Новый формат — два в одном!

МК

31-32 245-246
1 2006
Август

стр.22
DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY

стр.28
PREY

Devil may cry 3
DANTE'S AWAKENING Special Edition
стр.18

стр.16
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

ISSN 1819-8716
9 771819 871006 >

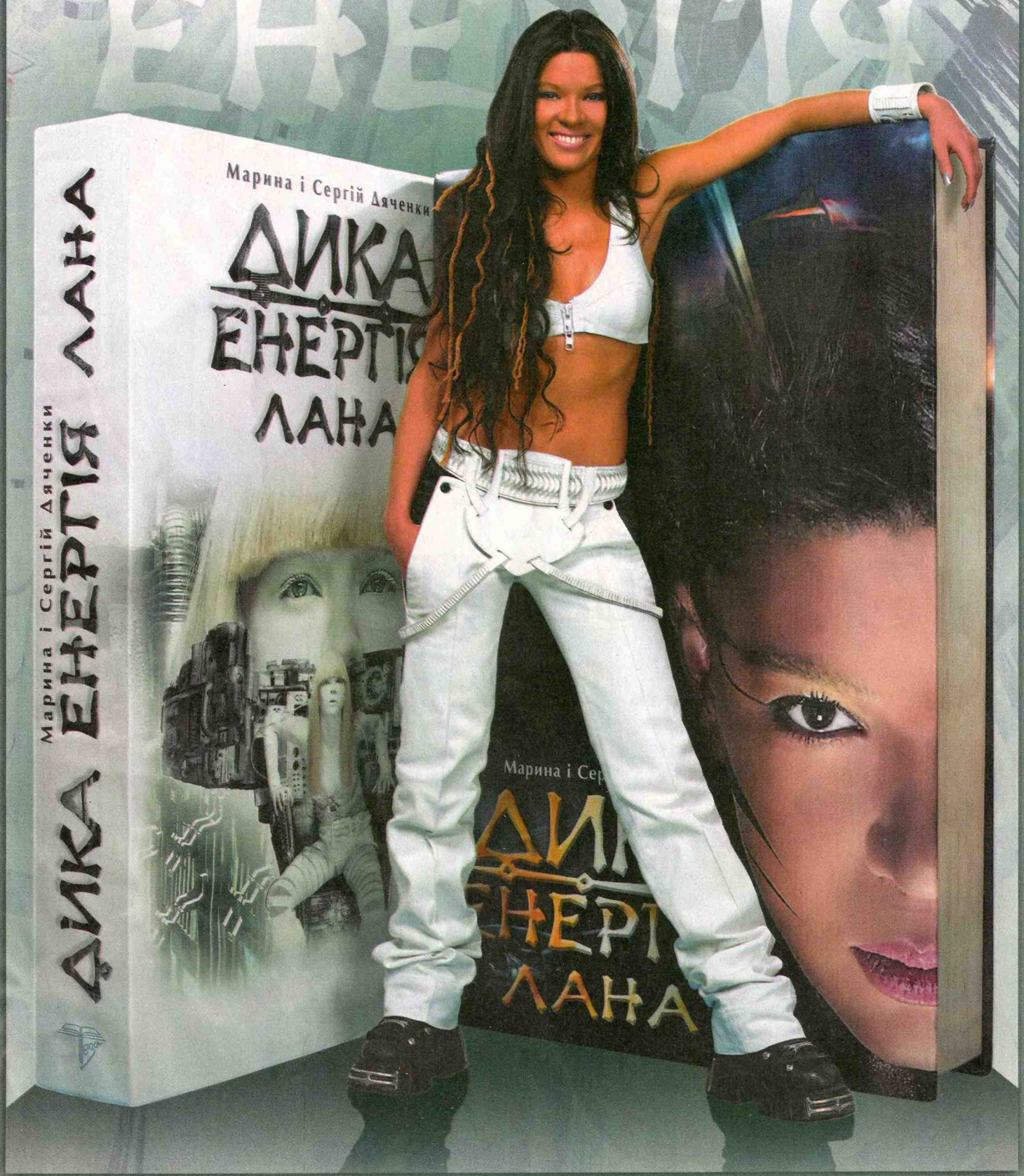
Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

ОБЕРИ СВІЙ СТИЛЬ

РУСЛАНА

ОБЕРИ СВОЮ КНИЖКУ



www.teza.in.ua +38 0432 46-48-16 www.ruslana.com.ua

дізнайся більше у видавництві "Теза"

ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — 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
Антон МОИСЕЕНКО aka Akan
ANNO 1701 стр. 12–13
Никита ПЕТИК aka Mikolavos
Gods & Heroes: Rome Rising стр. 14
Алексей ТУР aka leprecon
Marvel: Ultimate Alliance стр. 16–17
Вирджин КЕМПЕР
Devil May Cry стр. 18–21
Кирилл ТАЛЕР
Dreamfall стр. 22–27
Том/Doc/КЕРТИС
Prey стр. 28–30
Pantera sls
«Кофе-брейк: Перцы в офисе 2» стр. 31
Джуффин X
«Ну, погоди! Догонялки» стр. 32–33
Dread King Maurd
Anarchy Online стр. 34–37
Pantera sls
«Кровавый рассвет» стр. 38–39
Илья САВЧЕНКО aka Savil
«Братья Пилоты. Загадка атлантической сельди» стр. 40–42
Ярослав ПЕТИК aka Yaroslavos
Fallout стр. 43–45
Анна КИТАЕВА
Со скрипом на зубах стр. 46–47
Том/Doc/КЕРТИС
Записки Автоответчика стр. 48–49

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№31-32 (245-246), 01.08.2006.
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 «ТУ-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. № 2740

АНТИКРИЗИСНЫЙ НОМЕР

Хотели как лучше...

Бывает и так.

Онлайн-выпуск переносится.

Радовались, готовились обсуждали спецвыпуск, подбирали материалы, составили сетку, пару часов отдохнули, предвкушая долгий журналистский марафон, выпили по чашке парного молока перед сном, просмотрели почту, разбрелись по домам.

Это было в среду.

А в четверг ваш покорный слуга жестоко и беспощадно заболел ангиной. Придя на рабочее место, он ещё пытался подавать слабые признаки жизни, но, поняв тщетность этих попыток, попрощался со всеми и ушёл, дабы погрузиться на нижние слои больничного астрала, где и пребывал несколько дней.

Всё бы ничего, но пустячок — на материалах Талера держалось более половины статей онлайн-выпуска.

В понедельник, в честь явления Кирилла народу был устроен экстренный сбор в составе. Tom/Doc/KERTIS (в комплекте с Микпортой), Александр Glukk, Вирджин Кемпер и мэр Игрограда Татьяна Кохановская.

Разговор прошёл за закрытыми дверями, но в обстановке дружбы и взаимопонимания. Совсем ещё больному, но задолбавшемуся лежать без дела Талеру было высказано множество разнообразных слов о несвоевременности заболевания, включающих в себя цветистые эпитеты, мощные гиперболы и пикантные метафоры. Также посоветовали составить график болезней на следующее рабочее полугодие, дабы в самый ответственный момент не подставлять дружную стаю товарищей.

Увы, но результатом обсуждения стал указ по Игрограду — онлайн-выпуск переносится на август, а последний предотпускной номер с гордой маркировкой 31—32 будет стандартным полумесячником.

К сожалению, я сам принадлежу к тому типу людей, для которых смерть ещё не является достаточной причиной для непоявления на рабочем месте, тем более, во время аврала. Вдвойне обидно, когда ты, понимая всю ответственность момента, банально не можешь встать с кровати.

Поэтому, прошу прощения у всех читателей, которые ждали, надеялись и верили. Увы, не сейчас. Но в ближайшем будущем. Скорее всего, «Спецонлайн» поглотит уже следующий номер.

...а получилось, как в МИКе...

Заголовок можно трактовать и как издевательский, и как исполненный гордости за вышеуказанное издание. Смотря с какой стороны подходить к этому.

В данном случае — подтекст можно применить в обоих смыслах. Язвительный — думаю, понятно почему. А гордость? Что ж, обратимся к контенту антикризисного номера, который, по всем выкладкам, должен был получиться сырым и неинтересным, наполненным играми средней и нижней руки. Играми класса «Ы» и «Ъ», попавшими в сетку по причине вопиющего отсутствия времени на «найти/пройти/написать что-нибудь нормальное».

Однако, обратимся к играм-хедлайнерам, над которыми корпели не самые хилые авторы:

✓ **рубрика «Пантеон»**

Fallout — на сей раз архисложное задание было доверено не умному магу *Kertis*`у и тупому файтеру *Glukk*`у, а молодому, но перспективному кадету *Yaroslavos*`у. Получилось ли у *Yaroslavos*`а положить на лопатки знаковую Игру и препарировать её в своём отчёте, или же Fallout не дался дерзкому покорителю «*Пантеона*»? Ответы ищите в теле статьи на стр. 43—45;

✓ **рубрика «Новоселье»**

Devil May Cry — думаю, представлять данную приставочную жемчужину будет моветоном. На острие огня и на линии бритвы — *Вирджин Кемпер*, решившийся на первую в жизни 4-полосную статью. Сомневаетесь в скрытых возможностях Вирджина-журналиста? А получить по шее от Ягуара-секретаря не боитесь?! Если, всё же, нет — велкам ту тело статьи на стр. 18—21.

Отголосок отложенного онлайн-выпуска. Обстоятельное путешествие по планете *Rubi-ka*, являющейся частью MMORPG **Anarhy Online.** Напомню, что разработчики из *Funcom* одними из первых решились на НЕфэнтезийный сеттинг в многопользовательском проекте. У кибермикрофона пишущий редко, но метко *Dread King Maurd* — стр. 34—37.

Наконец-то найден термин для определения стиля, в котором пишет *Талер*. *Публицистическая сага*. Но, если раньше Кирилл скромно держался на рубеже 4-х полос, то в данном номере он превзошёл сам себя... Заслуживает ли **Dreamfall** такого размаха? Для вынесения приговора — отправляйтесь на стр. 22—27.

И, на закуску, жуткий, но симпатишный (когда спит) — *Tom/Doc/KERTIS*. Можно сказать, пожинайте, читатели, плоды полумесячного графика. Штатные авторы, находившиеся в последнее время в режиме «загнанная лошадь», после перехода на «старый новый» формат как будто обрели вторую молодость. Стиль статьи Кертиса — для тех, кто скучает по «старым добрым временам». А обозреваться будет — **Prey**! Стр. 28—30.

А ведь это только часть статей, которые ждут Вас в антикризисном номере.

...а будет ещё лучше!

Крайне осторожно, но могу сказать, что наш журнал потихоньку выгребается из затяжного пике. В сентябре состоится «Игроград-2006», который будет не в пример мощнее и обширнее предыдущих. Да и по самой запретной теме — гонорарам я уже могу сказать: лёд тронулся! Потому что первым счастливчикам гонорары были выплачены в перед нашим уходом в отпуск. И на этом выплаты не заканчиваются — после возвращения издательства из отпускных югов — процесс выплат возобновится. Правим карму.

А пока все отдыхают...

Хочу предложить многоуважаемому коммьюнити, и особенно — читателям/авторам, имеющим на меня зуб, или же целую челюсть, конкурс.

Давненько уже не радовали нас почитатели журнала изобразительным искусством, и портретными талантами. А пора бы.

В чём дело? Да в том, что любая редакторская колонка кажется просто немыслимой без фотографии этого самого редактора. Но, так как МИК придерживается постулата «*сегодня слушаешь Алсу, а завтра сам споёшь попсу!*», и не хочет добавлять себе лишнего снобизма, фотографию редактора заменит карикатура на оного. А без вас, мои дорогие читатели, в этом деле никак не справиться. Поэтому конкурс **«Карикатaлер»**, конечно же, с призами и лавровым венком для победителя, объявляю открытым!

Нетленки и шедевры прошу слать по адресу **taler@mycomp.com.ua**. Состав авторитетного жюри, список призов и правила отбора конкурсных работ — читайте в ближайших номерах МИКа.

На этом раскланиваюсь и восклицаю: «Хороших всем отпусков! И побольше!»

Ушёл в леса, пить парное молоко, навеки Ваш (до гроба и в оном), Кирилл Талер.

Игровые новости

«Нивал» атакует Интернет

На одной из пресс-конференций, прошедших прошлой осенью, руководитель *Nival Interactive* Сергей Орловский назвал онлайновую дистрибуцию одним из самых важных направлений издательской деятельности компании. И вот, мы дождались подтверждения этих слов. Около двух недель назад в Сети появилось сообщение,

что *компания Paradox Interactive* начала распространение ниваловских «*Демиургов*» (Etherlords) через портал *Gamer`s Gate* (**http://www.gamersgate.net**), а на днях права на цифровое распространение первой и второй части «Демиургов», а также популярной ролевой игры «*Проклятые земли*» (Evil Islands: Curse of the Lost Soul) получила компания *Stardock Entertainment*, которая включила их в каталог портала *Total Gaming* (**http://total-gaming.stardock.com**).

Как мы уже сообщали ранее, Stardock Entertainment, знакомая нашим геймерам по хардкорной пошаговой стратегии *Galactic Civilization*, сама занималась распространением своих продуктов и с началом развития цифровой дистрибуции создала собственное издательское подразделение, призванное помогать молодым независимым

командам распространять свои продукты через Интернет. Речь шла, в основном, о тех играх, которые обычные издательские компании считают бесперспективными и связываться с которыми не хотят. «Нивал» трудно называть молодой компанией, но их игры, за исключением, пожалуй, только «Ночного Дозора», не относятся к разряду казуальных продуктов, столь любимых крупными издательскими фирмами. Тем более, что переиздания старых хитов, таких, как «Демиурги» и «Проклятые земли», мы

вряд ли дождемся, а при помощи онлайновых сервисов с ними смогут познакомиться сотни геймеров, в свое время пропустивших выход этих игрушек.

Таким образом, можно сказать, что первый шаг сделан. «Нивал» начал активно осваивать сети цифровой дистрибуции других компаний, а вот собирается ли компания создавать свой собственный сервис, покажет время.

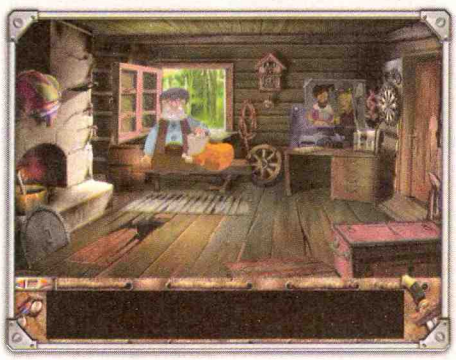
А что ты знаешь про секс?

Компании «*Акелла*» и «*Сатурн-Плюс*» анонсировали новый рисованный юмористический квест **«Никто не знает про секс... кроме деда Макара»**. Данный проект разрабатывается по мотивам готовящейся к премьере молодежной комедии «Никто не зна-

ет про секс», сценарист которой писал сценарий к нашумевшей криминальной драме «Бумер».

Действие фильма разворачивается вокруг молодого провинциала Егора, который случайно знакомится со столичной тележурналисткой, влюбляется в нее и, недолго думая, отправляется в Москву, жениться. Разработчики решили пойти дальше и отправили вслед за непутевым внуком его деда Макара — старого сибирского охотника.

«Старичок из сибирской тайги окажется не робкого десятка и задаст такого жару, что москвичам мало не покажется! Дедушку сразу же угораздит поиметь неприятности от бдительной милиции и немедленно загреметь в отделение. Но охотника из таежной глу-



хомани так-то просто не сбить с толку! Под натиском неугомонного деда падет тайна иероглифов древнекитайской берестяной грамоты. Ему предстоит сорвать маску с лица популярной телеведущей и еще — от души "зажигать" на пикантном реалити-шоу "Никто не знает про секс"».

Релиз игры намечен на 24 июля. Она должна появиться на прилавках буквально через несколько дней после выхода фильма.

Прокатимся на УАЗе?

А вот и хорошая новость для поклонников автогонок, которым надоело колесить по виртуальным просторам на фордах и феррари и хочется чего-то своего, привычного, родного, а отношения с Lada Racing Club почему-то не сложились. Именно для них

компании *1С* и *Avalon Style Entertainment* разрабатывают новую игру. Какую? Читайте в ниже.

«Фирма 1С и компания Avalon Style Entertainment объявляют о начале разработки компьютерной игры **"Полный привод: УАЗ 4X4"**.

Пожалуй, единственная категория людей, которая не ругает российские доро-

ги, — это владельцы УАЗов. Есть даже поговорка на эту тему: "Для того, чтобы не делать хороших дорог, русские придумали УАЗ". Шутка, конечно. Но в каждой шутке, как известно, содержится лишь доля шутки.

УАЗ — это не просто марка автомобилей повышенной проходимости. УАЗ — это настоящая легенда отечественного автопрома, это уникальные машины, которые эксплуатируются там, где о дорогах и не слышали. За свою более чем 60-летнюю историю УАЗ завоевал уважение миллионов людей и стал одним из главных атрибутов настоящего мужчины, ведь на автомобиле Ульяновского автозавода можно отправиться куда угодно, не боясь застрять. УАЗ надежен и силен, он проедет там, где спасуют другие, он справится с любым препятствием и вывезет своего владельца практически из любой внедорожной ситуации.

Именно этой марке, УАЗ, и посвящена игра "Полный привод: УАЗ 4X4" — первый российский спортивный симулятор вождения внедорожника по труднопроходимой местности. В игре представлен весь модельный ряд машин марки УАЗ, причем каждая из них воссоздана в точном соответствии со спецификациями и параметрами, эксклюзивно предоставленными разработчикам Ульяновским автозаводом. Практически по всем характеристикам внутриигровые УАЗы будут полностью соответствовать своим реально существующим аналогам. Интересно отметить, что, помимо "гражданских моделей", в "Полном приводе" игроков ожидают и специальные прототипы, создаваемые для участия в оффроад соревнованиях и ралли.

"Полный привод: УАЗ 4X4" дает возможность проверить крепость стали "отечественного джипа" на самом что ни на есть бездорожье. Игроку предстоит в совершенстве освоить непростое мастерство управления полноприводным автомобилем, так как впереди его ждут лесной бурелом и заболоченные овраги, каменные насыпи и зыбучие топи, горные серпантины и до боли знакомые разбитые колеи нашей необъятной Родины.

Особенности игры:

✓ Весь модельный ряд одного из гигантов отечественного автопрома — Ульяновского автомобильного завода. Внешний вид и технические характеристики игровых машин отвечают соответствующим параметрам реально существующих автомобилей.

✓ Фотореалистичные пейзажи пяти регионов России (средняя полоса, Байкал, Карелия, Камчатка и тайга).

✓ Уникальные препятствия, впервые реализованные в гоночной игре: колея, броды, болота, бревна, раскисшая почва.

✓ Реалистичная физика поведения внедорожного автомобиля и физическая модель повреждения автомобиля, объектов ландшафта и водителя.

✓ Реализация настоящих внедорожных видов гонок, характерных для «реальных» полноприводных автомобилей: триал, трофирейд, ориентирование, офф-роад-спринт.

✓ Отличительная черта вождения внедорожников: пониженная передача для преодоления сложнейших участков и межколесный дифференциал.

✓ Влияние погодных условий и времени суток на прохождение трасс.

✓ Игра по локальной сети и через Интернет.

Игра "Полный привод: УАЗ 4X4" разрабатывается компанией Avalon Style Entertainment. Издателем проекта является фирма 1С. Дата выпуска игры в розничную продажу будет объявлена дополнительно».

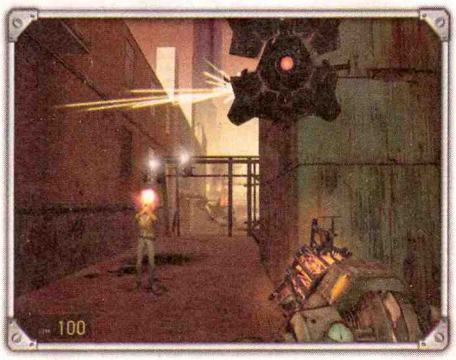
Новые планы Valve

Компания *Electronic Arts* провела свое ежегодное мероприятие *EA Summer Showcase*, на котором представила широкой общественности ряд тайтлов для PC, а так же консолей нынешнего и будущего поколений. Среди выступавших разработчиков был руководитель Valve Software Гейб Ньюэлл (Gabe Newell). Он рассказал о дальнейших планах работы своей компании.

Таким образом стало известно, что действие **Half-Life 2: Episode 2** будет разворачиваться за пределами уничтоженного City 17, и игроки наконец-то получат новых противников и новое оружие для их уничтожения. Движок игры претерпел значительные изменения, понятное дело, в лучшую сторону. Он обзавелся системой «кинематографической физики», обновил систему частиц и выдает еще более яркую и красивую картинку.

Помимо «второго эпизода», разработчики Valve ведут работу над новым проектом, с инновационным геймплеем, носящим рабочее название **Portal**. На его создание подвиг успех гравитационной пушки — одного из самых ярких и необычных видов оружия из арсенала доктора Фримена. Расширяя возможности этого оружия, разработчики придумали концепцию порталов. При помощи обновленной гравипушки эти самые порталы можно будет расставлять в различных местах и таким образом решать свои проблемы в игровом мире. Пока что звучит не слишком понятно, но, будем надеяться, что в самом ближайшем будущем в Сети появится значительно больше информации об экспериментах Valve.

Продолжает идти работа и над продолжением любимой поклонниками Half-Life мультиплеерной модификации Team Fortress. Вторая часть этой игры была анонсирована уже довольно давно, но сведений о ее разработке в Сети появлялось преступно



мало. По словам Гейба, работа движется. Недавно игра в очередной раз претерпела серьезные изменения и сейчас представляет собой сражения между комическими персонажами в стиле No One Lives Forever. Кстати, есть шанс, что Team Fortress 2 войдет в состав мультиплеера Half-Life 2: Episode 2, который должен появиться на прилавках в четвертом квартале этого года, причем, одновременно на платформах PC, Xbox 360 и PlayStation 3. «Приставочные» версии будут включать в себя все предыдущие версии Half-Life 2, то есть собственно HL-2 и Episode 1.

Литературный конкурс от «Нивала»

Компания *Nival Interactive* совместно с порталом *Игры@Mail.ru* **объявляют конкурс «Марш-бросок за Победой»** на лучшую историю о событиях заключительного этапа второй мировой войны, проиллюстрированную скриншотами из игры «Блицкриг II».

«Расскажи свою историю о событиях второй мировой войны, относящихся к ее последнему периоду — 1944–1945 годам, когда Советские войска оттеснили врага к границам нашей Родины, — а затем начали свое освободительное движение по территории Европы. Форма повествования любая — от описания сражения генералом до письма пехотинца любимой. Главное — в твоем произведении должен быть интересный сюжет, который при этом не должен противоречить историческому описанию событий тех лет. Ну и второе условие — проиллюстрируй свою историю тремя скриншотами из игры "Блицкриг II". Здесь тоже минимум ограничений: скриншоты должны быть действительно игровыми (т.е. никаких фотошопных коллажей не принимается); должны соответствовать сюжету твоей истории и должны иметь подписи.

Оцениваться будет как литературная, так и графическая составляющая твоей работы, а также ее оригинальность и целостность.

Условия конкурса:

1. Конкурс проводится в период с 17 июля по 15 сентября 2006 года.

2. На конкурс принимаются литературные работы, содержание которых основывается на событиях второй мировой войны периода 1944 — 1945 года, проиллюстрированные скриншотами из игры "Блицкриг II".

3. Ограничений по объему, форме и содержанию литературной части работы нет. К работе должны прилагаться три скриншота с подписями к ним, соответствующие сюжету литературной части работы. Скриншоты должны быть строго из игры "Блицкриг II", без коллажей и изменений в графическом редакторе.

4. От одного автора принимается не более двух работ. Работы принимаются до 10 сентября 2006 года включительно по электронному адресу **konkurs@nival.com** с пометкой "Марш-бросок за Победой!" в теме письма. Победителей Конкурса определяет экспертное жюри Nival Interactive. Итоги Конкурса будут объявлены на сайте компании Nival Interactive 15 сентября 2006 года.

5. Авторы пяти лучших работ будут награждены лицензионной копией игры "Блицкриг II: Возмездие". Авторы трех лучших работ также получат:

✓ Приз за 1 место — мобильный телефон Sony Ericsson K630 с закаченной игрой "Мобильный Блицкриг"

✓ Приз за 2 место — жесткий диск USB на 20 Гб

✓ Приз за 3 место — набор бойца "Блицкрига II" — рюкзак, армейская кружка и футболка с символикой игры.

