках, волшебном музыкальном сопровождении Джаспера Кида и строится неповторимая атмосфера, уникальный шарм, которым серия Hitman славится уже шесть лет. Хотя нет, вру. В этом списке не хватает самого виновника торжества — мисте-

ра 47-го. Он почти не изменился, все та же оригинальная прическа, штрих-код на затылке, строгий костюм, черные кожаные перчатки, галстук, правда, поменялся (видать, наш лысый поддался веяниям моды ☺). Немного, конечно, не хватает философских размышлений «о пуле для каждого». Но это мы ему простим, ибо другого такого персонажа еще стоит поискать. Хотя опять же, вру. Не стоит — все равно ведь не найдете.

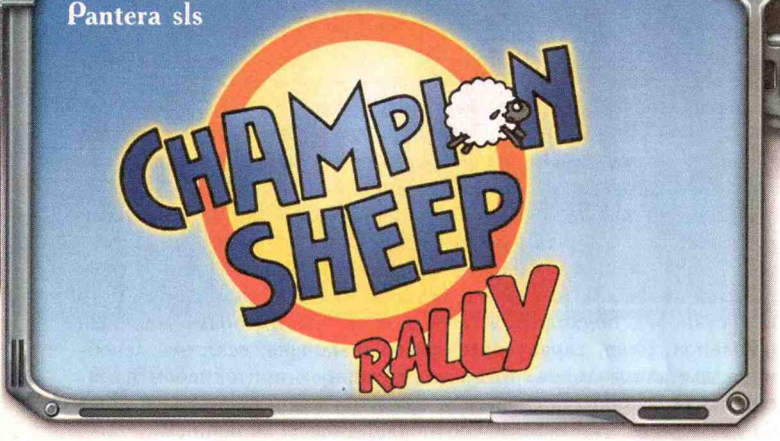
Вывод?

Сомневаюсь, что для этой игры нужен вывод. Что тут еще можно добавить? Присвоить игре звание шедевра? Это вроде бы и не нужно, покупатель уже голосует кошельком — глядя на объемы продаж, понимаешь, что четвертая часть похождений 47-го пришлась игрокам по душе. Может, это лучшая игра в серии? Может быть. Но не это главное. Просто окунитесь один раз в удивительно стильный мир Hitman, напишите и сыграйте свою пьесу с загадочным убийством или несчастным случаем, получите вожделенный рейтинг Silent Assassin. И все. Этого вполне достаточно, чтобы возвращаться сюда еще много раз и с нетерпением ждать новой встречи с 47-м.

ЗЫ. Чтобы практически не встречаться с надоедливыми багами, критическими глюками и просто повысить производительность, настоятельно рекомендуется скачать патч.

ЗЗЫ. При виде финальных титров не забудьте понажимать WASD, и тогда концовка не покажется вам такой туманной.

Pantera sls



Оригинальное название: ChampionSheep Rally
Разработчик: Black Sheep Studios
Издатель: Frogster Interactive
Жанр: arcade
Системные требования: Windows 2000/XP, P-3 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

С давних времен повелось так, что прозвище «овца» считалось чем-то обидным. Ни в чем не повинное животное стало символом умственной и общественной отсталости. Особенно в кругах молодежи, уж тем более женского пола. И вот нашлись люди, которые решили-таки доказать миру, что овца — это звучит гордо! Это вам не еж, которого не пнешь — не полетит, а зайца обогнать может только обманными путями. Нет, нет, и еще раз нет. Овца — это очень спортивное и разумное существо, которое может использоваться с качестве болида, или по крайней мере гонщика на скоростных трассах!

* * *

Несколько лет назад бурно отгремели славой «Страусиные бега» («Острич Раннер»). Дань природе была вознаграждена немеряным количеством фанатов и неплохим финансовым оборотом, что дало разработчикам новый толчок к созданию «животных» игр. Одной из них стала ChampionSheep Rally.

Что же она собой представляет? По сути, это довольно забавная игра, которая вовлекает на несколько часов, а то и дней в беспрерывную сумасшедшую гонку. Для начала нам придется воплотиться в овцу. Кому-то нравится выбирать по внешнему виду (собственно, так начинала играть я), кому-то — по характеристикам. Как бы там ни было, оправдывает себя любой вариант. Здесь нет беспроигрышных комбинаций. Трассы прогрессируют в сложности, в то же время каждая чем-то примечательна.

Овцы разные нужны

Итак, овцы бывают разные, и не только по цвету, размеру и длине шерсти, но и по своим тактико-техническим характеристикам. В CSR три основных вида:

✓ *прыжковый*: эти овцы способны прыгать куда угодно и как угодно, зависит от вашего управления, ваших способностей ориентироваться. Хорошо использовать такую овцу, если вы не справляетесь с управлением на высоких скоростях и предпочитаете брать быка за рога на финишной прямой. Отталкиваясь от своих собратьев, вы сможете перепрыгнуть через них и обставить всех буквально за несколько секунд. Слабая сторона прыгучих овец проявляется на ледяных и техасских трассах, когда бесконечные повороты просто-напросто не оставляют места, куда можно приземлиться;

✓ *скоростной*: такие овцы способны развивать скорость, что называется, с места в карьер, им не нужно время для того чтобы разогнаться на максимум, они не будут сильно тормозить на обочинах или каменных насыпях, они быстро ориентируются и так же быстро поворачивают в нужную сторону. Казалось бы, идеальная овца для забега. Но и тут не обошлось без минусов и недочетов — у скоростных овец очень плохо развита балансировка. То есть, если на нее кто-нибудь наскочит, то она очень долго будет приходить в себя, на этом теряются драгоценные секунды и минуты, ибо пока вы стоите себе спокойно и трясете головой, пытаясь понять, что же это только что было, на вас могут снова наскочить, и снова, и снова — до тех пор, пока вы не останетесь последним. Что будет в этом случае, я расскажу позже;

✓ *тяжелые*: тяжелые овцы плохо прыгают, весовая категория не позволяет развивать им большие скорости. Как корабли пустыни, плетутся они в конце всех остальных... но только до тех пор, пока не удастся тяжеловесам перепрыгнуть — хоть и с трудом — через всех остальных. Тогда уж и скоростные, и прыжковые будут долго приходить в себя, пытаясь осознать произошедшее. Второе несомненное превосходство — тяжелых овец невозможно сбить с ног. Ничем — ни грозным оружием, ни прыжками. Их устойчивость просто поражает. Собственно, про минусы я уже сказала. Но повторюсь: низкая скорость и невысокая прыгучесть, ну и плюс общий вид — как у постоянного посетителя пивных...

По сути, эти три вида полностью характеризируют гоночную фауну мира CSR. Однако это не значит, что нам будет дано всего три овцы. Их гораздо больше, и каждая из них обладает своим набором характеристик. Есть овцы полностью скоростные, есть полускоростные-полупрыжковые, есть прыжково-тяжелые и так далее. Вариантов очень много — пока вы все откроете и испробуете, игра успеет пролететь несколько раз по кругу.

* * *

Разнятся не только овцы, но и трассы. Как я уже говорила раньше, они приспособлены для проявления ярких и скрытых талантов каждой овцы и игрока. Есть трассы относительно прямые и простые, есть прыжкового типа (при соревнованиях на таких трассах вам придется очень много прыгать и бегать, огибая движущиеся и неподвижные препятствия), есть трассы-загадки. Последние — самые интересные. Вы можете бежать медленно, можете быстро, но если на трассе есть обходной путь — попробуйте им воспользоваться. По крайней мере, оторваться от остального коллектива удастся точно, причем довольно далеко. На некоторых из них это практически единственный реальный способ обогнать соперников и удержать при этом свое первенство. Не знаю, к счастью, или наоборот, но противники практически не используют эти пути. Только лишь пару раз мне довелось увидеть, как овцы, управляемые компьютером,

пытаются перепрыгнуть через препятствия на обходную дорогу. Это им не удавалось. Вот ни одной удачной попытки не заметила. Чем иногда и пользовалась.

Жду, что сейчас посыпятся обвинения в моей некомпетентности в гоночных играх. Опровергну их все и разом — местами игра летит на таких темпах, что просто не успеваешь следить за соперниками и доро́гой — не то что обходить кого-то там. А так — слегка облегчить себе жизнь, разве это читерство? Тех, кто ответит положительно (то есть: «Да. Читерство»), прошу идти самостоятельно добывать воду и еду, минуя магазины и водопроводные краны ☺.

* * *

Помимо стандартных и привычных приколов на трассе (в виде различного рода препятствий и обходов, а также толкотни и чехарды с соперниками), есть в ChampionSheep Rally и бонусы, которые могут пригодится в дороге:

✓ *ускорение*. Долго разъяснять не стану, думаю, всем известно, что такое ускорение, да? Так вот, использовать оное советую только в тех случаях, если впереди нет резкого поворота. На каждой трассе есть такой участок, где это можно делать без каких-либо осторожностей. На всех остальных — следите за дорогой и окружением, вас просто могут сбить, и куда вы улетите — только пастуху известно;

✓ *птица*. Это есть непосредственно оружие. Когда я его впервые увидела, думала, что это ускорение выдало ошибку, фальстарт. Но нет. Птица — это хорошее, хоть и не сильно дальнобойное оружие по соперникам. Бьет только прямо вперед. Прицел наводится сам, без посторонней помощи, задействуется как при птичьей атаке, так и во время прыжка на овцу-соперника;

✓ *защитное поле*. Незадействованное защитное поле выглядит как три шарика-юлы, статично висящие над вашей овцой. При активации превращаются в действующее поле, от которого отлетают все ваши соперники, которые пытаются на вас прыгнуть. Ежели вы решили обогнать кого-то, прыгнув на него с собственным включенным полем, конечный результат непредсказуем. Либо отлетите вперед, либо назад, либо же отлетит куда-нибудь ваш соперник. Как говорится — на свой страх и риск, однако иногда именно такие вот рисковые поступки спасали мою овцу от проигрыша.

* * *

Касательно основного гоночного превосходства над остальными играми аркадного типа, ChampionSheep Rally обладает несколькими режимами игры:

✓ *свободная игра* (квик рейс). Тут все понятно, стоит только оговорить то, что принцип «последний прибывший выбывает» здесь реализован в виде волка, который постоянно сидит на хвосте вашей гонки и при каждом удобном случае рад скушать самую паршивую овцу;

✓ *transhumance* позволит выяснить, кто из овец лучше. По сути, это отборочное соревнование, которая позволит вам оценить каждую овцу, узнать ее способности и поднатореть в навыках управления. А также ознакомиться с особенностями трасс и привыкнуть к ним;

✓ и наконец, собственно *гонка*.

На каждом из этих этапов присутствует волк, разве что не в каждом «заезде». Также есть *джампинг-шип* — соревнования на самый длинный прыжок, и *биг-бед-шип*, большая плохая овца — сбить всех остальных овец, а заодно и как можно больше препятствий на своем пути. Ну и плюс командный режим и мультплейер до четырех игроков.

* * *

Последнее, о чем стоит рассказать — технические характеристики игры, — графика и звук.

Назвать графику умопомрачительно красивой язык не повернется. Она выполнена на довольно среднем по современным запросам уровне, тем не менее, во время гонки не бесит. Наверное, это как раз то самое «хорошо», хуже которого может быть только лучше. В том смысле, что попытались бы разработчики сделать графику лучше — пошли бы различные ошибки, глюки, накладки... а так — все в меру, все хорошо.

Звук. Это то, во что стоит влюбиться. Для каждой трассы, для вкладок меню, для каждого настроения на трассе прописаны отдельные мелодии и песни. В общем — за музыкальное и звуковое сопровождение игры разработчикам можно памятник ставить, прям прижизненный.

Вывод

Ну что можно сказать напоследок, после всех моих панегириков? Наверное, только то, что есть еще в нашем игровом виртуально-реальном мире хорошие игры, в которые можно играть неделями и не уставать, которые можно любить не за навороты, а просто за веселость и азарт.

Ведь как бы там ни было, а именно на последнем держится практически весь мир гонок и забегов, и именно его не хватает многим играм, не только аркадным, но и остальным-прочим. Казалось бы, игру я не ждала, нигде она не позиционировалась как хорошая или увлекательная, просто попалась на руки — и все, пропал человек, не дожил до конца сессии, превратился в придаток к компьютеру на все свое свободное и не очень время. И даже статью умудрился написать с опозданием, вопреки

своей пунктуальности и обязательности, а все из-за того, что уж больно хороша игра, и хочется написать о ней все больше и больше хорошего, ведь даже перепроходя трассу в третий, четвертый, пятый раз, ты будто бы открываешь ее по-новому, а это что-то да значит. Причем — что-то хорошее ☺.

Алексей ТУР aka leprecon

CHAMELEON

Разработчик: Silver Wish Games
Издатель: Senega Publishing
Издатель на территории СНГ: 1С
Жанр: action
Системные требования: P 3-800 МГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Сеанс хамелеонотерапии

В конференц-зале Департамента Защиты Виртуальной Реальности было необычно. Нет, не необычно тихо или, там, необычно уютно — просто необычно. Никто не стрелял из ракетниц по мухам, не стучал монтировкой по вентиляционным трубам и не пил пиво, лежа под стулом. Даже охранники на входе в зал выглядели грустно и даже не пытались швыряться файерболами. Всему виной был сеанс групповой мануальной психотерапии с пристрастием, организованный неутомимым Добрым Доктором-Психопатом Кертисом, — исключительно для того, чтобы «повысить способность сотрудников Департамента адекватно реагировать на происходящие в виртуальном мире совсем не виртуальные перемены». Именно поэтому стены конференц-зала были сплошь увешаны белыми полотнами с начерченными на них иероглифами, обозначающими мир и гармонию, а в центре расстелен мягкий ковер с отпечатками лапы Глюка по углам. По периметру ковра расселись одетые в серые кимоно кадеты и агенты, а на месте гуру вольготно расположился сам Кертис, облаченный в снежно-белый халат МАСТЕРА.

— Ай-на-ма-ха, ма-ха, нама-наааааааааааммааааааа, — нараспев произнес Том/Doc, посыпая ближайших ДЗВРовцев листочками крапивы. — Наш первый и ваш последний сеанс мануальной психотерапии способствует очищению души и тела от пива, «Лонгера» и прочих слабоалкогольных грешков. Но это лишь побочный эффект.

Кертис чиркнул спичкой, и пятнадцать свечей на столике перед ним вспыхнули и расплавились. В воздухе запахло чем-то *запахлым*.

— Истинная цель нашего сбора состоит в ритуале перевоплощения. В акте мимикрирования и эпизоде трансформации. Каждый из нас хоть раз в своей жизни видел хамелеона — этот эталон маскировки. Именно о нем я хочу поговорить сейчас. Кто знает — что есть **«Хамелеон»**?

— Гм, ну, хамелеон — это такая ящерка, — широко улыбаясь, Geralt [NBF] качнулся из стороны в сторону. — Она может цвет менять, по деревьям лазать, ну и, там, всякое такое. А еще я ее в рекламе телека как-то видел.

— Полуагент ГеральТ, — Кертис вкрадчиво усмехнулся глазами, не открывая рта. — А при чем тут какая-то там реклама, как вы говорите — «телека» к новому экшену от компании **Silver Wish Games**? Как это связано?

— А... Ну... Я.... — Geralt [NBF] закачался еще сильнее. — Я считаю, что это не противоречит принципам земного тяготения.

— А я считаю, что все это — чепуха! — Пантера SLS мячиком подскочила со своего места и наставительно подняла указательный палец правой руки. — Главное в игре — это эротика. Мужская или женская — неважно. В тему или не в тему — тоже. Идеально — это хентай. Не идеально — Лара Крофт. В «Хамелеоне» нет эротики. В нем даже графики нет. И аниме, кстати, тоже! Так что дальнейший разговор я считаю излишним, вывод — не играть. Как тебе, Кертис, мой быстрый обзор?

— С пивом потянет.

Неистовый Доктор порылся в складках своего необъятного халата и выудил из его недр бутылочку темного пива с яркой наклейкой.

— Пиво «Дзен» — всегда спасет от быстрых перемен! — продекламировал Кертис и одним глотком ополовинил бутылку. — Спасибо, Пантера, садись, на сегодня твоя задача выполнена. Только смотри, ГеральТа не задень, а то он уж слишком сильно под невальяшку косит. А к другим не столь резвым моим падаванам у меня есть просьба-приказ — начинайте рассказывать все, что вы знаете про игру «Хамелеон», а я по ходу дела буду составлять ваш психологический портрет. Результаты рассмотрит военно-полевой суд.

— Тю, да это без пытань, Док. — Morte обменялся быстрыми взглядами с Shaman`om и гордо расправил плечи. — Мы кое-чего в хамелеонах разумеем, и в экшенах, кстати, тоже. Так что начну, по традиции, с умных высказываний Дона Корлеоне и закончу сами знаете чем.

— Прошу вас выражаться по сути и уместно, — Мастер Кертис демонстративно коснулся скальпеля на поясе и плавным движением поставил бутылку с пивом «Дзен» на столик. — Ведь нас...

— Читают дети! — Мохнорыл Талер высунулся из вентиляционной трубы прямо над головами пациентов Доброго Доктора и помахал всем рукой: — Я это говорил, говорю и буду говорить!

Крышка вентиляционного люка захлопнулась, и в зале воцарилась гнетущая тишина.

— Агенты Morte/Shaman — прошу вас продолжать. — Кертис был сама невозмутимость. — Естественно, с учетом моих предыдущих пожеланий.

— Гм, так я и говорю, — Morte набрал полную грудь воздуха и принялся с выражением рассказывать: — О сюжете. Бывший агент спецслужб, возможно, даже самого ЦРУ, снедаемый страхами из прошлого, ищет убийцу своих родителей по всей известной Ойкумене. В процессе этого чрезвычайно увлекательного путешествия он уничтожает наркоторговцев, отстреливает террористов, убегает от спецназовцев и душит солдат, подбираясь к ним сзади. Все это способствует двум вещам — накачиванию мышц и осознанию запутанности дела, произошедшего пятнадцать лет назад.

— О да, душить солдат — это клево, — агент Лепрекон удовлетворенно потер ладони. — И вырубать их шокером тоже. Это стильно, это по-мужски. Здесь идет прямой контакт — игра разумов и борьба нервов. Попал в поле зрения врага — поднял тревогу, выполнил работу тихо — все отлично. Работа руками и шокером вплотную — это не стрелять из автомата по солдатам и не валить

террористов из снайперки, сидя в укрытии. Стволы — это для понта, для показухи, для самоуспокоения и самовосхваления. Стволами нельзя доказать, мужик ты или нет! Мое мнение — стволы для эффектности, шокер и кулаки — для дела! К тому же это так приятно щекочет нервы — подползти к врагу сзади, периодически застревая в текстурах, встать на колено, вскинуть руки наизготовку и, когда он начнет поворачиваться, провести профессиональный «удушающий» захват. Или ткнуть шокером в бок — напарники-солдаты все равно тупые, им пофиг, есть шум или нет. Главное — дело, а не понты!

— Хм, Лепрекон, расскажи нам о себе, — Кертис был шокирован не меньше остальных, — а то за бесконечным рутинным спасением мира я до сих пор не смог по достоинству оценить, кто со мной работает.

— Эротика?! — заинтересовано воскликнула Пантера SLS. — Урок психотерапии кончился?!

— Нет. Но я объявляю в нем маленький перерыв, — Добрый Доктор Психопат поднялся с насиженного места. — Вы пока помедитируйте, а мы с агентом Лепреконом немного поговорим по душам в кабинете Глюка. Само собой, не наедине.

После перерыва

— Ну-с, продолжим!

Громкий голос Тома Кертиса заставил всех ДЗВРовцев проснуться и вспомнить о своем местонахождении. Задушевная беседа Кертиса, Глюка и Лепрекона затянулась на полдня, а ничто так не расслабляет юные умы, как отсутствие постоянного контроля со стороны Мастера.

— Прошу прощения за столь недолгую отлучку, но мануальное состояние агента Лепрекона оказалось гораздо хуже, чем его ортодоксальные взгляды. Посему мною было принято решение отправить данного агента в мир Pro Fishing за соленой рыбкой к моему пиву. И пусть он только попробует ничего не поймать! Гм... это, в принципе, не так важно. Важно то, что мы с вами продолжаем урок психотерапии с помощью хамелеонофобии. Морте, можешь вещать дальше.

— Продолжаю! — Морте с трудом подавил зевок и попытался придать своему лицу более-менее серьезное выражение. — С позиции глазного яблока или же, другими словами, с учетом графики, можно сделать неопределенный вывод о том, что игра сыра, как плесень, и ужасна «по самое не могу». Застревающие в стенах и ящиках враги — это еще полбеды. Окружающий антураж — вот она, суть проблемы. На первый взгляд, все смотрится очень даже неплохо — мрачные помещения заводов, охраняемые военные вокзалы, жаркие ливанские пустыни. Однако пелена очень быстро спадает с глаз, стоит только присмотреться к любому предмету повнимательнее — пиксели, спрайты и недостаточное мастерство создателей режут хуже тупой бритвы. К тому же 90% окружающей местности создано без намека на интерактивность, а бьющееся стекло вызывает панический страх за разум разработчиков...

— Прости, дружище, я что-то не понял, — Geralt [NBF] замахал обеими руками. — При чем тут стекло? Этот мир не так прост, как кажется. Все дело в нем, в суперагенте без номера и имени. И даже без трех иксов на затылке! Это именно он перевоплощается в уборщиц и проституток, проникает в самые гланды мафии и, со скрупулезностью меня, тщательно анализирует факты для того, чтобы распутать это мертвое дело об убийстве его родителей. Он не имеет отношения к графике, у него есть свой мозг, свой острый разум, свои орлиный глаз. Ему все равно, как его прорисовали, главное, что он с честью может выполнить любое задание, которое сам себе и даст! Ведь он же — Хамелеон!

В зале воцарилась абсолютная тишина. В ней особенно эффектно звучали падающие нижние челюсти ошарашенных кадетов.

— Полуагент ГеральТ, — Кертис потер лоб тыльной стороной ладони, — вы хотите к Лепрекону в Pro Fishing? Я могу это устроить. Глюк с удовольствием отправит вас туда в качестве рыбы, если вы не прекратите нести ересь! Разве вы не знаете, что свет из электролампочки не может быть Божественным, потому что электричества не существует! Психоанализ вашего монолога показал, что вы опасны для общества, поэтому, если в течении пяти секунд Морте не ответит хотя бы на один ваш вопрос, пусть вы его и не задавали, а то я перестану быть Добрым, всепрощающим Доктором! Время пошло.