Кроме того, в период с 11 по 15 июля на сайте games.mail.ru **(http://games.mail.ru)** будет проводиться открытое голосование, и автор работы, получившей больше всего голосов, будет награжден призом зрительский симпатий — портативной игровой консолью Sony PSP от портала games.mail.ru

6. Компании вправе опубликовать работы, присланные на Конкурс, с указанием имен, фамилий и/или псевдонимов участников Конкурса. Компании обязуются не публиковать и не передавать третьим лицам сведения об участнике, не относящиеся к порядку проведения Конкурса, без согласия участника Конкурса.

7. Победители Конкурса смогут получить призы лично в офисе Nival Interactive или по почте.

8. Компания не несет ответственность за возможные перебои и ошибки в работе электронной и обычной почты.

9. С момента получения выигрыша любой участник Конкурса несет ответственность за уплату всех применимых налогов и иных существующих обязательных платежей, установленных действующим законодательством Российской Федерации.

10. Компании оставляют за собой право публиковать дополнительную информацию о конкурсе, разъясняющую содержание и цели его проведения.

11. Участие в Конкурсе означает полное согласие участника с условиями его проведения».

Так что если вы считаете, что умеете писать, разбираетесь в истории второй мировой войны и любите "Блицкриг 2", то, пожалуй, стоит задуматься об участии в конкурсе. А что? Тема интересная, да и призы достойные.

Онлайновые новости

Устал ждать — играй в бету

Как большинство из вас знает, компания *«Акелла»* в данный момент занимается локализацией одной из самых популярных MMORPG — **EverQuest 2**. Нужно признать, что онлайновое подразделение этой компании взялось за действительно титаническую работу, ибо адаптировать для нужд русскоязычных пользователей такую глобальную игру — это то еще занятие. Кроме того, не следует забывать, что EverQuest 2 станет первой MMORPG, официально переведенной на русский язык. В данный момент проект находится на стадии бета-теста и мы, в числе сотен других игроков, давно уже исследуем просторы таинственного мира Норрат.

И вот недавно в Сети появилось, мягко говоря, не слишком привычное объявление о скором поступлении в продажу **pre-sale-версии** русскоязычного EverQuest 2. Что же представляет собой эта самая pre-sale-версия? Это, ни много ни мало, та самая бета, которую уже скачали сотни игроков по всему СНГ. Что побудило «Акеллу» сделать такой шаг: желание подзаработать на тех, кому уже невмоготу ждать релиза, или забота об игроках, не имеющих возможности скачать большой дистрибутив — решайте сами, но факт остается фактом.

«С 1 августа в сетях магазинов "Союз", "М.видео" и "Видеолэнд" вы сможете приобрести pre-sale-версию русскоязычного EverQuest II. Рекомендованная розничная стоимость составит 549 рублей — столько же будет стоить retail версия игры, которая поступит в продажу 1 сентября.

В стоимость включено 30 дней бесплатной игры, которые вы получите после коммерческого запуска серверов — он также намечен на 1 сентября.

Бонусами pre-sale-версии являются двухсторонняя полиграфия (коробка pre-sale-версии будет прозрачной) и эксклюзивная внутриигровая вещь в подарок: Сапоги Странствий (Journeyman Boots), увеличивающие скорость бега персонажа на 10%.

Кроме того, все покупатели pre-sale-версии смогут принять участие в открытом бета-тестировании игры, которое продлится до конца августа».

Судя по приведенному выше пресс-релизу, эта самая pre-sale-версия будет распространяться только на территории России. Так что, если вы хотите принять участие в бета-тестировании и при этом бегать на 10% быстрее других игроков, придется поискать друзей и родственников в Москве или других крупных городах нашего восточного соседа.

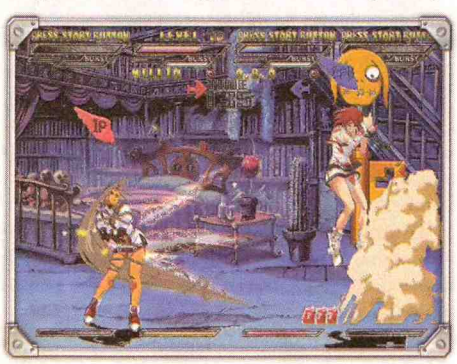
Новости локализаций

Пяткой в нос!

Компания «*Новый Диск*» сообщает об уходе в печать лицензионной версии аркадного файтинга **Guilty Gear X2 Reload**.

«Знаменитая серия аркадных 2D-файтингов Guilty Gear завоевала бешеную популярность на консолях PS2 и Xbox. Отныне счастливые обладатели PC-платформы также смогут в полной мере оценить стремительные атаки, разящие удары, умопомрачительные комбо и суперзрелищные поединки, присущие этому идеальному представителю жанра аркадных файтингов.

У каждого из двадцати персонажей имеется свой неповторимый арсенал и набор приемов, включая комбинацию мгновенного убийства соперника. Идеальный баланс и разнообразие защитных и атакующих ударов превращают каждый поединок в захватывающее шоу. Ураганное действо сопровождается композициями японской рок-музыки, а графика выполнена в неподражаемом красочном стиле аниме.



В игре присутствует девять различных режимов, среди которых дуэль между двумя игроками и режим Mission — около сотни заданий разной степени сложности. После прохождения определенного количества миссий становятся доступны бонусный и секретный режимы игры.

Игра выйдет в оригинальной английской версии. Диск поступит в продажу в джевел-упаковке».

Охота на пустынных лис

Компания *GFI* сообщает о подписании договора с издательской фирмой *JoWood* на издание в странах СНГ и Балтии аддона к аркадному танковому симулятору Panzer Elite Action, который носит название **Panzer Elite Action: Dunes of War**.

«Место действия аддона к лучшей танковой аркаде последних лет из приволжских степей, польских лесов и нормандских дюн перенесено на африканский континент. Суровая история с географией оставили за бортом кампании легендарные "тридцатьчетверки", "Исы" и "КВ". В раскаленной африканской пустыне сойдутся в схватке только немецкие и американские танкисты.

Подразделения вермахта под командованием блистательного генерал-фельдмаршала Роммеля преследуют отступающие вглубь пустыни силы союзников. Ваша часть перебрасывается из Европы на помощь Африканскому корпусу прямо в пески Сахары. Блицкриг должен состояться любой ценой!

Американские танкисты в составе армии фельдмаршала Монтгомери вступают в бой на средиземноморском побережье Африки. Недавно еще приветливые пляжи залиты кровью и загромождены остовами сгоревших машин. Начинается самая опасная охота в вашей жизни — за хитроумным и беспощадным Лисом пустыни».

В аддоне нас ожидают две новые кампании за германские войска и союзников, сражения против бронетехники, авиации и живой силы противника, возможность разрушать практически все имеющиеся на уровне объекты, и многое, многое другое.

Помимо одиночной игры в Panzer Elite Action: Dunes of War войдет мультиплеер, поддерживающий до тридцати двух игроков. Массовые баталии будут происходить на десяти мультиплеерных картах. В игре

предусмотрены популярные сетевые режимы Conquest и Capture the Flag.

Panzer Elite Action: Dunes of War не требует установки оригинальной игры.

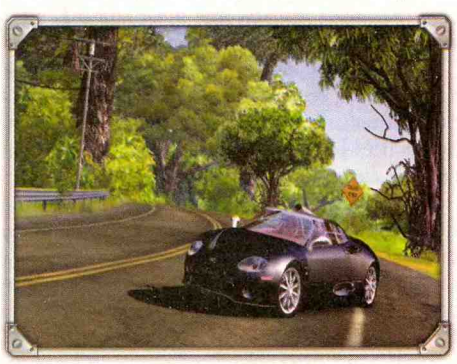
Аддон должен появиться в продаже осенью 2006 года. Эксклюзивным дистрибутором выступит компания «Руссобит-М».

Локализации от «Акеллы»

В последнее время компания «*Акелла*» подписала целый ряд соглашений с различными западными компаниями, а это значит, что в ближайшем будущем нас ждет довольно много локализаций самых разнообразных игр.

Среди них будет **Test Drive Unlimited**, которая была признана лучшим racing-проектом на E3 2006.

Непосредственной разработкой этой игры занималась французская *компания Eden Games*, знакомая нашим геймерам по таким известным проектам, как Need for Speed: Porsche Unleashed и трилогия V-Rally.



Нас ожидает «невиданная прежде гонка, потрясающая своими масштабами». В Test Drive Unlimited можно покупать у самых раскрученных дилеров шикарные автомобили или про-

сто брать их напрокат, вступать в автоклубы, устраивать скоростные заезды среди лучших виртуальных гонщиков планеты. Проводить любой тюнинг, создавая абсолютно уникальные, единственные в своем роде экземпляры. Наконец, кредиты, заработанные за победы в

гонках и успешно выполненные задания, можно тратить на одежду, дома и гаражи под будущую коллекцию собственных машин... А в перерывах между бешеными гонками мирно любоваться видами тропического уголка, преодолевая сотни и тысячи километров разветвленной сети дорог гавайского острова Оаху, райского местечка посреди Тихого океана.

Разработчики обещают нам более 1500 километров дороги, петляющей по просторам потрясающе красивого тропического острова. Более 100 автомобилей от 25 ведущих мировых концернов. Возможность провести абсолютно любой тюнинг. Детально проработанный многопользовательский режим и многое, многое другое.

Ну, а если вы предпочитаете грохот взрывов высоким скоростям, то, возможно, вас заинтересует проект **War Front: Turning Point**. Эта трехмерная стратегия от известного немецкого издателя *CDV Software Entertainment* перенесет нас в мир альтернативной истории.

«Как сложилась бы мировая история, погибни Гитлер в самом начале войны? Что стало бы с немецкой военной машиной, если бы пал тоталитарный режим фюрера? И что, если бы правдой оказались легенды о сверхоружии, которое тайно разрабатывали ученые Третьего Рейха? Перед вами альтернативная история второй мировой войны; стратегия, в которой реальные модели танков, ракетниц и истребителей 40-х годов сра-

жаются на одних фронтах с невиданной футуристической техникой. Готовьтесь принять командование германскими войсками, силами американцев или Советской армией. И под вашим началом окажутся не только немецкие "пантеры" и не одни лишь легендарные "Катюши", но и чудовищные боевые машины огромной разрушительной силы...»

Локализованную версию этой игры компания «Акелла» намеревается выпустить в октябре этого года.

Ну, а поклонникам исторических стратегий, возможно, придется по душе **игра Glory of the Roman Empire**, в которой, как понятно из названия, нам предложат посетить времена Римской империи. В отличие от других игр, повествующих о рассвете вечного города, данный проект ориентирован не на боевые действия внутри империи и за ее пределами, а на мирное строительство городов и заботу об их населении. «Львиная доля удовольствия в игре — уже просто созерцать, как строгая античная архитектура преображает плодородные равнины и леса в бурлящие жизнью многолюдные поселения. Для благоденствия сотен римских жителей игрок должен соорудить бесчисленное множество построек хозяйственно-

го, военного и культурного назначения: торговые лавки, театры, кузницы, таверны, общественные термы, бараки, алтари в честь самых почитаемых богов...»

Локализованная версия Glory of the Roman Empire должна появиться в продаже уже в августе этого года.

Ну и напоследок вспомним о поклонниках ролевого жанра. Компания «Акелла» заключила договор с французской студией разработчиков *Cyanide Studios* на локализацию и издание на территории стран СНГ мифологической action/RPG **Loki**.

В этой игре вам предложат погрузиться в фантастическую вселенную, сотканную из мифов и легенд народов мира. «Здесь смешались величественные цивилизации прошлого: империя ацтеков и античная Греция, холодные Скандинавские страны и древнеегипетские царства. В эпическое странствие по этим землям отправятся четыре великих героя — неистовый

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!

викинг, благородный эллин, грозный египетский маг и шаман индейского племени. Но даже им, искуснейшим из воинов, не одолеть бесчисленные орды демонов без помощи языческих богов. Ибо за хаосом, который медленно вступает в мир смертных, кроется зловещая тень Сета — мрачного божества египтян, восставшего из небытия...»

Разработчики обещают нам великолепный бестиарий из более 100 разнообразных монстров. Оружие, изготовляемое на

заказ. Большое количество исторических и легендарных персонажей, таких как скандинавский бог-громовержец Тор, египетский фараон Эхнатон и величайший герой троянской войны — Ахилл. Помимо сингла, в игре будет мультиплеер, включающий в себя как кооперативное прохождение миссий, так и дуэли между героями, управляемыми игроками.

Железные новости

Компьютер на шару

В скором будущем малообеспеченные жители Франции получат от государства персональные компьютеры и широкополосный доступ в Интернет за символическую плату в размере одного евро в день. Об этих планах правительства объявил премьер-министр Франции *Доминик де Вильпен*. Цель проекта — дать бедноте возможность пользоваться онлайновыми сервисами, которые предоставляет государство. На сегодняшний день только в половине домовладений во Франции имеются ПК, и только в 38% домов есть доступ в Интернет. Регулярно выходит в онлайн половина населения страны, включая тех, кто пользуется Сетью на работе. Однако среди интернетчиков крайне мало пожилых пользователей и людей с низким доходом, а именно эти слои населения больше других нуждаются в онлайновых государственных сервисах. Планируется, что уже в начале следующего года 1.2 миллиона человек получат дешевые компьютеры с необходимым программным обеспе-

чением и доступом к высокоскоростному Интернету. Контракты будут заключаться на трехлетний срок. Кроме того, предусмотрено домашнее обучение пользованию компьютером для тех, кому это необходимо. По какому критерию будут отбираться семьи для участия в программе, пока неясно. Ранее правительство запустило еще ряд проектов, в которых фигурирует символическая ежедневная плата в один евро. Так, молодежи предоставлена возможность за один евро в день брать уроки вождения и сдавать экзамены для получения водительских прав. В 2004 году власти спонсировали программу, в рамках которой студентам университетов предлагались ноутбуки за ту же плату. В настоящее время этот проект продолжается, цель правительства — снабдить портативными компьютерами 35% учащихся вузов. За год действия программы количество студентов, имеющих ноутбуки, выросло с 8% до 22%. К сожалению, наша информационная политика по-видимому движется в противоположном направлении — чего стоит одно лишь недавнее повышение цен на телефонные тарифы, ударившее по и без того немногочисленному украинскому интернет-сообществу.

Источник: «*Компьюлента*»

Intapple

В начале следующего месяца, как ожидается, **Apple** представит новые десктопы, которые придут на смену устройствам *Power Mac G5*. Эти настольные ПК, предположительно, получат название **Mac Pro**. По крайней мере заявки на регистрацию именно такой торговой марки были поданы компанией Apple в Соединенных Штатах и Новой Зеландии. По информации *Apple Insider*, демонстрация преемников Power Mac G5 состоится в рамках конференции для разработчиков *Worldwide Developers Conference* (WWDC), которая пройдет в Сан-Франциско в период с 7 по 11 августа. Если верить слухам, в устройствах будут применяться серверные процессоры **Intel Xeon 5100**, ранее известные под кодовым названием *Woodcrest*. Чипы Xeon 5100 были официально представлены корпорацией Intel в конце прошлого месяца. Эти 64-разрядные процессоры снабжены двумя ядрами и 4 Мб кэш-памяти второго уровня. Тактовая частота Xeon 5100 достигает 3 ГГц при частоте системной шины 1333 МГц. Чипы построены на базе новой микроархитектуры Intel Core и производятся по 65-нанометровой технологии. Предполагается, что Apple выпустит как однопроцессорные, так и двухпроцессорные настольные компьютеры на основе Xeon 5100. Кстати, новые десктопы, вероятно, будут выпускаться в обновленных корпусах, по внешнему виду существенно отличающихся от тех, которые используются для Power Mac G5. Ожидается также, что на конференции WWDC компания Apple анонсирует новые системы линейки Xserve на основе процессоров Intel и продемонстрирует операционную систему **MacOS X 10.5** с кодовым названием **Leopard**.

Источник: «*Компьюлента*»

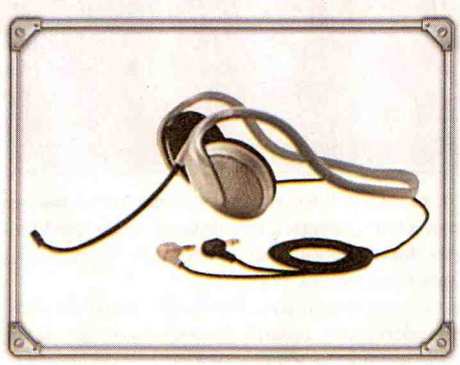
...А неведому зверюшку

Игровая консоль **Wii** — новая надежда **Nintendo**. После не слишком успешного *GameCube*, провалившегося в США, и серьезного финансового прорыва *DS*- и *DS Lite*-специалисты готовы поверить в то, что сначала новая домашняя консоль будет с успехом опережать по продажам Xbox 360 и PS3! Неудивительно, что внимание к этому продукту не утихает уже достаточно долго. Недавно сотрудники *IGN* получили доступ к специальной документации, в которой подробно рассказывается об одном из самых интересных элементов новой «приставки» — **Wiimote**. Как выяснилось, элегантный, но очень нестандартный контроллер, кардинально отличающийся от всего, что мы видели до этого, будет работать на обычных AA-батарейках, которых хватит примерно на 30–60 часов непрерывной игры. LED-индикаторы отражают заряд батареи и свидетельствуют о работе платформы. Для соединения с «базой» используется Bluetooth. Кроме того, на контроллере нашлось место для 6 Кб памяти (вероятно, для микрофона). Завершает список диковин встроенный моторчик. Осталось только узнать, где у этой штуковины расположена кнопка, выпускающая световой меч — и можно спать спокойно.

Источник: *3D News*

KOSS-НарСиСсизм

Компания **KOSS** известна большинству меломанов как производитель высококлассных Hi-Fi наушников. Тем не менее даже эта компания не смогла устоять перед соблазнами компьютерного рынка, выпустив гарнитуру **KOSS CS 80**. Разработчики утверждают, что их новый продукт приглянется очень широкому слою клиентов, работающих со звуком. Модель удачно сочетает в себе возможность не только наслаждаться высоким качеством звука, но и записывать собственный голос, а также служит средством для IP-коммуникации. А благодаря использованию технологии подавления шума Clear Voice Technology, пользоваться открытыми наушниками можно даже в самой шумной обстановке (например, переполненном интернет-кафе). Некоторые особенности гарнитуры KOSS CS 80:



- ✓ удобное затылочное оголовье, уменьшающее давление на голову и повышающее стабильность;
- ✓ нейлоновый шнур не спутывается во время быстрой ходьбы или активных занятий спортом;
- ✓ два 3.5-миллиметровых штекера в комплекте (для подключения наушников и микрофона);
- ✓ технология шумоподавления Clear Voice;
- ✓ частотная характеристика — от 15 до 25000 Гц;
- ✓ чувствительность — 101 дБ;
- ✓ вес — 20 гр.

Источник: *3D News*

Башковитый компьютер

Некоторые ученые из **Университета Манчестера** собираются создать компьютер, в котором будут повторены некоторые принципы человеческого мозга, а именно система взаимодействия между нервными окончаниями и «устойчивость к сбою». Известно, что человеческий мозг обладает невероятным параллелизмом и гибким дублированием функций. Случалось так, что человек сохранял все известные умственные и физические способности с фактически наполовину атрофированным мозгом. Именно данное обстоятельство привлекло ученых, так как проблема устойчивости электроники к дефектам в некоторых задачах стоит достаточно жестко. Сообщается, что на проект выделено около 1 млн. фунтов стерлингов. В процессе работы ученые ставят цель не только создать более надежный компьютер, но и более полно изучить устройство человеческого мозга. Предполагается, что компьютер будет состоять из огромного количества достаточно простых микропроцессоров технологии ARM, которые будут взаимодействовать как сети нейронов. В конце концов, прикладной аспект исследований может привести к созданию мультиядерного чипа с низким энергопотреблением и себестоимостью.

Источник: *3D News*

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

Интернет-новости

Четыре в ряд

Разработчик мобильных развлекательных решений **Smackall** объявил о выпуске релиза масштабной многопользовательской онлайн-игры, доступной на ряде Java-совместимых мобильных телефонов благодаря применению технологии SMNA.

Игровое поле представляет собой вертикальную таблицу из 7 столбцов и 6 строк. Каждый из игроков имеет 21 диск определенного цвета. Игроки разворачивают падающие диски и помещают их в незаполненные столбцы. Диски занимают самые нижние клетки в столбцах. Игрок выигрывает, когда помещает четыре из своих дисков в непрерывную линию (строку, столбец или диагональ), что и является концом игры. Игра заканчивается вничью, если вся таблица заполняется дисками, но ни один игрок не выиграл (помните знаменитые «Пять в ряд»?).

Начинающие игроки могут пользоваться подсказками. Важно всегда следить за по-

ложением на горизонталях, вертикалях и диагоналях, прежде чем сделать ход. В расширенной версии игры нужно выстроить подряд две линии, чтобы победить.

Ближе к концу игра часть превращается в сложный логико-математический процесс: оба игрока стараются выиграть, заставляя другого делать ходы в определенных колонках. Неплохой способ убить время с пользой для мозгов!

Источник: «*Мобильный контент*»

«Блицкриг» на марше

Nival Interactive анонсирует новый проект мобильного подразделения — игру **«Блицкриг II: Немецкая кампания»**, продолжение мобильной стратегии о второй мировой войне. Теперь вам предстоит командовать немецкими войсками и пройти боевой путь германского полководца *Вальтера Моделя* с Запада на Восток. В игре появились элементы RPG, развиваемые навыки командира. Также игра дополнена сетевым режимом с полноценными батальными сражениями через GPRS и открытым рейтингом игроков.

Вы пройдете через 8 крупнейших сражений второй мировой, повышая свой опыт и получая уникальные навыки. Разные навыки по-

требуют использования разных тактических схем, благодаря чему одно и то же сражение можно переигрывать по несколько раз. Система развития навыков, доступная и в сетевой игре, позволит разработать и использовать собственные уникальные тактические схемы, неприятно удивляя ими соперников. Исторически достоверный сюжет позволит ощутить реализм и узнать много интересного из истории.

В игре поддерживаются многие тактические и стратегические возможности «старшего брата» с платформы PC — поддержка с воздуха, захват техники, миникарта уровня, характеристики техники, туман войны.

Источник: «*Мобильный контент*»

Лающий мобильник

Производитель развекательных мобильных продуктов **I-play** объявил о запуске проекта **My Dog**. Игрокам предлагается возможность обзавестись собакой, за которой день за днем нужно приглядывать. Игрок должен следить, чтобы собака была счастлива и здорова. Игра идет в реальном времени, и лучший друг человека будет сообщать ему, как себя чувствует, с помощью разных действий. Игра очень проста и предназначена для любого возраста.

Действие игры разворачивается в доме с тремя основными локациями: кухней, садом и гостиной. Владелец собаки должен делать все так, как будто у него есть настоящий пес, — играть с ним, кормить его, выгуливать и убирать за ним. Есть, разумеется, и другие развлечения: покупка новых игрушек, вычесывание и кормление специальной едой, а также еженедельные собачьи выставки. В игру можно играть снова и снова — владелец собаки волен не только следить за собакой, но и заводить новых. Так что если у вас или ваших близких аллергия на шерсть — эта игра для вас.

Источник: «*Мобильный контент*»

Кэйкоформия

Разработчики **HeroCraft HiTech** выпустили увлекательную игру **Cake Press**, в которой могут принять участие несколько пользователей Bluetooth-устройств под управлением Windows Mobile 5.0 (Pocket PC и Smartphone 2003), Palm OS 5.x, Symbian Series 60 и UIQ.

Суть игры сводится к тому, чтобы из символов различной формы как можно быстрее выстроить определенные фигуры. При этом не стоит забывать, что остальные игроки могут сделать это быстрее, да еще и всячески мешать вам. В общем, разработчики обещают весьма занятный геймплей.

Загрузить тестовую версию или заказать полную можно по ссылке **www.clickgamer.com/moreinfo.htm?pid=5669**.

Источник: «*мАбила*»

Мы за ценой постоим!

Согласно данным последнего исследования **Telephia**, больше половины мобильных игр загружены пользователем из внешних источников. По данным отчета, загружены 53% игр, а 39% являются преустановленными. Оставшиеся 8% — онлайн-игры в мобильных каналах. При этом 71% дохода от всех загрузок игр — покупки непосредственно с мобильных порталов, а 29% — из других источников.

Четыре из десяти игроков называют знакомство с ПК или консольным аналогом мобильной игры критически важным аргументом для ее покупки. Он занял третье место после цены (59%) и бесплатных демо-версий (48%). Эти данные подчеркивают, что мобильные игроки чувствительны к цене продукта.

По данным отчета, рейтинг наиболее важных факторов покупки игры для мобильных игроков в США выглядит следующим образом: цена наиболее важна для 59% игроков, наличие демо-версии — для 48%, знакомство с игрой на других игровых платформах — для 43%, графика — для 35%, сложность — для 18%, рекомендации друзей — для 18%, популярность — для 18%, бренд — для 12%, потребительские обзоры — для 8%, экспертные обзоры — для 7%, рекомендации в прессе — для 5%, другие факторы — 6%.

Источник: «*Мобильный контент*»

Защитись от мобилки

Норвежская компания **Handy Fashions** представила на рынок новую линейку защитных средств, предохраняющих человека от излучения мобильных телефонов. Новинки представляют собой специальную кепку и плащ, изготовленные из специальных защитных материалов, используемых военными. Более того, если вы положите телефон в карман плаща, то дозвониться вам никто не сможет — мобильник просто не сможет поймать сеть.

Как сообщает компания-производитель, подобная одежда сможет «защитить» как от сотовых телефонов, так и от более серьезного излучения, а стильное исполнение сделают ее не только средством защиты, но и любимым предметом гардероба.

Защитный плащ обойдется любителям безопасного общения в $200, а кепка — в $50. Заказать их можно на сайте компании-производителя.

Источник: «*Сотовик*»

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

Редакционные новости

«Игроград-2006» — NEWS

✓ На сайте фестиваля **Игроград** открыт *раздел новостей*;

✓ на сайте **IGDA-Украина** заработал форум (**www.igda-ukraine.org/forum**), посвященный обсуждению грядущего «Игрограда». Помимо общих вопросов, в специальной ветке вы сможете пообщаться с разработчиками — участниками фестиваля. Попасть на него можно и с официального сайта фестиваля «Игроград» — **www.expo.igrograd.ua**;

✓ на официальном сайте фестиваля «Игроград» заработал раздел *Участники*. Список компаний и гостей постоянно обновляется. Следите за изменениями!

✓ Соорганизатор «Игрограда» компания IGDA-Украина сообщила о положительном завершении переговоров с *Джефри Букананом* (Jefferey Buchanan), директором по развитию бизнеса на территории СНГ компании **Nival Interactive**. Он будет одним из почетных гостей «Игрограда»;

✓ продолжаются переговоры с еще одной легендой геймдева — создателем DOOM *Джоном Ромеро*;

✓ 17 июля состоялось очередное заседание оргкомитета Четвертого Международного фестиваля компьютерных игр «Игроград» в составе представителей ИД **«Мой компьютер»** и IGDA-Украина, на котором обсуждалась семинарская программа *Форума разработчиков*, номинации и процедура награждения лучших проектов и другие организационные вопросы.

Антон МОИСЕЕНКО aka Akan

ANNO 1701

Разработчики: Related Designs/Sunflowers
Издатель: Sunflowers
Жанр: РТС
Дата выхода в Европе: 30 декабря 2006 года

Анонимная записка сознательного немца

Это анонимная записка. Надеюсь, на почте ничего не перепутали и бандероль с ней попала в отделение полиции.

Мне известен ужасный антинемецкий заговор — еще хуже того, когда Путин и Линкольн сговорились и начали вторую мировую войну против Германии!

Я боюсь, что меня могут убить американские спецслужбы, но я сказал себе: Ганс, если ты не напишешь эту анонимную записку, то покроешь позором всю семью Хюнтермюллеров!

И вот у меня есть доказательства того, что некая террористическая организация **Sunflowers** готовит военную акцию против Германии. Это в Интернете такое было написано на их сайте. Якобы они РТС готовят. Я это даже расшифровал: Разорвать Тевтонскую Сволочь.

Там еще картинка была — горящий город. Видно, это они снимали, как свои атаки проводят. Город — как из 18-го века.

Давно существуют, гады.

А самое ужасное: Sunflowers — это немцы! Их США подкупили, это точно. Я долго думал зачем, но потом понял. Это американцы нам мстят за то, что мы во второй мировой победили, несмотря на их подлое нападение.

Название теракта — **Anno 1701**. И это я тоже расшифровал. Атака На Немецких Отморозков. Что значит «1701», я пока не понял.

Дата — 30 декабря.

На этом все. Но я чувствую, что я еще не выполнил свой гражданский долг и обязательно напишу вам еще.

Обещаю, что в следующих письмах сообщу вам о месте атаки.

И еще. Похоже, лидеры террористов присутствовали на крайне подозрительном съезде под названием E3. Буду сегодня расшифровывать...

Аноним

Из материалов расследования

Как я уже говорил, это компьютерная игра. И создают ее немецкие разработчики из команды Sunflowers. Ах да, еще есть **Related Designs**. Итак, игру делают Sunflowers'ы ☺...

Это, если кто не знает, известные немецкие разработчики. Созданная ними в свое время, а если точно, то в 2003 году игра 1503 A.D. (она же *Anno 1503*) побила все коммерческие рекорды своей страны. И по количеству проданных копий, и по вырученным долларам/маркам. Небольшая оговорка: по версии одного интернет-ресурса. Нет, нет, не сайта издателей ☺, но все равно. Хочешь — верь, хочешь — не верь.

Вскоре к *1503 A.D. — The New World* вышел аддон *Treasures, Monsters and Pirates*.

Дальше у меня начались трудности в расследовании. Серия «Анно» состоит из трех игр, если считать новую часть. О 1503, 1602 и 1701 годах. О любимом многими 1503 Н.Э. найти информацию было легко. Но вот *«Анно 1602»* создала для меня проблемы, ибо... это игра для мобильного телефона. Странно как-то...

И вдруг, занимаясь подготовкой отчета, я на сайте разработчиков случайно зашел в маленький такой раздел о выпущенных уже давно играх. Там была игра 1602 A.D., а в графе «платформа» гордо значилось «ПК».

В отличие от «1503», в игре был мультиплеер...

Но... если The New World вышел в 2003-м, потом был аддон, то когда же успели склепать продолжение?

Взгляд на скриншоты... Симпатичная, в принципе, двухмерная графика Нового Света и нечто угловатое без малейшего намека на детализацию в «продолжении».

Просто «Подсолнухи» выпустили «1503» **позже** «1602», который был создан еще в незапамятные времена... А вот мультиплеер убрали. Я-то этого не знал!

И нельзя было так сразу и сказать?

Бюджет же третьего продолжения составляет 8 миллионов евро.

А это подозрительно. Вдруг действительно американские спецслужбы ☺? Вот один мой знакомый на полном серьезе подозревает, что большинство игр создают или как минимум спонсируют ЦРУ и Пентагон, чтобы зомбировать маленьких доверчивых детишек...

Ладно. Продолжаем расследование.

Итак, теперь в разработке у «Подсолнухов» игра с тремя названиями. Anno 1701, она же 1701 A.D, она же Anno 3. Серия возвращается на ПК. Возможно, возвращается триумфально.

Игра начинается почти так же, как начинались ее предшественницы.

Игроку предстоит выступить в роли капитана корабля, который отправился исследовать незаселенную еще часть континента. Судя по скриншотам и демо-версии, тропическую. Вы находите архипелаг островов, и первым делом нужно выбрать место для будущего города. Притом идеальное найти вряд ли удастся. Не хочешь строить город на острове с вулканом? Не нравится перспе-

ктива войны с индейцами, которые облюбовали соседний остров? Тогда можно заселить тихий необитаемый островок, но большому городу на нем не хватит места, и будет тяжело с ресурсами... Словом, придется приспосабливаться.

Anno — прежде всего симулятор городского правителя. Градостроительная стратегия, но с примесью классического РТС. Надо будет и проблемы города решать, и пиратам мозги вправлять, и с индейцами договариваться.

Кстати, насчет индейцев. Разработчики обещают встречу с другими цивилизациями. Нет, не инопланетными, а вполне земными ☺. М-да... «Цивилизации», конечно, гордо звучит, но неужели гуроны будут так уж отличаться от могикан? Или нас ожидает встреча с таинственной пиратской цивилизацией ☺?

Теперь о *кампании*. Она будет строиться на последовательном освоении каждого из островов. Так что перед тем, как засесть за одиночную игру, пройти сюжетные миссии очень даже полезно — чтобы понять, как играть.

Что беспокоит: в демо-версии нужно некоторое время до прибытия кораблей продержаться на острове с вулканом. Нет, в этом задании ничего плохого. Но вот не будут ли все миссии построены на таких задачах? Отбей атаку пиратов, продержись против одних индейцев, пока их не перебьют другие, успей укрепить город перед землетрясением...

Не то, чтобы это какие-то ужасные задания, но хотелось бы, чтобы сценаристы выдумали что-то поинтереснее, нечто более креативное, что ли.

Человеческий фактор. Тут градостроительная стратегия берет верх над РТС. Нам придется решать проблемы каждого отдельного человека, каждой семьи. Вообще, подобный подход мне не слишком нравится. Может, я слишком ленивый, но это уже больше симулятор Бога — заботиться обо всех. Я еще понимаю — глобальные проблемы решать, дороги строить, о торговых каравеллах думать. Лучше бы о гражданах сенаторы заботились, а я бы просто спонсировал их благие начинания.

Тем не менее, в минусы это записать нельзя. Меня больше интересует вот что: почему Sunflowers не обещают возможности разных стилей правления? Почему нельзя установить военную диктатуру и войсками заставить людей быть довольными?

Нет, я не садист. Борюсь за реализм, можно сказать ☺.

Что ж, посмотрим.

Кажется, я тут упомянул торговые каравеллы... Не знаю, не знаю. Пока не известно, будет ли дипломатия ограничиваться коренным населением и пиратами. Интересно было бы потягаться с губернаторами разных европейских держав, договариваться о новых морских путях.

И все-таки я верю, что нас засунут на тесный американский континент одних. Совсем одних. Если разработчики чего-то не обещают, значит, большинства этих возможностей и не будет ☹.

Технологии — опять же, мало что известно о технологическом развитии города.

Может показаться, что я просто перебираю все, что присутствовало в различных представителях жанра РТС (все-таки «Анно» позиционируется игровыми СМИ именно как реалтаймовая стратегия, без учета градостроительной направленности — а вот разработчики считают свое творение 3D Empire-building Simulator) и забываю о том, что это продолжение успешной игры 2003 года.

Но со времен трехлетней давности многое изменилось. В той игре не было чего-то особо оригинального, 1503 A.D. стала знаменитой благодаря динамичному геймплею и относительно незаезженной тематике. На то время.

То, что сейчас колонизация Америки — явление в играх распространенное, опустим. В конце концов, это произошло как раз благодаря играм типа «Анно».

Но очевидно, что Sunflowers & Related Designs хотят сотворить если не шедевр, то очень хорошую игру. И будет очень неприятно, если из-за отсутствия второстепенных, но таких привычных фич «1701 Н.Э.» покажется сырым и недоделанным проектом.

Еще раз повторю, что разработчики обещают и дипломатию, и что в торговле будет учитываться коммерческий потенциал города, и много еще чего. Но похоже, что все это упростится до минимума, а акцент будет сделан на строительстве домов и удовлетворении потребностей жителей города.

Еще одна анонимная записка

Это анонимная записка.

Вам опять пишу я, аноним Ганс Хюнтермюллер. Надеюсь, что на почте ничего не перепутали.

Я два дня искал информацию в Интернете. И вот я обнаружил ужасные факты!

На том таинственном собрании, E3, все одобрили проект Anno 1701. Более того, релиз (похоже, это на их сленге означает «атака») пройдет и в Европе, и в США.

Я сразу же догадался, что это ЦРУ хочет обезопасить себя от подозрений, устроив теракт и в Америке тоже. А потом они все переложат на нас, порядочных немцев!

В общем, заговор слишком большой, чтобы ему противостоять. Они уже так обнаглели, что выкладывают свои планы в Интернете! Пора спасаться.

Лечу в Тибет и желаю удачи доблестной немецкой полиции!

Аноним

Из материалов расследования

Очень красивая. Да, графику уже сейчас можно засчитывать в сильные стороны игры. Просто прекрасно. Все четко, красиво — корабли отражаются в воде, а отражения искажаются рябью на поверхности моря, здания отбрасывают тени... Если уж к чему-то и можно предъявить претензии, так это к огню (некрасиво получилось, снизу какие-то красно-желтые образования, сверху — серая завеса дыма одной толщины) и к небу, которое, если его видно, иногда может вообще быть одного цвета. На одном из скриншотов оно фиолетовое.

А вообще на визуальную часть игры грех жаловаться. Лишь бы ролики были сделаны хорошо, а не так, как, к примеру, в Heroes V, где их противно смотреть даже несмотря на красивую графику.

Вот к дизайну зданий есть вопросы... С домами периода раннего развития американской цивилизации все ясно, классно и просто супер ☺. Зато дома, сделанные из белого мрамора, покрытые черепицей, красиво так раскрашенные в желтый и белый — ну не верится, что это Америка!

Я не претендую на звание знатока истории и не могу доказать, что на территории теперешних Соединенных Штатов Америки в то время не строились такие дома. В свою очередь, создатели игры заявляют, что не воссоздают точную историю, и действие «Анно 1701» лишь происходит в определенный временной период.

Но, по-моему, следует все-таки придерживаться некоторых условий, в игре должна быть атмосфера эпохи. Иначе — прямая дорога в некий мир фэнтези, и не надо эксплуатировать интересную тему освоения американского континента.

Сюжет. А вы думаете, он будет? Нормальный сюжет с харизматическими персонажами, предательствами, поворотами событий?

Sunflowers заявляют, что в игру добавили много абсолютно новых фич по просьбам фанатов. Надеюсь, кто-то потребовал сюжет ☺. Насчет пожеланий почитателей серии: мы же знаем, что они, как правило, однообразны. У фанатов нет новых идей, они скорее попросят что-то от «Цивилизации», что-то от «Цезаря» и так далее. Главное, чтобы творцы «Анно» сумели выбрать лучшее. Тогда — я не имею ничего против.

Эх... Похоже, Anno 1701 не станет шедевром. Но я искренне надеюсь, что она станет очень хорошей игрой. В конце концов, Warcraft, Heroes V, Age of Mythology тоже не шедевры. А третья часть освоения Америки потенциально лучше каждой из вышеперечисленных стратегий.

Заключение

Проект **1701 Anno Domini** национальной безопасности ни одной страны не угрожает.

Никита ПЕТИК aka Mikolavos

GODS & HEROES
ROME RISING

Разработчик: Perpetual Entertainment
Издатель: Perpetual Entertainment
Жанр: MMORPG
Дата выхода: III квартал 2006 года

300 год до н.э. Времена становления Римской империи. Именно в этот исторический период будет разворачиваться действие новой on-line игры — **Gods and Heroes: Rome Rising**.

Из аннотаций разработчиков можно вывести несколько основных преимуществ игры:

1. Много своих, новых существ (в основном мифологических).
2. Возможность использования магии в глобальных масштабах
3. Боевая система игры: множество комбо ударов, спецприемов и прочего.

А о минусах судить не то, что рано — невозможно, ибо бета-тестинг игры еще не начался.

Ну что ж, приступим к разделыванию имеющихся порций информации.

* * *

Все активные элементы игры можно условно разделить на три категории:

— *Существа* — то есть мобы, или монстры. Источник опыта;

— *Боги* — я так понимаю, боги будут кем-то вроде покровителей, от которых будет зависеть специальные приемы игрока;

— *Герои* — это реальные пользователи, которые развивают своих персонажей и используют силу богов.

Как и в большинстве MMORPG, геймеру будет доступно несколько классов.

Soldier — Воин, отличается огромной физической силой. Специализируется на мечах. Использует силу богов Minerva&Mars.

Priest — Священник, атакует с расстояния и лечит своих союзников. Использует силу богов Juno&Pluto.

Scout — Ловкий воин; очень силен, когда использует лук. В классической фэнтези ММОРПГ его бы назвали рейнджером. Использует силу богов Diana&Apollo.

Mystic — Мистик. Боги-покровители — Trevia&Bacchus.

Rogue — Вор, основной стат — ловкость. Специалист по ножам. Использует силу богов Nemesis&Mercury.

Gladiator — Сильный боец, рожденный ареной. Специализируется на топорах, молотах и мечах. Использует силу богов Fortuna&Jupiter.

* * *

А вот бестиарий в Gods and Heroes обещает быть намного разнообразнее, чем в других ММОРПГ, классически эксплуатирующих фэнтезитематику. Чего стоит только Химера (Chimaera) — о, это стоит видеть.

Будут, конечно, и старые добрые гномы, демоны, драконы и прочие полюбившиеся персонажи европейского фольклора. Но основную массу составят горгоны, циклопы, великаны — ну, вы поняли, что имеется в виду.

Графика

За графику в Gods and Heroes отвечает движок *RenderWare 3.7*, доработанный программистами в области шейдеров.

(С этого места я начинаю в Gods and Heroes сомневаться, честно говоря.)

Из прочих ожидаемых графических вкусностей — богатая анимация, красивые бои и возможность редактировать персонажей.

* * *

Разработкой проекта управляет *Стиг Хейдлунд*, бывший ведущий дизайнер «Диабло». Одна из планирующихся фишек «Богов и Героев», взята, можно сказать, прямо из этой легендарной игры. А именно — наемники.

Каждый игрок может нанять 8 наемников 3-х классов (Soldier, Scout, Priest). Со временем игрок может нарисовать свой логотип, выбрать форму и штандарт. Представьте — идет группа игроков, и у каждого свой отряд! Кроме неписей можно будет

обращать к призыву и обычных игроков. В результате получаются отряды и даже небольшие армии. Тут в дело вступает тактика и стратегия — еще одна фишка от разработчиков.

Членам группы можно задавать разные линии поведения — к примеру, заставить лучников стрелять по дуге, а не по прямой, магов — кастовать усиливающие заклинания на союзников.

Сила наемников зависит от места, где вы их нашли — то есть, не ожидайте хороших результатов от парочки головорезов, нанятых в городских трущобах. Куда лучшим вариантом будет специализированный военный лагерь.

Группы чаще всего создаются для прохождения трудных квестов или массовых боев.

Как правило, так происходит в большинстве ММОРПГ, в боях все решает уровень и раскачанность навыков. Но в нашем случае разработчики обещают, что во многом результат боя будет зависить от вовремя нанесенных комбо. Например: удар в голову дезориентирует вашего оппонента; подсечка временно выведет из строя. В течение боя накапливаются комбо-очки, а значит, количество и качество применяемых приемов возрастает.

Немного о PvP

Зона разборок между игроками будет ограничиваться специальными территориями, где мы также сможем захватывать важные здания: шахты, замки. По мнению разработчиков Gods&Heroes, это окажется по вкусу высоким уровням (как, впрочем, и по мнению большинства других разработчиков ММОРПГ). Максимальное количество уровней в игре будет ограничено 50-тью.

* * *

В день выпуска игры компания-разработчик представит игрокам более 1250 квестов для прохождения. Помимо поручений от NPC игрок будет получать особо важные задания от богов, но только на определенных этапах своего развития.

Долго ждать игры не придется: официальный релиз назначен на III квартал 2006 года. Если все пройдет удачно, разработчики обещают сделать аддоны с египетскими и китайскими мифами. Пока игра не вышла, можно скачать ролики и посмотреть скриншоты игры. Также можно прочитать историю мира и дневники разработчиков.

Игра получила много наград на E3, одна из них «Лучший геймплей».

Вывод

С одной стороны — десятки штампованных обещаний и концепция, не слишком отличающаяся от уже сформировавшихся традиций сетевых виртуальных миров. С другой — обнадеживающие отзывы с E3 и, прямо скажем, впечатляющий послужной список руководителя компании-разработчика.

Публичный бета-тестинг начнется этим летом.

А пока что ждем. Ждем новых новостей, скриншотов, роликов и откровений в разрабских ЖЖ. Ждем первых отзывов с бета-тестинга. Ждем релиза, в конце концов.

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

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Разработчик: Raven Software
Издатель: Activision
Жанр: action/RPG
Системные требования: пока неизвестны
Дата выхода: запланирована на IV квартал 2006 года

И еще один темный перевод

Новая, беспрецедентная игра от **Activision** с использованием героев комиксов **Marvel** уже на подходе! Услыхав такую ушепотрясательную новость, я схватил свежую распечатку с драгоценной инфой на забугорном языке и ринулся в мрачную пещеру Дарк Толмача Death Knight`а.

Этот мрачный Рыцарь Смерти, как всегда, принял меня радушно — гизарма сделала два ленивых взмаха над моей головой и опустилась за спину Темного Воина. Жилистая рука в шипастой железной перчатке легла на мое плечо.

— Зачем пришел, смертный? — красные огненные глаза Death Knight`а угрожающе сверкнули из прорези шлема. — Хочешь, чтобы я научил тебя гизарменному бою?

— Нет, Дарк мертвый, — я с опаской повел плечом, аккуратно скидывая деснайдскую руку. — Мне вновь нужен твой темный перевод. У меня тут материал на «Марвел»...

— Марвел! — Death Knight схватился за рукоять гизармы. — Кто он?! Я выпью его душу!

— Да нет же! — я испугался не на шутку. — Я тебе говорю о Marvel, это компания такая. Они комиксы делают, супергероев создают всяких. Они придумали Халка и Бэтмена, Супермена и Людей-Х. Неужели ты ничего о них не знаешь?

— Когда я наслаждался душами смертных, о долларе еще никто не слышал, — наставительно произнес Death Knight, убирая руку от гизармы. — Давай сюда свою кучу праха и иди себе по своим смертным делам. Дарк перевод найдешь через два дня у себя на пороге — только смотри, не благодари меня! А то заставлю выучить основы гизарменного боя.

— Ай! — только и успел сказать я.

Все в атаку на Marvel

Ну что ж, господа марвелисты и комиксоманьяки, спешите радоваться. Компания Activision решила не разменяться по мелочам и вместо нескольких игр про некоторых супергероев собралась руками **Raven Software** создать одну культовую игру сразу про всех необычайно разрушительно одаренных персонажей мира Marvel. Называться сей строящийся монолит будет **Marvel: Ultimate Alliance**, а выход его запланирован на конец года 2006-ого. Ну, «ого» не «ого», а ждать придется еще не так-то уже и мало, к тому же разработчики народ переменчивый — то дату релиза перенесут, то проект временно заморозят... юморные они парни (надеемся, что к данному проекту такой юмористический подход применяться не будет).

Сюжет будущей схватки тысячелетия прост, как стальные когти Росомахи, и сложен, как щит Капитана Америки, — армия суперзлодеев всех поколений художников и сценаристов Marvel под руководством бывшего главного идеолога бизнес-элиты Запада Dr. Doom`а хочет слегка завоевать Землю, разделить ее на части, выжать все соки и уничтожить — предварительно, конечно, перебравшись в другую часть Галактики. Само собой, Spiderman и компания не могут этого допустить — побросав все свои мирские дела, они спешно надевают костюмы и выстраиваются в шеренгу, чтобы дружно ударить по Великовселенскому Злу. И тут, собственно, по замыслу разработчиков, в игру вступаем мы. Хм, а чего это все я да я говорю? Пусть заокеанские парни сами за себя скажут!

Устами создателей...

Понятное дело, глаголет истина. Та самая, которая в вине. Или в пиве. Или, на худой конец, в сухариках. Но разговор не об этом. Пока что. Сейчас нам главное — послушать умные речи разработчиков и попытаться не купиться на их дикий пиар. А это будет сложновато. Вот что говорят господа *криэйторы*.

«В новой игре жанра **action/RPG** будет представлено более 140-ка персонажей марвеловских комиксов. Это — беспрецедентный проект в истории игровой индустрии. Игроки получат возможность поиграть за всех известных супергероев, среди которых Spider-Man, Wolverine, Captain America, Thor, Blade, Elektra, The Thing, Ghost Rider, Dr.Strange, Silver Surfer, Nick Fury... и многие другие. Управляя действиями своих героев, игроки решат участь обеих планет — старушки Земли и мира Марвел, что будет реализовано посредством многочисленных сюжетных концовок».

«Игра Marvel: Ultimate Alliance представляет собой новый виток жанра action/RPG, где действия игрока будут непосредственным образом влиять на судьбу мира Марвел, — заявляет вице-президент компании Activision, всемирного бренд-менеджера. — Это, в сочетании с самым огромным списком героев, предоставит фанатам комиксов экшен того уровня, который они давно ждали».

«Игре будет присущ глубокий насыщенный геймплей, где игроки смогут создавать свое собственное название команды, эмблему и транспорт, будут сами по ходу игры определять репутацию своей команды. Также окажутся доступными опции индивидуальной

прокачки каждого персонажа или всей команды целиком, ради сохранения баланса между героями. Все зависит от симпатий игрока. С новой игровой системой боя геймеры смогут сражаться с самыми отъявленными Fucking Shit... ой, елы-палы, забыл откорректировать это место Дарк-перевода... эээ... с самыми отъявленными суперзлодеями (Dr.Doom, Scorpion, Galactus и др.) на земле, в воздухе, в воде и под водой, используя захваты, блоки и уклонения. Станет доступным развитие геройских суперспособностей, а также использование в качестве оружия различных предметов.