— Гм, я, кажется, догадываюсь, куда клонит наш многоуважаемый Geralt [NBF], — Морте понимающе улыбнулся. — Его, очевидно, глубоко возмутил тот факт, что уже после того, как наш персонаж упал замертво, сраженный вражескими пулями, противники имеют привычку подходить к телу героя вплотную и пинать его

ногами для проверки. Конечно, я понимаю — это пятнает честь любого не то что агента, а даже человека, который ничего не слышал о Крестном Отце — Вито Корлеоне! Но... — Морте сделал заговорщицкий вид, — давайте представим себя на месте разработчиков из компании Silver Wish Games. Не такие уж и забугорные парни, насмотревшись на своих старших и более успешных братьев по клавиатуре и кодам — к примеру, из Valve и Blizzard — решили допрыгнуть до их уровня за один раз. Именно поэтому пиару и раскрутке «Хамелеона» уделялось довольно значительное количество времени. Возможно, многие доверчивые умы и поверили этим дежурным сладкотягучим речам разработчиков, которым дон Корлеоне давно бы

уже повыбивал и поотрезал все, что только можно. Предположим, они купили игру, проинсталлировали ее и упали в обморок от огромного количества прекрасных, оригинальных, исполненных бездарно или не исполненных вовсе идей и замыслов. Про *фичекатинг* говорить смысла нет вообще — вся игра это сплошной «фичекат».

— Мне кажется, я начинаю понимать, — Geralt [NBF] сел в позу лотоса и расслабился. — Продолжай, мой новоявленный гу-

ру. Расскажи мне об ужасном искусственном интеллекте и о том, как на горе Арарат зреет красный виноград!

— А продолжать тут нечего, — Морте раздраженно хмыкнул. — Враги глупы как улитки, и это на корню убивает весь геймплей. Сначала все кажется очень увлекательным и содержательным. Преследовать мафиозного курьера, записать его разговор с посредником, узнать месторасположение бандитского логова, уйти от спецназа, пробраться на самолет, проследить на посредником, разнести в клочья его загородный дом вместе с охраной, проникнуть на военные склады — все это оправдывает основной принцип игры «Хамелеон», написанный на коробке: «Вы сами выбираете способ выполнения задания. Будьте неуловимым шпионом или уничтожайте все на своем пути». Да, это стопроцентная правда. Но эта правда куплена дорогой ценой. Представьте себе такую ситуацию...

— А можно я расскажу, можно я расскажу? — Шаман сорвал с лица шаманские очки с погремушками и улыбнулся собранию ДЗВРовцев, показав все покрытые резьбой шаманские зубы. — Я был там, я все видел, я колдовал!

— Ладно, валяй, — Морте сел на свое место. — Только по быстрому, я как раз собирался заканчивать.

— Не волнуйся, я ухватил суть разговора, — Шаман надел очки, достал из-за пояса огромную погремушку в виде булавы, вышел за пределы круга и принялся камлать.

— Случай, что произошел с нами, неведом даже Оцеоле из племени семинолов и лидеру вуду на Ямайке. Как-то раз шли мы с Мортычем по ангару где-то в Албании — детали от самолетов себе потырить. Вдруг — глядь, супершпион Хамелеон бежит по полю к грузовому самолету, на ходу от врагов отстреливаясь. И что самое интересное: как бежит он по взлетному полю, по светлой стороне, — видят его враги и стреляют изо всех сил, а свернет он в тень, пусть даже от фонарного столба, — все, нет его, потеряли враги свою жертву. Мы с камрадом Морте очень удивились и решили попробовать эту тактику на себе. Результат превзошел все ожидания. Если Морте тащил радиатор по освещенному проходу — солдат набегало немерено, а стоило моему лучшему другу скрыться в тени, как враги сразу же теряли к нему всякий интерес. Хотя я все же Шаман! А он Морте! Они могли нас и испугаться.

— Нет, не могли. — Кертис сделал глоток из новой бутылочки пива «Дзен». — Страх +5 получают только те камрады, что официально прошли посвящение в агенты. По одному, а не по двое.

— Не знаю. Может, я что-то зачитил, — огрызнулся Шаман. — Я же не пиксель, чтобы меня пихать, куда не надо! Я просто говорю, что было. Передаю, так сказать, историю глазами очевидца. Потому как это все были цветочки. Ягодки начались тогда, когда мы с господином Морте решили в регистратуру аэропорта забуриться. Получилось с трудом. Охранники были злы, и у них были автоматы. А у нас только шокер. Один на двоих. Пришлось пользоваться всеобщей паникой и вырубать солдат быстрее, чем они убьют нас. Как видите, мы справились. Хотя в указаниях миссии не рекомендовалось поднимать шум, но дыма без огня не бывает — по крайней мере, на звуки выстрелов никто из близлежащих солдат не отреагировал. Пришлось их передушить. Ну и где здесь драйв?

—«Драйв» — это по-английски «ехать», — Geralt [NBF] вышел из транса и закатал рукава по локоть. — Я только что пообщался с моим духовным лидером, имя которого засекречено, и он поведал мне такую историю. Когда деревья были молодые, а шпионы быстрые, играл он в этот ваш «Хамелеон». Говорит, что там шпионских приколов — раз, два и упал, а тупизма больше, чем хотелось бы. Говорит, что Hitman уделает эту игру «по самое не балуйся», и что его очень сильно задрал случай в самолете.

— Не знаю, в самолет мы не садились, — обиженно пробурчал Шаман. — Не наше это дело — летать.

— А вот он — и я духовно с ним — садились, — Geralt [NBF] выпятил подбородок. — Вернее, нас сажали. Проклятые мафиози. Так мы этот самолет раз двадцать проходили. Короткая локация, но *глупо-сложная* неимоверно. Хамелеон появляется в грузовом трюме, а перед ним сразу же трое противников со световой гранатой. Причем действие этой гранаты одностороннее — на игрока. Тупо, но действенно. Так что нам пришлось вспомнить все свои ковбойские навыки, чтобы перестрелять врагов на скорости и успеть перезарядиться до прихода подкрепления из рубки. Вот это драйв!

— Драйва тут никакого нет. Как, впрочем, и моего терпения, — Кертис осушил бутылочку пива и хлопнул в ладоши. — Сеанс оздоровительной психотерапии с мануальным эффектом окончен. Я уже знаю, какие про кого мне отзывы писать, и на кого подписанные анонимки в мэрию Игрограда слать. Так что марш все по норам, а я пойду кимоно сниму — вдруг Лепрекон рыбки принес?

Вывод

Игра «Хамелеон» мне понравилась. Минуте на десятой шпильки в нее. Все казалось таким продуманным, таким якобы нестандартным. Минуте на двадцатой я понял, что тут что-то не то. На двадцать пятой это «что-то» подтвердилось. На двадцать шестой я в первый раз застрял в текстуре. Через полчаса игра начала меня тихо раздражать. Через сорок минут я был в бешенстве. Через час игры я увалил шокером у входа на военные склады штук шесть охранников с автоматами, которые, по идее, должны были мне помешать пробраться внутрь. Потом я еще двадцать минут полз на брюхе по военной базе и шугался от замаскированных охранников. Через полтора часа я попал на вокзал и после объявления тревоги неожиданно столкнулся с бегущим по крыше дома солдатом, который упорно хотел пробежать сквозь меня вместо того, чтобы открыть огонь. Этот случай меня рассмешил, и дальше я играл в игру исключительно на полном расслабоне. Чего вам совсем не желаю и не рекомендую. Потому как тратить деньги и время на корявую историю про суперагента, со слабенькой озвучкой, я вам не советую.

Ну, а если вы считаете по-другому, расскажу один прикольный случай. Забрался я в военный ангар. Ключик мне был нужен один, почти золотой. А в ангаре все ящиками заставлено-заложено, у стеллажа с ключами солдат видимо-невидимо. Что делать безоружному шпиону с шокером? Правильно — ползти. Прополз я, значит, пол-ангара, смотрю, а там солдатик один шваброй пол моет (в прямом смысле этого слова). Ну, я его за шею — хвать, об пол головой — бух. Но тут друзья его подоспели, в количестве «мама не горюй». Думаете, мне смерть была? Нет. Я просто ломанулся под пулями (из восьми солдат, в движении, в меня попал один ☺) к тому месту, откуда приполз. Ребята-солдаты за мной. Тут у меня на пути возникла перегородочка, и я, со скоростью молнии, принял положение «лежа», прополз под ней и затаился в тени соседнего ящика, находящегося на расстоянии пары метров. И что вы думаете? Выбежав на открытое место, эти бравые воины меня НЕ ЗАМЕТИЛИ. Хотя они меня даже потрогать могли, при желании. Только нужно было чуть дальше пройти. Это просто кошмар. И скажите мне — разве в ЭТО стоит играть?

WCG
WORLD CYBER GAMES

intel

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

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, MOD, ITE

За підтримки: hi-tech, CHIP

SAMSUNG

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Заговор Темной Башни

Разработчик: Game Studio «SEMARGL»
Издатель в России: «Акелла»
Издатель на территории Украины: «Фабрика игор»
Системные требования:
инимальные: P 3/Athlon-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1.5 Гб на винчестере
✓**рекомендуемые:** P 4/Athlon XP-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1.5 Гб на винчестере

Секретный бункер ДЗВР. 24.06.2006. Тринадцать часов по пятизвездочному Гринвичу.

— Так, агент Кертис, повторите еще раз.

— Шеф, повторяю. Сложившаяся ситуация, отягощенная жарой, приводит к тому, что защищать нам уже нечего. В виртуальной реальности тишь, да мать. Поскольку делать мне все равно нечего, требую предоставления внеочередного отпуска и очередного звания.

— Интересно девки пляшут. Тишь да ее мать, говоришь? А слышал ли ты о том, что в слоях виртуальности зреет зловещий заговор???

— Зловещий? В такую жару? Не верю, шеф. Самый страшный заговор из возможных — это отключить в домах холодную воду, оставив только горячую. Это да, это смерть.

— Так, хватит тут Петросяна мне изображать. В общем, ноги в зубы, и вперед, разбираться с заговором. Заговором Темной Башни.

— Темная Башня? Кинг что ли?

— Ага. Кинг. Просто вылитый Конг в профиль и Джексон в фас. В общем, портал тебе уже открыли. Оружия много не бери — тебе заговор раскрыть нужно, а не очередной мир уничтожить. Ну, а вернешься, как обычно — выбьешь секретаршу, изнасилуешь дверь и отчитаешься лично передо мной. Все ясно?

— Яволь, херр шефф! Все будет в лучшем виде! И заговор раскроем, и башню упизаним. Разрешите выполнять?

— Выполняй.

Кертис и пустота

Только не нужно меня тут обвинять, что я Пелевина обкурился. Ничего подобного. Я за здоровый образ жизни — Пелевина не курю, Кастанеду не пью. Хотя, признаюсь, мир Заговора чуть не подтолкнул меня в сторону вредных привычек. Точнее, не сам мир, а первый взгляд на него. Помните ведь, народное — встречают по одежке, а провожают по морде? Ну вот, одежка нового мира мне так не понравилась, что к битью морд захотелось приступить незамедлительно. Помню, в далеком 1996 году я впервые увидел «Диаблу». И она меня так впечатлила, что по сей день является одной из любимых игр. Первая «Диабла», прошу заметить. Все очень красиво и просто до тупизны. Даже моих знаний английского вполне хватило, чтобы понять сюжет и пройти игру. Потом, году в 2000-м, я играл во вторую «Диаблу», и, увы, констатировал, что игра стала скучнее, да и графикой не поражает.

И вот тут, нате, выходит очередной «Диабло»-клон, который, в отличие от «Магии Крови», графикой не просто не блещет, а откровенно удручает. Нет, может быть, я тупой, и чего-то не понимаю, но объясните мне, убогому, в чем смысл выпуска игры, графика которой устарела, как минимум, на век?

Ведь понятно, что восемь из десяти игроков выкинут диск в окно, только посмотрев на первую локацию. Кстати, забегая вперед, скажу что это не самый плохой выбор. Зачем? Зачем делать проект, обреченный на провал?

А затем, что один из способов заработать — это, как ни парадоксально, выпустить плохую игру. Не просто плохую, а сделанную минимальным количеством людей за минимальное время. И, ясное дело, за минимальные деньги.

«Заговор Темной Башни» — это не просто Diablo клон. Это клон, сделанный командой из шести человек на скорую руку. Клон, сделанный на очень слабом движке. В принципе, на этом можно было и закончить наш обзор, сразу перейдя к выводу, но это было бы неправильно.

Заговор против игроков

Помнится, году эдак в 2003-м разработчики вполне неплохо жили с рынка СНГ. Тираж в 200 000 был реален и более чем окупал большинство наших проектов. Но, увы, времена меняются, и сейчас тираж в 100 000 уже считается большим. Если верить 1С, то порог 300 000 копий в прошлом году смог перешагнуть только один проект — «Корсары 3». Проект знаковый, ожидаемый, но...

В прочем, не о «Корсарах» речь. Речь о наших играх. В последнее время разработчики жалуются на падение тиражей, на то, что издатели не хотят финансировать проекты так же щедро, как это было раньше. На многое жалуются, в том числе и на западные игры, которые теперь издаются официально и стоят не дороже игр наших. Если у вас есть выбор, что купить — «Заговор» за 40 гр или *The Elder Scrolls IV: Oblivion* за 55, вы что выберете? Вот и я куплю «Обливион». Почему? Да потому, что наши разработчики и издатели себя скомпрометировали. Сколько уже можно издавать недоделанные проекты? Сколько можно разрабатывать морально устаревшие игры?

Да, естественно, конкурировать с титанами типа iD или Blizzard мы не можем. Но это же не повод кормить игроков... тем, чем нас кормят. Недавно на сайте DTF появился очередной FAQ от Юрия Мирошникова. Кто не знает, это человек, руководящий направлением игровых программ в 1С. В данном материале он отвечал на различные вопросы, среди которых я выделил следующий: **Еще раз доходчиво про правильные игры 2006 года**. Заметьте, вопрос не о хороших играх, вопрос об играх правильных. И вот как Юрий ответил:

Правильная игра в моем понимании.

1. Простого и понятного жанра из тех, которые популярны сейчас. То есть не смесь 19-ти различных жанров и не экзотический жанр, который последний раз продавался 10 лет назад (хотя мы и с такими тоже экспериментируем), а именно простой и популярный.

2. Технологически современная, иначе пресса напишет, что игра плохая, независимо оттого, что там будет внутри, и пользователь тоже не обрадуется. Он когда прочтет системные требования отсталой игры, будет ругаться, что зря покупал дорогую видеоплату.

3. С хорошей графикой. Термин, увы, и не художественный, и не имеющий формального определения. Хорошая графика — это та, которая людям нравится, я не знаю, как правильно объяснить.

4. Ну и на протяжении полугода раскручиваемый самим разработчиками, потому как издателям верят намного меньше.

В общем, эти четыре пункта на самом деле очень простые, тривиальные совсем. Но могу посоветовать коллегам — вот вы сидите, разрабатываете, каждый день всякое (некоторые кроме субботы и воскресенья, некоторые чаще), так вот хотя бы раз в месяц сверяйте в уме ваш продукт получаемый с этими четырьмя пунктами. Сразу заметите, что не так все это очевидно и, на самом деле, не у всех получается.

Статья очень познавательная и интересная, ее можно найти по этому адресу — **http://dtf.ru/articles/read.php?id=40478&DTFSESSID=ee6e20093a4b6a2b2bc163b451251866**.

Но я не зря привел ответ всего на один вопрос. Давайте оценивать «Заговор» с точки зрения его правильности, ОК?

Простой и популярный жанр

Все согласны с тем, что «Диабла» игра достаточно простая? Правильно. Простая, тут не поспоришь. А как с популярностью? Ну, судя по количеству клонов, популярность присутствует. Все, ну просто все, мечтают породить на свет гипотетического «Диабло»-киллера. Все мечтают, но, увы, пока без особых успехов. Нет, я не говорю, что хороших клонов не было. Были. Не было ни одного, который смог превзойти оригинал. Отражения всегда несовершенны.

С моей точки зрения, Divine Divinity, к примеру, гораздо интересней, чем Diablo, но, увы, «правильность» игры определяю не я. Ее определяют продажи.

В любом случае, по первому пункту, разработчики ошибок не допустили.

Технологическая современность

Вообще, меня веселит утверждение Юрия, что если игра несовременна, то пресса ее обязательно разругает. Что касается нас, то данное утверждение истиной не является. Мы смотрим не только на обертку, мы еще пробуем конфетку на вкус. И если обертка яркая, а конфетка... то так и пишем. Муть в красивой обертке. А если наоборот — то тоже об этом говорим, мол, картинка подкачала, но сама игра!!!

Но, для обычного игрока современность игры — фактор важный. Причем двусторонней важности — одни, в силу слабости компов, только матюкаются, читая системные требования проектов, другие матюкаются, если игра не требует мега видеокарты.

Так вот, что касается технологий, Заговор отстал от нас почти на век. Честно говоря, чем обоснованы рекомендуемые системные требования, я понять не смог. В игре нет ничего, что может требовать видеокарту со 128 Мб памяти на борту. Может быть, движок не оптимизирован? Не знаю. Даже динамической смены дня и ночи в игре нет. Хотите ночь? Ложитесь спать. Каменный век. Хотя, что приятно, вещи, надетые на персонажа, видны на модельке, но, извините, это уже давно норма, а не прорыв. Ну, и да, игра в 3D. Тоже огромное достижение...

Хорошая графика

Однообразные локации, малополигональные персонажи, очень средняя анимация, не впечатляющие спецэффекты. Серость и обыденность — вот приговор графике игры. В общем, для обладателей слабых машин, картинка привычная, для остальных удручающая.

Раскрутка

Признайтесь, вы слышали что-то об этой игре, пока не начали читать статью? Я тоже не слышал, пока не купил. И, честно говоря, хорошо. Хватит уже распиаренного отстоя.

Итак, что мы имеем в остатке? Неправильную игру. Совсем. Устаревшие технологии, устаревшая графика, отсутствие внятной рекламы.

Плохо? Ну да, если не смотреть внутрь, то ужасно.

А если попытаться разобраться?

Что мы еще не учли в нашей формуле? Геймплей, сюжет, озвучку. О ролевой системе тоже забыли. Ладно, исправляем.

Недоклассы

Итак, добрые разработчики предлагают на выбор аж три класса — маг, воин и лучник. Не густо? Более того, ваш выбор не особо повлияет на игру. Можете брать мага, и превращать его в тупого файтера, можете бойца обучить магии. В смысле, не можете, придется. Единственный рулящий класс в игре — это мультикласс. Почему? А система такая. У персонажа есть три стата — сила, ловкость, интеллект. А кроме этого имеется масса всяческих активных и пассивных навыков, которые мы можем прокачивать... читая книги. Нет, просто так читать книги нам никто не даст. Каждый уровень приносит нам определенное количество экспы, а каждая книга требует потратить на ее чтение определенное количество очков опыта. Оригинально? Ну, не то что бы, но интересно. Хотя, лично я предпочитаю не заморачиваться на поиске и покупке нужных книг. В «Диабло»-подобной игре это лишнее. Как мне кажется. Хотя... Может быть, я и ошибаюсь.

В любом случае, лучше всего качать универсала, иначе возникнут определенные проблемы в ходе прохождения. Впрочем, помочь в решении проблем нам призваны различные наемники — в меру тупые, в меру полезные.

В общем, идея интересная, но исполнение...

Однообразные квесты, сдобренные огромными диалогами. Кач, по интересности могущий спорить с худшими представителями онлайна, однообразные локации...

Никакая ролевая система не может вытянуть игру, играть в которую скучно. А у нас, увы, именно такой пациент. Да, проблески дизайнерской мысли имеются, но все это убито однообразием процесса.

Скучно, камрады. Скучно.

Знаете, пожалуй, я не стану заострять внимание на положительных сторонах игры. Да, они есть, но перечислять не стану. Иначе потом придется сделать идиотский вывод в стиле — в принципе, конечно, не очень, но играть можно.

Не надо. Сегодня я не готов на полумеры, поэтому быстренько переходим к последнему пункту.

Вывод

Некрасиво. Скучно. Однообразно. Местами затянуто. Что еще можно сказать? Хотите выкинуть деньги и осчастливить издателей, издающих подобные «проекты»? Купите игру.

Не хотите позволять зарабатывать на вас? Купите лучше «Фоллаут» (если еще не купили). Или «Диаблу». Они стоят своих денег, в отличии от этого Заговора Против Нас.

Секретный бункер ДЗВР. 28.06.2006. Шестнадцать часов по трехзвездночному Гринвичу.

— Шеф, Шеф, а я вас вижу!

— Это зеркало, идиот.

— Зеркало? То-то я думаю, чего вы так похорошели. В любом случае рапортую: задание выполнено. Мир уничтожен полностью.

— Стой! Тебе ведь поручали только раскрыть заговор!

— Ну так, это, я его и раскрыл. Способом Сашки Македонского. Хрясть, и пополам, в общем. Да не переживайте, такие миры большего не заслуживают.

— Ладно, уничтожил, так уничтожил. Горевать не станем, миров на всех хватит. Да. В общем, давай отчет, и вперед. Найди себе занятие, кадетов по гоняй, главное на глаза, ближайшую неделю, не попадайся. А там новое задание созреет.

— Как скажете, Шеф. Я готов. Всегда, со всеми и везде.

Кирилл ТАЛЕР

PARADISE

Разработчик: White Birds Productions
Издатель: Ubisoft Entertainment
Локализатор в России: Lazy Games
Издатель в Украине: «Одиссей»
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4/Athlon XP 1.5 ГГц., 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓**рекомендованные:** P 4/Athlon XP 2.5 ГГц., 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео

Броненосец «Сокалькин»

Броненосец — это не зверушка класса допотопно-устаревших, жутко симпатишная и страшно вонючая. Это корабль. Но не воспетый классиками «Потемкин». По-балетному изящный изгиб линий, грациозность и мощь, множественность ассоциаций с великой Syberia, в которой бездушные машины-автоматоны казались более живыми, нежели человеки. Тяжелый, мистически-прекрасный броненосец взрезает волны безвестной африканской речушки — все это вступительный ролик новой адвенчуры от Бенуа Сокаля. От **Бенуа Сокаля**, блин! И кажется, это он сейчас стоит за штурвалом железной махины, машет рукой, и говорит: «Поехали!» ...Поехали к новому шедевру, ко всеобщему признанию, к лихорадке в специализированных магазинах и на пиратских раскладках, к смешению целевых аудиторий, когда люди, доселе характеризовавшие жанр квест как «нудотину для яйцеголовых ботаников», начали торчами часать (часами торчать, в смысле) перед монитором, искренне переживая за судьбу Кейт Уолкер и помогая ей в меру своих сил.

И грациозно-грозный броненосец, судьбоносный дредноут задал высокий ритм — видимо, перейдя на максимум узлов, и вспенилась шейдерная вода, и сбит над джунглями самолет — вот он теряет высоту и сейчас рухнет в джунгли...

А на борту корабля разговаривают двое мужчин. Лицо одного из них показано таким крупным планом, что видна пористая, уставшая кожа немолодого человека — он гневается, он кричит... Ай да моделлеры, ай да молодцы! Ай да менеджеры, простые и с приставкой «проджект», что нашли необходимое количество денег на ролик мирового уровня! А то ли еще будет... Вот броненосец проходит мимо нас, вот рухнул самолет — еще пара кадров, и яркая картинка ролика уступит место не менее захватывающей картинке интерактивной...