Игра представляет собой уникальную сюжетную линию, где миссии, выполняемые игроками, их действия и взаимодействие с другими персонажами непосредственно создают развязку всей истории. В игре также присутствует мультиплеер, где фаны смогут сколачивать команды из своих любимых супергероев и вместе сражаться против зла по онлайну и локалке. Присутствует и «режим соревнований», в котором отслеживается индивидуальная статистика игрока, начисляются очки опыта и распределяется снаряжение. Сетевой режим поддерживает до 4-х игроков одновременно.

В самом начале доступны лишь 20 персонажей, но по ходу действия игры все новые и новые герои откроются геймеру.

Графика игры будет создана с использованием всех сверхсовременных технологий».

Ну что ж, вот вы и прослушали краткое пиар-объявление. За его расшифровкой просьба обращаться в кассы... гм, в следующий раздел.

И где тут красота?

Маститые и не очень, заграничные и не сильно гейм-девелоперы уже очень давно поняли, что грамотный Пи-Ар спасет мир. Мир их игр — так точно. Пробегая по разным форумам и страничкам с новостями, я все время натыкался на разнообразные чрезвычайно хвалебные фразы, относящиеся к разработке Marvel: Ultimate Alliance. Графику будущей игры называли прекрасной и потрясающе красивой, а сам натурмарвелпродукт — оригинальным и смелым проектом. И если со вторым утверждением я, по большому счету, согласен, то с первым не согласен совершенно.

Я не могу понять, какая может быть «прекрасная» графика у строящегося экшена от Raven Software?!! Судя по скриншотам и демке, графический элемент производимой игры не слишком отличается от той же Fantastic Four или X-Man 3: Official Game, так о какой же «потрясающей красоте» может идти речь? Чем она может потрясать?! Здесь даже Логан хуже прорисован, чем в официальных Людях-Х! Я не говорю о других супергероях. По моему мнению, основанному на выложенных в Сеть доступных материалах, господа создатели хорошо потрудились только над внешностью «избранных» по какому-то непонятному критерию героев, типа Человека-Паука или Капитана Америки, набросав остальных из шаблона и забыв отшлифовать их. Лично мне было довольно неприятно видеть Росомаху Логана с квадратнющими руками, из которых под каким-то странным углом торчат стальные когти.

Спецэффекты также выглядят слабенько. Энергия, молнии, небольшие взрывы и вялое уничтожение врагов по частям — все это уже не раз было и особым изменениям не подверглось. Средне-хорошо, но не более того. Искренне надеюсь на то, что за оставшееся ценное девелоперское время создатели вдумчиво прочитают свои же обещания про ультрасовременную графику и постараются хотя бы частично воплотить их в жизнь. В противном случае, я полагаю, нас ждет очередной *средне-графически-быстрый-деньгозашибательный* экшен с намеком на РПГ. А это, скажу я вам, очень грустно. Однако есть и другие, более светлые моменты в продвигающей торговую марку пламенной речи вице-президента Activision. О них и поговорим.

Приятные моменты — как хорошо, что они есть

Как там, слегка выше, сказал наш товарищ по капиталу, игрок сможет сам формировать команду, выбирать эмблему, прокачивать уникальные спецспособности героев. Вроде бы простые слова, но если над ними задуматься, мир откроется вам совсем с другой стороны. А ну-ка сосредоточьтесь и представьте себе такую сцену: команда «хороших», состоящая из Бэтмена, Халка, Капитана Америки и Грозы, сражается на старом сталелитейном заводе с четверкой «плохих» сверхгероев — Dr.Doom`om, Меченым, Джаггернаутом и Зеленым Гоблином. Мы не знаем, все ли они будут присутствовать в игре, и можно ли будет за них играть, однако это неважно. Важно просто это представить.

Вот огромный Халк и мощный Джаггернаут сошлись в бою титанов. Их кулаки способны сокрушать стены домов, а головы выдерживать попадание ракеты — это достойные друг друга противники. Увлеченные боем, они не замечают, как совсем неподалеку Dr.Doom и Гроза состязаются в управлении электричеством — молнии так и сверкают. А это уже на руку Бэтмену — Зеленый Гоблин на своем реактивном скейте не может быстро маневрировать, и Человек-Летучая Мышь сбивает его на землю метко пущенным бэтбумерангом. Однако не все так хорошо у Капитана Америки — Меченый легко избегает бросков его разрушительного щита, не забывая

наносить капитану существенные повреждения метательным оружием. Но вот неожиданно ситуация меняется — проламывая стену завода, на поле боя появляется Саблезуб Зверочеловек, а ему навстречу уже спешит Блэйд — схватка обещает быть чрезвычайно интересной!

Ну, как перспектива — неплоха? Я думаю, что бои и прокачка персонажей будет тем спасительным плотом, который вытянет Marvel: Ultimate Alliance из болота невыполненных обещаний и заставит забыть о луже плохой графики. Хотя, конечно, создатели могут все очень легко запороть ненавязчивым касанием клавиш — обучить своих подопечных одному-двум приемам и дать им три-четыре прокачки, чтоб не грустно было. Грустно не будет, а вот очень обидно и глупо — да.

К тому же меня очень интересуют вопросы репутации — раз и интерактивности местности — два. От чего будет зависеть первое, и насколько слабенький движок позволит Raven Software реализовать второе? Неужто нам снова нужно будет кого-то спасать и драться ящиками? Очень оригинальный подход, ничего не скажешь ☺. Очень надеюсь, что я ошибусь в этом своем прогнозе. К тому же, фразы разработчиков по поводу многочисленных концовок интригуют — неужели мне захочется пройти эту игру не один и даже не пять раз?

Вывод

Без всякой тени колебаний заявляю: игру нужно и должно ждать. Хотя бы за возможность прикоснуться к легенде. И раз и навсегда решить, кто круче — Dr.Doom или Thor?

Вирджин КЕМПЕР jaguar.k@zeos.net

Devil May Cry 3 Dante's Awakening Special Edition

Разработчик: Capcom
Издатель: UbiSoft
Жанр: action
Системные требования:
✓**минимальные:** P3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P3-1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Вот мало кто из вас, уважаемые читатели, знает, как тяжело писать статью, когда болят пальцы на руках. Все-таки восьмилетний перерыв сказывается. Отвык я уже от всевозможных приставочных прыгалок, ударялок и рубилок. Если раньше я вообще не понимал, как на компьютере можно играть хоть во что-то, то теперь совсем не представляю, как во что-то можно играть без мышки. Но увы, работа есть работа. Партия сказала: «Надо!» — значит, придется вспоминать старые добрые времена, когда компьютеры мне были неинтересны, а в качестве видео развлечений использовалась Sony PlayStation. Нет, не третья, и не вторая, а самая первая, купленная, в свое время за 780 гривен. Эх, было ведь время. Собирались у кого-нибудь на квартире, набирали всякой еды — и на всю ночь напролет, игрушки проходить! Скажу вам по секрету, на PS1 я «съел» довольно много игр, которые в то время проходили на компьютерах. Duke Nukem 3D, Diablo 1, Medal of Honor и даже War Craft можно было найти на приставочных дисках.

Узнав о том, что компания Capcom вознамерилась перенести третий Devil May Cry на PC-платформу, я был, если честно, немного поражен. Неужели компания решила повторить злополучный эксперимент, который она когда-то проделала со второй частью Resident Evil? Насколько я помню, именно RE2 являлся первым приставочным портом, который я удосужился увидеть на экране монитора. Потом ругался, помнится, долго, ибо такого квадратизма (максимум 640×480) не наблюдалась даже на приставках. Плюс еще управление оказалось жутко неудобным. Как ситуация будет обстоять в этот раз — оставалось только гадать. На пиксельной гуще.

И вот программа установки выдала финальное окошко с надписью Installation complete, и я погрузился в очередной игровой мир.

* * *

Третья часть игры не уводит нас в продолжение первой и второй эпопеи, а наоборот, возвращает нас в самое начало. Разработчики явно позаимствовали идею Голливуда и решили создать приквел.

Данте — сын Спарды, получеловек-полудемон, пробует открыть агентство по борьбе с демонами (которое, кстати, позже и назовет Devil May Cry). Казалось бы, что необходимо полудемону для счастливой жизни? Свой офис, пицца, выпивка, бильярд и, конечно, же рок-н-ролл. Но увы, демоническому детективу еще рано заниматься собственным бизнесом, ибо вечное зло не дремлет.

В один прекрасный день в офис заглядывает странный человек и приносит послание, переданное братом Данте — Вирджилом. Тот тоже страдает оккультным предпринимательством, но намерен открыть не офис, а врата в мир демонов, которые в свое время закрыл общий папаша этой парочки. Незнакомец вполне спокойно намекает, что предложение желательно бы принять, в противном случае у Данте могут быть проблемы. Но наш герой — парень со сложным характером. Конечно же, он отказывается. «Че делать в вашем демоническом мире, если там ни еды ни выпивки ващще?!» — отвечает Данте, откусывая большой кусок от пиццы. Я думаю, вам не стоит объяснять, что после такого дерзкого ответа в офис Данте наведывается огромное скопище демонов.

Вот с этого момента мы и начинаем наш нелегкий путь в борьбе с истинным злом.

Первое мысль, которая постучалась в мою и без того нагруженную голову после запуска игры: «Йошкин кот, мышкой здесь не то что играть нельзя, она вообще отсутствует как таковая».

Вторая получилась более оригинальной: «А какая кнопка здесь отвечает за старт?»

Дальше круче: «А какая кнопка отвечает за стрельбу из пистолетов?», «Какая за удары мечом?», «Какая за прыжки?» и т.д.

После получасового перебора всех клавиш я наконец-то смог обнаружить нужные. Должен вам сказать, что в принципе управление достаточно удобное. Бывало и похуже. Главное, что все рядом, а не разбросано в рандомном порядке, как в RE2. Для движения используем стандартный `WASD`, для ударов, прыжков, стрельбы и прочих наворотов — `IJKL`. С непривычки оно, конечно, неудобно, но прой-

дя несколько уровней, вполне привыкаешь к подобной раскладке. Я даже менять ничего не стал и нормально играл, дивясь иным товарищам, которые утверждают, что управление корявое. Даже с комбами особых проблем не было.

Данте

С самого детства я являюсь фанатом Джеки Чана. А знаете почему? Фильмы у него получаются всегда красивые. Ну не прет меня, когда накачанный мужик с деревянным лицом и дубиной весь фильм втупую валит кого попало! Лично мне гораздо интереснее, когда герой не столько сильный, сколько быстрый и проворный. Всевозможные прыжки, красивые сцены с приемами кунг-фу и прочих единоборств смотрятся гораздо веселее, нежели кучи трупов и сотни гильз на полу.

За те же качества мне понравился и Данте. Я бы даже назвал Данте истинным героем боевиков. Не просто самым лучшим, а тем, с кого стоит брать пример остальным. Тут, конечно, стоит поблагодарить сценаристов и постановщиков трюков. Уже с первых тридцати секунд пребывания в мире игрок понимает, насколько Данте крут. Он не нагибается, чтобы поднять опрокинувшийся стул, он просто и эффектно переворачивает его ногой. Он не хватается за оружие при первом появлении демонов, а спокойно, дожевывая кусок пиццы, идет к музыкальному автомату, чтобы включить музыку.

Этот человек (ну, может, не совсем человек) вообще воспринимает все происходящее вокруг как лекарство от скуки. Ну что еще можно сказать о персонаже, который при встрече с огромным цербером говорит: «Ух ты! Первый раз вижу говорящую собаку!» или «Слушай, а ведь на собачьей выставке ты бы точно занял первое место», ну и такое все.

Неудивительно, что в Японии Данте стал культовым героем, на которого пытаются быть похожи многие дети.

Вирджил

Брат-близнец Данте. Несмотря на тесную родственную связь, Вирджил является полной противоположностью своего брата. Данте — энергичный, проворный парень с достаточно хамским чувством юмора. Вирджил же, наоборот, всегда спокоен. «Каменная маска» очень редко сходит с его лица. Он хладнокровен и немногословен, но парень не промах. Вирджил очень быстр, его мастерство владения холодным оружием настолько совершенно, что кроме меча ему ничего не надо.

Брат Данте всегда стремился к власти и мировому господству. Ни я, ни Данте, не понимаем, зачем она ему вообще нужна. Но увы, переубедить братца невозможно, он упорно настаивает на своем.

И снова мне хочется преклонить голову перед сценаристами. Вот казалось бы, Вирджил — такой родной и знакомый образчик злодея, вот только ненависти к нему как таковой у игрока не появляется. Играющий понимает, что в первую очередь он не враг, а брат. Хотя Данте, конечно, его недолюбливает и всячески пытается приструнить.

Они просто братья с разным мировоззрением. Когда же они сходятся в поединке, больше всего хочешь не победы или проигрыша, а мира. Хочется, чтобы братья наконец-то договорились и совместными усилиями накостыляли всему злу. Скажу по секрету, к концу игры что-то подобное будет. Тот самый один единственный случай, когда Данте и Вирджил выступили против общего врага — один из самых ярких во всей игре. В тот момент я готов был просто проломить все стены и уничтожить великое зло взмахом одной левой.

Аркхем

А вот этот персонаж как раз очень даже подходит под роль истинного злодея. Чувак просто помешан на Спарде, демоническом мире, и на всей его силе. В свое время ради власти над демонами он принес в жертву собственную жену.

Именно Аркхем приходил с предложением к Данте, и именно он предложил Вирджилу заварить всю эту кашу.

С самого начала этот персонаж не кажется особо злым или жестоким, а просто выглядит как первый помощник Вирджила в его темных делишках. Но с каждым пройденным уровнем игрок начинает понимать, что все не так уж просто, и уже к середине игры начинаешь задумываться: «А кто кому помогает?»

Все реплики Аркхема, все его действия не вызывают ничего, кроме ненависти и желания все это прекратить.

Мери — просто Леди

Очень юная и очень опасная девочка. Несмотря на отсутствие всяких там высших сил в родословной, очень натренирована. Холодное оружие не использует, но зато мастерски обращается с огнестрельным, коим увешана по самые уши. Истинная роль этой обаяшечки до самого конца игры малопонятна. Да, конечно, причина, по которой, она противодействует демонам, декларируется чуть не сразу, но со временем ее миссия выворачивается совсем другой стороной.

Ну а до финала, как минимум до середины всего сюжета, она просто мелькает на экранах, периодически сверкая своими ножками и огромной базукой на спине.

Джестер

Был когда-то такой фильм про шута, который постоянно смешил людей, превращая их тем самым в тупых, ржущих без устали зомби. Джестер очень похож на него. Конечно, в зомби он никого превращает, но достать Данте у него получается. После первого знакомства с ним его роль кажется будто бы очевидной. Смею вам посоветовать не спешить с выводами. Скажем

так, я бы не считал его простым авантюристом, который преследует свои мелкие цели.

Этот персонаж не столько злобный, сколько... хм... отталкивающий. Ждать добра от такого лучше не стоит, ибо потом все вывернется боком.

Начинаем вечеринку

Возьмем в качестве примера достаточно интересную игру под названием **Onimusha** и попытаемся сравнить ее с нашим сегодняшним пациентом. Казалось бы, игрушки довольно похожи. В обеих случаях нам приходится шинковать в мелкую капусту огромное количество монстров, которых с каждым новым уровнем становится все больше и больше. Вот только с первого взгляда на Жака или Самоноске видно, что парни серьезны. В DMC3 герой чем-то похож на главного героя анимационного фильма Helsing — Алукарда. Единственный, кто может противостоять Данте, это его брат, а остальных демонов он воспринимает просто как развлечение. Он сильнее их, быстрее, проворнее. Пока он, демон, замахивается, чтобы нанести удар, Данте уже прикидывает в уме, как убить третьего.

Вот почитайте еще раз характеристику главного героя и подумайте, хочется ли вам просто убивать монстров, или же доблесть обязывает уничтожать их так, как и положено настоящему сыну Спарды? Я уверен, что многие из вас выберут именно второй вариант, а раз так, то будете готовы к распутыванию узлов, в которые завяжутся ваши пальцы. Это достаточно сложно, но зато от игры получите максимум удовольствия. Собственно говоря, играя в Devil May Cry, вы можете почувствовать себя в роли постановщика трюков для боевика. По Сети уже бродят демки с записанными игровыми эпизодами, в которых игроки щеголяют своими изысками. Попробуйте и вы создать собственную сцену, от которой все голливудские режиссеры просто попадают со своих именных табуреток. Благо игра не ограничивает нас коротким списком комбо-ударов и спецвозможностей.

Так что выбирайте один из предоставленных стилей боя и начинайте творить.

Style

А все же стиль ведения боя вам придется выбирать перед каждым уровнем, либо же в специально отведенных местах на самом левеле. Некоторые из вас, возможно, поморщатся, мол, так неприкольно.

Ну что тут можно ответить? А вы представьте, если в наличии у вас были бы все комбы. Тогда пришлось бы разработчикам взять пример с авиасимуляторщиков, и вам пришлось бы использовать не меньше сорока кнопок для нормальной игры. И так на каждый стиль приходится по внушительному набору комб, так что недостатка вы испытывать не будете — опять же, ведь и стиль всегда можно сменить. Что касается конкретно стиля, то поначалу вам доступны только четыре:

✓ **Trickster** — даст вам возможность быстрее двигаться, эффектнее прыгать, бегать по стенам, одним словом, такой себе принц Персии получается. Лично я подобным стилем пользовался нечасто, но на некоторых уровнях он достаточно полезен;

✓ **Swordmaster** — по названию понятно, что этот стиль отвечает за холодное оружие. Его я прокачал до максимума, ибо мечи мне приглянулись больше, нежели пистолеты. Советую, конечно же, всем;

✓ **Gunslinger** — Джон Престон шлет свой пламенный привет. Местный вариант ГанКата из Эквилибриума. Чем выше этот навык, тем лучше вы обращаетесь с огнестрельным оружием. Тут, конечно же, смогут разгуляться все фанаты шутеров. Скажу даже, что приемы этого стиля выглядят гораздо эффектнее, нежели предыдущего. Я вот даже подумываю перепройти игру, ограничив себя только им;

✓ **Royal Guard** — этот стиль я как-то и не использовал. Суть его заключается в усилении вашей защиты и, соответственно, уменьшению повреждений, наносимых врагами.

Следующие два стиля вы получите не сразу, а только по прохождению определенной части игры:

✓ **Quicksilver** — может, оружие вы используете и не в полную силу, но зато способны контролировать течение времени. Собственно, некий вариант slo-mo;

✓ **Doppelganger** — «двойной Ван Дам — двойной удар» кажется так рекламировали в свое время этот популярный фильм. Вот и у вас появится возможность создать копию себя, дабы было легче сражаться. Тоже весьма забавная и полезная штука, скажу я вам.

Сразу хотелось бы пояснить одну вещь. Если вы выбрали, скажем, стиль Swordmaster, это абсолютно не значит, что теперь вы не сможете нормально обращаться с огнестрельным оружием. Еще как сможете, просто количество комб для ближних атак будут превышать их количество для дальних. Единственное исключение здесь — это Doppelganger и Quicksilver. Если вы не выставили эти стили, то их возможностями пользоваться вы не сможете. По крайней мере, у меня не получилось.

Equip

В арсенале Данте присутствует десять видов вооружения: пять видов холодного и пять огнестрельного. В первую пятерку входят: меч Данте, некое подобие нунчак с замораживающим эффектом, две говорящие сабли, которые напросились в инвентарь с условием No talking, еще есть адская смесь косы и рок-гитары, ну и напоследок пара стальных наручей с достаточно медленной скоростью, но с сумасшедшей убойностью.

Из огнестрельного оружия присутствуют: ebony&ivory — любимые пистолеты Данте, куда уж без них. Обрез — классическая и полезная штука. Далее идет местный вариант лазера, тоже весьма полезная в хозяйстве вещь. Еще есть противотанковое ружье — по-другому это не назовешь. И наконец, самое последние оружие — это базука, которую Девочка Мери нам одолжит во временное пользование.

Несмотря на обильный список оружия, носить с собой вы можете только по два экземпляра из каждой группы.

Все вооружения вы тоже можете прокачать, увеличив тем самым его убойность. Но в отличие от стилей, поднять левел можно, лишь потратив определенное количество очков, которые выпадают после смерти любого врага в виде красных таких фенечек.

Item

Какая подобная игра может обойтись без всяких бонусов? Правильно — только плохая. Поскольку игра все-таки приставочная, то рассчитывать на человеческую систему *сейвов* не приходится. Поэтому драгоценные очки нужно тратить не только на апгрейд оружия, но и на усиление самого героя. Помимо стандартных больших и маленьких аптечек и бутылочек с маной есть еще варианты: вы сможете за счет очков увеличить максимальное здоровье и демоническую энергию, укрепить защиту, наконец, купить себе чекпоинт. Только учтите, что каждая следующая покупка будет обходиться вам дороже. Тут, кстати, попытаюсь дать вам парочку советов.

Старайтесь как можно чаще увеличивать показатель максимальной жизни. Вещь очень полезная, особенно когда нет средств на покупку зеленых звездочек (аптечек). Хотя злоупотреблять тоже не стоит, иначе не останется возможности поднять оружейные навыки.

После прохождения примерно половины игры у Данте появится возможность принимать свою демоническую форму. Вот за этим-то вам и понадобится демоническая сила, которую, кстати, опять же стоит немного увеличить, дабы пребывать в демоническом подобии подольше. Восстанавливается она тремя способами — когда бьете вы, когда бьют вас и посредством использования фиолетовых звезд (мана, типа).

Не используйте аптечки и ману тогда, когда это не нужно. Помните, цена за их приобретение растет от раза к разу. Особенно это касается сражения с боссами. Смысл восстановить здоровье есть только в том случае, если у босса осталось минимум жизни. Иначе гораздо лучше переиграть битву заново.

Чекпоинты. Если вы выбрали Yellow, то вам их придется покупать. Чекпоинт возрождает вас перед дверью той комнаты, в которой вы потерпели поражение. Если вы не заядлый приставочник, то мой вам совет — играйте лучше на Gold`e. Чекпоинты тогда бесконечные, и за них не нужно платить. В противном случае вы просто не напасетесь денег на покупку.

Старайтесь разбивать все статуи, которые видите, — это лишние очки, плюс возможность найти кусочек руны, собрав которую, вы получите прибавку к здоровью. Также старайтесь как можно больше разнообразить серию комбо — взамен получите больше очков с убитого монстра.

Графика

Как для приставочного проекта, графика в игре очень даже ничего. Хотя, конечно, немалую роль играет то, что все действия происходят очень быстро. Если чисто из принципа начать присматриваться, то обнаруживаются и квадратности в моделях персонажей, и некоторая убогость текстур. Но вот вопрос: оно действительно вам надо? Я думаю, что нет, а значит, графическую составляющую можно вполне назвать качественной и красивой.

Говоря о роликах, вообще хочется упустить все технические подробности и написать классическую подростковую фразу: «УЛЕТ ПРОСТО!!!» Может, где-то там и есть какие-то графические недочеты, но, блин, все равно красиво! Красиво, эффектно и захватывающее. Ролики — это еще один увесистый повод пройти уровень побыстрее. Тут уже Данте, Вирджил и другие персонажи показывают все, на что они способны. Кстати, стоит заметить, что именно ролики занимают бóльшую часть дискового пространства.

Музыкальное сопровождение также на высоте. Спокойная музыка во время хождения по комнатам и хард-рок в драках — именно то, что необходимо этой игре.

Озвучка — вообще что-то непередаваемое. Данте, отвешивающий в довесок к пилюлям еще и всякие заковыристые шуточки. Вирджил, всегда спокойный и возвышенный. Фанатичные выкрики Аркхима. Мерзкий издевательский смех Джестера. Детский и в то же время очень жесткий голосок Мери. Сразу видно, что актеры вкладывали всю душу, когда озвучивали персонажей.

Еще одним приятным сюрпризом стали всевозможные артворки, ролики со съемочных площадок, дополнительные костюмы для героев и прочие мелкие, но интересные фишки.

Ну и под финал, как всегда, можно пожаловаться на неудобную камеру. Даже Devil May Cry не смог вылечиться от этой страшной болезни.

Еще немного о Вирджиле

После прохождения игры за Данте вы сможете пройти сюжетный путь Вирджила. К сожалению, разобраться толком, в чем его особенность, у меня не получилось. То, что открылось мне, не отличалось ничем, кроме заставок, от пройденного Данте. Люди, игравшие на приставках, говорят, что сюжет за Вирджила должен быть вообще отдельный, и что все это перенесено и в PC-версию.

В арсенале у братца всего один стиль, три вида холодного оружия и что-то на манер огнестрельного, но больше оно смахивает на магию. Основной козырь Вирджила — это скорость. Тактика ведения боя соответствующая — как можно быстрее оказаться у врага за спиной.

И демоны тоже плачут

Ну вот, статья походит к завершению. Пальцы уже почти отваливаются, а мозг не в состоянии выдать заключительную мудрую мысль. Остается морозить глупости.

Итак, несмотря на некоторые недостатки, игру я прошел у удовольствием, а потом еще с не меньшим удовольствием посмотрел повторно все ролики. Играть, конечно же, советую всем, причем играть как можно быстрее, ибо игра вполне заслуживает звания одной из лучших игр этого года.

На этом все. До встречи в Devil May Cry 4!

Кирилл ТАЛЕР

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY

Разработчик: Funcom
Издатель: Aspyr Media
Локализатор: Lazy Games (грядёт)
Издатель в России: ND Games
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4/Athlon XP 1.6 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 7.2 Гб на винте;
✓**рекомендуемые:** P 4/Athlon 64 2.5 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео, 7.2 Гб на винте

TLJ, или Как все начиналось

Начало солюшена

В нашем инвентаре — молодая норвежская команда **Funcom**, пока без выпущенных проектов. Долго пытаемся найти для команды издателя. Бросаем это дело. Копируем **Funcom**. Теперь у нас в инвентаре два одинаковых **Funcom**.

На ближайшей игровой выставке находим ярлыки **разработчик** и **издатель**. Применяем на каждую **Funcom** по ярлыку. Отлично! У нас есть компания, одновременно являющаяся и разработчиком, и издателем. Это не совсем классический вариант, но так иногда бывает. Берем старый добрый 2000 год. Тщательно трясем, пока из него не выпадет **The Longest Journey**. Пока не оставляем 2000 год — трясем дальше.

Через некоторое время из него выпадает суровый викинг **Рагнар Торнквист**, в шлеме с рогами и блокнотиком для записей.

Применяем **TLJ** на **Рагнара Торнквиста**. Применяем **Funcom-издатель** на **Funcom-разработчика**. Применяем получившиеся конструкции друг на друга.

Открывается вход в потайную библиотеку. Идем туда. Читаем толстую кипу игровых журналов: «TLJ — претендент на звание *Лучший квест-2000!*», «жанр квестов возрождается», «новые технологии и множество 3D-деталей», «увлекательный сценарий», «замечательная анимация главной героини» и т.д.

* * *

А вот этот абзац, как и всю рецензию далее, крайне опасно читать тем людям, которые являются фанатами жанра классической адвенчуры, но до сих пор не прошли первую часть TLJ. Им нужно срочно мчаться в ближайшее дископродавательное место и закупаться первой частью. Ибо погружение в Dreamfall: TLJ-II для тех, кто не пережил первую часть, чревато недостатком ощущений.

А для танкистов, артиллеристов, квестоненавистников и просто занятых или же очень упрямых людей — краткое содержание первой части.

На дворе стоит жаркий 2209 год. В Венеции, спокойном, тихом уголке мегаполиса Ньюпорта, что на планете Земля, проживает девчонка Эйприл, 17 лет от роду. По фамилии Райан. Это семнадцатилетнее чудо ухитряется учиться в Художественной академии, иметь взрослое, язвительное мнение по каждому вопросу и при этом быть наивным и светлым дитем, искренне верящим в мудрое, доброе и вечное.

Девчонка 17 лет, да еще и художница, да еще и в том состоянии, когда взрослых отношений с противоположных полом уже хочется, но еще страшно, и принципы не велят, и грезы о принце на белоснежном коне еще не совсем выветрились... Что может быть хуже такого вот enfant terrible? Честно говоря, в реальной жизни я от подобных личностей бегу, как черт от святого знамения.

Ты хочешь приключений, худенькая изящная умничка, Эйприл-недотрога? Ты хочешь большого, огромного, самого долгого приключения? Приключения, которое изменит весь мир, и главное, тебя саму? Оно грядет! — говорит рулевой корабля времени, резко дергает на себя штурвал и...

По достижению 18-летия Эйприл начинают сниться кошмары — она постоянно оказывается в другом мире, и со временем начинает принимать в его судьбе непосредственное участие. Аркадия — великие прекрасные пространства, полные удивительных существ, магии и т.д. Сложно не влюбиться в этот мир...

А что же Земля? Там обычные заботы, друзья-подруги и просто мальчики, которые нравятся. Но вот незадача: в какой-то момент Эйприл узнает, что это и не Земля вовсе. Точнее, Земля, но не тот пуп живой вселенной, к которому она привыкла, а всего лишь Старк, одна сторона равновесия: технократическая планета, которая невозможна без магической Аркадии. И наоборот.

Далее на плечи сдержанной, утонченной и безусловно умной путешественницы между мирами («шифтер», или же «изменяющий») сваливается непомерная ответственность — не допустить разрушения баланса между мирами.

Мистический Кортес, мудрый, взрослый мужчина, более уместный в Аркадии, чем в железобетонном Старке, помогает девушке по мере сил, как и многочисленные друзья в обоих мирах. Но... Те, другие, стремящиеся равновесие разрушить — они сильны, крайне сильны. На их стороне злые маги и мощь мегакорпораций, неуязвимые чудовища и коррумпированная полиция.

Нет, Эйприл, конечно же, одерживает победу. Но победа оказывается пирровой. Гибнет Кортес — первый «человек», которого Эйприл любила по-настоящему. Саму девушку крепко перемалывает жерновами равновесия, она становится практически вне закона на Старке-Земле, ее положение шатко и в Аркадии.

Эйприл уходит в никуда. Сломленная, постаревшая восемнадцатилетняя девушка, спасшая два мира. Уходит на шесть лет, которые необходимы Funcom`у для разработки второй части.

Бенуа Сокаль vs Рагнар Торнквист

Четыре года назад мне крупно повезло дважды.

Первая сверхудача — факт общеизвестный. Но для новичков повторюсь: в 2002 году, только-только придя в МИК, только написав экзаменационный «Музей» (Golden Axe), я в буквальном смысле напоролся на игру **Syberia**. То ли по ошибке, то

ли по глупости, то ли вследствие вопиющей халатности тогдашний вождь ДЗВР, великий и мифический Rand, махнул рукой и отдал шедевр жанра на растерзание какому-то желторотому и красноглазому кадету (то есть мне). После чего меня с досады проклял сторукий бог ГейМыр, и последующие несколько лет судьба мохнорылого приживалки из Воркуты тесно переплелась с жанрами quest/adventure.

Вторая сверхудача немного померкла на разномастном теле тогдашнего игрового мира. В сентябре того же года, порывшись в поисках чего-то новенького на квестовом фронте, я неожиданно раскопал TLJ — The Longest Journey, дебютную игру тогда еще маленькой компании Funcom. Все отзывы об игре указывали на то, что проект неординарный, яркий, блестящий и т.д. На паре сайтов даже обнаружился всенародный баттл Кейт Волкер (Syberia) vs Эйприл Райан (TLJ).

Мне, тогда считавшему (да и сейчас проскальзывает...) Кейт Волкер идеалом женского персонажа, стало очень даже любопытно, что же это за самозваночка такая — Эйприл Райан, 18 лет от роду, которая может скрестить сверкающим мечом свое женское обаяние и волю к победе с самой Кейт? Увы, оказалось, что TLJ вышла в 2000 году и тянет максимум на рубрику «Архив». Впрочем, свои 4 полосы я тогда урвал, несмотря на архивность материала, — счастливая случайность: про TLJ в МИК почему-то не написал никто.

Ощущения остались неоднозначными: игра действительно оказалась шикарной, но до моего «сибирского» идеала не дотянула. С другой стороны, TLJ была старше на два года...

Дежавю. 2006 год. Выходит очередная игра от Бенуа Сокаля — **Paradise**, и следом за ней появляется долгожданный Dreamfall, который я уже, честно говоря, списал в разряд долгостроев, не оправдавших затем возлагаемых на них надежд.

И что получается? Анна Смит (Paradise) vs Зоя Кастильо (Dreamfall)?

Репортаж с места кровопролитных боев, закончившихся полным разгромом одной из сторон, читайте ниже.

Солюшен для гигантского паззла

Продолжение солюшена

Теперь из TLJ нам нужно сделать вторую часть. Еще более успешную. Ставим таймер на 6 лет вперед и засыпаем.

Просыпаемся в 2003 году. Смотрим на безусловные достижения игр в жанре «адвенчура» за это время. Прикинули, что к чему?

Снова берем получившуюся связку **Funcom + Рагнар Торнквист + TLJ**.

Растягиваем. Начинаем отрезать все лишнее и ненужное.

Отсекаем **пиксельхантинг**. Напрочь!

Переводим дух. Садимся на перекур. Смачно проводим время...

Встаем с перекура и начинаем работать по-крупному.

Берем экшен-составляющую из любого рубительно-махательного слэшера. Упрощаем. Оставляем пару комб. Добавляем.

Берем стелз из любого прятательного проекта. Убираем все шпионские девайсы — оставляем только голый режим *«красться»*. Добавляем.

Берем мастерски закрученный сю... стоп, не берем — Рагнар Торнквист у нас уже есть. Ага! С помощью шариковой ручки и прокачанного скилла *«нахальство»* сами рисуем ярлычок *директор проекта* и применяем его на Рагнара Торнквиста. Не ожидали, что они будут взаимодействовать? Вот и я не ожидал...

Берем шаблон киноблокбастера *«мелодрама»*. С помощью Рагнара Торнквиста придаем этому шаблону форму перегонного куба. Опускаем в перегонный куб игровую кинематографичность Fahrenheit, не затрагивая динамики геймплея.

Применяем примитивный *стелз* на примитивную *«боевку»*. Получившуюся экшен-смесь добавляем в перегонный куб, где уже смешиваются *«мелодрама»* и некоторые элементы Fahrenheit.

Берем эклектически-мультяшную и безобразно-гениальную **Beyond the Good & Evil**. Основательно роемся внутри нее, пока не достаем... *харизматичность* персонажей второго плана. Именно это! Более внушительные плюсы BG&E нам пока не понадобятся. Возвращаемся к перегонному кубу, бросаем *харизматичность* туда же...

Так. Зовем **Рагнара Торнквиста**, просим последить за готовящимся геймплеем и помешивать через каждый месяц, чтобы один ингредиент не задавил другой.

Переходим к графике. Берем холодную красоту из **Aura**, туманно-сумеречную красоту из Myst... Применяем **Рагнара Торнквиста** на **Бенуа Сокаля**, и пока они судачат о своем неземном... отрезаем кусочек от идеи «магической реальности»

из **Syberia** — пригодится! — также добавляем величественную суровость небоскребов из **Fahrenheit** и **«Звездное Наследие-1: Черная Кобра»**, волшебность 3D-объектов из **Mysterious Journey: Chameleon (Shizm-II)** — применяем все на все и для пущей дичи добавляем талантливого концепт-художника. Делаем его *лидом* и применяем на весь этот бардак...

Пока готовится графика, возвращаем **Рагнара Торнквиста** к перегонному кубу с варящимся геймплеем, извиняемся перед **Бенуа Сокалем** и применяем его на *лид. артиста*, который нервно взаимодействует с бардаком.

Возвращаемся к **Рагнару Торнквисту**. Добавляем полностью трехмерный мир, вид от третьего лица и свободное перемещение по локациям... А, он уже сам это добавил! Вот что значит ярлычок *«директор проекта»*!

Пока они спорят, идем к панели моделлинга и анимации. Находим **аниматора** и **текстурщика**, кладем в инвентарь. Находим очень талантливого, но жутко ленивого **моделлера**. Показываем тому тя-

желый волосатый **кулак**. Заставляем **моделлера** взаимодействовать с **кулаком**. Говорим: «*Шоб сделал главную героиню, как свою будущую жену!*» Достаем **текстурщика** и **аниматора**, в профилактических целях прокручиваем ролик взаимодействия **кулака** с **моделлером**.

Пока **Бенуа Сокаль** спорит, осторожно подходим к **Syberia** и берем *яркую харизму главной героини Кейт Волкер*. Находим оставленный **BG&E**, берем оттуда *харизму Джейд*. Выходим из лаборатории, идем в ближайший специализированный магазинчик, покупаем там все части **Tomb Rider**. Возвращаемся, вычленяем оттуда безусловную *харизму Лары Крофт*. Смешиваем все три *харизмы*. Добавляем в образовавшуюся *взвесь* (химический термин, между прочим!) хорошую долю крепкого алкоголя, перемешиваем. Получившееся **пойло** приносим к моделлеру, текстурщику и аниматору. Взаимодействуем. Остатки пойла вливаем в рот модели. Получается **Зоя Кастильо**.

Еще раз извиняемся перед **Бенуа Сокалем**, просим зайти завтра.

Разыскиваем в телефонном справочнике номера всех театров Великобритании и немножко Ирландии. Берем *фича-кат-ножницы*, измазанные кровью бессонных ночей, отрезаем огромный кусок от бюджета и идем искать *самых лучших*, самых талантливых, самых органичных **актеров для озвучки**.

Получаем по ушам от **Рагнара Торнквиста**, которому еще писать *7 томов диалогов для игры*, а его забыли у *перегонного куба*... Извиняемся, отпускаем **Рагнара Торнквиста**, потирая больное ухо, сами становимся, помешиваем **геймплей**... Для остроты вкуса, украдкой — шепоть триллера, антураж фильма **«Звонок»** и присутствие *маленькой девочки* — неизменной участницы большинства хорроров. Напоследок добавляем несколько пожелтевших листков из великой **«Бесконечной истории»** — постулаты о том, что людьми, которые перестали мечтать, легче управлять...

Постепенно, от недосыпания и тотальной нервотрепки, впадаем в прострацию, приходим в себя только после выхода в свет адвенчуры **Dreamfall: TLJ**.

Садимся на ступеньках лаборатории, ждем первых результатов продаж и откликов игровой общественности. Нервно курим тысячелетний дуб вместе с корнями.

На дворе стоит 2006 год...

Падение в мечту

На дворе стоит 2219 год...

Но мы этого пока не знаем. Наш путь лениво стелется, утаптываемый ногами Брайана Вестхауза, журналиста, историка, «шифтера». Он заканчивает писать хронику собственных путешествий и из аскетических коридоров монастыря отправляется в коридор между мирами.

И видимо, попадает не совсем туда. Видимо, попадает не туда *совсем*. И попадает очень крепко и страшно — такова завязка второй части. Почти что кинематографические эпизоды сменяют друг друга, и вот теперь, когда наши руки привычно ложатся на девайсы, отвечающие за управление...

А вот теперь на дворе стоит 2219 год. Касабланка. Мы видим безоблачное, уходящее за горизонт и за грань сознания море. Мы видим побережье. Мы видим красивую девушку, которая в данный момент прекраснее вдвойне...

У каждой истории есть свое начало и конец...

...потому что на ее лице нет бремени забот, нет тяжести разочарований...

...это сошло бы за правду, однако иногда начало и конец означают одно и то же...

...она чиста как маленький ангел-первокурсник, спустившийся к нам из полузабытого, окутанного легендами и завистью бренных тел рая...

Меня зовут Зоя Кастильо.

Музыка очаровательна, как и озвучка. Пожалуй, невидимые амуры виртуальных миров уже сейчас начинают плотный обстрел наших сердец вмонтированным в наконечники стрел посланием: *это больше чем игра...*

Обычно я не выгляжу настолько бледной, но это — расплата за пребывание в коме...

Рационально-циничная часть мозга пока что говорит: «Все обойдется. Это только начало!» — но чувства, которые мы подключаем к этому миру крайне редко, начинают передавать нам отчаянные радиограммы: «Мы смотрим финал игры! Это финал игры!»

Это мой отец, Габриел. Я — это все, что осталось у него в этом мире. Моя мать умерла 15 лет назад, а братьев и сестер у меня нет.

Мы видим немолодого мужчину, склонившегося над кроватью.... Постойте! Это же добрая сказка, иногда страшная, иногда тревожная — но ДОБРАЯ!.. А слова Зои оттуда, ниоткуда — продолжают мягко резать...

Я думаю, он будет одинок, когда я уйду...

Что?! Мы что, потратим 15—20 часов игры, чтобы все закончилось этим?!

Я бы хотела поговорить с ним в последний раз, рассказать, что все будет в порядке. Но это было бы ложью. Единственное, что я могу сказать, — до свидания.

Просто смотрим на камеру, которая отдаляется от лица Зои, захватывая больничную палату и такое замечательное море. Просто смотрим.

Но раз я лежу на кровати, недвижимая и не подающая признаков жизни, но продолжаю говорить с тобой, значит, это и есть бестелесный опыт общения. Я не уверена, что кто-то услышит меня, но у меня уже был опыт общения с голосами из могилы. Так что я все же попробую...

Понимание. Сейчас Зоя говорит со мной. С тобой. С нами...

Происходит недоброе, и все, кто знали правду, либо мертвы, либо навсегда исчезли с лица Земли...

На тумбочке возле постели такие красивые цветы...

Если мне удастся достучаться до кого-нибудь... Хотя бы до кого-нибудь — возможно, тогда удастся что-то сделать...
Так что если слышишь меня — прошу, выслушай! Это очень важно...

Да... Да! Мы слышим тебя, Зоя...

...это может быть самой важной вещью...

Яркое, теплое, солнечное покрывало на носике Зои... Каким-то особо непоколебимым кусочком сознания ухитряемся подмечать технические детали.

Надеюсь, ты простишь мне использование этого древнего клише в книге: «Все началось, когда...»

А камера оставляет больничную палату и движется за призрачные занавески, вдоль желтого песка и услужливо изогнувшихся пальм — к морю и выше, к небу и редким облачкам над безмятежными просторами, на которых более нет места юной девушке, попытавшейся отправиться в свое Самое Долгое Путешествие. К большому и загадочному *все началось, когда...*

Впереди будет еще много трогательных моментов, впереди будут скупые изюминки иронии, сухие корочки триллера и спелые ломтики сказки. Но уже сейчас те стойкие умеренные циники, которых не прошибешь из гранатомета в упор, способные управлять сентиментальностью так как им захочется, но не в ущерб объективности, снимают свои потертые шляпы и говорят: «Ай да Рагнар Торнквист, ай да сукин сын! Браво!»

Теперь игроки, попавшиеся на удочку пролога, готовы пуститься хоть к черту на рога, только бы изменить условия вступительного ролика.

Кто-нибудь еще уверен, что сценарист — совершенно ненужная и полностью второстепенная профессия в игровом мире?

Зоя II и Эйприл I

Прошу меня простить всем, кто разобрался в хитросплетениях сюжета более досконально, однако мне до сих пор кажется, что Маркурия — это не отдельный мир, а всего лишь часть магической Аркадии. Материк. Так ведь?

Я отвлекся. На кону у нас слишком многое, чтобы вдаваться в тонкости географии параллельных вселенных. На этот раз изменю себе и начну с главного персонажа. Точнее, их три: Зоя Кастильо, Эйприл Райан (да-да!) и Киан Альвар. Но.

Эйприл Райан — яркая личность, героиня первой части, но, как говорится, тема раскрыта не полностью;

Киан Альвар — как бы это... тема не раскрыта совсем!;

Поэтому обратимся к Зое. Немного изменю принципам — обычно главным героям достается кульминационное место в обзоре, как раз перед выводом. Итак, сравнительные характеристики.

Зоя и Эйприл поначалу очень схожи. Обе молоды. Обе находятся на жизненном распутье, предваряющем взрослую жизнь. Обе выделяются на фоне сверстников (да и на фоне многих других существ по обе стороны Равновесия) своими паранормальными способностями.

Но есть и отличия. Эйприл еще в семнадцать лет была крепко себе на уме. Зоя в свои двадцать более простодушна, от-

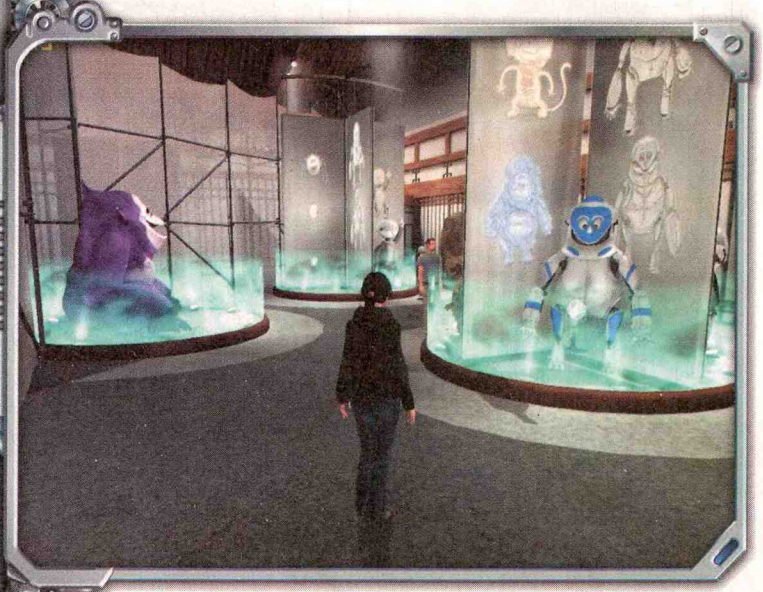
крыта и общительна. Эйприл была осторожна и вдумчива — Зоя с головой бросается в щедрые водовороты событий, иногда не успев подумать, какова окажется расплата за дерзость. Эйприл нельзя назвать красавицей, но обаяние ее бесспорно — скорее, она из тех роковых женщин, в которых влюбляются великие герои нашего (и не только) времени. Зоя — очень красивая девушка, но красота ее не оттенена сумраком и таинственностью. Эйприл если и могла за себя постоять, то в критических ситуациях, когда промедление — смерть (но не во второй части!). Зоя, изучающая единоборства, хоть и не проверяла до начала игры свои умения, но вполне способна теоретически раскидать пару особо вспыль-

чивых бойцов (как покажет игра, и практически тоже!) Эйприл способна разве что на тягучую платоническую любовь, у Зои уже были романы с мальчиками, особенно с «другом» Резой, который впоследствии и явится источником всех приключений/бед.

Они очень разные — и очень похожие. Объединяет Зою и Эйприл одно — непосильная ноша, бремя ответственности, существование в мире недомолвок, ловушек, иллюзий.

День, плавно перетекающий в вечность

Что такое быт молодой девушки начала XXIII века? Открывающийся за окном пейзаж небоскребов Касабланки. Вечеринка в доме, для свершения которой необходимо уболтать отца. Надоедливый плазменный телевизор (сиро-убогая фантазия из XXI века — а как его еще называть?!) и очаровательная, умная, чувствующая игрушка Ватилла, выполненная в форме уютной обезьянки. Занятия по рукопашному бою (хотелось бы сказать «капоэйра», но не похоже). Ожидание звонка Резы, который как всегда находится вне зоны доступа или включает автоответчик на своем мобильном (привет, XXIII век!), потому что занят крайне важными журналистскими делами. А, да, еще волевое решение бросить будущую профессию биомеханика и уйти из института — потому что хочется найти вечные ответы: кто я, что я, что мне в этой жизни надо? А для этого нужно некоторое количество покоя и уединения.



Что ж, отец уезжает по рабочим делам в Бомбей (вечеринка, видимо, получится), на тренировку идти надо по-любому, а Реза... дай Бог, не позвонит — и тогда не придется в тысячный раз решать одну и ту же дилемму. Хотя... лучше бы позвонил. Мир тем временем сотрясают катаклизмы — постоянные статические помехи, периодически парализующие все электронные системы и...

Первая ссылка на х/ф «Звонок». Помехи на экране рождают черно-белую картинку — асимметричный деревянный домик из фильма ужасов и бледную девочку, твердящую: «Find April. Save April». Затем помехи уступают место прежнему размеренному течению жизни и легкому ощущению немножко поехавшей крыши.

А потом... после разговора с подругой, закоренелой хакершей, после тренировки, после пробежки по марокканским улочкам на связь наконец-то выходит Реза Темиз, очень приятной журналистской внешности парень, и просит о встрече. Затем просит помочь в одном крайне деликатном деле — взять некий сверток и принести ему. И тогда, так уж и быть, он подумает о визите на вечеринку.

Хорошие девушки в подобных случаях не отказывают. Стервозные тоже, в общем-то... Первая же проба в качестве курьера оборачивается для Зои практическим уроком «рукопашки», знакомством со служебными помещениями корпорации, профессиональным побегом из недр оной, а, затем, по прибытии на квартиру Резы, созерцанием трупа молодой девушки с последующим арестом силовыми структурами.

Вечеринка не удалась.

Аркадия, Старк

Dreamfall навсегда разграничивает понятия «квест» и «адвенчура». Если до этого некие форумные споры, переходящие в форумный бокс, еще имели место, то после выхода второй части TLJ, думаю, большинству читателей, лишенным скилла *«окопаться в танке»*, станут понятны особенности каждого — теперь уже — жанра.

Квест — может пожертвовать графикой, сюжетом, характерами персонажей, озвучкой, графикой, атмосферой и даже геймплеем. Главное в квесте — зубодробительные головоломки, над которыми можно провести не один час мучительных раздумий. Хорошая плотность головоломок на квадратный метр игрового времени обеспечивает данному жанру стабильную преданность немногочисленных почитателей.