Вот оно, новое творение от Benoit Sokal (именно так Бенуа пишется по-французски), адвенчура Paradise. «Браво, маэстро!» — кричим мы. Браво — еще до начала игры, потому что — ролик, потому что мы дождались этого момента, потому что мы встречаем новое откровение!..

Ура! — последний раз, и — нырок в геймплей...

Плач #1

Бенуа, я шел сюда издалека,
Я успел не до срока — и не опоздал,
Как звезда вела меня быль об ученике,
Который сбежал с урока,
Чтобы воздвигнуть будущий миг свой на пьедестал
Бенуа, я валялся в тропической лихорадке
Под созвездием Козерога,
Я не прошу слишком много — это не нужно всем тем,
Кто памятью светлой согрет.
Бенуа, мне слышался слух, что игре твоей одиноко,
Я пришел разделить с ней толику жизни своей,
Или, спрятавшись в угол, просто смотреть
За десятками тысяч тех, скованных мерзлой «Сибирью»,
Что ждали твою Галатею, твою Paradise.
И, теперь, как и я, по дороге сюда уцелели —
Мы начнем: первый шаг, первый кадр — по своим же следам...

Соканосец «Бронелькин»

Всегда будут люди, впервые открывающие этот журнал. Всегда есть люди, которые не знают, о том, что это за амерзонская птица такая — Бенуа Сокаль. Всегда приходится объяснять хотя бы парой строк.

Человек с интересной судьбой, рисовавший комиксы о вымышленных странах, выросший из штанишек бульварности, ушедший в игровую индустрию, когда годы в общем-то не располагали к быстрому освоению новых технологий (Сокаль родился в 1945 году). Однако же, сначала **«Амерзонская история»** приятно удивила бородато-квЫстовую публику. А затем, в 2002 г., была **Syberia**. Эпохальная, шедевральная, безупречная. Тогда, в атмосфере хорового отпевания адвенчуры как жанра поклонниками жанров иных, компания **Microids**, казалось, учла все: великолепная графика, отличное 3D, замечательные и, что немаловажно, смелые ракурсы камеры, умная, грамотная работа со светом (поклон левел-дизайнерам), плотные, живые анимации самой Кейт (второстепенным NPC, правда, повезло меньше) и, пожалуй, самое главное — сюжет.

Не егЫпИт! Не кЭлты! Не *артехвакты*! Не те назойливо-безрадостные штампы — мечта маркетолога. История в жанре магического реализма, или даже так — внежанровая история, сказка, случившаяся в конце XX века с американской юристкой Кейт Волкер, приехавшей в маленький швейцарский Валадилен, чтобы оформить сделку между большим концерном и маленькой фабрикой, выпускающей сложные заводные игрушки-автоматы — автоматоны... Средней руки сценарист на этом бы остановился. Ожила бы пара автоматонов — злой и хороший, была бы между ними битва за вселенную и прочая фигня... Ан нет!

В повествование вплелись пропажа гениального изобретателя, мамонты, дремуче-сказочная Россия, великий «железный занавес» между западом и востоком, показанный Сокалем как большая железная стена со здоровыми воротами-шлюзом и пьяными охранниками...

Продолжать можно долго. Факт — Syberia возродила загибавшийся на то время жанр адвенчур! А Бенуа Сокаль, будучи «духовным отцом» проекта, поднял планку на недосягаемую высоту не только для конкурентов, но и для самого себя. Поэтому Syberia II — тоже замечательная в общем-то игра, была воспринята фанатами серии холодно.

* * *

Событие 2006 года. Для меня! Не считая интервью с Гаррисоном, конечно... Бенуа Сокаль посещает КРИ-2006, которое одновременно посещаю и я! С докладом!..

Проспал... Убить меня мало. Убить — и сделать еще столько циничных операций, что волку с Красной Шапочкой придется покраснеть. А Сокаль много общался — и с Матвеевым (SCG), и с Птицей (ДПК), и, думаю, при достаточной доле нахальства...

Однако, не Сокалем единым — но и его творениями. Если мне не изменяет память, название доклада, с которым выступал Бенуа, звучало примерно так: «Адвенчуры нового поколения и т.д.» Примером этой самой адвенчуры нового поколения и оказалась Paradise. История об одной девушке, непохожей на Кейт, но не уступающей ей в красоте, потерявшей память в затерянной (пардон за каламбур) африканской стране Маврании, раздираемой внутренними конфликтами, в двери хижин и дворцов которой уже стучится костлявой рукой гражданская война.

К большому сожалению, я не смог вдоволь посидеть за демкой, представленной на выставке. Но со стороны понаблюдал.

Странное было ощущение, действительно странное. Но не составлять же его после пяти минут просмотра демки игры, тем более — игры от Бенуа Сокаля, тем более — если мнение это достаточно негативное. Надо ждать! — решил я, отправился на энное по счету интервью с энным разработчиком. BG&E, оно ведь тоже по скриншотам да со стороны не оставляет впечатления гениальной игры.

Плач #2

Бенуа, я пришел! Почему этот мир без неба?
Почему наши многие тысячи глаз
Слепнут,
Как слепнут уставшие нервы,
Как слепнет зачитанный до междустрочий рассказ?
Бенуа, на пожелтевшей карте
Я искал многоточия маленьких тайн —
Это не тот случай, где применяется пиксельхантинг,
Это не то время, не сезон осыпаться мостам...
Но почему? Почему я не верю?
Почему зачастую случается именно так:
Вместо яркого света в конце всех известных туннелей
Будет ждать нас похожий на плавки и пахнущий плесенью флаг!
Так скажи, Бенуа — я послушаю долгие спичи,
О поправке на ветер для гениев, о флюгерах,
И о том, как рождается фига на месте обещанной фичи —
Докажи мне, что я в десять тысяч сомнений неправ!

Аньконосец «Синтакин»

И был ролик. Вступительный. И был он красив. И начался геймплей. И я выдохнул...

Девушка, очнувшаяся после авиакатастрофы, стоит во дворце местного принца, в маленькой комнатушке, не помнит даже того, как ее зовут, а уж ранние перипетии своей жизни — и подавно. Двигается она не то чтобы грациозно, но не хуже Кейт Волкер. Хотя... наверное, все-таки хуже. Или это моделлинг подвел? Или что-то еще... Что, собственно, не так с девушкой, взявшей себе псевдоним Энн Смит по случаю амнезии? Увы, мысли пока не хотят импортироваться в слова, потому оставляю бесполезные попытки разобраться в себе и направляю Энн (в просторечьи — Аньку) изучать окружающий мир...

Второй тревожный звоночек — что-то не так с окружающим миром. Первое объяснение: единственное разрешение игры — 800×600, которое не очень-то способствует хорошей картинке. Но при должном умении и не особо мешает.

После первого NPC, после первого разговора, после первого выхода из комнаты и попадания в бурный поток настоящего приключения тревожные звоночки начинают превращаться в смачный колокольный звон.

Понятное дело, на любую игру Сокаля будет примеряться наряд «Сибири». И данный наряд на «Парадайзе» начинает трещать по швам...

Энн Смит постепенно выздоравливает и, вконец окрепнув, покидает город как раз перед началом судьбоносных для Маврании событий, щедро приправленных всевозможными жестокостями. Сокаль как будто бы взялся показать обратную сторону сказки — в придуманном, фантастическом государстве люди и зверушки гибнут так же, как и в настоящем. Война, она и в Африке война, даже в придуманной: кровь, грязь, дерьмо, опустошение — вот тот урожай, который собирает любое государство во время войны. И в эту мутную кашу примешивается множество удивительных животных, которых на существующем древе Дарвина, естественно, нет, примешивается фантазийность мира, добавляется выдуманный этнос — Сокаль остался верен себе, правда, немного уведя нас из мистической сказки в реалистичную.

Но тут я, пожалуй, больше пытаюсь угадать мысли великого Бенуа, нежели излагать чисто свои. А мои будут пожестче. Армейским шагом по больным мозолям игры!

Недоработанность игры во всех смыслах бросается в глаза с яростью леопарда, рвет, кусает и мечет.

Текстуры — большой шаг, шажище назад прочь от Syberia! Бледные, невнятные, не отвечающие предполагаемой красоте и сказочности мира. То же самое могу сказать и об анимациях — никаких движений по сравнению со второй «сибирской» частью не сделано. Моделлинг — аналогично. Моделлинг главной героини — особый разговор. Задники... Господи, как Сокаль, курировавший проект, мог допустить такое?! Отсутствие неба практически во всех локациях, где оно должно быть, — просто серая размазанная текстура. Курсор — гейм-дизайнер хотел, чтобы красиво, а получилось как всегда. При нечетких текстурах и курсоре, запаздывающем за движениями игрока, назойливый пиксельхантинг здорово тормозит геймплей.

Сюжет — в отличие от понятно чего — нелогичность следует за нелогичностью. С некоторого момента начинаешь понимать, что сюжет идет на поводу у головоломок — нужно вставить очередной паззл, — под него быстренько придумывается ситуация с парой NPC: первый посоветует второго, второй посоветует, что делать... А сюжет, идущий на поводу у головоломок — это уже, извините, квест. Самый что ни есть махровейший квест!

Основное — героиня. Героиня в подобных играх всегда основное: как она двигается, как выглядит, что чувствует, чем занимается в режиме stand by...

В Энн Смит не верится, так как она нелогична с первых произнесенных слов. Энн Смит совершенно искусственна — моделеры сделали ее на порядок хуже Кейт, что по количеству полигонов, что по общему обаянию. Энн необаятельна, невкусна и неинтересна, более того — она совершенно несексуальна! В отличие от Кейт Волкер или Эйприл Райан (TLJ). И когда это бесчувственное, пардон, бревно, на полном серьезе рассуждает о том, что неплохо бы стать на время главной женой гарема, чтобы... получить у принца разрешение на выход из города, — ей не верится ни на йоту!

Плач #3

Бенуа, я ухожу — мне достаточно кислых легенд,
В мире долгих оскомин.
Бенуа, йошкин кот, кошкин еж! —
Там, где нет моих нервов и блеска в глазах —
Вероятно, и прочего нет.
Нет возможности жить в этом сером безжизненном доме.
Безусловно, ты строил, ты выстроил — значит, поймешь.

Недоносец «Позоркин»

Был бы неплохой квест — если бы не осознание, что его делал Сокаль.

Потому — фанатов «сибирской серии» ждет недоумение и, возможно, достаточно горькое разочарование.

А фанатам жанра — играть, конечно! Но разве для фанатов жанра я писал?..

Enzo Matrix em-elf@mail.ru

ПЕТЬКА 6
НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Разработчик: «Сатурн+»
Издатель: «Бука» (2CD)
Жанр: анимационный квЫст
Системные требования: P 3-300 МГц, 128 Мб ОЗУ, GeForce2/ATI Radeon 7500, 1.4 ГГб HDD, DirectX 9.0c

Вступление

Апартамент, как всегда, пустовал. Наверное, прокатись сейчас по пустынному коридору перекати-поле, никто не удивился бы. Да и удивляться было почти некому.

Мускулистый парень с кожей странно зеленого цвета тайком продвигался к отделу Икс. Тайком — потому что мало ли какие ловушки могут поджидать неосторожного злоумышленника (а то и просто зазевавшегося кадета) в лабиринтах ДЗВР? Всегда надо быть осторожным.

Первый сюрприз обнаружился за одним из бесчисленных поворотов — какой-то чудак что-то делал с дверью в музей, приговаривая шепотом: «Все хорошо, Вассалог вылечит. Новички не будут больше ломать музейные двери, они сами будут ломаться». И добавлял успокаивающе: «А потом я и их вылечу». Заметив парня, Вассалог сначала растерялся, но быстро опомнился и поинтересовался: «Молодой человек, как самочувствие? На что жалуетесь?»

Парень (которого, к слову, звали Ензо) не знал, что ему не понравилась больше — то ли странный блеск в глазах доктора, то ли заточенный скальпель в его руках, но Ензо предпочел уйти от Вассалога подальше. К счастью, тот не был расположен к погоням и, когда неудавшийся пациент сбежал, преспокойно вернулся к двери и продолжил свое дело.

Следующая неприятность поджидала Ензо пару поворотов спустя. Огромный кот прыгнул на него и легко повалил на пол:

— Я не кот! Я — Ягуар! — прорычало животное с гордостью. — Как найти белую кошку в белой комнате? Сколько шагов от забора до обеда? Почему позавчера отчет не сдал?

Ензо только и смог, что выдавить:

— А? Чего?

— Ааа... Новенький, — Ягуар облизнулся, — свежая кровь, можно сказать. Будешь отчет писать?

Ензо кивнул:

— А вы кто?

— Я — Ягуар! — все с той же гордостью прорычало животное. — Я не животное, я агент! Где работать будешь?

— Я вообще-то весь Игроград неплохо знаю...

— Вот и ладушки, — сказал Ягуар, спрыгивая с Ензо. — Поднимайся. Будешь работать в квартале квестов.

В глазах парня отразился животный ужас. Зеленая кожа, казалось, позеленела еще больше:

— А вы знаете, кто у вас пишет про квесты?

— Спокойно, парень. Он отечественные постройки не слишком жалует. Работай нормально.

Зеленокожий кивнул и обреченно зашагал к выходу. Он не знал, что в спину ему из вентиляционной шахты смотрят два кроваво-красных глаза...

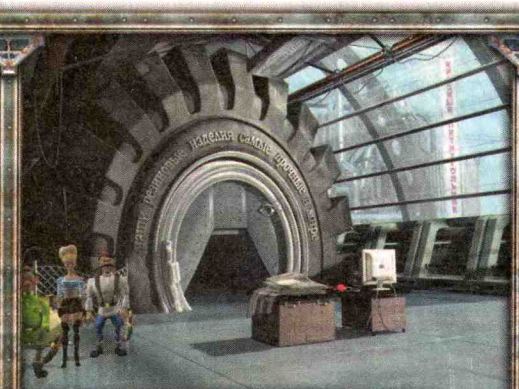
Хроники Петьки. Реальность

В далеком 1998 году компания **S.K.I.F.** разработала игру **«Петька и Василий Иванович. Спасение галактики»**. Не стану утверждать, что это был первый анимационный квест — моя геймерская карьера тогда только начиналась. Но то, что среди своих соперниц игра выгодно отличалась — это точно. Своеобразный юмор, запоминающиеся персонажи, длина прохождения (а что вы думали? три (!) диска — это вам не шутка даже сейчас, не то, что в 1998 году) создавали что-то наподобие атмосферы. Геймеры как будто слушали длинный и увлекательный анекдот.

Поэтому нет ничего странного в том, что выпущенный год спустя **«ПиВИЧ 2. Судный день»** был холодно принят общественностью. Вам интересно во второй раз слушать тот же анекдот? Те же шутки, местами просто скопированные из первой части, то же место действия в первой половине игры — деревня Гадюкино. Даже Америка шестидесятых годов после этого не может развеять впечатления, что «эту котлету до меня уже кто-то ел».

Уж не знаю, что случилось со S.K.I.F.`ом потом, но то, что третью часть под предводительством **«Буки»** делала уже компания **«Сатурн+»** — факт. **«Петька 3. Возвращение Аляски»**, выпущенный в конце 2001 года, удостоился обзора самого Ранда. И было за что. Улучшенная графика, увлекательный сюжет, полюбившиеся персонажи, озвученные теми же актерами, что и в первых двух частях... В общем, на мой субъективный взгляд, третья — лучшая часть серии.

Потом были часть четвертая **«День Независимости»** (2003) и часть пятая **«Конец игры»** (2004). Обе ничем особым не выделялись. Нет, конечно, тупого повторения прошлых частей не было, но и не было отступления от канонов «Петьки». Правда, в пятой части разработчики сделали небольшой шаг в сторону, изменив внешность Петьки, но на игровой процесс это особо не повлияло — игры можно было назвать максимум «прикольными», никак не «хорошими» или, тем более, «шедевральными». Так, пожалуй, бывает со всеми играми, которые отчаянно цепляются за жизнь, все увеличивая циферку после названия...



И вот, в прошлом году «Сатурн+» заявила о разработке шестой части. Из обещанных фишек — переход в третье измерение и сохранение традиций серии. Ну что ж, посмотрим, что получилось у разработчиков?

Хроники Петьки. Виртуальность

Прежде чем говорить о самой игре, на мой взгляд, стоит сделать краткий пересказ сюжета предыдущих пяти серий. Чтобы те, кто решит играть в «Петьку» с шестой части (наверное, бывает и так), знали, что происходило раньше. Если я в чем-то ошибусь, то уж простите — слишком давно все это безобразие было пройдено и забыто.

1. Итак, героями игры, кто еще не знает, являются легендарный комдив Василий Иванович Чапаев (ВИЧ) и его не менее легендарный ординарец Петр Пустота, бойцы Красной Армии. Во время войны с белыми куда-то пропадает Анка-пулеметчица. Чтобы найти ее, Петьке с ВИЧом понадобится пробраться в лагерь белых. Потом наши герои раскроют заговор инопланетян и инопланетяне получат по заслугам.

Во время игры нам дадут немного поуправлять Анкой (эта фишка будет преследовать нас и в остальных частях), а еще мы встретимся с Пасечником и Фурмановым, которые появляются и в последующих частях.

2. ВИЧ, попав в плен к инопланетянам, посредством вживленного чипа становится эдаким Чапаратором. Воспоминания тянут его в катакомбы под родной деревней Гадюкино. Раз тянут — надо идти. Тем более что надо найти кого-то, кто поможет превратить Чапая из киборга обратно в человека. В катакомбах герои находят машину времени, переносящую их в Америку шестидесятых годов прошлого века (двадцатого, в смысле). Там они, с помощью потомков Фурманова и Анки, находят доктора, который соглашается вынуть железку из головы Чапая.

После операции Петька и ВИЧ остаются в Америке.

3. В Америке герои неплохо устроились и подрабатывают рок-звездами. Но какая-то неведомая сила перемещает героев в 2001 год.

Пасечник устроился на свалке и рисует концептуальные картины, Фурманов стал мормоном и проповедует любовь и размножение, а Анка — секретный агент ФБР. Деревня Гадюкино каким-то образом переместилась на Аляску, и это грозит мировым катаклизмом. Естественно, ПиВИЧ спасают родную деревню и на айсберге уплывают в Россию.

4. Но и на айсберге им не дают покоя — та же неведомая сила перемещает бойцов Красной Армии в недалекое будущее. Оказывается, царь Иван Грозный в тысяча четыреста каком-то году подписал грамоту, согласно которой инопланетяне через шесть сотен лет могут забрать пол-России. Вот они и прилетели забрать положенное. Поэтому ПиВИЧу приходится с помощью машины времени отправиться в прошлое и исправить ошибку самодержца.

При попытке показать инопланетянам их неправоту Петька и Чапаев оказываются на астероиде, и воздуха им должно хватить совсем ненадолго...

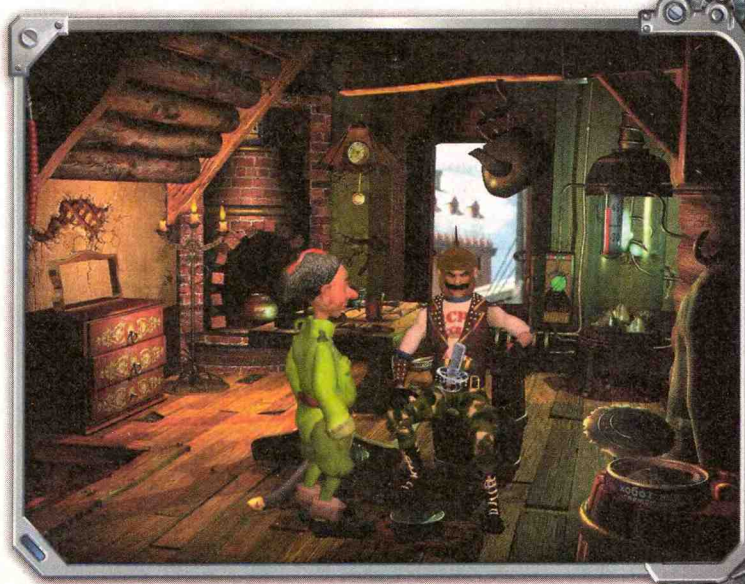
5. ...если бы вновь не вмешалась таинственная сила. Герои возвращаются в родное Гадюкино, которое, к слову, на Гадюкино вовсе и не похоже. Петька повзрослел и теперь выглядит подругому, хотя голос и остался прежним. Добравшись из Гадюкино до предполагаемого светлого будущего, герои понимают, что им там нет места. А те, кто управлял их перемещениями по пространственно-временному континууму, предлагают им лечь в анабиоз. До того момента, пока Галактике вновь не понадобятся великие герои...

Встречают по старфорсу...

Итак, представим, что в прошлые части вы играли, диск с игрой приобрели и уже успели установить **«Петьку 6»** на свой компьютер.

После проверки диска родным и горячо любимым каждому геймеру StarForce`ом игра встречает нас... глюками с трехмерными моделями — они переливаются всеми цветами радуги и вообще колбасятся не по-детски. Нет, если вам, как и мне, повезло, — то все будет в порядке, если же нет... Все, что я могу вам посоветовать — переустановить дрова видеокарты. Благо, таковые на диске имеются.

Следующим разочарованием будет то, что *альт-табнуться* из игры вам не удастся. При попытке развернуть игру из таскбара она скромно предлагает отправить отчет разработчикам. Собака тут зарыта вот где: разработчикам лень было дописать десяток строк программного кода, чтобы организовать повторную прорисовку моделей, это я вам как программист говорю!



Дела сюжетные

Ну да ладно, допустим, вы нажали на кнопку «Новая игра». Что же дальше? Дальше вашему взору предстанут легендарные герои, мучающиеся похмельем (да, я помню, что нас читают дети, но что тут поделаешь — суровая правда жизни). Чтобы избавиться от этого, без сомнения, неприятного состояния, Петька и Василий Иванович отправляют свою боевую подругу за пивом. Петьке хочется светлого «Гессера», а ВИЧу — темного «Хайникена». Или наоборот... Неважно. Важно то, что Анка, перепутав дверь, попадает в мир, где мало того, что пива вообще нет, так еще и идет война Светлых и Темных (под предводительством светлого Гессе-

ра и темного Хайникена, соответственно) за еще не выбравшего свою сторону мальчика Вову, который сам по себе — просто кладезь вселенской мудрости... Ничего не напоминает?

Но кроме стеба над «Дозорами», в «Петьке» можно найти много других прикольных моментов. Полуеврей Йода («полу» потому что разработчики не потрудились прописать все его реплики в выбранном ключе), воспитатель молодежи, очень похожий на артиста {[]}...

В общем, можно сказать, что главное в игре — юмор. Такой... Неискрометный. Выражаются шутки юмора посредством диалогов героев с NPC. Правда, и Петька с Василием Ивановичем горазды порассуждать на отвлеченные темы: «Помнишь, Петька, мы психологическую атаку белых отбивали?» «Это когда они в тельняшках на зебрах с милицейскими палками нападали?» — «Да». Бородатым квестовикам вряд ли будет смешно, а вот для остальных — в самый раз. Даже улыбнуться иногда можно.

Что же до самих второстепенных персонажей, то они, как ни странно, действительно запоминающиеся. Не все, конечно. Но я никогда не забуду спокойный, мудрый голос мальчика Вовы, сидящего возле песочницы (человеку, озвучивавшему его — мое глубокое почтение); несостоявшегося поэта, работающего дежурным в вытрезвителе; уже упоминавшегося мастера Йоду; продавщицу (дети, не читайте!) водки... Ну, и трио главных героев, конечно. Правда, Гессер в исполнении Фурманова и Гэндальф-инквизитор-Пасечник по сравнению с прошлыми частями сдают позиции, но общая картина довольно оптимистическая.

А вот сюжет не слишком усложнен различными поворотами и неожиданными моментами. Как обычно, борьба бобра с ослом (© Кертис, кто до него — не знаю). Угадайте, кто победит? Естественно, наши. В смысле, Петька с ВИЧом. Никаких альтернативных концовок, да и та, что есть, просто поражает... Не люблю спойлить, но о таком просто сложно умолчать. (Дети, который раз прошу, не читайте следующее предложение!) После торжественного обещания темного Хайникена больше не злодействовать Петька и Чапай возвращаются в место своего заточения, где и устраивают грандиозную попойку с участием большинства персонажей игры. Нет, ну это нормально, скажите мне?

Поди туда, не знаю куда, пивка принеси

Десять ночей Айболит
Не ест, не пьет и не спит,
Десять ночей подряд
Он лечит несчастных зверят
И ставит, и ставит им градусники.
Вот и вылечил он их, Лимпопо!
Вот и вылечил больных, Лимпопо!
И пошли они смеяться, Лимпопо!
И плясать и баловаться, Лимпопо!

С квестовой составляющей в игре все нормально. Правда, выбора никакого нет. Если надо какую-нибудь вещь подобрать, то пока вы ее не подберете — игру вы не пройдете. Ничего необычного, но, насколько я знаю, сейчас прогресс шагнул вперед, и существуют нелинейные квесты. Но это не к нам.

Как обычно, надо ходить, подбирать все, что плохо лежит, и общаться со всеми, кого встретим. У нас есть инвентарь, в котором скапливаются собранные предметы. Там их можно разбирать/собирать, но такими действиями за игру придется заниматься лишь пару раз. Что радует — после использования предметы из инвентаря исчезают, поэтому перспективы ходить с полусотней ненужных девайсов можно не бояться.

Пиксель-хантинга почти не наблюдается. Задачи в основном логичны. Если вентиль не крутится, значит, его надо смазать машинным маслом. То, что это масло лежит в аптечке — совсем другой вопрос. Вообще-то из диалогов героев всегда можно понять, что надо сделать дальше. В игре буквально пара моментов, которые можно решить только «методом научного тыка».

Кстати, что меня убило наповал — так это то, что солюшен лежит прямо на втором диске с игрой. Если лениво напрягаться и проходить самому, можно воспользоваться прохождением, заботливо составленным разработчиками.

Да, и еще одно! Если вдруг возьметесь играть в «Петьку 6», не забудьте эпиграф к этому разделу. Поверьте, это сохранит ваше время и нервы, потому что бредовые загадки хоть и редко, но попадаются.

Раз D, Два D, Три D

Если вам скажут, что **«Петька 6. Новая реальность»** — трехмерная игра, не верьте. Бэкграунды так и остались рисованными, почти все предметы тоже представляют собой двухмерные спрайты. Но задники, как и раньше, нарисованы с любовью, предметы тоже симпатичные, отличить гармошку от хобота мамонта можно без всяких усилий.

Что же тогда трехмерное? Ответ прост — персонажи. Петька и Чапай, хоть и страдают острой полигононедостаточностью, как и все остальные NPC, но из образа не вываливаются, как и Анка. Зато Пасечника не узнать. В плохом смысле этого выражения.

Еще кое-где трехмерностью могут «порадовать» предметы обстановки, с которыми герои взаимодействуют. Допустим, канистра с ацетоном, которую сначала надо отключить от трубопровода, а затем положить в карман Петьке.

Честно говоря, частичный переход в третье измерение прошел на «троечку». Уж лучше бы все осталось как было. Не зря же жанр анимационный или, рисованный квест, а тем более — хороший рисованный квест пользуется популярностью не только у нас, но и за рубежом. А вот до настоящих адвенчур «Петьке» — как до Америки пешком.

Что еще интересно — все файлы (бэки, модели и анимации персонажей, их текстуры) ничем не защищены и не заархивированы. Так что если есть возможность (3DSMax для моделей; CorelDraw, Photoshop или просто Paint — для текстур и задников), то можно поиздеваться...

Речь и мелодии, кстати, тоже не сильно спрятаны, так что если есть желание, их достаточно легко найти в папке с игрой. Ищите — да обрящете.

...Провожают по геймплею

Эх, немного места для вывода осталось, а писать о «Петьке» на четыре полосы было бы издевательством над читателями. Как и на три, впрочем...

Итак, что мы имеем? Казуальный продукт, в меру интересный, немного смешной. Лучше, чем четвертая и пятая части, но гораздо хуже первой и третьей. Средненькая игра.

Если вы фанат серии или жанра в целом — поиграйте, должно понравиться. Если нет — лучше поиграйте в третью часть, она намного интереснее.

Выступление

Ензо бежал по коридору, с трудом удерживая отчет от падения. По пути он чуть не сбил Geralt`а [NBF], который только покрутил пальцем у виска, увидев три толстые папки в руках у зеленокожего.

— Вот, — запыхавшись, сказал парень, как только ввалился в кабинет с железной табличкой «Jaguar» у входа.

— Отчет — на стол, — последовал ответ. Ягуар сидел в кожаном кресле, повернувшись к окну, поэтому Ензо его не видел. — Завтра зайдешь за заданием. Почему опоздал на два дня?

— Заблудился в квартале пошаговых стратегий, — не моргнув глазом, соврал Ензо. — Я теперь кадет?

— Ты иди, иди... Завтра зайдешь.

«Кадет! Наивный!» — подумал Ягуар, когда парень развернулся и вышел из кабинета.

Ензо, радостно шагая по коридору, еще не знал, что в этот самый момент крышка вентиляционного люка плавно отодвинулась, и из шахты бесшумно выползла красноглазая тень...

Разработчик: Razorworks
Издатель: Empire Interactive
Издатель в России: «Новый Диск»
Издатель в Украине: «Одиссей»
Жанр: аркадный автосимулятор
Системные требования: 2.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Николай НЕМКОВИЧ
aka Consul
never_dark@mail.ru

Ford STREET RACING

Такие родные и разные игры... Я взрослею, а вы по-прежнему со мной. В чем же причина? Может, в искренности, когда веришь, что в руках настоящий гоночный руль, а не старая клавиатура? В том, что это — всерьез и навсегда? Или в атмосфере... нет — в мире, где вы можете отпустить свои страхи и простить миру его обыденность, будучи самим собой? Или в том, что вместо красивой джевел-упаковки хочется видеть Шанс найти нечто настоящее, чего не встретишь в каждодневной жизни? Или я еще просто не потерял посреди будней такое ценное Чувство Игры?..

Быть или казаться, жить или существовать, выпускать шедевры или малобюджетные середнячки? В случае с **FSR** разработчики снова предпочли второй вариант. Игра явно не оправдывает ожиданий, а слова девелоперов на поверку в очередной раз оказываются ложью. Начнем с названия, где обнаружено столь популярное после серии НФС словосочетание «street racing». По факту вышеупомянутыми уличными гонками здесь и не пахнет. Нет даже намека на тюнинг, трафик на дорогах, атмосферу ночных заездов. Улицы города — вымершие... Так что же это тогда? Отвечаю — кольцевые гонки **Ford Racing**, часть третья (первые две были еще хуже), с красивым ярлычком.

Едем дальше. И видим автопарк из 18-ти машин компании «Форд». Для фанатов серии и прочих неровно дышащих привожу их перечень: 1968 Mustang GT, 1969 Mustang Boss, 302 1970 Capri Mk I RS2600, 1970 Mustang Boss 429, 1973 Escort RS2000, 1975 Torino Sport, 1985 RS200, 1987 Sierra RS500, 1992 Escort RS Cosworth, 1995 GT90 Concept, 2000 Ford SVT Cobra R, 2002 Focus RS, 2004 Fiesta ST, 2004 Mustang GT-R Concept, 2004 SVT F-150 Lightning, 2006 Ford GT, 2006 Mustang GT, 2007 Shelby GT 500. Кажется, глаза моих коллег начинают блестеть в предвкушении гонок, а руки непроизвольно тянутся к геймпаду, желая оседлать легендарный Mustang... Говорю сразу — забудьте! Ничего, кроме разочарования и изрядно потрепанных нервов, вы не получите. Ведь чувствительность питомцев вашего автопарка к управлению такова, что они подобны танку, исполняющему пируэты на льду. А все отличия между тачками сводятся к различиям во внешнем виде и максимальной скорости. Не густо, правда?

Треки... Пытаюсь вспомнить хоть что-нибудь примечательное. На ум приходят

мусорные баки, почтовые ящики и столбы — очень много столбов, расставленных по краям трассы. Хотя и они принципиально не влияют на исход гонки. Ведь при столкновении с ними вы «проглатываете» препятствия и едете дальше, чуть сбавив скорость. Создатели игрулины даже не удосужились хотя бы организовать отклонение от траектории, как это было в **L.A. Rush**, откуда они, очевидно, и взяли идею с «прозрачными» деревьями.

Итак, мы медленно подошли к соревнованиям. Доктор, подайте, пожалуйста, скальпель. Нет, я не хочу препарировать пациента. Я хочу нанести *coup de grace* (удар милосердия) и прекратить его мучения. Ведь набор фичей стандартен до невозможности: гонки на выбывание, обычные гонки, быстрейший круг. Единственное исключение — командные гонки, где вы по ходу соревнований переключаетесь между своими авто (хотя и в **Juiced** уже была возможность раздачи приказов напарникам). Так как результат определяется по сумме очков всех машин одной команды, то ваша задача заключается в том, чтобы последовательно вывести всех своих гонщиков на первые позиции, а затем удерживать завоеванное преимущество до победного финиша. Благо, это не составит труда, учитывая «фантастический» уровень интеллекта компьютера.

Графика и звук вполне соответствуют уровню всего вышеперечисленного. Они серы и безлики. А музыка, спросите вы? Ее нет. Очевидно, в недрах **Razorworks** (подразделение **Empire Interactive**) сочли, что для настоящего геймера достаточно урчания движка (шипение в динамиках на рев продвинутого мотора не тянет).

Геймплей. Гм, хочется охарактеризовать его, перефразируя одного знаменитого доктора: «Еще не умер, но состояние хронически-клиническое». И вообще, создается впечатление, что компания «Форд» в прошлом году потеряла не только миллиарды долларов, но и голову, раздавая лицензии на свои автомобили для подобных игр. Ведь результат подобной «антирекламы» вполне предсказуем.

Кажется, настало время выводов. Приступим-с. Как вы уже могли заметить, уважаемые геймеры, перед нами типичный образчик современного примитивизма, усугубленного отсутствием оригинальности, полноценного сюжета, достойной атмосферы, реиграбельности — и, к тому же, не оправдавший ожиданий. Аминь, и да упокоится этот диск в недрах лотков геймпродавцов.

Иван МАЛАМЕН aka tushk@n malamen@ukr.net

Кто в башне живет?

Многие пользователи при покупке компьютера меньше всего обращают внимание на такую важную его часть, как корпус. И очень зря, ведь именно от корпуса зависит дальнейшая благополучная жизнь компьютера.

Начнем с обзора типов корпусов. В природе ☺ существуют такие основные их типы: *башня* и *настольный*. Подождите, скажет читатель, а как же *barebone*? Все верно, но, IMHO, barebone является результатом объединения настольного типа и башни с тенденцией к уменьшению размеров. Так что мы рассмотрим и barebone. Ну что ж, приступим к обсуждению достоинств и недостатков каждого из этих типов.

Начнем с **башни** (**рис. 1**). Данный тип является наиболее распространенным. Его преимущества — удобство сборки и весьма неплохая вентиляция. Рассмотрим данный тип поподробнее. Обычно такой корпус состоит из вертикального основания, на которое навешиваются остальные компоненты, в первую очередь боковые стенки и передняя пластиковая панель (на некоторых моделях фальшпанели могут навешиваться и на боковые стенки). Если основание хлипкое, это чревато многими проблемами типа перекоса корпуса, треснувшей материнской платы и т.п. Поэтому при выборе корпуса основное внимание следует обращать на прочность шасси. Следующим важным элементом является наличие на задней и передней стенках мест под крепление вентиляторов. Желательно наличие хотя бы одного места спереди и одного сзади для обустройства сквозной вентиляции (обычно спереди вентилятор ставится на вдув, сзади — на выдув). Еще один

Рис. 1

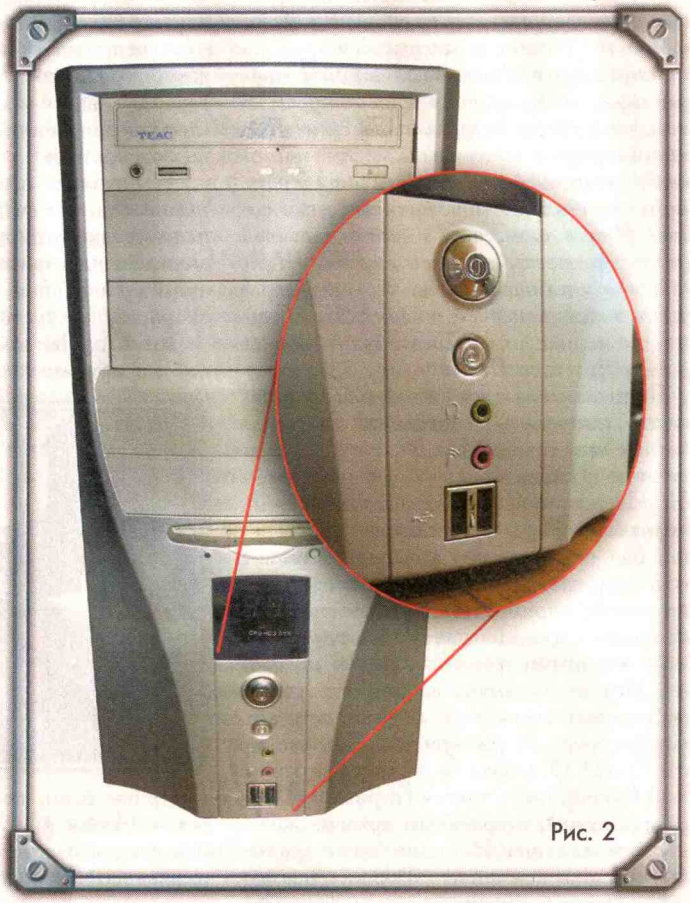


Рис. 2

элемент — место под материнскую плату. Во многих дешевых корпусах материнская плата крепится прямо на стенку системного блока, что может привести к микротрещинам. Последние появляются в результате случайного удара по стенке корпуса (один мой знакомый с таким корпусом перезагружал компьютер резким ударом по этой стенке ☺; в итоге материнская плата прожила весьма недолго). На таких корпусах обычно снимается только одна стенка. В нормальных же корпусах для крепления материнской платы предусмотрено специальное посадочное место, соединенное с шасси. В итоге плата не зависит от состояния стенки. Немаловажной характеристикой является также количество трех- и пятидюймовых отсеков. Напомню, что в пятидюймовые отсеки обычно устанавливаются оптические приводы, а в трехдюймовые — жесткие диски и дисководы (флоппи, zip и т.п.). Для удобства установки жестких дисков желательно наличие съемного отсека под них. Теперь перейдем к «наружности» корпуса. Почти все современные корпуса оборудуют сверху или спереди USB и аудиоразъемами (**рис. 2**), так что желательно посмотреть на косичку для аудио (она не всегда совпадает по контактам с материнской платой). Также имеет значение удобство крепежа боковых панелей. В дешевых корпусах это обычные винты под фигурную отвертку, в корпусах подороже — ручные винты, которые легко отвинчиваются рукой. Огромную роль играет и расположение блока питания. В большинстве корпусов он располагается горизонтально, но в некоторых может располагаться и вертикально, прямо над кулером процессора, что значи-

Рис. 3

Рис. 4

тельно ухудшает вентиляцию. Также надо оценить размер посадочного места под материнку, а то бывает, что она не влазит в корпус.

Следующий тип корпусов — **настольный** (**рис. 3**). Он распространен намного меньше башни. Данный тип удобен тем, что монитор обычно ставится на корпус, и в результате освобождается место под столом. Но у него масса недостатков. Первый из них — неудобство сборки и модернизации. Следующий — плохая вентиляция. Еще в таких корпусах небольшое количество пятидюймовых отсеков (обычно один). В общем, сфера применения такого корпуса — офисный компьютер. Основные критерии выбора — такие же, как и у башни. Цена такого корпуса выше, чем у башни.

Комбинацией настольного типа и башни является **barebone** (**рис. 4**). Такие корпуса продаются только с готовыми системами, то есть отдельно в продаже их найти невозможно (хотя на радиорынке я как-то видел несколько пустых barebone ☺). Преимуществом данного типа является компактность и дополнительные функции, такие как встроенная ОС, позволяющая воспроизводить медиафайлы без загрузки основной системы, отображение температур, регулирование скорости вентиляторов и т.п. Их недостаток — сложность модернизации: для такого типа корпусов требуются материнские платы специального форм-фактора (они меньше обычных) с маленьким количеством слотов расширения. Barebone стильно выглядят и обычно используются в качестве домашнего медиацентра.

Сегодня мы рассмотрели основные типы компьютерных корпусов. Хороший корпус типа башня стоит около 40 у.е. Более дешевые корпуса качеством не блещут. Из фирм-производителей качественных корпусов я могу порекомендовать *Asus, Sven (Colorsit), JNC, Chieftec, Chenbro, Antec, Acer, Codegen, Foxconn.*

Worder

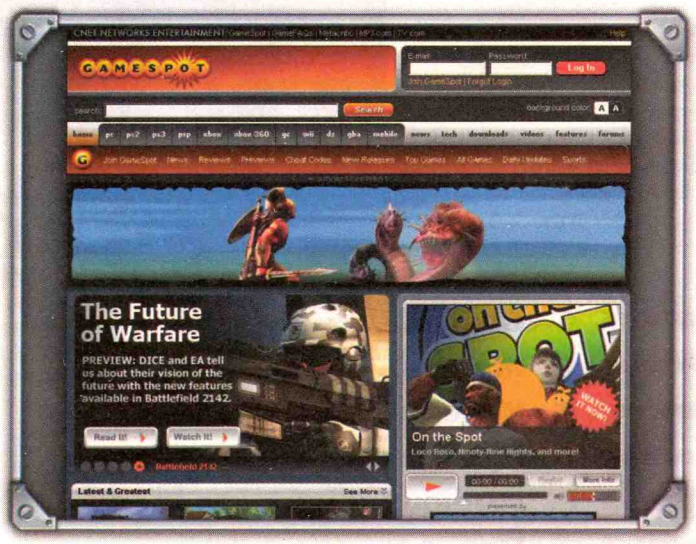
Новостной экстрим, или Как не утонуть в информационном океане

Что нужно для счастья нашему «рідному пересічному» игроману? Ну, компьютер помощнее, это понятно — рабочий инструмент истинного геймера должен быть правильным. К «правильной тачке» еще б правильных гаджетов — там, рули всякие, манипуляторы иже с ними. Полный боекомплект, чтоб порвать всех и вся в виртуальных мирах. Ну, сами игры. Это понятно — машинка без десятка-другого установленных игр и не компьютер вовсе, не так ли? Без игр это — пустой и никому не нужный кусок железа с электронной начинкой и бегающими взад и вперед *дырко-электронами*.

Но главная задача истового игромана, ИМХО, не «жирный-прежирный» компьютер, с трудом пережевывающий очередное гениальное творение всеми любимой компании на букву «М», а его величество Выбор. Великий Выбор — во что играть. И стоит несчастный геймер на раздорожье и решает, куда б повернуть. Налево пойдешь — слона потеряешь, направо — Медвед скажет: «Превед!» , прямо — вообще Бобруйск и университет по изучению албанского языка имени Патриса ибн Лумумбы, раздирающего пасть мирового империализма. Сверху пикируют истребители-бомбардировщики маркетинговых отделов игроторговцев, сбрасывая на голову игромана точно выверенные порции рекламы, которая склонна потрясти устои финансового благополучия кошелька любого геймера. Да геймер, в общем-то, и не против тряхнуть мошной, но его терзают смутные сомненья. Не будет ли очередной *супер-пупер-гипер-хит* сезона вечной популярности очередным крокодилом в чемодане. Он, геймер, сперва бы пощупать хотел, попробовать, чтобы решить: а то ли это блюдо, о котором мечтают миллиона сограждан славного Игограда. Геймеру нужна информация. И тогда он покупает свой любимый журнал МИК. А мы честно стараемся оперативно информировать его обо всех интересностях игрового мира. И спокойному основательному игроману этого вполне достаточно. Но ежели вы стопроцентный маньяк (в хорошем смысле слова) компьютерных игр, то вы взалкаете еще большей оперативности. К сожалению, бумажная пресса оную оперативность при всем желании обеспечить не сможет. Ну, разве что, когда электронная бумага станет основой ея, это и станет возможным. В романе Альфреда Бестера «Человек без лица» в том выдуманном мире была ежечасная газета. С приходом Интернета столь фантастическая оперативность (а роман был написан в 50-х годах прошлого столетия) выглядит по-детски наивной. Интернет, безусловно, рулит в скорости информирования общественности о разных случающихся гадостях и радостях. И коль вам нужна сверхоперативная информация, вы используете свой компьютер не по прямому, игровому, назначению, а для ковыряния Интернета. Открываете «Файрфокс», «Оперу» или «Эксплорер», смело набираете в поисковике искомую комбинацию слов «новости компьютерных игр» и, в итоге, попадаете на интересные и занятные игровые сайты, число которых в РУАнете растет с каждой наносекундой. Однако, согласитесь, что это — уже третьи информационные руки. Конечно, если вы настоящий игроман-маньяк и в совершенстве владеете игровым английским языком, то, по-вашему, вполне естественному, мнению, лучше всего оперативные сведения искать у первых рук — на сайтах разработчиков. Но, как оказывается, первые руки в современном мире зачастую далеко не самые быстрые в плане поделиться инфой. Вторая самая древняя профессия — журналистика — и в игровой индустрии, оказывается, пооперативней будет. А посему, лучше всего разживаться свеженькой информацией на **специализированных игровых сайтах**. Про некоторые из них, где мы сами довольно плотно пасемся, и пойдет сегодня речь.