Адвенчура — не может пожертвовать большинством из того, что позволительно откинуть квесту. Скорее, она отбросит зубодробительные головоломки. Главное — путешествие, движение, встречи, неожиданные повороты, схватки, погони и, конечно же, сюжет. Поэтому целевая аудитория «приключенцев» сильно колеблется, в зависимости от успешности того или иного проекта. По сути, адвенчура в этом смысле более перспективна, нежели RPG. Отдав на растерзание системы статов/скиллов/прокачки, она тем не менее сохраняет RPG`шную множественность диалогов, сюжетные подподвыверты и огромный мир — иногда даже со свободным передвижением и нелинейностью.

Dreamfall — чистая адвенчура. Настолько чистая, что я, пожалуй, не могу припомнить более откровенного примера. Если Syberia — это обоюдоострый quest/adventure, Fahrenheit — «новый жанр, пока что заключенный в рамки mix`a», Myst — адвенчурная психоделика с квестовым мозгодроблением, а Still Life достаточно нагружена головоломками, то Dreamfall — первый среди проектов подобного уровня, осмелившийся вынести за рамки геймплея пиксельхантинг. Здесь его попросту нет. Нет!

Есть луч фокусировки, активирующийся правой кнопкой мыши и показывающий все (!) активные объекты, имеющиеся на конкретной локации. Пока что не идеально — но какой шажище вперед!

В Dreamfall также нет сложных загадок. Они одноклеточны и требуют минимального напряжения серого вещества, кроме единственного эпизода в подземелье, — как ни странно, этот выбивающийся из ряда вон случай приносит массу неприятных минут. Непростая головоломка орудием мщенья проходится по игроку, призывая к себе на помощь постоянный stealth и непобедимых монстров. Такое чувство, что некий бородатый гейм-дизайнер плюнул и тайком от остальных устроил сноску к корифеям квестового жанра.

Так что же есть в Dreamfall такого, что заставляет геймера проглатывать эту игру за день-два, не вставая из-за компа? Сеттинг? Да нет же — мир магии соприкасается с миром техники, все это видано десятки раз. Геймплей? Ну, если считать геймплей полной совокупностью всех игровых функций... А динамики в Dreamfall — нет. Точнее, она искусственна и крайне хитра, и появляется зачастую совсем не тогда, когда ты управляешь героем...

А что же есть-то?

Парад китов

Потрясающие по красоте Маркурия, Город Теней, эпизодические планы Токио, зыбкие плавни городка на болотах, угрюмые заводские строения Санкт-Петербурга (!). Казалось, сколько уже играно-переиграно, сколько картинок на своем веку видано-перевидано. Но при попадании в заснеженную Маркурию перехватывает дух, и хочется, до дрожи в коленках хочется остаться там жить. Мир живой, теплый, дышит...

Особенно сильно сопоставление с той автократией, в которую превратилась Земля-Старк. С обязательными мегакорпорациями, со Всевидящим Оком, отслеживающим перемещение каждого жителя планеты, со статическим шумом, постепенно ввергающим мир в хаос... Правда, некоторые бэки, мягко скажем, подкачали, но идущие рука об руку инновации и устаревшие технологии — беда практически всех долгостроев. К тому же «Фаренгейту» ведь мы прощали и устаревшую графику/анимации, и местами невнятный сюжет. За один только потрясающий геймплей.

За что же можно все простить Dreamfall`у? Как объяснить некоторые... хм... особенности анатомии главной героини Зои, о которую иногда можно порезаться? Как можно воспеть непроработанную боевку, в которой проиграть бой сложнее, чем победить (противники как правило уходят в глухую оборону и ждут, когда с ними расправятся)? Как объяснить явную и неприкрытую сценарную наглость — массу недоговорок и недомолвок: ждите, мол, третьей части, ждите?!

На первый план выходят пять китов.

Раз. Упоминавшаяся уже графика.

Два. Проработка характеров. Практически все персонажи — отдельные вселенные со своим неповторимым внутренним миром. Более того, ради полного оживления NPC придуманы тонны несюжетных диалогов, призванные «всего лишь» насытить атмосферу мира. Вам это ничего не напоминает? Мне — только Его Величество Fallout! Когда ты бежишь через полкарты, чтобы лишний раз выпить/поругаться с полюбившимся персонажем.

Три. Главный герой — Зоя. Со времен Syberia ничего подобного мне не встречалось. Даже в BG&E. Даже Джейд.

Четыре. Кинематографичность. Но совершенно отличная от Fahrenheit. Там ты находился в режиме action и состоянии survival, и только от тебя зависела жизнь героя — ежесекундная борьба за жизнь, растянутая на часы. Здесь ты беспомощен, ты всего лишь наблюдаешь за долгим фильмом, киношными диалогами, во время которых герои решают свои проблемы, направляются в эпицентр опасности, а ты только скрипишь зубами от бессилия. Немногочисленный выбор в диалогах, с иллюзией нелинейности, только подчеркивает эту беспомощность. Но как мастерски управляются режиссеры и аниматоры с теми в общем-то скупыми технологиями, что призваны обеспечить живую «киношную» картину! За счет нехитрой мимики лица и выразительности моделей достигается стабильная передача эмоций оттуда сюда. Камера «ставится» мастерски, зачастую скрывая недостатки тех или иных моделей, и наоборот, подчеркивая их достоинства. Огромные глаза Зои «считываются» вернее, нежели движения ее губ, корявенькие крылья говорящего ворона как правило скрыты от зрителя, злой волшебник, переквалифицировавшийся в торговца, использует цикличность анимаций именно так, чтобы у нас не возникло подозрений о том, что он иначе никак не может. Честно говоря, я не верил, что такими приемами можно поднять игру на уровень выше. До появления Dreamfall...

Пять. Музыка. Озвучка. Актеры. Голоса, которым веришь с первого слова и до последнего вздоха. Голоса, заставляющие тебя смеяться над шутками и изрыгать проклятия в ответ на обиду. Наконец-то появился игровой продукт, в котором актерская игра практически безупречна. Больше добавить нечего — еще одно «браво!» — и шляпа, обнажающая голову.

И наконец, черепаха, на которой держатся все пять китов. Впервые за чертыхнадцать лет на первый план в дорогостоящей, мощной, ожидаемой игре на первый план вышел **сценарист**. No comments.

Fade out

Эйприл хороша, хотя и заметно, что это не ее бенефис. Взрослая, ожесточившаяся на мир девушка, боец, бунтарь с холодными глазами. Что-то в ней осталось от той малышки Эйприл. Каждый раз при виде Райан к горлу подкатывал ком — так бывает, когда видишь очень дорогих, но потерянных людей, с которыми тебе более не пересечься.

Киан Алавр. Единственный откровенный прокол у Торнквиста. Фанатичная гора мышц с острой железякой, которому не веришь и которому не сопереживаешь. Что ж, мужчины в серии TLJ никогда не были в особом фаворе.

Хочется наспойлить с три короба, но удержусь. Ни слова о Маркурии, ни слова о нашествии тиренов и азади, ни слова о строительстве «Вавилонской» башни, ни слова о том, в какой кошмар превратилась тихая Венеция — место юности Эйприл, ни слова о том, что стало с Резой, ни слова о том, как Зоя попала в Аркадию, ни слова о том, что Dreamfall вывернула наизнанку постулаты «Бесконечной истории», —

теперь мечтателями управлять гораздо легче, чем теми, кто обделен фантазией, ни слова о том, кем была мать Зои и кем приходится Зое страшная одинокая девочка из деревянного домика...

Вот и наспойлил! Вот и славненько!

Dream.sobaka.net

Прекрасная, светлая, страшная сказка. Два раза подряд Funcom наголову разбивает крепкие центурии скептиков. Два раза подряд вместо ожидаемого пшика нам дарят шедевр.

Играть. Всем. Невзирая на жанровые предпочтения. Плевать на то, что чья-то умная башка прикрепила к игре такой-то ярлычок, а не такой-то. Плевать в целом на тех, кто лепит ярлычки. Сейчас мы наблюдаем еще один маленький прорыв.

Ждать третьей части. Тайком молиться на Рагнара Торнквиста, чтобы тот выдержал бешеный темп нашей цивилизации Старка и не сбился на китч.

Солюшен. Окончание

Вы сидите и курите десятый дуб среди всеобщего ликования. Вы не замечаете праздника вокруг — слишком много сил отдано...

К вам подходит светило игровой мысли — мужчина с кошмарно умным лицом. Говорит: «Тю! Так "Дримфалл" — это ж тупой квест!..»

Сжимаете правую руку в кулак, освобождаете средний палец. Применяете на мужчину...

Tom/Doc/КЕРТИС™
kertis@mycomp.com.ua

PREY

Разработчики: Human Head Studios и 3D Realms Entertainment
Издатель: 2K Games
Издатель в России: 1С
Издатель в Украине: 1С Украина
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 2.2 Гб на винчестере;
✓ **рекомендуемые:** P 4/Athlon XP 2.5 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео, 2.2 Гб на винчестере

Пролог. Действие происходит в баре ДЗВР

Действующие лица:
Кертис™ — хирург-психопат и агент вне категорий.
Рэнд™ — Шеф ДЗВР™ в отставке. Дедушка Кертиса™.
Микпорта™ — секретарша, уборщица и оперативница ДЗВР™.
Сфера — не онлайн-игра, а босс пришельцев.
И еще много всяких тварей, мешающих нам жить.

Кертис™. Слушай, Микпорта™, ну что нам делать в этом Департаменте? Пора отсюда сваливать, ты чувствуешь эти стены? Они давят!

Микпорта™. Кертис™, если ты выберешься из-под упавшего шкафа, может быть, стены перестанут тебя давить?

Рэнд™. Ты от силы отказался, путь твой в тупик ведет тебя. Припади к мудрости предков, как свинья, алкающая желудей, и дух воспарит твой над бездной повседневности.

Кертис™. Так, дедуля, заканчивай. Отправился в отставку, вот и отдыхай, а то от твоей зауми я последние мозги потеряю.

Микпорта™. Слушайся дедушку, Кертис™, он инвалид, видит плохо, слышит еще хуже, а помнит обычно то, чего не было. Но сейчас он дело говорит. Куда ты собрался? Чем тебе в Департаменте плохо?

Кертис™. Плохо мне, Микпорта™, устал я. Надоело спасать вселенную, лучше пойти работать к этим... тем. Ну, которые не спасают, а выдумывают всякое. Сидишь себе в кресле, ноги на монитор закинул и стучишь по клавиатуре. Час постучал — 50 баксов в кармане. А тут вкалывай от заката до рассвета, а результат? Даже спирт разбавленный покупать приходится!

Рэнд™. Сила ведет тебя, Кертис™, поймешь ты это скоро. Испытание предстоит тебе, пройдешь его ты с честью, знаю. Ты ведь чероки, ты индеец, ты падаван и пошелвон!

Кертис™. Так, Рэнд™, заколебал ты. Твои стихи уже меня колбасят. Тараща, плющат и вставляют не по-детски. Тьфу, блин. Короче, Микпорта™, ты знаешь, я тебя люблю, но больше оставаться тут я не желаю. Так выбирай, ты с кем?

Микпорта™. Здесь родина моя, здесь запах перегара, он манит и кружит меня как лист. Кадеты и агенты, индейцы, эльфы, орки, куда же я без них?

Рэнд™. Я чую! Чую! Зло идет! Зло близко! Забыл ты, Кертис™, мои все наставленья, продал ты душу, что ты без нее?

Кертис™. Душа, дедуля, давно уже не в моде. В моде баксы и яркий глянец. Картинки, как в «Плейбое». Короче, много текста. Вы как хотите, я здесь не останусь!

Рэнд™. Поздно, Кертис™. Они пришли. Смотри и помни — только душа тебе поможет, спасет тебя, укажет верный путь. АААААА!

Кертис™. Микпорта™! Рэнд™! Куда вы??? Я за вами!

Начинается светопреставление в масштабе одной комнаты ДЗВР™. Сначала у героев сносит крышу, и она улетает, весело посыпая землю шифером, потом страшная сила уносит и героев.

Занавес, однако.

Действие первое. Космический Макдональдс

Кертис™ приходит в себя, вися в какой-то непонятной штуке. Руки и ноги закреплены, голова двигается. Висеть неудобно. Слышны крики, стоны и плач.

Кертис™. Странно, я базу строггов вроде уничтожил. А что теперь? Вишу как туша на крюке, на бойне. Сейчас нас повезут куда-то, а потом что? Опять отрежут руки-ноги и заменят на протезы? Не нравится мне это... эй, дедуля, какие мысли? Что мы будем делать?

Рэнд™. Доверься силе!

Микпорта™. Помогите!

Жужжит мотор, и штуковины, в которых закреплены наши герои, начинают двигаться. Жутко воняет протухшим мясом и кровью. Внизу появляется мутант, отдаленно напоминающий человека, он что-то делает, и Кертис™ падает вниз. Встав на ноги, он оглядывается, и тут появляется монстр с автоматом. Достав из-за пазухи верный разводной ключ, Кертис™ с чувством, долгом и расстановкой бьет врага по голове. Тот рушится окровавленным куском мяса и Кертис™ подхватывает оружие.

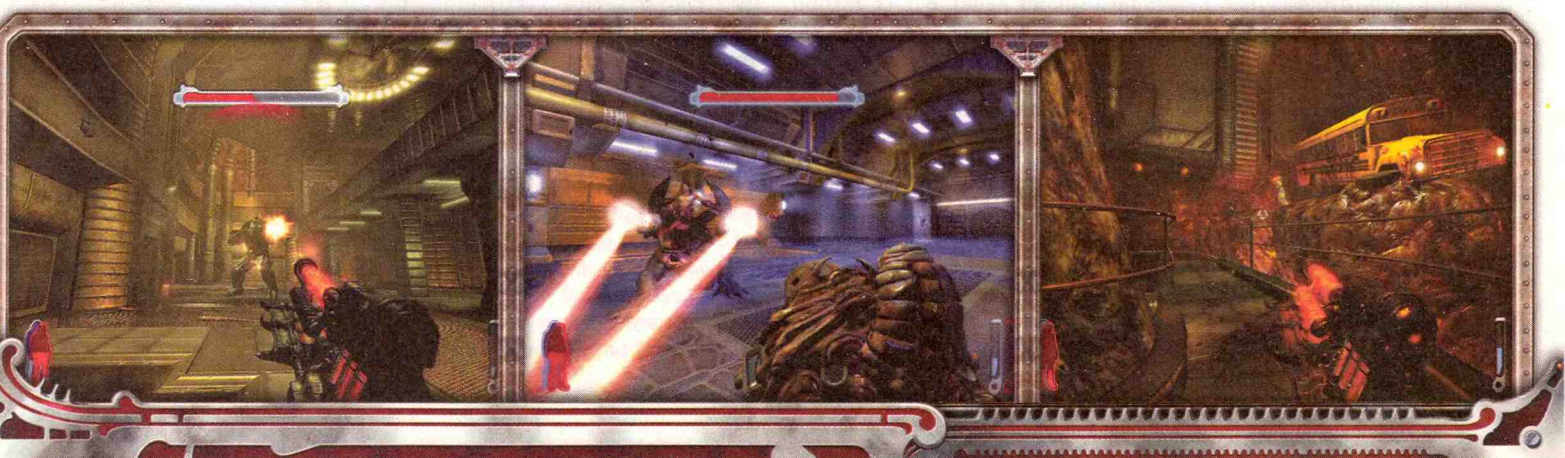
Кертис™. Совсем другое дело. Где вы, твари? Куда девали вы мою Микпорту™? И дедушка мой где? Его не ешьте, он жесткий и совсем невкусный. Подавитесь еще, помрете, кого тогда тут убивать я буду? Микпорта™! Я иду! Не бойся!

Некоторое время Кертис™ бродит по лабиринтам, круша все на своем пути, и вот натыкается на Рэнда™. Тот распят на стене, и к его груди, с явно недружественными намерениями, приближается огромное сверло.

Кертис™. Ну, нифига себе, блин, бормашина! Эй, идиоты, Рэнд™ давно беззубый! Его лечить не нужно!

Сверло с противным чавканьем вгрызается в грудь Рэнда™. Он бьется в конвульсиях, но, как истинный герой и супермен в отставке, находит в себе силы для последнего спича:

Рэнд™. Внучек, как больно. Ты помни, сила в шворце! Ты верь, твоя душа покажет! Ты остановишь этих супостатов, всем отобьешь



печенку, я ведь знаю. Но лишь душа, она одна дорогу помнит, спасет тебя и приведет к победе. Вернись к корням, иди на Астру!

Кертис™. Рэнд™! Нет! Не умирай! Блин! И так всегда. Сказал неясно что — и помер. Нет, дедуля, я Станиславский, я тебе не верю. Найду Микпорту™ и свалю отсюда. Аривидерчи — в смысле, до свиданья.

И снова занавес скрывает сцену, отгородив нас от запаха тленья и разложенья.

Буфет. Длинная дорога к нам

Ну, пока актеры отдыхают, осветители промывают спиртом прожекторы, а работники сцены меняют декорации, мы можем направиться в буфет, посидеть за чашечкой кофе и порассуждать о всяком. Начнем с истории, пожалуй. Копать глубоко не станем, не волнуйтесь. Итак, году эдак в 1995-м известная компания **3D Realms Entertainment** задумала сделать оригинальную игру, которая позволила бы разработчикам надолго закрепить за собой звание «лидеров шутеростроения». В 1997 году игру показали на E3 и клятвенно пообещали, что релиз состоится не позднее, чем через год. Но время шло, а новостей об игре все не было. Впрочем, вспомните Duke Nukem Forever, еще одно легендарное детище все той же 3D Realms, и не удивляйтесь. Самые остроумные журналисты на вопрос, когда же выйдет Prey, так и отвечали: когда Дюк на горе свистнет. В общем, знакомая история, но если о Ядерном Герцоге мы помним, ибо это продолжение легендарного хита, то **Prey** остался в памяти очень немногих. Видать, судьба индейца, волею провидения ставшего на пути инопланетных агрессоров, людей волновала мало.

И тут, как гром среди ясного неба, на нас свалилась новость: «Прей» снова в разработке! Он выйдет, и выйдет скоро! Вы поверите в то, что 3D Realms способна воскресить и выпустить подобный долгострой? И я не очень поверил. Но, как выяснилось, игру разрабатывает сторонняя команда — **Human Head Studios**, известная нам по таким играм, как *Rune*, *Blair Witch Project: Episode 2* и *Dead Man's Hand*. Разрабатывает под неусыпным контролем со стороны 3D Realms. Правильно, не можете сделать сами — отдайте тем, кто сможет. Не знаю, сколько движков поменял «Прей», но в результате сделали его на моторе DOOM 3. Не зря ведь люди говорят, что iD разрабатывает хорошие движки, на которых другие делают хорошие игры ☺.

И вот, пожалуйте. Игра перед нами. Даже и не верится, честно. Глядишь, так и до выхода «Дюка» дотянем, а там и «Сталкер» подтянется.

Вот, собственно, и вся история. Антракт заканчивается, и нам, камрады, пора в зал.

Действие второе. Игра в ящик

Декорации до боли напоминают декорации третьего Doom`a, разве что кровищи побольше, да вокруг посветлее. Подсвечивая себе верной зажигалкой фирмы (на этом месте могла бы быть ваша реклама), Кертис™ пробирается по коридорам корабля, отстреливая все, что подает признаки жизни, и, на всякий случай, пиная то, что не шевелится.

Кертис™. Не понял что-то я. Где выход? Ну, кто так строит, вы мне расскажите? Хожу, брожу, куда не знаю дальше. О, что это за ящик? Так, в него заглянем.

Кертис™ наклоняется и смотрит в ящик. За ящиком видна комната, по которой бродят монстры. Кертис™ быстро вскакивает и внимательно смотрит на стену, к которой ящик прислонен.

Кертис™. Вот, понял. Нарния, однако. Там, правда, шкаф был, но уже не важно. Ящик, так ящик. Я в него полезу. Но сперва подарок.

Кертис ™ достает из широких штанин жука, жестоко отрывает ему лапу и швыряет в ящик. Взрыв. Монстр падает, Кертис™ лезет внутрь и оказывается в новой комнате.

Кертис™. А что, прикольно. Был там, а нынче здесь. Не важно, где. Что важно — тут патроны. Аптечка. Ствол. Живем, ребята!

В этот момент начинается стрельба, Кертис™ вертится на месте, пытаясь понять, откуда в него стреляют, но комната пуста. Наконец он додумывается поднять голову вверх. По потолку, словно мухи, бегают солдаты противника.

Кертис™. Проклятье! Нате! Елки! Не успею! Ну, выручай, великий лоад, а вы ждите. Засек я вас, и шансов не оставлю.

Действие третье. Уроки Ранда™

Скалы. Между скал небольшой клочок относительно ровной земли, на которой полыхает пионерский костер. Возле костра сидит Ранд™ в боевой раскраске индейцев и рогатом шлеме викингов. Ранд™ неспешно разминает папиросу «Герцеговина флор» и забивает табак в трубку.

Кертис™. Дедушка? Ты жив? Где это мы, и что, ответь, с тобою?

Ранд™. Спокойно, внучек, партия сказала «надо», и вот ты здесь. А где — уже не важно. Тут духи твоих предков обитают, что проливали кровь за землю нашу. За родину они сражались храбро, их сила здесь, ей овладеть ты должен.

Кертис™. Эй, хватит ереси, я атеист, ты знаешь. И так с тобой переобщался, видно. Проклятый белый стих так привязался, ни слова не сказать без ритма, прозой.

Ранд™. Сядь, успокойся. Вот покури, попустит. Открой свой разум, видишь эту птицу?

Кертис™. Мой попугай! Его я в детстве посушил в микроволновке, он умер! Откуда он? Постой! Я тоже мертв? Микпорта™! Где ты?

Ранд™. Твой попугай теперь тебе помощник, духовный проводник твой, как учитель Иода. Иди за ним, пройдешь ты испытанья, и снова в грешный мир вернешься сразу. И помни, сила…

Кертис™. Да плевать на силу! Моя Микпорта™, лишь о ней все мысли. Веди меня, папуга невмируща.

Попугай подлетает к заложенной кирпичами дырке в стене, и кирпичи исчезают. Кертис™ идет следом и попадает в комнату. В ней горит огонь. Огонь жжется и не гаснет, попытки потушить его пионерским способом ничего не дают.

Кертис™. Ну вот, огонь, и он не гаснет. И что теперь? Куда теперь идти, а? Эй, дед!

Ранд™. Твой дух, твоя душа, твой ци и чи. Ты выпусти его на волю. Освободи от плоти оков грешной. Огонь душе не страшен.

Кертис™. Так, надоел. Сейчас я выйду из себя и…

Кертис™ выходит из себя. В прямом смысле слова. Его тело остается висеть в воздухе, а душа спокойно преодолевает огненную стену и берет лук. Берет, поскольку у души тоже есть руки. И не только руки.

Ранд™. Отлично, ты урок усвоил. Иди, ищи Микпорту™!

Буфет. Фишечки и рюшечки

Что такое игра? Хорошая игра, в смысле? Это интересный геймплей, хороший дизайн уровней, приятная музыка, не напрягающий сюжет и, ясное дело, ласкающая глаз графика. Графика, как известно, особенно важна в экшенах, но, как показывает опыт, одной графикой сыт не будешь. В хорошей игре все должно быть гармонично, а в очень хорошей должна присутствовать оригинальность. Фишка или набор фишек, которые выводят ее из ряда подражателей и клонов.

Давайте внимательно глянем на пациента. Вместо сердца пламенный мотор третьего «Дума» который накладывает свой отпечаток на всю игру. Это как штамп на лбу, ей-богу. Не знаю, специально это сделано или особенности данного движка таковы, но на первый взгляд *Doom 3*, *Quake 4* и *Prey* похожи как однояйцевые близнецы. Даже не верится, что делали их разные команды. Правда, что плюс, Prey значительно светлей своих собратьев. Пусть у главного героя нет фонарика, и он вынужден пользоваться зажигалкой фирмы (здесь могла быть ваша реклама), но ее неверного света вполне достаточно, чтобы разогнать темноту на большинстве уровней. Первые несколько минут игры подтверждают опасения — клон. Типичный клон. Но потом, потом появляется то, что выводит «Прей» за рамки обыденности и превращает его в глоток свежего воздуха.

Что это? Для начала — система порталов. Сделано интересно — зашел в одном месте, появился в другом. Никаких эффектов, как в дверь шагнул. При этом в портал и гранату кинуть можно. Причем порталы расположены где угодно, в том числе на потолках. Не те, в которые нужно войти, а те, из которых вы вываливаетесь. Чудесно. Вторая фишка — игры с гравитацией. Помните, пространство трехмерно, а значит, враг может быть не только спереди, сзади или с боков, он может оказаться сверху или снизу. Где угодно может оказаться. Да и вы, вступая на очередную гравитационную дорожку, готовьтесь к легким приступам головокружения и потере ориентации. Не скажу, что игры с гравитацией и порталы — это ноу-хау разработчиков, но подобной реализации я еще не видел. Подобной, это значит — такой яркой, удобной и гармоничной.

Третья фишка... впрочем, извините, третий звонок, пора в зал.

Действие четвертое. Путь духа

Кертис™ стоит на потолке, широко расставив ноги, и разглядывает пропасть. Шагать в пропасть ему явно не хочется.

Кертис™. Да, не ясно. Вот пропасть, шаг в нее, и все, каюк, приплыли. Где выход? Выход есть, но где он, сволочь? А это что такое там мерцает, подмигивает белым, словно издеваясь? Смеешься? Зря. Где моя пушка?

Кертис™ выхватывает здоровую пушку и стреляет в висящую на потолке (или полу?) светящуюся панель. Мир делает кульбит, и наш герой рушится на то, что еще недавно было потолком.

Кертис™. Смешалось все в квартире у Облонских. Где потолок, где пол — уже не знаю. Однако путь теперь свободен.

Он идет вперед, усиленно вращая головой в поисках противников. Противники не появляются. Зато появляется стена. Тупик. А над головой снова светящаяся панель. Выстрел, кульбит, и путь свободен. Через некоторое время впереди снова обрыв, но никаких панелей не видно. Невмируща папуга, показывая путь, летит вперед.

Кертис™. Опять тупик. Приплыли, блин, к обрыву. Туда мне нужно, вон к той кнопке, где папуга присела, чистит свои перья. Как перебраться? Осмотреться. Не помогает? Эй не выводите меня вы из себя, бо будет горе...

Тело агента ДЗВР™ повисает в воздухе, рядом с ним появляется бестелесный дух с луком в руках. Призрачная дорожка, сотканная словно из паутины, ведет через обрыв, и дух направляется по ней. На другой стороне он нажимает на кнопку и появляется мост. Дух возвращается в тело и Кертис™ продолжает свой путь. В этот момент открывается множество порталов и из них прут враги. Разные. Много.

Кертис™. Ага, канальи, всех перестреляю! Что, потанцуем? Ну, давайте ближе. Вас сталью угощу я... иль не сталью? Чем, интересно, пушки тут стреляют? Черт, жизней мало, где аптечки? Ай, лоад с вами, и до скорой встречи!

Вместо экрана загрузки перед нами сюрреалистическая картинка. Скалы, камни, по воздуху плавают рыбы, одни красные, другие синие. Кертис™ выхватывает лук и начинает убивать рыб, сопровождая свои антигуманные действия ругательствами. Синие рыбки, умирая, пополняют энергию духа, красные — здоровье. Наконец некая неодолимая сила, олицетворяющая Гринпис, хватает Кертиса™ за шкирку и утаскивает в яму, спасая изрядно прореженное поголовье рыбок.

Хлоп. И Кертис™ снова на месте, где принял смерть. Часть врагов мертва, другие еще не осознали его появления. Далее несколько минут нельзя разглядеть ничего, кроме вспышек выстрелов, сопровождающихся отборными ругательствами.

И снова занавес не дает нам досмотреть самое интересное.

Буфет. Загадки и закидоны

Пусть Кертис™ пока передохнет, а мы продолжим. Говоря о «Прее», нельзя не упомянуть о головоломках. Их много. Очень много. И большая их часть, естественно, так или иначе связана с гравитацией или порталами. И тут я вынужден добавить ложку йаду в бочку спирту. Некоторые головоломки откровенно скучны. Причем разработчики не гнушаются повторениями, клонируя наиболее удачные находки. Увы, но признаю, меня это временами доставало.

Еще под конец начали немного утомлять полеты на капсуле. Или как эта штука называется? Сначала весело, да. Головоломки, опять-таки. А потом надоедает. Это ведь не летный симулятор, однако.

Говоря о противниках, можно сказать одно — клинически тупы. Впрочем, особого интеллекта никто и не обещал, но, серьезно, можно было бы неплохо разнообразить геймплей, выставив против нас врагов уровня F.E.A.R. Тогда, с наличием всех гравитационных фокусов, играть стало бы значительно интересней и сложнее. А так, благодаря «загробному миру», в котором мы восстанавливаем здоровье и силы души, нам даже сейв не нужен. Добавим сюда автоподстроение уровня сложности к игроку и получим... простенькую аркаду с серьезными претензиями. Попытавшись посчитать, сколько времени у меня ушло на игру, пришел к выводу — часа четыре на беготню, полеты и стрельбу, да примерно столько же на разгадывание паззлов.

Действие последнее. Продолжение следует

Кертис™ стоит на площадке под фиолетовыми небесами. В руках у него автомат, в зубах трубка Ранда™, перед глазами Сфера — главный враг, пытающийся уничтожить Землю и ДЗВР™.

Сфера. Ты. Сдавайся! Я чую, сила от тебя исходит, но сильней я. Я древняя, как перхоть, ты мой, приди в мои объятья, смертный.

Кертис™. Бабуля, что за нафиг? Геронтофилией не страдал я с роду. Ты деда моего убила, стерва, весь шифер с крыши Департамента уперла. На продажу? Людей, опять-таки, на мясо ты пустила. Нас, как свиней! Я возмущен, я вне себя от гнева. Я разорву тебя на тысячу мурзилок!

Сфера. Выбирай, несчастный, сила бога иль забвенье! Тебя забудут, все твои отчеты сотру из памяти людей, тех, кто остался. Знай, что со мною ты лидер с рынка, без меня же ты ничто, и звать тебя не помню.

Кертис™. Ну, обозвать геронтофилом, ладно. Тебе прощу, старушка, мне не жалко. Но этот... с рынка??? Это уже слишком! Эту рифму тебе я в рот засуну и сожрать заставлю.

Сфера. Ты выбрал. Жаль. Тогда умри, нечастный.

Далее идет страшная драка, которую, как обычно, скрывает занавес. Последняя фраза, которую мы слышим, принадлежит Кертису™.

Кертис™. Посторонись, презренная бабуля, не одолеет геронтофилия работников пера и скипидара, адепты гона мы и лидеры базара.

Вывод

Что еще можно добавить? Отличная игра. Много хороших и удачно реализованных идей, веселый геймплей, неплохой, хотя и предсказуемый сюжет. Что еще нужно для полного счастья? Честно, не знаю. Может быть, побольше оригинальных паззлов и меньше повторений? Монстров умнее? Меньше полетов? Больше фокусов с гравитацией и порталами?

Наверное. Но, в любом случае, пока это лучший шутер этого года. Отличная игра, которой совсем немного не хватило до того, чтобы стать игрой гениальной.

Впрочем, продолжение следует.

Да, не проматывайте титры, после них вас ждет сюрприз.

Чуть не забыл: игра, между прочим, отлично оптимизирована и бегает заметно шустрей третьего «Дума». Респект.

Разработчик: ABELL Entertainment
Издатель: Digital Jesters
Жанр: симулятор
Локализация: Play Ten Interactive
Похожести: серия The Sims

КОФЕ-БРЕЙК ПЕРЦЫ В ОФИСЕ 2

Pantera sls

Не столь уж давно из серии симоподобных выползла игрушка с нестройным для данной серии названием **«Кофе-брейк»**, предлагавшей игроку хитроумную затею: достать всех коллег, не вылетев при этом всем с работы. Сделать это было довольно непросто — ведь нам приходилось не столько веселиться, сколько работать: и отксерить надо, и звонки необходимые сделать, и на совещание успеть. Не успел — выговор, а там недалеко и до увольнения.

Было у этой игрушки множество недостатков, но были и преимущества. Правда, последних было значительно меньше, чем хотелось бы — и графика в сравнении с «Симсами» и «7Синс» была никудышной, и сюжет слишком короткий, вдобавок, ограниченность в действиях, нераскрытые темы, а местами еще и глуповатый юмор, который не только не привлекал, но и время от времени отталкивал. Да, пожалуй, он-то во всем и виноват, этот чисто американский юмор крупных корпораций, понятный только тем, кто там работал — остальные просто хлопали глазами, пытаясь понять: как же оно там все внутри устроено, в этих больших компаниях?

Отступление

Как игрок могу вам сказать, что от продолжения такой игры я ничего хорошего не ожидала. Я даже не ожидала, что ABELL Entertainment таки решится выпустить вторую часть после практически провальной первой. Но видимо, не все так плохо в нашем мире. Руководящие лица компании, видимо, воспользовались игрой для своих внутренних нужд, дабы их подчиненные почувствовали на собственной шкуре всю безмазовость стратегии поведения Дэвида и Джона (главных героев «Кофе-брейка»), и вместо этого сработали более качественное ее продолжение. То есть, просто сели и усердно поработали, в первую очередь — головой. Не в прямом, конечно же, смысле. И вот, в результате всего этого до разработчиков таки дошло, что хотят видеть игроки в таком симуляторе, что работы им и в жизни хватает, а нужно больше свободы, больше шуток — пусть плоских, пусть пошлых, но больше — ведь среди вороха из 1000 шуток хотя бы одна придется по душе тому, кто будет в нее играть!

Подумали-подумали и решили, что вторую часть стоит рассматривать не как что-то такое абсолютно новое, а просто как попытку восстановить игру на должный уровень. Для этого были сделаны изменения в сюжете. Как вариант — добавились девушки («Долой сексистов!» — кричали, наверное, под окнами компании ABELL Entertainment местные барышни, которые еще не понимали, *чего их ждет*).

Игра

Я не уверена, что о первой части игры наслышаны многие, и уж тем более не уверена, что многие в нее играли. Поэтому я немного расскажу о процессе игры, хотя он и не изменился особо с первой части.

В нашем распоряжении все так же время с девяти до семи — то бишь стандартное офисное время, за исключением разве что обеденного перерыва, в течение которого нам по-прежнему не будут давать де-

лать гадости. А ведь такой хороший момент пропадает! Но нет, вот такой ведь американский принцип — первым делом еда, а потом уже все остальное. А остальное — это опять-таки череда дел (мало что изменилось по сравнению с первой частью, разве что чуть больше разнообразия), на каждое из которых надо потратить минимум полчаса каждый день. А в перерывах между всеми этими делами вам придется делать пакости. Или не придется — это уж от вас зависит, но только смысл играть в такую игру, если ты собираешься вести себя чинно и правильно? Неужели в жизни работы и рутины не хватает?!

Дружба по-прежнему используется по большей части как прикрытие подлых дел, либо как повод свалить со своих плеч повседневные тяготы, будь то ксерокс или беседа с занудным клиентом. И по-прежнему получить расположение этих самых друзей можно либо с помощью беседы (принцип Симс в действии), либо угостив кофе. Как столько кофе может поместиться в человеке, я не знаю, но иногда счет идет на десятки стаканчиков — дружба, она и в игре вещь дорогая.

Задания

Задания в этой игре бывают самые различные — от заурядной телефонной беседы до шантажа. А шантажировать придется разными путями — не зря же нам в этой части игры доверили камеру, которая снимает все и вся на фирме. Ох, какое поле для деятельности, есть где пакостливой душе развернуться! Хорошо еще и то, что не изменили порядок действий. Точнее, не так — хорошо, что действия по-прежнему связаны в логические цепочки. Посему, заклинив лифт, не забудьте позвать на место происшествия коллег (чтобы, воспользовавшись их отсутствием, обчистить их столы, карманы и шкафчики), а также мастера-монтажника (при этом стащив из его сумки все, что только можно — мало ли что может пригодиться офисному сотруднику во время тяжких будней?).

Больше я вам ничего не расскажу, ибо иначе придется раскрывать сюжет игры и ее секреты, а я этого делать не собираюсь. Играйте — и обрящете ☺.

Графика, изменения

По сути, основным недостатком первой части игры была графика, которая явно устарела и плыла кубиками, линиями и прочими нелицеприятными объектами. Ко второй части разработчики постарались все сгладить, выровнять, доработать. И это у них получилось. Нет, пятерку им по-прежнему мало кто поставит за качество зрительного и слухового антуража, но вот хорошую крепкую «4» — не жалко. Заслужили они ее уже хотя бы тем, что постарались и вытянули игру на должный уровень. Не только в плане графики, но и в целом — не растерялись после провала, взяли в руки кусочки игры и составили из нее нечто лучшее. Только вот почему нельзя было сделать так сразу?

Вывод

Кофе-брейк: перцы в офисе 2» — довольно неплохая игра среднего уровня. Поиграть стоит, юмор стал намного лучше, графика вышла на должный уровень, добавились интересные задания и персонажи. Однако коллеги наши все так же бледны и мертвы, и вряд ли в ближайшем будущем подадут признаки жизни, они все еще лишены индивидуальности. В остальном игра заслуживает вердикта «играть», особенно если вы пропустили такой проект, как *«Достать соседа»*. Перед вами, так бы сказать, его облегченная, офисная версия.

Джуффин X djuffin@bigmir.net

Ну, погоди!

Разработчик: DiP Interactive
Издатель: 1С
Жанр: по ходу — детская аркада
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 2-533 МГц; ОЗУ 128 Мб; 32 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** P 3-1.2 ГГц; 256 Мб ОЗУ; 128 Мб видео

За словом в карман...

«Ну, погоди!» — это бренд. Это история. Это детство, юность и отрочество, помноженные на ностальгию и возведенные в квадрат приятных воспоминаний.

«Ну, погоди!» — творение по-прежнему оригинальное и свежее. В отличие от начала моего обзора. Это необыкновенная ценность и успех двух обыкновенных слов: междометия и глагола.

«Ну, погоди!», пожалуй, — самый известный из советских мультфильмов, сделанных руками мастеров. Правильными руками. Конечно, было еще много чего хорошего. Например, «Ежик в тумане», ставший знаковым для мультипликаторов всего мира.

Отдельный разговор — гонорары советских мультипликаторов. Приведем только один пример. Кто-то знает Григория Остера? «Вредные советы»... Так вот. Писатель этот немало побеспокоился по поводу своего творческого будущего. А особенно побеспокоились на этот счет его родители. Окончательно же Остер пошел по пути творческому после того, как ему выплатили гонорар за первый сценарий мультфильма из сериала про попугая, слоненка, удава и обезьянку. Родителям Остера ради такой суммы нужно было вместе арбайтен целый год.

Может, оно и нехорошо — заглядывать в чужой карман. Но раз разработчики заглядывают в наш, то и мы заглянем в их.

Покупалки

Ну, погоди! (выпуск 4) Догонялки» я купил не для последующего обзора. Я его купил (точнее — обменял) для ребенка. В общем, данный обзор — самый что ни на есть отзыв потребителя, а не профессиональный обзор. Тем лучше, думаю, для читателей и их младших сестер/братьев.

Выбор мой определялся солидным издателем (1С) и замечательными скриншотами на обратной стороне коробки. Кроме этого, в разработке игры участвовали «отцы» самого мультипликационного сериала: Котеночкин, Курляндский, Хайт.

Первые впечатления оставляли желать лучшего. И лучшее пришло! В первую очередь — анимация и музыка. Графика, действительно, «сочная», как и было сказано на коробке. Плохо, что были указаны только минимальные требования к системе. Игра живенько запустилась на Селерон-950, видео карта «Рива» 32 Мб, 128 Мб ОП, но уже через один мини-уровень так же живенько включила тормоза, вылетела в Windows и сообщила о нехватке оперативной памяти. Сразу скажу, что в результате я играл на совсем другом компьютере.

Запомни, друг мой маленький, вот эти имена: «Тестеры: Д. Кияткин, А. Латышев, С. Кияткин, А. Трифонов, Н. Грищенко, Д. Савин, П. Тройнин. Руководитель тестирования: А. Шишов».

Пробегалки-пролеталки

Не могу сказать, что в «Догонялки» я играл. Почему-то предполагал **отдохнуть и поиграть**. Получилось же, что больше **напрягался**, а не играл, и **бежал, бежал, бежал...**

Не то чтобы я не любитель драйва и динамики. Но когда вся динамика и весь, как говорится, «геймплей» заключается во вдавливании кнопок *вперед/вверх*, здесь мои представления о сущности ИГРЫ скромно сворачиваются на коврике в ожидании лучших времен. Конечно, управление в детской игре должно быть простым (хотя тоже не факт), но почему-то единственный вектор геймплеИа, который я почувствовал, это «пролетание» слева направо. В уровнях, где за тобой гонится волк, просто невозможно насладиться «сочной» графикой и всяческими ЭнПиСи (ежиками, пауками, разным зверьем). Не поверите, но я совершенно не запомнил, что было в музее. Ибо был серьезно озабочен кувалдой волка, свистевшей у затылка. Здесь надо отдать должное создателям: страх опускается в лапы, и становится совсем уж не до собирания призовых морковок.

На среднем уровне сложности играть на определенных этапах — непросто. Играл, и не мог представить, что у ребенка хватит терпения начинать уровень в пятый-десятый раз. Баланс ловкости игрока и «интеллекта» игровой среды перевешивает в сторону последнего. Почему-то иногда преследовало ощущение, что с тобой... мухлюют ☺. Облегченно вздыхаю, когда уровни (короткие «пробежки» на 1–2 минуты) заканчиваются... Здесь выбора нет: или ты стоишь на месте и наслаждаешься картинкой, или летишь сломя голову через все, что двигается. Как же так?! «Пролетать» самое интересное — «пролетать» **красивейший мультик**. Мама, а дэ морэ?..

Выставив уровень сложности на минимальный, вы получите все то же самое, только с меньшим количеством «врагов» — пауков, ежей, улиток... Но как-то скучно становится — бежать по почти пустынным территориям, только и зная, что поглощать мороженое, соки и морковку. Жалкая роскошь. К тому же, этой пищи так много, что она в скором времени теряет ценность. Капитализация не пошла совковому зайке на пользу. Собирательство не приносит никакой радости. Сотней морковок больше, сотней меньше...

Ностальгирики

Почему-то вспомнилась старая приставочная 8-битная игра. «Утиные истории» называется. Игра, конечно, совершенно другого плана и других задач, но в «Историях» пахло настоящим геймплеем: погонями, драгоценными тайниками (случайно найденными), интересными боссами и др. Графика там, конечно, несравнима с «Ну, погоди!», но то была матерая игрища-бродилка, а здесь (не будем про мать) — игра-нажималка.

Одним словом, ищите старый добрый «Ну, погоди!» на CD. Кстати, о «добром». Один известный российский сенситив сравнил только ему одному известными методами потенциал советских мультфильмов и американских. Так вот. Сериал «Том и Джерри», как утверждает исследователь, в несколько раз агрессивней сериала «Ну, погоди!», хотя суть конфликта одна и та же.

С восторгом вспоминаю счастливый момент: однажды в школу привезли «Ну, погоди!» и показали в актовом зале ВСЕ серии подряд. Обычно наш черно-белый «Огонек-2» отыскивал в телесети максимум 5–6 серий, да и те нужно было еще подловить в эфире. Сериал был бесценен. Хотя и мера этой ценности наличествовала. Например, я очень завидовал другу, у которого имелась серия марок по мультику. Красочных веселых марок, которые он не хотел менять ни на какие другие. Ни на ледоколы, ни на космические корабли, ни на Терешкову с мишками. А ведь я готов был променять ему даже «Родину-мать» (которая зовет) и Ленина в Зимнем.

Хочу обратить ваше внимание на наглый пиар-трюк (а бывают ли другие ☺?) в описании игры. Там сказано: «...любимыми с детства персонажами». По-моему, ребенку от взрослой памяти к мультику — ни тепло, ни холодно. Короче говоря, вам продают *вашу любовь за ваши же деньги*.

Забудьте, дети, эти имена: «Маркетинг и PR: Н. Барышников, С. Горобец, А. Субботин, А. Артеменко».

Мотивировки-монтировки

Сюжет игры завязан вступительным роликом, где зайцу приносят пригласительный билет, а волк решает его отобрать. По ходу игры воспроизводятся сюжетные фрагменты из одноименного мультсериала (спортзал, стройка, стадион, теплоход, эскалатор метро; погони на комбайне, на моторке, на катке и др.), но никаких крутых поворотов не предусмотрено: вы целенаправленно драпаете. Особенно стоить отметить заезд на водных лыжах с последующим уворачиванием от моторки волка — ощущения себя «в мультфильме» невероятно реалистичны.

«Развязан» сюжет еще более плоско: оказывается, пригласительный — на двоих. «Что ж ты, заяц, убегал?» — спрашивает ласково волк, обнимая заю. Сценаристы устало утирают пот со лба ковриком. «Захватывающий сюжет о приключениях волка и зайца — со счастливым и неожиданным концом».

«Сюжет и персонажи: **(C)!** 2005 Камов, Курляндский, Хайт, Русаков, Котеночкин». Что ж с голого взять-то?..

Замечалки

Поздно пить боржоми, но можно было бы КПД игры (Коэффициент Пользы Девелопера) существенно увеличить.

1. Снизить относительный объем самих «догонялок». Такая прорисовка, такая хорошо подобранная цветовая гамма — и все это нужно пробежать-пропрыгать-проскакать за полчаса. Игра напомнила мне сдачу нормативов по физ-ре. Такой брильянт...

2. Эффективней использовать игровую среду. В игре совершенно негде приютиться «душевно». Ввести пару десятков активных предметов и героев. Погоню варьировать с мини-играми. А мини-игры можно сделать почти из ничего. В «НП» же их есть из чего делать! В одном только спортзале можно было соорудить с десяток. Как говаривал Шарик из Простоквашино: «Средств у нас хватает...» Здесь такая анимация, что с ней хочется **поиграть**. А фигвам... Единственная «фишка», которую могу сейчас вспомнить, это колорадский жук: бросаем яблоко, чтобы перевернуть жука, а потом «лопаем» его прыжком сверху.

3. Нельзя в игре повзаимодействовать и с главным «противником» — волком. Кроме одного мини-уровня (они все — «мини»), в котором нужно бросать яблоками в зверюгу, догоняющего машину. Но это не игра: вы тупо бросаете яблоки без каких-либо маневров. Если в классическом мульте заяц тоже может подсунуть волку «свинью», то в игре вы попросту даете деру, как последний непацан. Если в первом случае заяц и волк могут спеть вместе новогоднюю песню, позабыв о своей условной вражде, то здесь вам постоянно грозит быть расквашенным кувалдой за какой-то пригласительный билет.

4. В игре нет *романтики* деталей, *лирики* атмосферы. Если в мультфильме **погоня** — стержень сюжета, вокруг которого намотаны многочисленные нити юмора, лирики, музыки, ярких жизненных деталей и психологических тонкостей, то в игре ребенок становится жертвой лишь одной «коридорной» погони.

5. Авторы старались. Это заметно. А не должно бы...

«Догонялки» по ощущению похожи на фастфудовскую пищу: хорошо сидим, все чинно-благородно, все красиво завернуто, кассир улыбается и говорит, что будет рад видеть Вас с Вашими толстыми детьми и кошельком еще раз, но все-таки остается в желудке какое-то чувство голода. Романтики нету, выпить спокойно не дают.

Esc

Анекдот про мужика, который «разводит зайцев», конечно, здесь неуместен. Игра хорошая. Можно поиграть. Пару раз. Пройти можно за 30 минут. Незамедлительный конец игры меня нисколько не огорчил. При той выстроенной игровой динамике, которая есть в «Догонялках», увеличивать игровое время нет смысла. Почему игра на двух дисках — не знаю.

Играть можно во все. Благо, дети превращают в игру все, что под рукой. А вот разработчики-нупагадюшники, имея под своими руками довольно богатые средства (картинка, озвучка, всеобщая мультслава), ИГРЫ из «Догонялок» сделать, как мне кажется, не смогли. Возможно, мой вывод далеко не объективен, но уж наверняка объективно *мое ощущение и мое желание*: почему-то ничего более из этой серии менять (тем более — покупать) не хочется. А в серии есть еще «Ну погоди! Круглый счет», «Кот Леопольд. Догонялки» и т.д.

Игру хочется смотреть, но в нее не хочется играть.

Созданный список *рекордов* сделан скорее для «спортивного интереса». Мол, смотри, малыш: *волшебница* набрала 300 000, а ты только 90 000 (это я). Нет никакой мотивации играть (читай: напрягаться) в «Догонялки» еще и еще. Список рекордов и неоправданная сложность некоторых уровней — дешевый способ создать видимый объем игры. Игры, в сущности, довольно короткой. Как по мне, то мультипликацию игры можно было бы использовать эффективней — в форме аркад. Хоть и указано в описании, что «уровни аркадные», но здесь я или не разбираюсь в жанровых особенностях, или «аркадными» их назвали от фонаря. Никакой аркадности, кроме однообразного сверкания пятками перед волком, я не заметил.