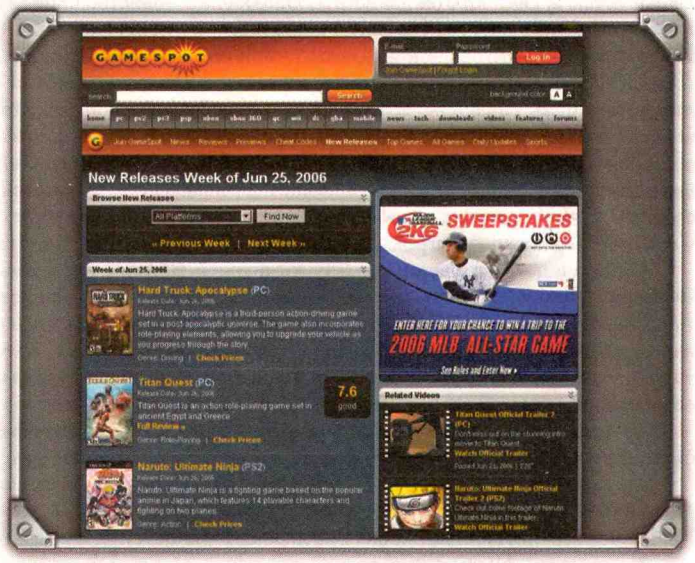
* * *

Охотнее всего свежая игровая информация ляпается на сайт **«Игрового Пятна»** (**www.gamespot.com**). Пожалуй, это один из самых оперативных из многопрофильных порталов игровых новостей. Что не удивительно, ибо принадлежит сей ресурс мировому информационному монстру *CNET Networks*. Сайт поделен на разделы, посвященные играм для разных платформ. Тут есть и «писи», и PS2 с PS3 и PSP, и XBOX, GameCube, Wii, различные Нинтенды, и, разумеется, всякости для мобильного игрового развлечения. Но особый интерес, конечно, представляют новости, обзоры и интервью, коих на «Гэймспоте» всенемеряное количество.



Мне, например, очень понравился краткий обзор публичной дискуссии законодателей мод на игровом рынке США — венчурных капиталистов Стюарта Олсопа и Гилмана Луи. Последний известен тем, что принес на Запад «Тетрис» и финансировал создание флай-симулятора Falcon 4.0. Господа капиталисты обсуждали проблему как заработать следующий миллиард на компьютерных иг-

рах — в Интернете, на играх к мобильным телефонам или разработкой компьютерных игр для девочек школьного возраста. Довольно занятна в их сентенциях идея создания телеканала по поставкам компьютерных игр прямо в наши телевизоры. Но оба сошлись на том, что играм не хватает новых идей в геймплее.



В новостях отмечаются не только свежие релизы, беты, заявления и клятвенные обещания разработчиков игр, новое игровое «железо», но и разные скандалы, поглощения, покупки, банкротства — все, что представляет интерес для постоянных посетителей этого интереснейшего игрового ресурса. Отдельный интерес представляют *рейтинги* игр. На сайте они представлены в нескольких видах — еженедельные итоги продаж в США, Великобритании и Японии (главных рынках сбыта компьютерных игр). Так, в Америке первую строчку занимает *HalfLife 2*, в Соединенном Королевстве — *2006 FIFA World Cup* (кто бы сомневался ☺), а в Стране восходящего солнца — *«Новые Супербратья Марио»*. Второй рейтинг популярности недельных релизов новых игр по запросам пользователей сайта. Из релизов недели, оканчивающейся 25 июня, первое место взяла игра *Hard Truck: Apocalypse*. А релизы недели с датой окончания 2 июля — *Terrawars: New York Invasion*. Ну, а главной темой сайта последнее время стала подготовка к мировой премьере игры Prey, намеченной на 10 июля. Сайт буквально перегружен трейлерами, демо-версиями, видеоинтервью и просто интересными материалами, связанными с компьютерными играми. Настоятельно рекомендуем GameSpot в ваши букмарки.

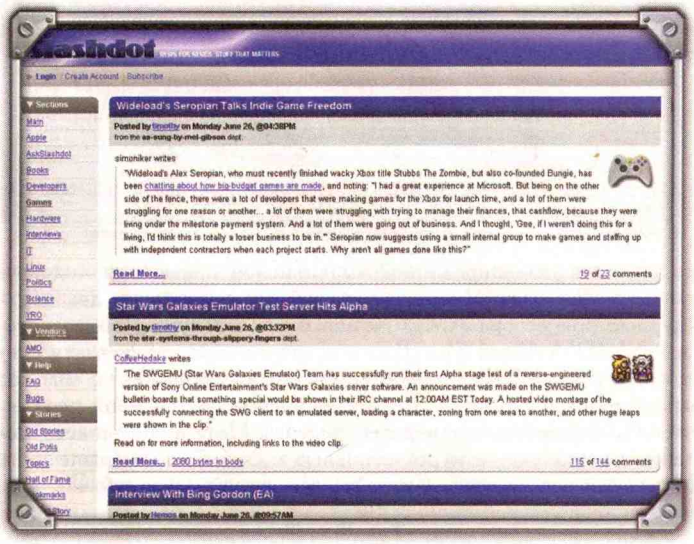
* * *

Есть в сети огромный, если не сказать — гигантский, сайт, декларирующий альтернативную точку зрения по всем вопросам современности. В отличие от официальных и коммерческих web-ресурсов, информационное наполнение этого сайта осуществляется на добровольных началах целой армией профессионалов и любителей — журналистов, разработчиков, прочих гуру. Речь, само собой, идет о **SlashDot** и, в нашем случае, об игровом разделе этого социального портала (**http://games.slashdot.org**). Говорят, Билл Гейтс, когда ему впервые показали SlashDot, выдал сакраментальную фразу: «О!» и пропал из реальности бытия на целые сутки, растворившись в информационном море этого сайта. Вынула его оттуда только настоятельная необходимость запуска новой операционки. Вообще, среди альтернативных источников информации, SlashDot считается главным ресурсом, так что имейте это в виду.

В игровом разделе общественность информируется о новых «железках», новых «программках», размещается шпионская информация изнутри компаний-разработчиков игр. Последние очень любят набирать альфа- и бета-тестеров новейших игр среди завсегдатаев сайта.

Среди наиболее интересных последних статей, весьма познавательно интервью Дэвида Эдери, директора специальных программ Массачусетского технологического института и постоянного автора SlashDot, с главным креативщиком *Electronic Arts Бингом Гордоном*. Само интервью касается обучения специалистов для игровой индустрии — дизайнеров, сценаристов, программистов, а также развития игрового рынка в Индии, Китае и Восточной Европе. Весьма показательное интервью, должен отметить.

Из свежих материалов также представляет интерес статья о десятилетнем юбилее культовой игрушки всех времен и народов Quake. Поздно вечером 22 июня 1996 года без объявления войны команда разработчиков «Кваки» выложила 7 файлов с имиджем игры для слива на семь дискеток (вы еще не забыли, что такое дискетка?) и принялась наблюдать реакцию. Реакция запоздала ровно на сутки — игроманы успели среагировать только на следующий день. Но какая это была реакция! Игровая пресса тут же обозвала «Кваку» гениальным творением с уникальным геймплеем класса FPS



(First Person Shooter, не путать со скоростью обновления кадров fps — frames per second). 23 июня ID Software выпустила и первый bug fix для игрушки. А уже 25 июля разработчик отпускает программный код игры и компилятор для всех желающих. Движок стал доступен тысячам программистов и квакообразные игры начали стругаться, как буратины на мебельной фабрике игрушек. Ну, про продолжение истории все мы знаем ☺. Возвращаясь к новостям: знатоки со смаком обсуждают «съедание» Электроник Артсом компании *Mythic Entertainment*, разработчика MMORPG *Dark Age of Camelot*. Так что SlashDot просто обязан стать вашим настольным web-сайтом.

* * *

Точно так же, как есть бумажные журналы, сродни нашему МИКу, которые читаются от корки до корки, в Интернете есть такие сайты, которые хочется прочесть и просмотреть целиком. Такие сайты подают информацию так, словно перед вами не обычный новостной ресурс, а как минимум блокбастер с бестселлером плюс шлягер с хитом. Подборкой материалов и форматом подачи славится сайт **Game Guru Mania** (**www.ggmania.com**). Уже первый взгляд на страницу ресурса показывает основательность, с какой создатели подошли к реализации своего проекта. Спокойная цветовая гамма существенно отличается от канонических броско-кричащих цветов подавляющего большинства игровых ресурсов Интернета. Одним этим авторы подчеркивают, что собираются не замыливать пользователю глаза массой цветастых картинок, а давать правдивую и основательную информацию об играх и игровой индустрии в целом. На сайте много разделов, в том числе весьма полный реестр всех возможных бесплатных демоверсий игр с указанием адресов, где их можно скачать. Сайт не представляет собой отдельный проект, а скорее является модерируемым дайдже-

стом всего самого важного для геймеров. Этим он чем-то напоминает российскую «Компьюленту».

Обширное новостное покрытие касается не только самих игр, но и платформ. Причем «железо» рассматривается с точки зрения игромана, что для нас с вами немаловажно ☺. Главной «железной» новостью недели на сайте считают скорый выпуск очень

дорогой специализированной материнской платы под кодовым именем «4x4», на которую можно будет установить два двухядерных процессора AMD Athlon 64 FX в купе с видеосистемой NVIDIA Quad SLI. Вы себе можете представить эту скорость? А цену? Нет, «мерседес» все равно дороже, но мне ход ваших мыслей нравится. Если у вас особо нет времени перерывать и отслеживать все игровые ресурсы Интернета, но есть желание всегда быть в курсе основных событий, сайт Game Guru Mania как раз для вас. Считайте это наглой рекламой ☺.

* * *

Среди профессиональных осветителей игровых новостей есть, как в чемпионате мира по футболу, заведомые фавориты. Корпорация *IGN Entertainment* и их web-сайт **Game Spy** (**www.gamespy.com**) очень плотно расселись в уютной нише мультиплееров. А с учетом того, что игрушки для одного уверенно сдают позиции игрушкам для многих, «Игровой Шпион» весьма успешно завоевывает свою аудиторию. Основной упор на сайте делается на непосредственном развлечении пользователей, что отличает Game Spy от других новостных ресурсов. Основой новостей здесь служит не текст, а визуальный ряд. Сайт предлагает посмотреть свежайшие трейлеры и рекламные фильмы по играм, скриншоты, загрузить последние демо-версии игр, ну и купить чего, если пожелаете. Впрочем, новостная составляющая тоже немаловажна.

Среди главных событий последней недели Game Spy выделяет два: выпуск в свет долгожданного продолжения убийственной автоигрушки *Need for Speed Carbon*, и празднование компанией SEGA 15-ой годовщины титульной эмблемы компании персонажа Соника. 23 июня 1991 года, за два месяца до попытки государственного переворота в СССР, SEGA выпустила для своей 16-битной игровой консоли Sega Genesis игрушку *Sonic the Hedgehog*. С тех пор компания продала свыше 44 млн копий Соника. По данным компании, ежедневно в мире продается 8000 копий Соника. В ознаменование события SEGA готовит новые игрушки и ремейки классического Соника для различных игровых платформ.

Особое место сайт уделил выкату компанией *Blizzard* очередного патча к мультиплеерному миру *World of Warcraft* под названием *The Shadow of the Necropolis* (версия WOW 1.11). Что сказать — народ пищит от восторга. Game Spy развлекательный портал, поэтому считает своим долгом радовать публику свежими комиксами собственного приготовления. На любителя, имхо.

А в целом — прекрасный ресурс, достойный места в папочке букмарков истинного геймера.

* * *

Непосредственные любители игровых новостей могут долго рыть Интернет в попытках найти идеальный новостной ресурс. Но, возможно, их поиски закончатся, после посещения одного замечательного сайтика, гордо именующего себя «Домом для хардкор игроков». Ну, слово хардкор имеет множество значений, и далеко не всегда таких уж безобидных ☺. Однако сайта **«Группа огневой поддержки»** (**www.firingsquad.com**) заслуживает самого пристального интереса. Сайт полон самых свежих новостей. И не только из официальных источников. Счастье новостного диггера и охотника за эксклюзивом — так его можно охарактеризовать. Все любят эксклюзив, а геймеры в особенности.

Изюминкой этого сайта служит специальный путеводитель по компьютерным играм. Можно не перегружать свой браузер кучей букмарков с описанием игр, достаточно зайти на сайт МИКа **www.igrograd.ua**, или сюда, на сайт Firing Squad, если вы дружите с английским языком. Есть довольно подробные описания игр. А еще — всякие туториалы на тему «Как построить мощную игровую машину за тысячу баксов» и «Как создать сервер для игры Battlefield 2 на Linux для игры по домашним сетям». Толково и доходчиво. Весьма интересны статейные материалы и интервью.

Один из таких материалов, пользующихся серьезной популярностью, — интервью с PR-менеджером GSC *GameWorld* Олегом

Яворским все о том же — о *S.T.A.L.K.E.R.* По его словам, «Тень Чернобыля» теперь запланирована к выходу на 1 квартал 2007 года. А в качестве отговорки приводится объяснение, что «при том давлении, которое оказывается на нас со стороны игрового сообщества, мы обязаны обеспечить полную и правильную работоспособность всех элементов игры».

Другое интересное интервью Firing Squad провел с продюсером австралийской компании Auran Полом Виппом касательно выходящей скоро многопользовательской фэнтезиюшной RPG *Fury*. Эта игра сделана в стиле FPS, что, по мнению, Виппа, привлечет к ней большое число любителей этого игрового жанра. «Игра будет сложная, а значит, интересная», — туманно сказал Випп, после описания сюжетной стороны вопроса. На сайте много скриншотов игр, трейлеров, видео и прочих геймерских удовольствий. Есть форум, где игроманы разных стран могут пообщаться. Прекрасный информационный уголок.

* * *

У каждого серьезного игрового информационного ресурса есть своя «фишка». Она работает как та вкусность, ради которой пользователь приходит на сайт не раз и не два, и не на 10 минут новости почитать и картинки посмотреть, а приходит и остается надолго, часами переворачивая виртуальные страницы. Каждый игровой интернет-ресурс решает вопрос по удержанию пользователей по своему. Но **«Игровая Зона»** (www.

gamezone.com) делает это красиво и изящно. В качестве изюминки редакторы Game Zone используют художественную литературу. А еще точнее — фантастику, базирующуюся на сюжетах компьютерных игр. Для этих целей они специально наняли нескольких неплохих писателей-фантастов. На текущий момент, на сайте выложена вторая часть второй главы новелизации игр City of Heroes и City of Villains романа «Спирали Судьбы», которые пишут Майкл Лафферти и Мэтью Эберле. Супергерои игр оживают на страницах романа и развивают сюжет популярных игр. В общем, новеллизация игр — целая индустрия в США и Японии. Но я впервые встречаю столь неординарный шаг на коммерческом новостном ресурсе. (Первой такой ход применила известная своими кубиками компания LEGO несколько лет назад.)

Помимо столь необычного решения, на сайте Game Zone представлен стандартный по конструкции, но уникальный по содержанию набор разделов. Здесь есть и разделение на игровые платформы, и подсказки-читы, интервью, статьи, описание игр, обзор «железок». Есть и раздел с файловым архивом, откуда можно скачать трейлеры и демо-версии игр.

Основной акцент последней недели: интервью Game Zone с создателем игры *Reservoir Dogs* (жанр TPS — third person shooter и квест) Кевином Гиллом. Делится сайт и информацией о том, что игровой разработчик *Insomniac Games* второй раз за последних два

года занял 5 место в ТОП-50 американских компаний, на которых приятно работать. Это единственный разработчик игр, который когда-либо умудрялся попасть в этот престижнейший чарт. Game Zone — весьма своеобразный и очень полезный ресурс. Его нужно знать и посещать.

* * *

Рассказать можно еще о многих игровых новостных сайтах, но, в отличие от Интернета, страницы бумажного журнала ограничены объемом, и нам пора закругляться. Но мы еще не раз вернемся к обзорам интересных и необычных новостных ресурсов. Их есть в Сети.

Надежда НИКОЛАЕВА

Кому нужны мобильные игры?

Ну скажите, зачем нам мобильные игры!!!!

Представляю себе, с каким возмущением (негодованием, сарказмом, снисходительной улыбкой, далее продолжить самим) вы обнаружили, что в этом номере появилась статья о мобильных играх ☺!

« Приплыли...» — подумал первый.

«Лучше б о чем-то стоящем написали», — выразил свое неудовольствие второй.

«И зачем это, кто там в них играет...» — возмутился третий.

Ну, а четвертый промолчал. Наверное, гоняет-таки по трассам, играет в футбол, побеждает всех в Doome, или даже (страшно подумать!) играет в казуалки по дороге куда-нибудь, куда его ноги несут, то бишь, транспорт везет ☺.

Но, все это так, прелюдия. Мобильные игры все равно есть. Они развиваются, усложняются, и деваться явно никуда не собираются. И, кстати, народ, который посетил прошлый «Игроград», насколько мне помнится, с удовольствием «висел» на стенде «Абсолютиста» и принимал самое активное участие в метании мобильного копья. Ну-ка, вспомните «Скажених пацюків». Вспомните, как вы тренировали свою мобильную крысу, чтоб у нее улучшались физические данные, а вместе с ними и спортивные достижения.... А потом все ходили обвешанные этими самыми крысами и страшно от этого тащились.

Так что возражения и все, что к ним прилагается, я предлагаю временно куда-нибудь деть. Сейчас предоставляется слово самим разработчикам игр для мобилок и смартфонов. Мне тоже интересно было узнать, а зачем они, собственно, этим занимаются, кто в эти игры играет и есть ли у них будущее...

* * *

Итак, послушаем мнение специалистов. Мне помогли «смастерить» виртуальное интервью:

Татьяна Гриева и **Алла Храмцова**, об играх для смартфонов (компания *«Абсолютист»*);

Роман Лупашевский, о мобильных играх (компания *Qplaze-RME*);

Андрей Швечков, о мобильных играх (компания *«Никита»*).

За что от меня им огромная благодарность ☺.

Мы не будем начинать с аналитики, хотя это тоже момент интересный, и мы к нему еще вернемся. Но, в начале давайте определимся:

Кто же играет в мобильные игры?

Андрей. В целом мобильные игры представляются нам одним из наиболее перспективных видов контента. Существует расхожее мнение, что потенциальной целевой аудиторией мобильных игр являются те же люди, которые играют в компьютерные и консольные игры. На самом деле, это заблуждение. Это отнюдь не геймеры и не сдвинутые на «продвинутости» собственных телефонов пользователи.

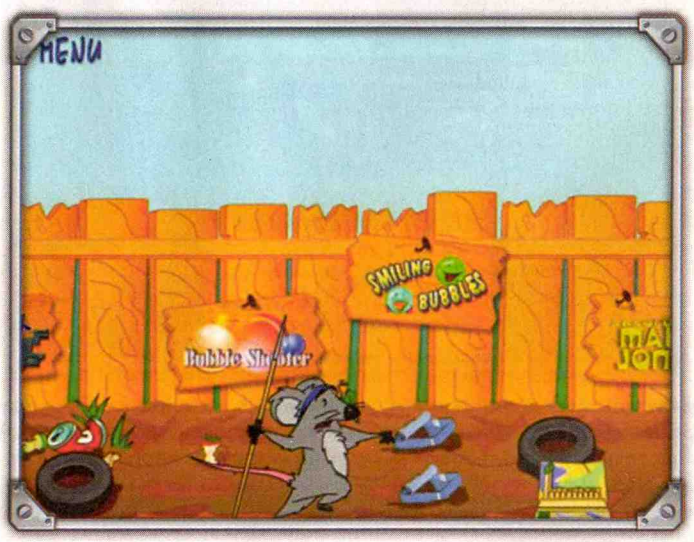
В большинстве случаев — это в основном молодые люди в возрасте от 14 до 28 лет, жизнь которых сопряжена с некоторыми периодами ожидания, в течение которых нужно чем-то занять себя. На лекциях, в очередях, в транспорте. Причем женщины играют почти так же часто, как и мужчины.

Таня, Алла. Конкретно мы будем говорить только об играх для класса мобильных телефонов, называемых смартфонами. Под такое определение попадают телефоны, где стоит операционная система — Symbian (Series 60, 80, UIQ), Windows Mobile 2003/2005. Популярность таких телефонов обеспечивается высоким спросом деловых людей, поскольку им выгодно иметь и компьютер, и телефон «2 в 1». Плюс достаточно доступная цена по сравнению с КПК. Кстати, от компании «Нокия», Microsoft и многих аналитических агентств не раз поступали прогнозы, в которых они обещают скорую смерть КПК, цифровых фотоаппаратов и тому подобных вещей ввиду того, что практически все последние смартфоны уже отвечают самым высоким требованиям. И еще один плюс: компании, производящие смартфоны, захватывают новую группу — молодежь, путем совмещения функций MP3 плеера (смерть Ipod!) и мобильного телефона с относительно не высокими ценами на такого рода продукцию. Яркий пример Nokia 3250 — повернутый на музыке с 1 Гб встроенной памяти.

Играют ли на мобилках-смартфонах? — да, играют. И в основном играют в т.н. казуальные игры (CASUAL GAMES), т.е. в головоломки, кроссворды, шашки и т.п.

Так что, сплошные плюсы и ни одного минуса ☺?

Татьяна, Алла. Ну почему же, это было бы несправедливо. ☺ Можно на минутку отвлечься от мобильных игр и упомянуть *Windows Mobile*. Вашим читателям, нам кажется, интересно будет узнать, что это обобщенное название операционных систем для мобильных



устройств, созданных компанией Windows на основе ядра Windows CE. В последнее время она становится все более и более популярной, догоняя Symbian. Преимущества ее перед Symbian заключаются в привычном всем интерфейсе персонального компьютера под управлением операционной системы Windows, высоким расширением экрана, наличием опять-таки привычного «Офиса» и большим разнообразием моделей. Известные производители: Motorolla, Qtek, i-mate, Samsung, Asus и др. **Но!** Рост популярности этой системы тормозят уже привычные нам в настольном ПК «зависания и глюки».

Так что компании Microsoft есть еще над чем поработать. А мы упомянули о минусе ☺.

Молодцы. Можно тогда уже и про Symbian пару слов сказать. А то как-то некорректно по отношению к нему получается ☺.

Татьяна, Алла. Что отличает обычный телефон от смартфона? Это наличие в нем операционной системы (в коммуникаторах она уже есть изначально). Таким образом, смартфон — это гибрид

сотового телефона и карманного компьютера. Недаром его название переводится как «умный телефон».

Symbian — это самая распространенная операционная система для смартфонов; в коммуникаторах она не применяется. Symbian OS разработана международным консорциумом, объединяющим компании Nokia, Ericsson, Psion, Matsushita, Siemens. ОС Symbian изначально и задумывалась только для смартфонов. В телефон устанавливается не сама ОС, а ее различные интерфейсы, самым распространенным из которых является Nokia Series 60, а также Siemens SX1, Sendo и

Panasonic. Программы для Symbian имеют расширение .sis. Популярность такой системы объясняется легко: в ней отлично реализовано одновременное выполнение нескольких приложений, с которыми система справляется «на ура», не вызывая никаких зависаний аппарата.

А давайте проведем такой небольшой опрос среди наших читателей — смартфон или мобильный телефон + КПК? (Можно сразу начинать отсылать письма по этой теме на marketing@mycomp.com.ua.)

И, все-таки, вернемся к нашей сегодняшней теме — мобильные игры. Роман, у тебя есть что сказать по этому поводу ☺?

Роман. Да, заслушался что-то. Может, мне тоже смартфон нужен ? Рынок мобильных игр развивается очень быстро. Растут компании, их опыт, а соответственно, качество проектов. На мобильные телефоны приходят новые, более сложные жанры. Современные 3D мобильные игры используют почти все возможности телефонов. Популярность этой категории игр обуславливается общей «мобилизацией» населения планеты. Примерно 2 миллиарда человек в мире имеют мобильный телефон. А ведь телефон — это не ноутбук, не консоль и даже не карманная приставка. Телефон всегда под рукой. Появляется возможность играть тогда, когда хочешь. В любое удобное для тебя время. В транспорте. На обеде. На парах ☺.

А в принципе, насколько корректно сравнивать мобильные и PC-игры?

Андрей. Вообще-то не очень корректно. Мобильные игры, как по своему уровню, так и по своему назначению, а, следовательно, и целевой аудитории, представляют собой продукт, совершенно отличный от любого другого игрового продукта. Понятные ограничения по компактности и удобству клавиатуры (которая, прежде всего, предназначена для набора номеров и СМС) и размерам телефона (а, следовательно, и экрана) выводят мобильные игры в отдельный класс развлечений, которые являются скорее дополнительными и опциональными для любого пользователя мобильного телефона.

Разрешение и размер экранов существующих моделей мобильных телефонов не позволяют отображать графику, в достаточной мере детализированную для того, чтобы достичь эффекта реальноподобности игрового процесса. Да это, в принципе, на данном этапе и не нужно. Существуют также и ограничения на размер скачиваемого файла, устанавливаемые как техническими характеристиками телефонов, так и операторами сотовой связи, что также не может не сказаться на качестве игр. Разработчики игр, каждый своими способами, стараются вместить в определенный объем как можно более полную информацию. Но это уже технический вопрос разработки java-приложений для мобильных телефонов.

Таким образом, мы можем видеть, что мобильные игры на данный момент ни в коем случае не могут быть аналогом или заменителем компьютерных или даже консольных игр.

Все-таки, прежде всего мобильные девайсы приобретают для связи. А игры пользователям зачем?

Татьяна, Алла. Если смартфоны уже вышли из ряда новинок и стали нашей повседневной, незаменимой вещью, без которой не прожить ни минуты (да-да, так оценивает большинство опрошенных людей, предпочитая потере мобильного телефона потерю кошелька, ключей от дома или кредитной карты), то почему бы не превратить свой любимый смартфон в поле жаркой битвы, или в стол для неспешной игры в маджонг, или продолжать сдерживать лавину пузырей по дороге на работу?

Так подумали многие производители программного обеспечения и занялись разработкой новых игр для систем Symbian и Windows Mobile CE. Среди многих на первом месте стоит английская компания *Astraware* с их портированной на мобильные телефоны супер игрой *Bejeweled*. Также стоит отметить следующие их разработки: *Astraware Sudoku*, *Seven Seas*, *Mummy maze*. За ними не отстает и венгерская компания *PDAMill* со своими хитами: *Snails*, *Aqua Blocks*, *Jewel Master* и еще с десяток других. Украинская компания «*Абсолютист*» ☺ не перестает радовать нас своими играми на мультиплатформенном движке, даря нам возможность наслаждаться «Пузырями» (Bubble Shooter) как дома, на обычном ПК, так и на любом мобильном устройстве вдалеке от дома.

Правильно, все классное всегда должно быть с тобой! Кроме «Пузырей» хотелось бы вспомнить еще такие хитовые игры, как *Volley Balley*, *Trivia Machine* и *Rats&Spears*.

Складывается ощущение, что казуальные игры самые популярные. Это действительно так?

Андрей. В большинстве случаев пользователь совершает покупку наобум. Ему понравилась картинка, понравилось описание, но он

не может достоверно знать, что там увидит внутри игры. Это отчасти объясняет популярность так называемых casual игр для мобильных телефонов. Это мобильная реализация игр, правила которых всем известны и в которые почти каждый когда-нибудь играл (тетрис, пасьянс, бильярд, покер, боулинг и т.д.).

Необходимо обращать внимание и на то, что аудитория, а следовательно, и популярность той или иной игры различаются в зависимости от способа и пути донесения информации до пользователя. Пресса, Интернет, WAP, телевидение и радио в корне отличаются друг от друга по аудитории. Соответственно и игры, которые наиболее популярны при том или ином способе продвижения, будут очень сильно различаться.

А можно мобильные игры как-то по категориям разделить, хотя бы условно?

Андрей. Да, конечно.

Первая, это брендовые игры. То есть игры, популярность которых обусловлена тем, что они используют в своем названии какой-либо бренд. Это может быть известный фильм, персонаж или популярная телевизионная передача.

Вторая категория или группа — мобильная реализация известных игровых проектов. Сравнивать по качеству мобильную и PC-версию игры в этом случае не совсем корректно, но у мобильных «младших братьев» PC и консольных игр своя сложившаяся аудитория, хотя она гораздо уже, чем у брендовых игр.

За ними следуют Casual-игры. Это те игры, о которых мы говорили выше. Обычные маленькие игры, как нельзя больше подходящие для мобильных телефонов. Как правило, это логические игры.

Далее — эротические игры. Эротический контент вообще, надо сказать, отдельная тема. Он всегда популярен, но продвижение его осложнено возрастными ограничениями.

Ну и, конечно, остальные игры (гонки, аркады, стрелялки, платформеры). Хотя, может быть с них нужно было начать ☺.

Можно сделать вывод, что будущее у мобильных игр самое радужное ☺?

Андрей. Тенденция роста пользовательского интереса к мобильным телефонам, смартфонам и КПК, конечно же, несколько изменит ситуацию в будущем. Качество и играбельность мобильных игр могут вплотную подойти к уровню консольных, но, опять же, никогда не сравнятся с ними

по удобству управления. Как известно, девайс, предназначенный для выполнения одной функции, всегда будет более удобным и «продвинутым» для этой функции, нежели нечто, пытающееся в себе совместить несколько полезностей для пользователя. То же самое и с мобильными телефонами. Они, прежде всего предназначены для связи, и в дизайне производители телефонов, естественно, всегда будут ориентироваться на компактность и удобство пользования именно этой функцией. Все остальное, в том числе и управление играми — дополнительно.

Поэтому нельзя исходить из предположения, что в скором будущем возможно формирование игрового мобильного коммьюнити, как это произошло с PC и консольными играми. Исключение здесь составляют сетевые игры, начавшие развиваться в последнее время. Так как основной полезностью для человека в сетевой игре является его коннект с другими участниками игрового процесса, важность качества и уровня графики здесь несколько нивелируются. Java-приложение на мобильном телефоне в этом случае представляет собой, главным образом, интерфейс для связи с оппонентом или игровым сервером. Поэтому нам представляется, что мобильные игры в ближайшем будущем скорее пойдут по пути сетевого развития, нежели приближения игрового процесса к качественно новому уровню. Но и тут есть несколько сдерживающих факторов.

В первую очередь — это высокая плата за GPRS-трафик. В России в среднем она составляет $0,08 за 10 килобайт. Одна игра «весит» порядка 100–120 килобайт. Таким образом, дополнительная плата только за скачку игры для пользователя составляет минимум $0,8, что составляет четверть стоимости самой игры. За трафик обмена данными с сервером тоже придется заплатить. Получается, что одна игровая сессия, помимо затрат на покупку игры и ее скачивание, обойдется пользователю в среднем еще в $0,5. А, учитывая то, что большинство покупок игр носит случайный характер, пользователь, обнаружив, что вместо $3 с него сняли почти $5, не воспылает желанием немедленно заказать еще одну игру. Более того, это может создать у пользователя впечатление, что его обманули и выработать негативное отношение к поставщику услуги. Что и случается и не является редкостью.

Во-вторых, парк мобильных телефонов в России обновляется крайне медленно, и моделей, функционал которых подразумевает легкую работу с сетевыми приложениями, пока недостаточно.

Роман. И все-таки, если вернуться к Вашему вопросу, популярность мобильных игр в целом, несомненно, растет. И они постепенно образуют мощную индустрию. Говорить о перспективности этого сектора индустрии может, например, тот факт, что количество «игроков» на рынке мобильных игр становится все больше. Судите сами: *EA Mobile*, я думаю, представлять не надо, *Gameloft* — условно говоря, подразделение UbiSoft. А еще есть *Namco*, *Konami*, *THQ*, и это только самые громкие имена.

Теперь давайте вспомним про *Qplaze-RME* и о *Nival Mobile*, мобильном подразделении «Акеллы». Есть еще и *Reaxion Corp*, и *GFI Mobile*, и, разумеется, «*Абсолютист*» ☺. Все это уверенные, быстрорастущие компании, вполне способные составлять конкуренцию западным девелоперам.

На сегодняшний день рынок мобильных услуг России и Украины, а следовательно, и мобильных игр — самый быстрорастущий в Европе. По прогнозам западноевропейских аналитиков, уже в ближайшее время доля игр для мобильных телефонов составит до 20% мирового рынка мобильного контента, а с развитием сетей третьего поколения ожидается взрывной рост популярности многопользовательских приложений.

Можно тебя прервать? А сколько стоит одна игра для мобилки? Если кто-нибудь ее, конечно, захочет именно купить а не скачать бесплатно ☺.

Роман. Средняя цена одной игры составляет где-то $1,91.

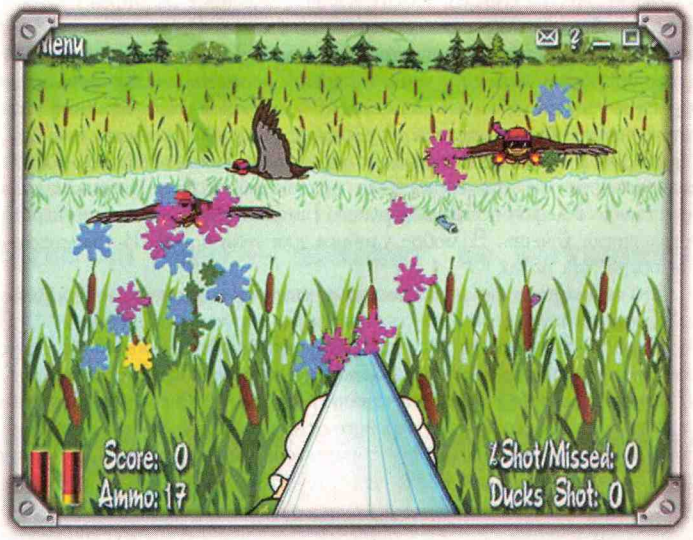
А сетевая игра, вместе с трафиком, Андрей уже упоминал — около $5. Теперь можно сказать, сколько примерно продано экземпляров, перемножить и получить цифру...

Роман (улыбаясь): Я, к сожалению, только по России могу сказать. Всего за первое полугодие 2005 года было продано 3,5 млн. экземпляров игр, а потенциальная аудитория покупателей мобильных игр возросла на 150%.

А что касается всего рынка мобильных игр, так, по мнению аналитиков, мировой годовой доход от их продаж к 2011 году достигнет уровня 17.6 миллиардов долларов. В этом году ожидается цифра 3.1 миллиарда долларов. Я считаю, очень впечатляющие цифры.

Цифры очень впечатляющие... И что у нас в итоге? Если подвести черту?

Роман. Я отвечу, наверное, за всех. Рынок мобильных игр растет и сбавлять «обороты» не собирается, и поэтому с уверенностью можно сказать, что мы присутствуем при зарождении новой игровой



платформы, а возможно, впоследствии, новых жанров, хитов и легендарных людей и проектов.

Спасибо всем!

От себя хочу добавить, что в этом году на Фестивале «Игроград» мы выделяем мобильные игры в отдельный сегмент. Если есть такой интерес, можно будет устроить небольшой диспут. Вызвать представителей компаний-разработчиков на шоу-зону и спросить:

Ну скажите, зачем нам мобильные игры?!!!

2006 Игроград

Роман БУРАКОВСКИЙ

Четвертая высота

Все меньше и меньше времени остается до Четвертого Международного фестиваля компьютерных игр «Игроград». Лето пролетит как комета, и с 28 сентября по 1 октября гостеприимно распахнет свои двери для всех геймеров киевский выставочный комплекс «Спортивный». Пришла пора немного приоткрыть завесу таинственности над крупнейшим событием гейм-индустрии в Украине.

Поверьте, мы ждем «Игрограда» не меньше вас. Порой кажется, что он существовал всегда, но это, конечно же, не так. Давайте вместе вспомним, как все начиналось.

Сам по себе Фестиваль — это уникальная возможность познакомиться и «вживую» пообщаться с теми, кто создает, издает игры, рассказывает о них в СМИ. «Игроград» — единственная в своем роде возможность своими руками «пощупать» еще не вышедшую игру. Такое общение с вами, геймерами, как конечными потребителями их продуктов полезно и для самих разработчиков игр. Это, как мы считаем, влияет на процесс разработки и, в конечном итоге, на качество игр, является своеобразным допингом для творчества, источником новых идей. Ну а о том, что «Игроград» — отличный повод собраться вместе всей девелоперской тусовке, и говорить не приходится.

На «Игроградах» в разные годы были впервые представлены широкой публике такие уже известные игры, как:

✓ «Страусиные бега» — веселые гонки на страусах и Lada Racing Club от Geleos Media;

✓ «Тормозилки» — буйные гонки в трубах от донецкой компании Boolat;

✓ Wehrwolf — трехмерный шутер, созданный на основе реальных событий ВОВ, «Трое из Простоквашино: В поисках клада», «Трое из Простоквашино: Путешествие на плоту» — игры из серии детских приключенческих игр про Дядю Федора и его друзей — кота Матроскина и пса Шарика от Electronic Paradise;

✓ Знаменитые «Т-72: Балканы в огне», «Вий. История, рассказанная заново», Kill Deal от Crazy House;

✓ квест «Путешествие в центр земли» и action/adventure «Вокруг света за 80 дней» от Frogwares Ukraine;

✓ «Сердце вечности» (Heart of Eternity) от UDC;

✓ S.T.A.L.K.E.R. The Shadow of Chernobyl, «Казаки 2: Наполеоновские войны» от GSC Game World;

✓ Abyss Lights: Frozen Systems от Abyss Lights Studio;

✓ Telladar Chronicles от Mindlink Studio;

✓ Xenus от Deep Shadows;

✓ «Восхождение на трон» от компании DVS;

✓ «Алиса: Следуй за белым кроликом!» от молодой киевской студии AeroHills;

✓ Футуристический боевой симулятор «Диктатор-контроль» от Дизайн-дивизии «13 Рентген»;

✓ Vivisector: Beast inside от Action Forms;

✓ Action-shooter «ПИРАТЫ XXI ВЕКА» от студии DioSoft;

✓ «Скажені пацюки» — веселая игрушка в мультяшном стиле для WindowsPC, Palm, PocketPC, Symbian, Smartphone, Mac, Linux и другие казуальные игрушки от днепропетровской компании Absolutist — разработчика мультиплатформенных приложений;

✓ Логические игры компании «Тавекс», которая, впрочем, представляла не только головоломки, но и аркадные стрелялки, сетевой морской бой и отличный симулятор бильярда с действительно «умной физикой» — Live Billiards Deluxe.

И многие-многие другие. Чтобы перечислить все — отведенного мне места, к сожалению, не хватит, да и я сам слегка обалдел, еще раз просмотрев приведенный список ☺.

Было на что посмотреть и во что поиграть и любителям онлайновых баталий. Это и Portal to Another World от AW Group, и StarMaster от UCT, и знаменитый Age of Power, и TimeZero и, разумеется, «Сказ о Змие Горыныче». Ребята из АоП, кстати, даже организовали в гейм-зоне чемпионат.

Многие из этих игр получили неоднозначные отзывы, некоторые до сих пор находятся в разработке, объединяет их лишь одно — все они впервые демонстрировались не узкому кругу бета-тестеров, а любому желающему именно на «Игрограде».

Разумеется, в «Игроградах» принимали участие все украинские издатели компьютерных игр: 1С, «Одиссей», «Руссобит-М», «Мультитрейд/Фабрика Игр».

Между тем каждый из прошедших «Игроградов» отличала своя «фишка». Причем не случайная — каждая из них была для нас своеобразным первым опытом, репетицией, обкаткой.

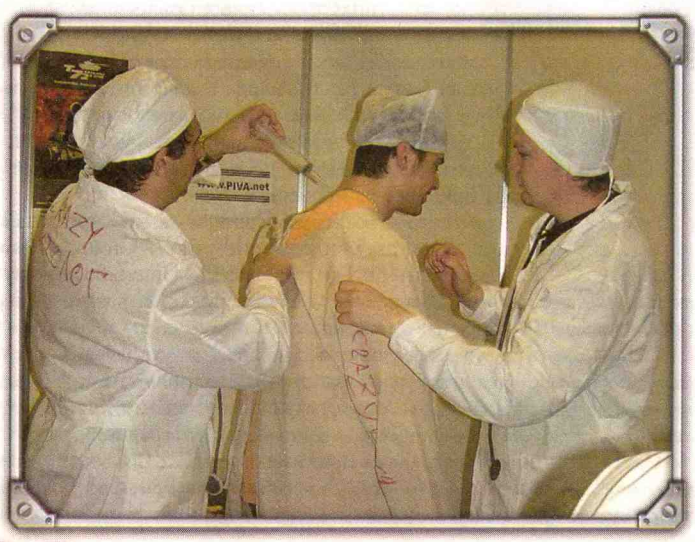
В 2003 году на первом «Игрограде» за всем, что происходило в Планетарии, можно было наблюдать посредством веб-камеры на нашем сайте **http://www.igrograd.com.ua**. Для всех желающих испытать себя в игровых баталиях мы организовали гейм-зону, которая представляла собой своеобразный компьютерный клуб с сеткой на двадцать четыре машины. Помимо гейм-зоны функционировали шоу-зоны, где профессиональные диджеи проводили всяческие конкурсы и демонстрации компьютерных новинок. Для тех посетителей Фестиваля, которые увлекаются не только компьютерными играми, были организованы конкурсы, в ходе которых они могли блеснуть своими знаниями софта и железа, а то и просто поприкалываться, сочиняя музыку на компьютере или говоря — точнее, набивая на «клаве» комплименты друг другу. Тогда же нами была организована специализированная конференция «Компьютер дома». Посвящена она была актуальным вопросам приобретения и эксплуатации современных игровых домашних ПК.

В 2004–2005 гг. «Игроград» проходил в рамках «Фантастической компьютерной недели» совместно с Ассамблеей фантастики «Портал». В 2004-м некоторые из посетителей отмечали меньшее, по сравнению с прошлым годом, количество участников Международного фестиваля компьютерных игр «Игроград». Да, количество участников было немного меньшим, однако число и уровень представленных проектов значительно превзошли первый «Игроград». Это стало результатом «отбора» игровых проектов в связи с акцентом на связь компьютерных игр и фантастики. Тогда же впервые был представлен отдельным стендом созданный авторами и читателями МИКа *МИК-Портал* (**www.mikportal.org**), на котором все посетители могли вместе с нами отпраздновать эстонский Новый год, поиграть в дартс, посмотреть веселые ролики и выиграть в многочисленных конкурсах ценные призы. На втором «Игрограде» был проведен первый Чемпионат по игре будущего — уже упомянутым «Тормозилкам», на тот момент находящимся в разработке.

В 2005 году впервые в рамках «Игрограда» помимо Форума разработчиков игр была организована семинарская программа для девелоперов. Она вышла небольшой, но емкой и интересной, а главное — послужила «генеральной репетицией» для 2006 года.

Какой же фестиваль без гостей? Почетным гостем «Игрограда-2005» являлся Том Пуцки (Германия), исполнительный директор немецкой ассоциации разработчиков игр, PR-директор немецкого издателя компьютерных игр Phenomedia, создатель знаменитой игры «Готика» (Gothic). Погостить в виртуальной столице мира компьютерных игр Игрограде приехали представители многих российских, украинских и зарубежных компаний, работающих в индустрии компьютерных игр. Среди них — «Бука Entertainment», «Протекшен Технолоджи», Nival Interactive, Media World и многие другие.

Одним из главных событий «Игрограда-2005» стал чемпионат по игре будущего — S.T.A.L.K.E.R. The Shadow of Chernobyl от GSC Game World, проводившийся в гейм-зоне на протяжении всех дней работы Фестиваля. Победитель чемпионата



получил главный приз — суперсовременный компьютер с ЖК-монитором. Отдельно был проведен чемпионат для представителей СМИ. Параллельно в гейм-зоне прошли чемпионаты по хитовым играм от журнала «Мой компьютер Игровой» и украинских издателей компьютерных игр.

В 2005 году участниками Фестиваля стали почти 40 компаний-разработчиков из Украины, России, Франции, Израиля, представившие около полусотни своих проектов. Это более, чем в два раза больше по сравнению с 2004 годом. Именно тогда мы как организаторы сделали однозначный вывод: «Игрограду» вместе с компьютерной ярмаркой «Мой компьютер» стало тесно в одних стенах с Международной ассамблеей фантастики «Портал».

Учитывая то, что оба мероприятия стали масштабными, мы приняли решение разнести их во времени. С 2006 года Международная ассамблея фантастики «Портал» (на базе которой в этом году состоялся Еврокон-2006) будет проводиться во второй декаде апреля (в этом году — 13–16 апреля). Международный фестиваль компьютерных игр «Игроград» отныне переносится на конец сентября (в этом году — 28 сентября – 1 октября, в выставочном комплексе «Спортивный» при поддержке компании «Мэдвин»). Соорганизатором «Игрограда» выступает Отделение IGDA Украина — Киев/Ассоциация Разработчиков Игр Украины.

Не будем скрывать, что «Игроград-2006» мы планируем провести на еще более высоком уровне, вывести Фестиваль на европейский уровень с соответствующей программой мероприятий, включающей специализированные семинары для разработчиков игр, большое количество специальных мероприятий, участников и знаменитых гостей.

Итак, барабанная дробь... Добро пожаловать за кулисы «Игрограда-2006»!

Программа Фестиваля будет разделена на три направления:

✓ **Форум разработчиков** — специализированный закрытый комплекс мероприятий (конференции, семинары, круглые столы), нацеленный на профессионалов гейм-индустрии.

Программа Форума для разработчиков включает ознакомление с основами написания сценариев, последними технологическими достижениями в области 3D-графики, анимации, озвучивания и музыкального оформления игр и другими вопросами, связанными с созданием и продвижением игр на рынок. В их представлении и обсуждении примут участие профильные специалисты. Еще раз обращаю ваше внимание, что часть мероприятий Форума будет закрытой, ориентированной только на участников «Игрограда». Подробности на официальной интернет-странице фестиваля «Игроград» **www.expo.igrograd.ua**.

✓ **Выставка-шоу** со специальными экспозициями мобильных развлечений и online-проектов, а также галереей «Дебют» для молодых компаний-разработчиков. В этом году шоу-программа «Игрограда» существенно расширится. У вас появится возможность не только познакомиться с играми будущего и их создателями и принять участие в различных чемпионатах, но и окунуться в атмосферу настоящей Цифровой Вселенной.

✓ **Ярмарка компьютерной техники, аксессуаров и компакт дисков.** Ни для кого не секрет, что для того, чтобы играть в новые игры, необходим мощный современный компьютер, поэтому мы объединили приятное с полезным. Посмотрев презентации новых игрушек и узнав их системные требования, каждый из посетителей сможет сразу же приобрести новые ПК, комплектующие, оформить подключение к Интернет и, конечно же, купить лицензионные компакты. Фирмы-частники компьютерной ярмарки «Мой компьютер» представят последние железные новинки на специальной шоу-площадке. Планируем мы провести и Фестиваль компьютерного искусства и моддинга (цифровые графика, фото, видео и звук).

Отдельным направлением Фестиваля «Игроград» станет мобильный стиль жизни. Среди участников будут представлены крупнейшие разработчики мобильных игр и приложений, продавцы телефонов и сматфонов.

Отметим, что мы позиционируем «Игроград» не просто как выставку, а именно как фестиваль, где можно провести время всей семьей. Уверены, что те, кто придет на Фестиваль семьями и командами, не пожалеют.

Нас поддерживает и будет принимать участие в «Игрограде» украинская, российская, зарубежная специализированная игровая, компьютерная, молодежная пресса. Так что, придя на «Игроград», вы сможете пообщаться и с представителями редакций ваших любимых изданий.

Ждем мы и почетных гостей. Снова планирует вояж в Киев Том Пуцки, так что те, кто не пообщался с ним в прошлом году, имеет возможность сделать это осенью. Вас ждет встреча с Сергеем и Мариной Дяченко. А еще мы хотим пригласить на «Игроград» Джона Ромеро, создателя DOOM'а. Но это большой секрет ☺.

Как я уже упоминал, в организации грядущего «Игрограда» нам помогает Отделение IGDA Украина — Киев/Ассоциация Разработчиков Игр Украины. Отделение насчитывает 13 региональных филиалов. Активная работа ведется в киевском отделении: за последние полгода было проведено 5 семинаров для разработчиков. Оформляется информационный портал — место встречи для обмена опытом, дружеских бесед и интересных вакансий. В ближайших планах — развитие обучающих программ, больше актуальных семинаров. Следите за новостями на страницах МИКа!

Ну как, грандиозно? Успех «Игрограда» зависит не только от нас, но и от вас ☺. Кстати, вы можете высказать свое мнение о том, каким должен быть будущий «Игроград», в специальном разделе на форуме МИК-Портал (**www.mikportal.org**). Пишите, ваше мнение очень важно для нас! И до встречи на «Игрограде»!

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Новый формат

Без вступления

Приступим. И давайте пропустим девушку без очереди, ОК? Отлично. Тогда первой слово берет камрадка **Aard black**:

Как говорила принцесса Жасмин базарному верблюду:, «Здравствуй, доктор, как дела?» Впрочем, как дела у доктора, я немножко наслышана. Поэтому спрашивать не буду. Да. Лучше, доктор, скажи мне: почему раньше деревья были деревяннее, а пиво вкуснее? Просто потому, что плохое слегка подзабывается, а хорошее слегка приукрашивается?

Раньше из поленьев делали буратин, которые поумнее многих современных людей. Так говорят. А плохое — да, имеет свойство забываться. Во всяком случае, я плохое долго не помню. А хорошее — помню. Не зря ведь придумали слово такое — ностальгия.

Многие пишут и почти все думают, что качество МИКа падает. Чем дальше, тем больше. При этом, конечно же, никто не дает достаточно толковых и конкретных рецептов против этого кризиса, зато все знают, что можно покритиковать. Удобно, не правда ли ☺?

Привычно. Впрочем, мы боремся. Но, уверен, в ближайшее время получу массу гневных писем, хотя до этого получал массу писем на тему «давайте меняться, давайте станем полумесячником, как раньше»... Нет пророка в своем отечестве...

Да, я тоже для себя отметила некую тенденцию касательно милого уму и сердцу журнала, но пишу я вовсе не для того, чтобы вас критиковать. Сессия истощила мозг, а писать безмоглую критику — последнее дело.

Для некоторых это цель и смысл жизни ☺.

Потому я просто еще раз выражу свою признательность, ибо оч. хочется ☺.

Талеру — за такие добрые и эмоциональные статьи. Кстати, давно хотела сказать — аккуратней там, в своей вентиляции, не простудись ☺.

Ягуару — за надежду и... это... как его... на «л»...

Глюку — за то, что он есть. Верный и чудесный (да, от слова «чудеса»).

Пантере sls — за статьи, которые обязательно дочитываешь до конца, о какой бы игре они ни повествовали.

*Кертису — за правду *перечитывает строку «а вы пока гадайте, о чем и почему я вам не рассказал», делает обиженное лицо и предпринимает попытку похныкать* и за лучшую на свете вредность ☺.*

Ну, зато теперь понятно, что и почему я не рассказал. Не хотел раньше времени гневных писем. Глупо начинать жизнь в новом формате с критики ☺.

Остальным авторам — за будущее.

Конечно, мне любой может возразить, что выражала признательность я скорее образам, которые создались у меня в голове под впечатлением от еженедельного прочтения кое-каких 25-ти страниц, но... но за создание таких образов всем этим реальным людям уже стоит сказать пару нормальных слов. Ведь они, в конце концов, защищают всеми частями тела виртуальную реальность. А она стоит того, чтобы ее защищать ☺.

Это точно.

И еще, вопрос далеко не околоигровой: когда начинаешь задаваться вопросом «почему все так равнодушно погрязают в ежедневной серой рутине», — это признак юношеского максимализма? Или просто скрытые позывы лидерского таланта ☺?

Это признак взросления.

И напоследок я хочу попросить прощения у Вас, доктор Том.

Давным-давно я обещала себе, что, как только у меня появится черный кот/кошка, я назову его/ее Кертисом ☺. Нет, совсем не для того, чтобы орать на всю квартиру: «Кертис, малой шкодник, ты опять дерешь мебель?», а в качестве дани уважения. В общем, вчера у меня как раз появилась черная кошка... (а также еще 3 черно-белых и около 15-ти котят), но назвала я ее по-другому. Не думаю, что Вы обидитесь (думаю, вы вообще не в восторге от такого способа выражения уважения ☺), но для очистки совести все же напишу: извините, пожалуйста.

Ничего, ничего. В детстве у меня было два кота. Одного звали Гек, а второго, как можно догадаться, Том. Такое чудовище вредное было — прямо как я. Так что с именами лучше не экспериментировать, а то мало ли, что вырастет ☺.

Вот, вроде бы, и все.

Креатива вам, большого и восхитительного.

Спасибо. Будем стараться.

Продолжаем. Следующим выскажется о наболевшем камрад **Diviblo**:

Привет, Кертис, а также вся редакция МИК! Пишет тебе камрад Diviblo, один из ваших ветеранов — читаю МИК аж с четвертого номера 2000 года. Долго читал журнал, смотрел, как он постепенно преображается, эволюционирует. Когда появился «Автоответчик», я был просто счастлив, даже собирался написать. А потом вдруг стало лень, мечта оказаться на страницах любимого журнала поугасла, и письмо так и не увидело свет. Но в последнее время, как мне кажется, в журнале накопилось столько проблем, что молчать было бы просто глупо. С трудом верится, что я попаду в «Автоответчик», но, по крайней мере, ты услышишь мнение одного из самых ваших преданных поклонников.

Хм, попал, как ни странно ☺.

Начну с хорошего. Что ни говори, вы все-таки лучше [censored] и его глянцевых собратьев. Это факт. Все эти блестящие журналы, по моему мнению, рассчитаны на «крутую» молодежь, которая на постой «рубает» в Counter-Strike, зависает по ночам в клубах за Lineage и матерится в подворотнях. Это мое личное впечатление, конечно, но я сужу по аудитории все того же [censored], которую я видел собственными глазами. Нет, конечно, и там встречаются неплохие (или даже хорошие) авторы, но покупать ради них дорогой журнал, который, к тому же, выходит раз в месяц... Это не дело. Большинство их «обозревателей» только и умеют, что гнуть пальцы, отпускать «мега-секси-кул-аццццкие» шутки и обвинять своих конкурентов в беспросветном ламерстве. А так как хамов я не люблю (думаю, многие меня поддержат), то объективных причин менять МИК на глянцевый хлам я не вижу.

Но это только одна сторона медали. Когда МИК перешел на еженедельный вариант, я поначалу был счастлив. Еще бы — теперь не нужно ждать, скрипя зубами, две недели (а то и месяц), теперь статей станет больше, теперь... еще много чего. Но эйфория длилась недолго. Я, пожалуй, присоединюсь во мнении к камраду Арме, письмо которого было опубликовано в 239-м номере — ваш журнал действительно стал пресным. Куда ушли красивые, полные красок и эмоций обзоры? А новости? Откройте журнал года эдак 2000-го. Там даже новости были оригинальными и непередаваемо СТИЛЬНЫМИ. У вас был СТИЛЬ! Куда он подевался? Неужели действительно так трудно вместо сухого описания какого-нибудь события придумать ему красивую и неповторимую форму? То же касается и статей. Боль-

шинство из них не содержат ни грамма юмора, а если он есть, то такой, что лучше бы его не было.

Анекдоты на заказ на мобильных и то посмешнее будут. А вспомните, как вы раньше ругали всякий отстой — статьи про X-COM и Robot Arena я не забыл до сих пор. А сейчас все обходятся одними и теми же тупыми шутками, истертыми до дыр. Исключение составляете вы, Кертис, потом Глюк, ну и, конечно же, Талер. Был еще Zloy, но в последнее время его не слыхать (а жаль).

Ягуар, ИМХО, не дотягивает до Маньяка. Лепрекон вообще исписался, я когда его статьи читаю, спать хочется. Неразлучные Morte & Shaman еще катят, но им явно не хватает обаяния и стиля.

Отдельный абзац хочу посвятить небезызвестной Panter`e, которая sls. Эта дамочка что, сексуально озабочена? Что ни статья, то какая-нибудь эротика. Да и ее фирменный стиль — это вовсе не женские мысли, как она, наверное, считает, а элементарный бабский флуд, проще говоря, словоблудие. Да и вообще, зачем МИКу хентай? Когда я читал вышеописанный «глянец», я жаловался во многом на то, что там слишком много внимания уделяется аниме. Создается впечатление, что мы живем в Японии.

Но аниме еще можно простить, а вот МИК пошел дальше. Китайская порнуха — куда это годится?! Что же следующее? Статьи про селекцию помидоров? Тесты для мужчин? Pantera, get away!!! В общем, уважайте читателя, и он будет уважать вас. УБЕРИТЕ ЭТО ИЗВРАЩЕНИЕ. Подобного [censored] мне с головой хватает в Интернете, а тут еще любимый журнал...

Насчет хентая полностью поддерживаю.

Кстати, насчет Инета. Недавно (в начале года, если быть точным) зарегистрировался на вашем форуме. Посидел неделю. М-да...

Больше меня там никто не увидит. Да там же не с кем поговорить! И не о чем! Стоящие собеседники отпускают посты раз в месяц (за редкими исключениями), посему посещать форум чаще просто бессмысленно. Самыми популярными оказываются наиболее дебильные темы, вроде «Конец Света», или «Что такое секс». После получасового общения с товарищами вроде Treasure начинаешь постигать смысл жизни . Нет, это не Рио-де-Жанейро. Это даже не Кипр. Это серый город с серыми домами, по улицам которого ходят серые люди с серыми лицами. Скучно. Просто скучно. А поскольку скучного общения мне и так по жизни хватает, на форум я забил.

Тут нужно смотреть, какие ветки посещать. Я общаюсь на тему МИКа, других журналов, книг, фильмов. Остальное мне не интересно. Так на каждом форуме, главное — найти интересные разделы.

Об ошибках на страницах МИКа я уже молчу. Правда, не стоит все сваливать на бедного литредактора. Если бы ошибок не делали авторы, ему не приходилось бы их исправлять. Так что вашим обозревателям лишний раз не помешает заглянуть в орфографический словарь и вспомнить, чему «учат в школе». Хотя говорить на эту тему много не хочется, нельзя упустить тему, поднятую Vovander`ом на страницах 237-го номера. Ошибки в названиях игр. Я еще помню логотип аддона к Дьябле, где крупными буквами было написано «Lord of Destrucktion».

Тут нужно заметить, что логотипы рисуем не мы. Их художник рисует. И никто не проверяет на грамотность, ибо, в большинстве случаев, мы берем их из игры. Но, увы, иногда картинку сграбить не удается, и тогда ее рисуют.

Ну что это такое? А бедный Populous? Как его только не писали! И Populous, и Populious, даже Populus был! Только Polupus`а не хватает. А самое обидное, что это пишут фанаты (фанаты!) вышеуказанной игры. Без комментариев. Еще раздражает мелкая дезинформация в новостном блоке. Например, у вас была колонка про компанию Bioware. Так вот, там говорилось, что эта фирма создала такие шедевры, как Baldur`s Gate, Neverwinter Nights и — внимание! — Planescape Torment! Но Bioware к «Плейнскейпу» не имеет никакого отношения, разве что движок у него был «балдурсовский» (и то переработанный). Это как понимать? Молодых читателей обманываете! Нехорошо... Я бы еще поспорил насчет причастности Neverwinter`а к шедеврам компании, но это уже субъективный вопрос.

Помню. Было. Что могу сказать? Любой способен ошибиться ☹.

Но на большинство моих придирок есть ответ. Это формат журнала. Раз в неделю — это слишком. Я и раньше хотел написать и пожаловаться, но наивно полагал, что раз МИК так издается, значит, это вам удобно. И тут — бац! — оказывается, что вы, сиречь журналисты, этим недовольны. Мне бы хотелось напомнить вашей дорогой администрации, что, как ни крути, но основа журнала — это его авторы. Не спонсор, не типография, а авторы. Не будет толковых статей — не будет журнала, а бюрократическая «верхушка» сможет «найти себя» и в другом виде деятельности. И скажите мне теперь, какое будущее светит журналу, обозреватели которого этим самым журналом недовольны!? Да никакое. Поэтому предлагаю следующее демократическое решение — вы, Кертис, проводите на страницах МИКа основательную, но небольшую рекламу на тему перехода в «полумесячный» режим (хотя бы на страницах «Автоответчика»), а затем устраиваете такой себе референдум среди читателей на эту тему. Если большинство проголосует за возвращение к старому формату — отсылайте результат в администрацию. Тут мы и увидим, что стоит за всеми этими самовосхваляющими фразами вроде «мы уважаем мнение своего читателя». Если уважают — пускай делают то, что этому самому читателю хочется. Если нет... Тогда зачем нам такой журнал? И мы, читатели, и вы, журналисты — все мы заслуживаем лучшего к себе отношения. Я уверен, два раза в месяц — это самое то. Причем вовсе необязательно при этом утолщать журнал в два раза, можно и в полтора, или вовсе полосы эдак на четыре. Все равно большинство статей в МИКе в последнее время — просто пустая трата бумаги. Даже если игра ОЧЕНЬ интересна, ваши внештатники умудряются ее так описать, что она не вызывает ни капли эмоций. Пусть статей будет меньше, зато я, как в прежние времена, буду читать ВЕСЬ номер, буду ждать каждый выпуск не ради двух-трех полос в исполнении тебя, Глюка или Талера. МИК снова окрасится в яркие цвета. Можно будет вновь воссоздать неповторимый стиль новостей, непередаваемую, уютную атмосферу ДЗВР, ныне заброшенного и пустынного (кстати, я заметил, что большинство упоминаний в статьях о Департаменте в нынешнее время делается «для галочки»). Я как вспомню, с каким вдохновением ждал каждого номера еще тогда, когда МИК выходил раз в месяц, и прямо слезы на глаза наворачиваются.

Нет, тут выбор очевиден: пан или пропал. Либо вы меняетесь, либо... либо нет. Может быть, и при втором варианте МИК останется на плаву, но это будет уже не МИК, а... да вы и сами понимаете — что.

Как видишь, обошлось без референдума. Мы долго шли к этому решению, и пришли. Надеемся очень, что новый формат послужит делу улучшения МИКа. Больше времени на игры, больше на написание статей. Более того, штатники смогут писать больше в каждый номер!

Тем не менее, не все так страшно. Хочется сказать вам спасибо за «пантеон», у меня большие надежды на эту рубрику. Она действительно пришлась очень кстати. Очень хочется верить, что она не умрет, и на страницах журнала я наконец смогу увидеть долгожданные статьи о «Балдурсе», «Плейнскейпе», «Думе», первой «Халфе», «Варкрафте», «Цивилизации» и других шедеврах, пришедших к нам из тех далеких времен, когда игроки еще не делились на фанатов различных жанров, когда все мы были геймерами. Просто геймерами. Когда игры выпускали, чтобы удивить публику, чтобы они навсегда остались в нашей памяти, а не ради денег. Когда каждая новая игра была маленьким чудом. Это была Эпоха Идей и их Воплощения.

Не беспокойся, не умрет. Писать хотят многие, и статьи мы отбираем очень придирчиво.

Все, хватит, слюней достаточно. Надеюсь, вы прислушаетесь к моим дельным советам (если сочтете их таковыми), потому что я боюсь потерять МИК, который я так долго любил. Будьте собой, это главное.

Спасибо. Спасибо. Шаг сделан — теперь ждем отзывов.

Пишите, критикуйте, предлагайте.

«Бросок на Берлин» (Rush For Berlin)

Действие инновационной стратегии от *Stormregion* (создатели Codename Panzers) происходит в 1944–1945 годах. В игре впервые появятся прототипы секретных разработок Третьего рейха, которые при достаточно массовом выпуске могли бы повернуть ход войны в пользу Германии. Тактические составляющие весьма своеобразны — некоторые типы войск обладают особыми умениями, которые могут оказать решающее влияние на ход битвы. Присутствуют в игре и необычные особенности, вроде обмана разведывательной авиации противника с помощью муляжей танков. В игре учитываются погодные условия, присутствует смена дня и ночи.

5 многопользовательских режимов, включая Р.И.С.К. (режим исполнения стратегических команд) и Д.О.З.О.Р. (динамичная охота за очками результата), несомненно, порадуют всех любителей командной игры.

Издатель: «Одиссей»
Минимальные системные требования: операционная система Microsoft® Windows® 2000/XP SP1/XP64; P 4, Athlon®-1,7 ГГц; 512 Мб ОЗУ; 4,6 Гб свободного места на жестком диске; видеоадаптер Radeon 8500 или GeForce 3; Разрешение экрана 1024x768; устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков

Rise and Fall: Civilisations at War (английская версия)

Историческая RTS, повествующая о противостоянии четырех великих древних цивилизаций: Греции, Рима, Египта и Персии. Революционный режим прямого управления героем (Hero Mode) дает возможность контролировать одного из исторических персонажей (Александр Македонский, Клеопатра, Цезарь и др.) и лично принимать участие в эпическом сражении. Особое внимание уделено морским битвам — оснащение кораблей различными видами войск и военной техники позволяет разыгрывать феерические морские сражения. Более 80 уникальных исторических юнитов: от пехоты и кораблей до боевых слонов и осадных орудий. Многопользовательский режим — до 8 человек. Игра будет издана в оригинальной английской версии.

Издатель: «Одиссей»
Минимальные системные требования: операционная система Microsoft® Windows® XP; P 4-1,5 ГГц; 512 Мб ОЗУ; 3 Гб свободного места на жестком диске; 64 Мб видео (ATI Radeon 8500, NVIDIA GeForce 3Ti или выше); DirectX®; DirectX® 9.0c (есть на диске с игрой); устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков

Тайна да Винчи (The Secrets of Da Vinci)

Русскоязычная версия увлекательного мистического квеста доставит радость всем, кто интересуется загадками великого Леонардо. Великолепная графика позволяет окунуться в мир Ренессанса, атмосферу волнующих тайн, уникальных изобретений и незримой опасности.

Множество загадочных приключений ждут молодого исследователя Вальдо в поместье, некогда принадлежавшем гениальному изобретателю. Встречаясь с различными обитателями дома и исследуя наследие великого ученого, главный герой сможет найти таинственный манускрипт и узнать тайну Гения.

Десятки хитроумных головоломок в духе да Винчи, захватывающий нелинейный сюжет и превосходное графическое окружение погрузят игрока в процесс таинственных исследований. Творя добро или зло, игрок может выбрать свой стиль игры — от этого зависит, к какому из возможных четырех финалов он придет.

Издатель: «Одиссей»
Минимальные системные требования: операционная система Microsoft® Windows® 98SE/Me/2000/XP; P 3-800 МГц; 64 Мб ОЗУ; 1,2 Гб свободного места на жестком диске; видеоадаптер NVIDIA GeForce 2 Ti или ATI Radeon 9000 с памятью 64 Мб; звуковое устройство, DirectX® 9.0c; 16-скоростное устройство для чтения компакт-дисков

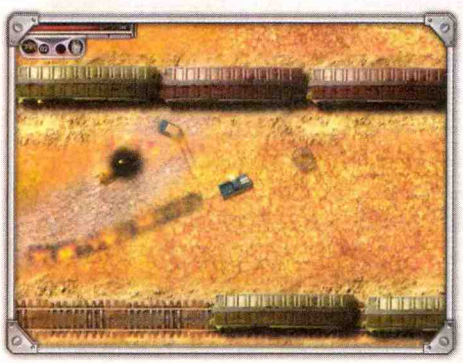
«Болек и Лёлек» учат английский

Новая обучающая игра со знаменитыми мультипликационными персонажами Болеком и Лёлеком — это веселое, увлекательное и познавательное приключение, которое понравится любому юному полиглоту намного больше, чем занудные учебники. Основная цель этой игры — пополнение словарного запаса, чего обычно сложно добиться путем скучной зубрежки.

Ребят ждут десять тематических уровней, на каждом из которых они узнают множество новых английских слов и выражений, научатся правильно произносить и использовать их. А веселые мини-игры и разнообразные творческие задания помогут быстро закрепить знания. Яркая графика, забавные сюжеты, увлекательные игры в конце каждого уровня не оставят ребят равнодушными и позволят им изучать язык весело и с удовольствием.

Игра рассчитана на детей от 5 лет.

Издатель: «Одиссей»
Минимальные системные требования: операционная система Microsoft® Windows® 98SE/2000/Me/XP; P 2-266 МГц; 64 Мб ОЗУ; 700 Мб свободного места на жестком диске; разрешение экрана 640x480 с глубиной цвета 16 бит; звуковое устройство, совместимое с Windows; 8-скоростное устройство для чтения компакт-дисков



«Мексиканские бандиты. Негодяи на дороге» (Mexican Motor Mafia)

Негодяи из банды «Кровавая Техасская Четверка» совершили две роковые ошибки сразу: они не только помогли своему главарю по кличке Поп сбежать из-под стражи, но и убили полицейского, засадившего Попа в тюрягу. Подонки еще не знают, что жить им осталось считанные дни — ведь по следам негодяев теперь идет брат убитого.

Разъезжая на машине по знойным прериям, игроку предстоит выяснить, где прячется каждый из бандитов, чтобы устроить им досрочную экскурсию на небеса. Но сначала придется заработать деньги на крепкую тачку и крутой арсенал оружия. А для этого нет лучше способа, чем самому стать бесстрашным контрабандистом и грозой дорог.

Дикие погони на мощных машинах, постоянные перестрелки и рискованные авантюры с контрабандой — скучать игроку не придется.

Издатель: «Одиссей»
Минимальные системные требования: операционная система Microsoft® Windows® XP; P 1 ГГц; 128 Мб, ОЗУ; 150 Мб свободного места на жестком диске; видеоадаптер с памятью 32 Мб (NVIDIA GeForce 2 или более мощный); устройство для чтения компакт-дисков

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Oblivion — однопользовательская ролевая игра, являющаяся продолжением всемирно известного бестселлера The Elder Scrolls III: Morrowind, получившего в 2002 году звание лучшей игры года для платформ ПК и Xbox. Oblivion выполнен в лучших традициях серии The Elder Scrolls. Сюжет игры перенесет вас в самое сердце Тамриэльской империи — провинцию Сиродиил. Империя обезглавлена, ее властитель убит, и именно вы должны отправиться на поиски истинного наследника имперского трона, укрытого в безопасном месте.

Помимо выполнения своей основной задачи, вы сможете исследовать бескрайние просторы Сиродиила, присоединяться к разнообразным фракциям, возвыситься до главы одной из нескольких гильдий или остаться вольным странником. Кроме того, Oblivion позволит вам оценить AI нового уровня, благодаря которому все персонажи игры ведут себя, как живые люди — спят, трапезничают, посещают храмы, воруют и совершают великое множество прочих действий.

Издатель: 1С
Минимальные системные требования: система: Windows XP; процессор: 2 ГГц; память: 512 Мб; видеокарта: Direct3D-совместимая, 128 Мб ОЗУ; аудиокарта: совместимая с DirectX 8.1; жесткий диск: 4,6 Гб свободного места

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Intel CELERON(D,J) 1,8Ghz-3Ghz от	967	186	5
Cel D310/256/40Gb/CDRW/Fdd/ATX300W	1246	242	2
Cel J2,53/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2292	445	3
Cel J2,93/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2395	465	3
Cel J2,53/512/80Gb/ATI 128/CDRW+DVD	2910	565	3
Cel D320\i865GV\256\80Gb\CD52x\Kb+M		298	7
Cel D326\i915G\512\80Gb\DVD\Kb+M		342	7
P4 530\i915P\512\GF6200TC-128\120Gb		420	7
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Intel P-4 2,4Ghz- 3,8Ghz от	1336	257	5
P4 2,6/512/80G/9600/DVD -RW/+RW/ATX	2498	485	2
P4 2,8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17	2570	499	3
P4 2,8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17	3188	619	3
P4 s775 3,2/i915/512/120/GF 6600	3245	630	3
P4 s775 3,0 /512/80/ATI 128/CDRW+	3554	690	3
P4 s775 3,0 /512/160/ATI 128/CDRW+	3657	710	3
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Самые низкие цены на комп.на AMD от	827	159	5
Любые конф.на Sempron 2,4Ghz-3,1Ghz	1030	198	5
S2,6+/512/40/in NV6100/CDRW/Fdd/ATX	1236	240	2
Sempron 2600/nForce/256/VA128/120Gb	1659	319	5
AMD ATHLON 64 2800-3700Ghz от	2075	399	5
A3.0+/512/120Gb/6600/DVD -RW/+RW	2292	445	2
Semp 64 2,8/512/80/GF 6100 256/CDRW	2292	445	3
Sempron 2800/nForce/512/VA128/160Gb	2387	459	5
ATH 64 3000/512/80/GF6100 256M/CDRW	2570	499	3
Semp 64 2,5/512/80/GF 6100 256/CDRW	2874	558	3
Sempron 3100/nForce/512/VA256/250Gb	3323	639	5
ATH 64 3200/512/200/X1600XT/DVD-RW	5150	1000	3
ATH 64 3700/1024/200/ATI 850XT 256M	5665	1100	3
Мобильные компьютеры			
Ноутбуки всех производителей от-	1118	215	5
HP,DELL,ACER,ASUS,LG,SAMSUNG от-	1243	239	5
ACER TM2413NLM 15"XGA/CMC 1.5G/256M	3476	675	2
ACER TM2413LC 15" XGA/CMC 1.5G/256M	3517	683	2
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron1700-3066Ghz;IP4 2,4Ghz-3,6G	203	39	5
AMDSempron 2,2-3,1Ghz;XP 2000-64 от	218	42	5
Intel Celeron J(326) 2533/256/533	273	53	2
Intel Celeron D(336) 2800/256/533	335	65	2
AMD Sempron 2800+ (754) 64 bit	361	70	2
AMD Sempron 3200+ (939) 64 bit	407	79	2
AMD Sempron 3000+ (754) BOX 64 bit	433	84	2
AMD ATHLON 64 3000+ (754) BOX	505	98	2
AMD ATHLON 64 3000+ (939) BOX	520	101	2
AMD Sempron 3400+ (754) BOX 64 bit	556	108	2
Intel P4 LGA 775 D 630	1030	200	2
IPD LGA 775 3.0G/2Mb+2Mb/800 FSB	1056	205	2
IPD LGA 775 2.8G/2Mb+2Mb/800 FSB	1179	229	2
AMD ATHLON 64 3700+ (939) BOX	1221	237	3
IPD LGA 775 3.2G/2Mb+2Mb/800 FSB B	1288	250	2
Pentium 4 2.8G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	1349	262	3
AMD ATHLON 64 3800+ (939) BOX	1396	271	3
IPD LGA 775 3.0G/1Mb+1Mb/800 FSB	1468	285	2
Pentium4 LGA 775 3.4G/2Mb/800 FSB B	1494	290	3
Pentium 4 3.0G/1Mb+1Mb/800 FSB BOX	1494	290	3
AMD ATHLON 64 X2 3800+ (939) BOX	1658	322	3
Pentium 4 3.0G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	1736	337	3
AMD ATHLON 64 X2 4200+ (939) BOX	1952	379	3
Pentium4 LGA 775 3.6G/2Mb/800 FSB B	2148	417	3
Pentium 4 3.2G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	2292	445	3
AMD ATHLON 64 X2 4400+ (939) BOX	2426	471	3
AMD ATHLON 64 X2 4600+ (939) BOX	2961	575	3
IP4 LGA 775 3.8G/1Mb/800 FSB BOX	3229	627	2
CeleronD 2.13/256k/533/S478box,от		68	7
CeleronD 2.26/256k/533/S478box,от		74	7
CeleronD 2.53/256k/533/LGA775box		79	7
CeleronD 2.8/256k/533/S478 box,от		92	7
Pentium-4 2,66GHz/1M/533/S775 box		125	7
Pentium-4 3,0GHz/2M/800/S775 box		191	7
Модули памяти			
SDR;DDR;DDR2(PC266,333,400;533): от	36	7	5
DDR 512Mb 400MHz AM-1/PQI/Aeneon	211	41	3
DDR 512Mb 400MHz Hynix orig	221	43	3
DDR 512Mb 400MHz Kingmax	221	43	3
DDR 512Mb 400 MHz PC-3200 NCP	227	44	2
DDR 512Mb 400Mhz Samsung	232	45	3
DDR 512Mb 400Mhz Corsair	232	45	3
DDR2-533 512Mb PC2-4200 Take-MS	237	46	3
HYNIX 512mb PC-3200 orig	242	47	2
DDR II 512Mb 667 MHz PC2-5300	263	51	2
Samsung 512 mb PC2-4200	268	52	2
DDR 1 Gb 400 MHz PC-3200 PQI	443	86	2
DDR 1024Mb 400 MHz PC-3200 CORSAIR	474	92	2
DDR 256M PC-3200 JetRAM,от		22	7
DDR 512M PC-3200 JetRAM,от		41	7
DDR2-533 512M PC2-4200 Infineon,от		41	7
DDR2-667 1G PC2-5300 Transcend,от		92	7
USB FLASH накопители			
128M MMCmobile, от		13	7
256M USB2.0 Flash-Stick Transcend		22	7
512M USB2.0 Flash-Stick Transcend		37	7
512M Memory Stick Transcend,от		46	7

Наименование	грн.	у.е.	код
1G MMCplus Transcend, от		64	7
1G SD Flash Card 80xl, от		65	7
1G CFlash card Transcend 80x,от		68	7
256M USB2.0 T-Sonic 610 Flash MP3		77	7
1G USB2.0 T-Sonic 620 Flash MP3,от		109	7
512M USB2.0 T-Sonic PHOTO Transcend		153	7
Материнские платы			
ASUS,ABIT,MSI,GIGABYTE,Intel:-от	120	23	5
Socket 775: Intel 865PE+ICH5 FOXCON	273	53	2
Socket 775: Intel 915PL+ICH6 FOXCON	319	62	2
Socket754: nVidia nForce4 ASUS	330	64	2
FOXCONN nForce4 ,NF4K8MC-ERS , mATX	330	64	3
ASUS K8N , ATX, nForce3 250Gb 800	340	66	3
FOXCONN 915PL7MH-S; 915PL /2DDR400	355	69	3
ASUS K8N4-E,nForce4 FSB800/3DDR400	376	73	3
Socket939: nVidia GeForce6150+	407	79	2
ASUS K8N4-E DELUXE ,nForce4,DDR 400	443	86	3
FOXCONN NF4UK8AA-8EKRS , nForce4	443	86	3
Socket 775: Intel 925XE+ICH6R ASUS	489	95	2
SocketAM2: nVidia GeForce6100+	494	96	2
ASUS P5GD2-X, 915P,DDR2-600	494	96	3
ASUS P5GD1 PRO, ATX // FSB 800, DDR	500	97	3
GIGABYTE GA-8I945P-G; I945 /4Dual	582	113	3
ASUS P5LD2-VM; mATX//FSB1066/4Dual	592	115	3
ASUS P5LD2,i945P,FSB1066,DDR2 667	618	120	3
ASUS A8N-SLI,nForce4 SLI,DDR 400	644	125	3
ASUS P5LD2 Deluxe,i945P,FSB1066	767	149	3
FOXCONN 955X7AA-8EKRS2; I955X	824	160	3
ASUS A8N-SLI Deluxe,nForce4 SLI,DDR	824	160	3
ASUS A8N-SLI Premium,nForce4 SLI	881	171	3
ASUS P5WD2 i955X/ICH7R,4*DDR2 800	886	172	3
ASUS P5WD2 Premium i955X/ICH7R,4	1056	205	3
A8N32-SLI Deluxe 4*DDR400 Dual	1133	220	3
Socket 775: Intel 975X+ICH7R ASUS	1205	234	2
Жесткие диски IDE			
HDD: 80.0g 7200.9 ATA100 Seagate	263	51	2
40-400GB Samsung,Maxtor,Seagate от	265	51	5
Seagate 80.0g 7200 S-ATA	299	58	2
HDD:120.0g 7200.9 Serial ATA II	366	71	2
Seagate 160.0g 7200 ATA 100	371	72	2
200.0g 7200 ATA100 WD	381	74	2
HDD:200.0g 7200 Serial ATA II	438	85	2
HDD:200.0g 7200 Serial ATA	448	87	2
160.0g 7200 Serial ATA-II Samsung 8	458	89	3
200.0g 7200 ATA Samsung 8Mb	469	91	3
HDD:250.0g 7200.9 ATA100 Seagate 8M	479	93	2
HDD:300.0g 7200 ATA100 WD 8MB	567	110	2
300.0g 7200 ATA100 WD 8MB	649	126	3
300.0g 7200 Serial ATA-II WD 8MB	690	134	3
400.0g 7200 Serial ATA WD 16MB	1179	229	3
HDD SCSI 36.7Gb, 15k rpm, 80 pin	1324	257	2
40.0Gb Seagate 7200 rpm Barracuda		52	7
80.0Gb Samsung 7200 rpm,от		60	7
Сменные диски			
40-56x Sony,Samsung,Asus,LG от	62	12	5
TEAC,MITSUMI,NEC,LG,SONY,LITE ON,от	120	23	5
DVD -RW/+RW , LG Bulk	185	36	2
DVD -RW/+RW ,LG , 40x24x40x + 12/8x	221	43	3
DVD -RW/+RW , NEC Silver	232	45	2
DVD -RW/+RW , NEC, 4550	258	50	3
TOSHIBA,LITE ON ,TEAC,MITSUMI, от	416	80	5
ASUS CD-RW5232/A5 QuieTrack Retail		24	7
ASUS CB-5216A - COMBO Retail,от		31	7
ASUS DRW-1608P2S Retail		53	7
ASUS SDRW-0804P external slim,от		132	7
MultiMedia			
AVERMEDIA TV-Tuner+FM AverTV Studio	340	66	2
AVERMEDIA TV-Tuner+FM AverTV Studio	371	72	2
AVERMEDIA TV-Tuner+FM AverTV Studio	371	72	2
Aver TV Studio (Model 307P + FM)	376	73	3
Видеокарты			
4-128MB:MSI,ATI,Asus,GeForce от	42	8	5
GeForce:II,III,IV от 32-256DDR	151	29	5
PCI-E, ATI Radeon X550 128M 128bit	324	63	3
PCIeX: ATI X1300 SAPPHIRE 128MB/128	340	66	2
AGP, ATI Radeon 9600 PRO, 128M 128	376	73	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 128M 128bit	448	87	3
AGP: nVidia 6600 DAYTONA 128MB/128b	469	91	2
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600 128MB DDR	469	91	3
PCIeX: nVidia 6600 GAINWARD 128MB	474	92	2
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128bit	489	95	3
AGP, ATI Radeon 9600XT, 256M 128 b	505	98	3
PCI-E, ATI Radeon X1300 256M 128bit	505	98	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600 128MB DDR	515	100	3
PCI-E, ATI Radeon X700 128M 128bit	525	102	3
PCI-E, ATI Radeon X700 256M 128bit	572	111	3
PCI-E, ATI Radeon X1300PRO 256M 128	577	112	3
PCI-E, ATI Radeon X1600PRO 128M 128	654	127	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 128MB 128	690	134	3
PCIeX: nVidia 7600GS MSI 256MB/128b	716	139	2
AGP: ATI X1600PRO SAPPHIRE 256MB	742	144	2
AGP: nVidia 6600GT MSI 128MB/128bit	803	156	2
PCI-E, ATI X800GTO 128MB 256bit	803	156	3
PCI-E, GEFORCE-PCX 6600GT 256MB	891	173	3
PCI-E, ATI X800GTO 256MB 256bit	922	179	3
PCI-E, ATI Radeon X1600XT 256M 128b	942	183	3

Наименование	грн.	у.е.	код
PCI-E, ATI X800GTO2 256MB 256bit	958	186	3
PCI-E, ATI X800GTO 256MB 256bit	968	188	3
PCI-E, ATI Radeon X850XT 256M	1231	239	3
PCI-E, ATI Radeon X850XT 256M	1262	245	3
PCIeX: nVidia 7900GT ASUS 256MB/256	1658	322	2
PCI-E, GEFORCE-PCX 7800GT 256MB	1983	385	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XT 256M	2256	438	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XL 256M	2266	440	3
PCI-E, ATI Radeon X1800XT 512M	2642	513	3
PCI-E GEFORCE 7800GTX 256MB Inno3D	2663	517	3
PCIeX: ATI X1900XT SAPPHIRE 512MB	2668	518	2
PCI-E, GEFORCE-PCX 7800GTX 256MB	2771	538	3
PCI-E, ATI Radeon X1900XT 512M	3234	628	3
PCI-E, ATI Radeon X1900XTX 512M	3631	705	3
EAX850 XT/2DHTV 256M, от		400	7
Мониторы			
14-22,SONY,SAMSUNG,LG от	104	20	5
17"TFT, BELINEA 101711	1097	213	2
LCD17" PHILIPS 170S6FB	1112	216	2
LCD15" LG 1530B	1134	218	5
LCD17" LG 1717S-SN	1201	231	5
17"TFT, SAMSUNG 710N	1201	231	5
ЖК NEOVO F-417 4 m"	1324	257	2
LCD17" ViewSonic VA702	1324	257	2
19"TFT, BELINEA 101902	1339	260	2
19"TFT, SAMSUNG 913N	1513	291	5
LCD19" LG 1950S-SN	1550	298	5
LCD19" PHILIPS 190S6FS	1571	305	3
LCD19" PHILIPS 190V6FB	1586	308	2
LCD19" PHILIPS 190S6FS	1596	307	5
17"TFT, SAMSUNG 760BF	1607	309	5
ЖК NEOVO F-419	1622	315	2
LCD19" ViewSonic VA1912W	1633	317	2
Все виды TFT мониторов,15"-24" от	1664	320	5
19"TFT, SAMSUNG 930BF	1898	365	5
17" TFT NEC MultiSync 1770GX2, 8ms	2060	400	3
17"TFT, SAMSUNG 770P	2070	398	5
19"TFT, SAMSUNG 970P	2751	529	5
Модемы и сетевое оборудование			
GVC,Zyxel,Motor.Acorp от	47	9	5
Корпуса			
Middle Tower ATX 350W JNC silver/bl	165	32	3
Прочее (комплектующие)			
ASUS WiFi-g PCI card w/Antenna,от		25	7
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK от	182	35	5
Лазерные принтеры			
CANON, HP,EPSON , Samsung от	499	96	5
Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры			
Стабилизатор KEBO 1000VA	113	22	3
УСЛУГИ			
Настройка и ремонт ПК	5	1	3
Ремонт+модернизация ПК	5	1	5
Настройка ПК			4
Продажа подержаных ПК			4
Продажа подержаных комплектующих			4
Продажа ов б/у			4
Изготовление ПК по заказу			4
Модернизация любых ПК			4
Бесплатные консультации по ПК			4
Ремонт ПК			4
Покупка комплектующих Б/У			4
Покупка компьютеров Б/У			4
Модернизация			
Любая модернизация	5	1	3
Замена старых ПК на новые			4
Модернизация любых ПК			4
Модернизация мониторов			4
Консультации по модернизации ПК			4
Покупка комплектующих Б/У			4
Покупка компьютеров Б/У			4
Замена старых ПК на новые			4
Ремонт			
Ремонт ПК			4
Настройка ПК			4
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)		0.25	1
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)		0.48	1
64Kb		116	1
512Kb		1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
Ночной Unlimited (02:00-06:00)		3	1
Домашний Unlimited (20:00-08:00)		11	1
Internet Unlimited		22	1

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262,4647185)	2
2	Ксантен	
3	Лайтком (044-5285752,5286249)	
4	ПрагмаТех (044-4575720, 4530258)	9
5	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	
6	Тезис	31
7	Технопарк (044-2463490)	32

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№27-28 (241-242), 03.07.2006.
Тираж: 12 300. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2006.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

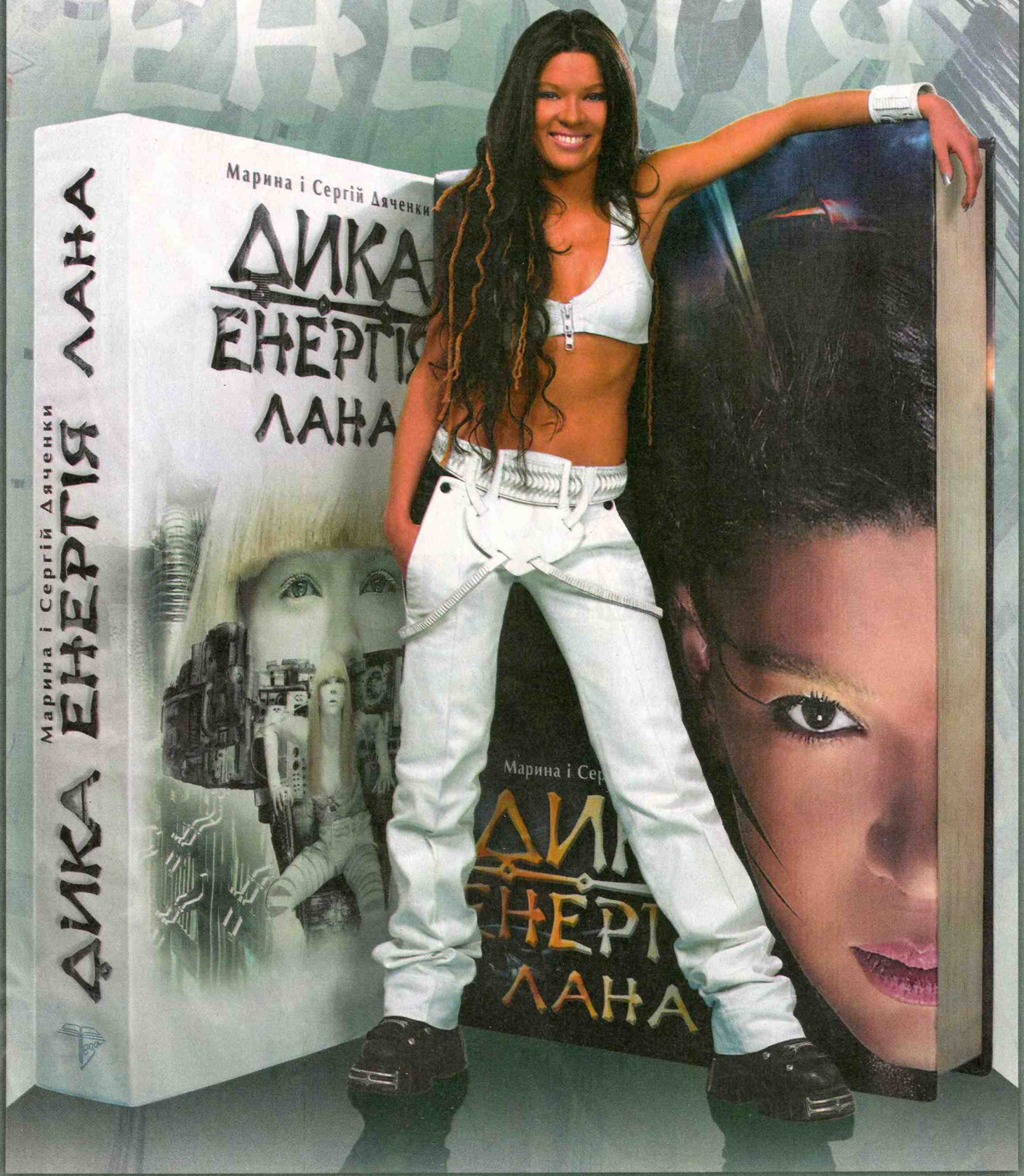
Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информотдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко.
Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев.
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Анна Китаева,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

Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев.
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко.
Сбыт: Елена Семенова, Оксана Квитка.
Экспедирование: Михаил Ковальчук.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «ТВ-ПРИНТ», тел.: (044) 464-7321
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768,
зам. №2600

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"

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™