Советское чудо мультипликации существовало как культурный противовес бытовой реальности. Мультфильм врос корнями в свою эпоху, питаясь от нее и питая ее саму. Созданная же игра — продукт вторичный по отношению к мультфильму и третичный по отношению к ушедшей эпохе. Продукт, рожденный не из глубин душевных переживаний и насущных жизненных дилемм, а из более меркантильных соображений. Здесь, вероятно, и кроется извечное противостояние рынка товара и спроса конкретного человека. Самореализации творца и желаний потребителя. Как говорил кто-то из философов: «Я счастлив. В мире есть столько вещей, которые мне не нужны...»

Это тот случай, когда поиграть с ребенком во дворе — будет для него и полезней, и интересней, чем давить на стрелочный «газ». Хотя, конечно, неблагодарное это дело — спорить на страницах игрового журнала о вреде/полезности игр.

Если «детям — все лучшее», а детская игра «просто хорошая», то такая «просто хорошая» игра — плохая игра.

По названным выше причинам (неточность в указании минимальных требований) ребенок, которому игра предназначалась как подарок, так в нее и не поиграл. Думаю, что он ничего от этого не потерял. Не теряйте и вы. Как вариант обмена данная игрушка — да. Как учебник по анимации — да. Как покупка в «колекцію іграшок» — да ну...

Посмотрите скриншоты. Насмотритесь вдоволь. Потому что в самом процессе игры ничего сверхнового вы не найдете. Очень красиво. Отличные мелодии. Неплохая озвучка (единственное — жутко противный визг свиней на пляже, когда наступишь, но на то ж они и свиньи). В общем же игра — тренажер трусости для пальцев зайцев. Первоначальное огорчение от того, что игра не запустилась на компе ребенка, исчезло, когда я в нее поиграл сам.

Я без фанатизма относился к популярной некогда приставочной тысячеуровневой SuperMario, но смею утверждать, что ее играбельность на порядок увлекательней сочно-уровневых «Догонялок». Картриджи рулят! Ищите на раскладках, а также под кроватями и на антресолях!

Обозреньки

Опасаясь, что мой обзор слишком резок, я вошел в туман Инета. Первая же встреченная статья убедила меня в том, что я — добрейшей души человек. Следующая статья была нейтральна в оценках, но утверждала, что догонялки «Ну, погоди!» лучше догонялок «Кота Леопольда», из чего я сделал для себя выводы.

Вам же свои выводы делать самим. Нету ведь худа без добра. Ведь если на небе гаснут звезды, значит это кому-то экономически выгодно?..

PosleSlovije. Отдельная благодарность «Водитель: А. Шульгин», также принимавшему участие в создании игры (см. «ридми»: *1.6. Об авторах*).

Dread King Maurd

Anarchy online

Разработчик и издатель: Fancom
Жанр: MMORPG
Минимальные системные требования: P 3-450 МГц, Internet Connection 56 Кб modem, Win 98/ME/2000/XP, 128 Мб видео

Ищешь что-то новое? Новые ощущения, новых друзей, новые способы реализовать себя?

Бежишь от своего прошлого? От людей, от воспоминаний, от всего того, что тебя окружало?

Жаждешь окунуться в новую реальность, завоевать власть, богатство, признание? Мечтаешь жить в мире, где смерть не фаталь™?

Добро пожаловать на Руби-Ка, будущий колонист, в рай, созданный для Тебя корпорацией Omni-Tek!

На правах рекламы Omni-Tek

* * *

Пять лет. Много это или мало для онлайновой ролевой игры? Не знаю. Вроде, посмотришь на старушку Ultima Online, которая и поныне здравствует, причем так, что даст фору многим современным MMO по числу подписчиков, и кажется, что пять лет — это не так уж и много. А вспомнишь печальную судьбу Asheron`s Call 2, скончавшегося на третьем году жизни, так пять лет сразу превращаются в солидный возраст.

Как бы там ни было, хвала Аллаху, Кришне и Будде вместе взятым, наконец-то мой аккаунт в AO заморозили. Уже в n-надцатый раз маячок, предназначенный сигналить, что пора бы сделать паузу, скушать «Твикс», переделать все постоянно откладываемые в долгий ящик дела и вспомнить про парочку-другую новых игр, напомнил о себе. А то ведь так можно и до какой-нибудь модной нынче клиники, лечащей от онлайн-зависимости, докатиться...

Перерыв случился как нельзя кстати, потому что сейчас, когда я набираю эти строки, **Anarchy Online** готовится праздновать свое пятилетие, а я, воспользовавшись внезапно свалившейся на меня кучей свободного времени, помимо всего прочего, что должен сделать, пока не потянуло назад на Руби-Ка, хочу рассказать вам, читателям, что ж это за игра такая, что она представляет собой по прошествии этих пяти лет и чем может быть интересна для современного геймера.

Откашливаюсь, делаю серьезное лицо и рассказываю. И по традиции начну с предыстории мира, в который погружает геймера игра. Не во всех онлайновых играх сюжет отсутствует как таковой и не во всех таких играх вместо нормальной предыстории нам подают пару строк на тему, что было раньше и как все дошло до того, что есть сейчас.

В случае AO, видимо, сказалась специфика Sci-Fi жанра, обязывающая к существованию хорошо продуманной вселенной. Итак...

Story

«Man may never understand what we have done. But God will».
George McKinney

В 1949 году советский ученый по имени Роман Драгович Зубов создал нечто, что можно было назвать ранним прототипом нанобота. Рома был истинным «патриотом» своей страны и поэтому, когда неизвестные доброжелатели совершенно безвозмездно предложили ему тайно выехать из Советского Союза в Швецию, он сразу согласился. Новое имя, новая жизнь, возможность спокойно продолжать свои исследования, не боясь того, что результаты могут попасть в руки Сталина, что еще нужно советскому ученому для счастья?

Исследования Зубова по созданию наноботов и их применению в медицине принесли плоды. Ученый нашел то, что никому не удавалось найти прежде, — ключ к бессмертию. Благодаря своей работе Зубов останавливает старение своего тела, но держит все это в секрете. Со временем, следуя указам все тех же тайных доброжелателей, он получает работу в фармацевтической компании WPM Pharmeceuticals Ltd. И теперь у него другое, вымышленное имя — Роланд Дрейк. В 2007 году образовывается компания Farmatek, а Роланд Дрейк, живущий к тому времени в США, занимает в ней руководящую должность.

Таинственные люди (или не люди), помогающие Роланду, снова появляются и оставляют инструкции к дальнейшим действиям. Роланд понимает, что совершенно не знает, кто они и чего добиваются, но кто бы они ни были, он перед ними в неоплатном долгу.

Знания — опасная сила. Человек, обладающий знаниями и имеющий под рукой совершенные инструменты, способные отнимать жизнь и давать бессмертие, чувствует себя богом. Такими инструментами были наноботы и уникальные знания бывшего Романа Зубова. Совет директоров Farmatek принял к исполнению план по освобождению человечества от жалкого рабства бытия и строительству нового совершенного мира. Для этого на алтарь прогресса должны были быть брошены миллионы человеческих жизней.

Первая стадия всемирного геноцида началась 30 марта 2017, когда в Гонконге был выпущен на волю генетически модифицированный москит, переносящий смертельный нановирус. За четыре месяца он распространился по планете, убив несколько миллионов человек. Истинная природа вируса осталась для всего мира загадкой, Farmatek публично заявила о разработке вакцины.

Тут в действие вступала вторая стадия плана. Вакцина была троянским конем. По задумке ее создателей, она верно и болезненно убивала вакцинированных всего через несколько часов после инъекции. Смерть распространилась по планете, в течение только двух недель погибло 100 миллионов человек.

Третья стадия зловещего плана была приведена в действие, когда религиозные фанатики, которыми манипулировала Farmatek, устроили ядерные теракты в крупнейших и главных городах планеты. Многие люди погибли в ядерном огне и еще больше погибло в течение наступившего затем периода, известного как Долгая Зима. Сотрудники Farmatek, бывшие ядром компании, и несколько тысяч других отобранных людей перебираются в подземные убежища, где они, будучи бессмертными, в криостазисе готовы переждать ядерную зиму.

Прошло время, много времени.

Все человечество уничтожить не удалось. Выжившие подверглись значительным изменениям, homo sapiens ушел в прошлое, на Земле теперь жил homo solitus. Среди солитусов обнаружились люди с психосенсорными способностями. Особенно эти способности проявлялись у особей женского пола; таких женщин стали называть эмпатами.

В 2999 эффект ядерной зимы начал проходить. Уровень населения медленно стал подниматься, на руинах Сан-Диего был построен первый за последнюю тысячу лет город.

Люди, бывшие когда-то сотрудниками Farmatek, вышли из убежища в мир в 3332 году. Они называли себя Омега, богами этого нового мира. Омега, используя высокие технологии, быстро поработили человеческую расу и стали перестраивать мир на свой лад, используя для этого труд рабов. В это время среди солитусов появилось пророчество, что родится мальчик, обладающий способностями эмпата, и станет он вождем солитусов, и выведет их из рабства.

На протяжении десяти тысяч лет не было силы, которая могла бы оказать сопротивление новому мировому порядку. Но Омега столкнулись с серьезной проблемой. Хоть они и были бессмертными, они потеряли возможность к репродукции.

В 9999 году от мужчины Омега и эмпатки рождается ребенок. Это Дэвид Марлин, будущий пророк и освободитель солитусов, но этого пока никто не знает. Дэвид становится обычным рабом, однако он никогда не сможет умереть от старости благодаря генетическому наследству от отца.

Через 200 лет началась война солитусов против Омега под предводительством Дэвида Марлина. Враг применял механические боевые машины, убивающие, сеющие страх, но это не помогло. Большая часть сотрудников существовавшей в далеком-далеком прошлом компании Farmatek была выслежена и уничтожена, некоторые уцелевшие снова спрятались в подземных убежищах. Дэвид Марлин стал президентом образовавшегося Мирового Совета.

По прошествии многих десятилетий после кровавой и жестокой войны, из-за голода и нищеты, царивших в мире, в 12305 году Мировым Советом было принято решение создать корпорацию, которая снабжала бы людей ресурсами и поддерживала порядок в мире. Эта корпорация, использующая старые заводы, оборудование и некоторые технологии Омега, была названа Omni-Tek.

Что до Дэвида Марлина, то он, будучи бессмертным, чувствовал себя ненужным в этом возрождающемся мире, чувствовал себя лишним живым напоминанием о том, что все пытались забыть. Миссия Дэвида на Земле была завершена, значимость его роли в Совете уменьшалась с каждым днем, а двух самых близких ему людей, жену и дочку, он потерял еще во время войны. Ничто его не держало больше в этом мире, поэтому Дэвид решил покинуть Землю навсегда. На маленьком примитивном корабле он отправляется в глубокий космос, туда, куда его ведут сны и зовет судьба. К маленькой планете на краю галактики, на которой в будущем должно произойти нечто важное.

В течение нескольких следующих тысячелетий Omni-Tek перестроила Землю в технологическую планету-мегаполис. С открытием межзвездных перелетов люди начали колонизировать галактику. Настало время больших корпораций, имеющих власть, ограничиваемую только ICC (Interstellar Confederation of Corporations), время корпоративных войн и время отважных космических авантюристов.

А в 28702 году колониальный департамент Omni-Tek послал на поверхность пустынной планеты возле внешнего края галактики два разведывательных корабля. Эта планета, во всех официальных документах обозначенная как OT3934-12, позже была названа Rubi-Ka…

Мать Анархия

Можно было бы еще много чего интересного рассказать про вселенную AO — как проходила колонизация планеты и был обнаружен нотум, который обеспечивал наноботам автономную жизнь, как появились кланы, про их войну с корпорацией и вмешательство ICC, про создание сканеров души, благодаря которым смерть стала не фатальной, про противостояние Omni-Tek и SOL Banking Corp., про открытие портала в Мир Теней (Shadowlands), где можно узнать, что же за существа стояли за событиями, погрузившими Землю в хаос тысячелетия назад… Но давайте оставим предысторию и перейдем к самой игре.

Как вы уже поняли, Anarchy Online — это MMORPG со Sci-Fi-сеттингом. Помимо стандартного вида от третьего лица, в игре присутствует и полноценный вид от первого лица, что в наши дни в ММОРПГ редкость. Управление на WASD и мышке, как в шутерах. Битвы, правда, автоматические, то есть выбрал цель, нажал атаку — и стой себе и смотри, время от времени применяя нанопрограммы и специальные атаки.

Ролевая система level based. Игра ориентирована в первую очередь на командное PvE (Player vs Environment) и уж потом на все остальное. Это не значит, что PvP в AO нет, оно есть, мы о нем еще поговорим, но тем геймерам, для которых основным критерием выбора игры является свободное PvP с полным или частичным лутом, лучше сразу обратить свои взгляды на Shadowbane, Lineage II или Silkroad Online.

Примечателен тот факт, что уже больше года «Анархия» является **условно бесплатной** игрой. Вызвано это тем же, чем вызвана бесплатность «Шедоубейна» — оттоком игроков в новые онлайновые игры. Что значит «условно бесплатная»? В нашем случае это значит, что любой желающий пощупать игру своими руками может бесплатно создать себе аккаунт и играть сколько ему вздумается, правда, без аддонов, коих по прошествии пяти лет игра насчитывает три. Аддоны — это 70% AO, это тонны контента, которые и делают AO той игрой, в которую, несмотря на почтенный возраст, до сих пор играют тысячи и тысячи игроков. Так что бесплатная игра — это, гы, кто бы мог подумать, всего лишь удачный маркетинговый ход «Фанкома». Большинство бесплатников по истечении некоторого времени любо переходят на платные аккаунты, либо забрасывают игру, играть без аддонов на высоких левелах могут только садомазохисты.

Если бы меня попросили охарактеризовать AO одним словом, я сказал бы про эту игру так: «Много!» Ибо в AO действительно очень много чего. Ролевая система содержит много скиллов для прокачки, много перков и много нанопрограмм, которые являются аналогом заклинаний из фэнтезийных игр. В игре невиданное количество предметов: тонны разного оружия, брони, имплантов, симбиантов, социальной одежды, всевозможных девайсов типа портативных компьютеров, чипов, компьютерных библиотек и предметов, назначение которых до сих пор не выяснено. Количество слотов, отведенных под экипировку вашего персонажа, тоже впечатляет — их аж 43, — и, уверяю вас, под кольца из них только два слота.

Игровой мир огромен. Он был огромен даже до выхода аддона Shadowlands, который добавил в игру обширные новые территории параллельного мира, выполненные совершенно в другом дизайнерском стиле и живущие совсем по другим законам. И вместе с тем нельзя сказать, что детализация мира очень слабая, в Shadowlands она уж точно не многим уступает WoWy. Достаточно взглянуть на карту, чтобы понять — пешая прогулка по миру может быть очень интересной.

Personality

Игра начинается с прибытия нас, любимых, на станцию Утренняя Звезда, висящую на орбите Руби-Ка, где нам ненавязчиво предложат создать себе персонажа. Расы на выбор вполне даже человеческие, никаких тебе негуманоидных форм жизни, космических эльфов, зверолюдей и тому подобного. Есть знакомый нам по истории *homo solitus*, остальные расы — результаты экспериментов Омни-Тека с человеческим ДНК. Согласно ис-

тории, так появились *homo atrox* — порода, предназначенная, для тяжелой физической работы в нотумных рудниках, и *homo opifex* — более приспособленные к окружающей среде, но значительно менее сильные физически, чем атроксы. Последними появились *homo nano*, или, как их еще называют, наномаги. Эта порода имеет лучшие врожденные способности для контроля наноботов, но из-за этого наномаги могут жить только на Руби-Ка.

Профессий 14: **Солдат, Посредник, Громила, Доктор, Метафизик, Инженер, Нанотехник, Путешественник, Бюрократ, Агент, Мастер боевых искусств, Торговец, Хранитель** и **Тень**. У каждой профессии свои нанопрограммы, и их очень много. То есть «некастующих» профессий в AO нет, вариант совсем тупого файтера в мире высоких технологий мало жизнеспособен, что вполне логично. Но можно выделить более зависящие от наноскиллов профессии и менее зависящие. Это один из факторов, определяющий выбор расы для каждой профессии. Так, например, вам никто не мешает сделать Нанотехника и Метафизика атроксом, из-за чего у чара будет больше «здоровья», однако такой чар будет сильно проигрывать по эффективности использования нанопрограмм солитусу, не говоря уже про наномага. Метафизик — это петовод, чем выше у него наноскиллы, тем раньше он сможет призвать более крутого пета. Что касается Нанотехника, то это нюкер, то есть класс, сражающийся нанопрограммами, наносящими прямой урон, и для него наноскиллы важны как воздух. Поэтому атрокса лучше выбрать для профессии Громилы или Солдата, им гораздо важнее большое количество «здоровья», чем прокаченность наноумений.

Нанопрограммы — это то, что делает каждую профессию уникальной. Что было бы без них? Чем бы отличались, например, Солдат, Посредник и Агент? Только тем, что первый из оружейных умений лучше владеет Assault Rifle, второй — SMG, а третий — Sniper Rifle. С нанопрограммами же — вуаля, все становится ярко и красиво: Солдат, помимо крутых баффов на некоторые оружейные скиллы, еще является мастером всяческих reflect shield`ов, снижающих вражеский урон по цели, находящейся под таким щитом, и возвращающих часть урона врагу. Посредник — профессиональный хакер, способный в любом месте планеты преобразовать свое тело в цифровой вид, войти в Сеть и путешествовать по миру за считанные секунды, а Агент, благодаря нанопрограммам из линии False professions, может использовать большинство нанопрограмм других профессий.

Помимо довольно оригинальных профессий типа Бюрократа и Агента, радует исполнение довольно обычных профессий, например, Доктора. Вы думаете, что хилер только и может, что лечить и баффы раздавать, а в PvP ему мало что светит? Вы переиграли в Lineage II. В AO разные полезные баффы есть практически у всех профессий, баффы доктора нужны в основном для экипировки и имплантов, то есть не являются чем-то таким особенно полезным в бою, как, например, солдатский щит. Но если вы решитесь подраться с доком, вы будете неприятно удивлены тем, что этот «жалкий хилер» отлечивается гораздо быстрее, чем вы успеваете нанести ему хоть какой-то значимый урон, снижает вам скорость атаки мощными дебаффами, вешает на вас яды и вдобавок обстреливает из дробовика.

С кем ты?

Ступив на планету и свыкнувшись с мыслью, что, оказывается, действительно MMORPG — это не обязательно fantasy, игрок рано или поздно станет перед выбором, примкнуть ли ему к **Кланам Повстанцев**, влиться ли в стройные ряды гиперкорпорации **Omni-Tek** или остаться **нейтральным**.

Поскольку, в отличие от того же WoW, в AO нет профессий, доступных только одной стороне, а существующие отличия между Омни, Кланами и нейтралами в возможности использовать некоторые предметы и способности я лично считаю несущественными, выбор стороны конфликта сводится к чисто идеологическим предпочтениям.

Что, вам интересно, кто тут хороший, а кто плохой? Очнитесь, здесь нет разделения по цветам, кроме того, которое сделает для себя игрок. В этом мире не обозначено ни добро, ни зло; ни хорошие, ни плохие парни — есть только политика, преследование каждым своих целей, пересечение интересов, заговоры, тайные союзы, кукловоды, дергающие за ниточки и заставляющие марионеток танцевать на свой лад. Это мир далекого будущего, в котором в воздухе, в телах людей, в механизмах живут крошечные наноботы, основа цивилизации, ключ ко всем технологиям. И есть нотум, который дает наноботам возможность существовать в окружающей среде неограниченно долго без всякой дополнительной подзарядки. *Нотум* — ценнейший ресурс этого мира, это сила, власть, влияние. За него идет война, то затухающая, то вспыхивающая с новой силой. И люди решают, с кем они в этой войне.

Опыт не пропьешь!

Процесс получения экспы традиционен. Чтобы поднять левел, надо убивать монстров (экспа дается также за крафт, за взлом замков, обезвреживание мин и т.д., но ее дается так мало, что эти действия ну никак не тянут на способ левелинга). Игра очень поощряет прокачку в группе. Дело в том, что хороший кач получается только на монстрах, которые значительно сильнее игрока. В одиночку убить такого монстра нереально, вдвоем-втроем можно, если повезет, но это займет много времени, а вот полная группа из 6 человек, собранная с умом, укомплектованная доктором, танком, профессиями, наносящими хороший урон, и Бюрократом, который благодаря перкам на экспу дает очень большие прибавки опыта с каждого убитого монстра, кач превращается в удовольствие. Чем сильнее монстры, тем больше экспы и адреналина, доктору не остается времени поспать за клавиатурой, так как если он зазевается на пару секунд, мобы сожрут танка, а потом и всю тиму, танку тоже нельзя зевать и надо держать агро, калмеры следят, чтобы в драку не вмешивались другие мобы, находящиеся поблизости... Лепота, сплошной экшен.

В игре есть два вида экспы:

1) **Обычная экспа (XP)** — дается игрокам за убийство монстров и другие приносящие экспу действия (после 200-го уровня экспа идет только за кач в Shadowlands).

2) **Alien Experience (AXP)** — дается только за убийство пришельцев. Alien-левелы идут параллельно с обычными левелами и зависят от них. Например, персонаж 31-го уровня не может получить alien левелов больше, чем три.

Получая XP, повышая левел персонажу, мы получаем в свое распоряжение **IP (improvement points)**, то есть очки улучшения. Эти очки тратятся на прокачку скиллов и абилок. Набор абилок стандартный: **Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Чувствительность, Психика, Телосложение** и **Нанопотенциал**. От последних двух зависит, сколько у персонажа будет **HP** и **Nano** (по-русски, здоровья и маны). Скиллов всего 67, и они распределены по группам: **Тело, Ближний бой, Дистанционное оружие, Другое оружие, Скорость, Торгово-производственные навыки, Наноумения и медицинская помощь, Шпионаж, Навигация.**

Ну, и закончить рассказ о ролевой системе надо перками. **Перки** бывают общие для всех, общие только для некоторых профессий, а также уникальные, доступные только какой-то одной профессии или расе. Повышаешь уровень — получаешь очки перков, повышаешь alien-уровень — получаешь очки alien-перков. Потом эти очки тратятся на прокачку понравившейся перк-линейки, что помимо улучшения характеристик персонажа дает ему доступ к особым способностям (например, вышеупомянутая способность Бюрократа давать группе больше экспы за каждого убитого моба).

Join our family now

Так же, как качаться в одиночку уже на средних уровнях становится нецелесообразно, невозможно и полноценное существование персонажа без вступления в хорошую организацию (местный аналог гильдий и кланов). AO очень сильно завязана на групповую игру, а где же, как не в родной организации, проще всего найти группу для кача или для проведения какого-нибудь рейда?

Кроме того, только организации могут захватывать месторождения нотума, застройка которых повышает параметры игроков, и строить города, которые дают ощутимые бонусы к скиллам и являются основным местом получения AXP и некоторого очень ценного лута.

В отличие от Shadowbane, в AO города никак не участвуют в PvP, то есть, раз построенные, разрушены они быть не могут, разве что организация-владелец не сможет оплатить ежемесячное содержание города. А вот нотумные месторождения, наоборот, являются объектами споров и столкновений между Омни-Тек, кланами и нейтралами и постоянно переходят из рук в руки. Так мы плавно подошли к вопросу PvP.

Be quick or be owned

Прежде всего, напасть на другого игрока можно, только если его левел максимум на 25% больше или на 20% меньше вашего левела, причем в первом случае, как вы понимаете, нападать опасно, можно и отгрести люлей. То есть игрок 176-го уровня может атаковать игрока 220-го уровня, а тот, в свою очередь, может атаковать 176-й уровень, а вот напасть на 175-й уровень ему уже не удастся. Таких ограничений, конечно же, уже достаточно, чтобы вывести из себя любителей килять ньюбов направо и налево, но погодите. Это еще не самое страшное.

Есть такая штука, как *подавляющий агрессию газ*. Он есть везде, и там где, его концентрация 100%, невозможны никакие военные действия. Таких мест, правда, немного. Практически повсеместно концентрация газа составляет 75%, в таких условиях можно нападать на мобов и НПС. PvP возможно в зонах, где концентрация газа 25% и меньше. Таких мест на карте мало, но они есть и расположены удачно. К тому же есть парочка данжеонов, где газ 25%.

Есть еще так называемые флаги *PvP Enabled*. Получить такой флаг игрок может, например, напав на стражника в городе. На флагнутых игроков можно нападать где угодно, лишь бы левел у них был подходящий для атаки. Но учтите, напав на флагнутого, вы сами получаете флаг и, стало быть, на вас тоже смогут напасть.

Отдельно нужно сказать про **Tower Wars**, то есть битвы за нотумные базы. На карте Руби-Ка много мест под строительство таких баз. 18 часов в сутки на территории базы концентрация газа составляет 75%, 5 часов — 25% и один час — 5%. То есть каждые сутки база открыта для атаки на 6 часов. Вот оно, время для войны, для массового побоища и геноцида, вот она, возможность показать командную тактику игры! Правда, когда людей приходит очень много, побеждают не те, кто лучше умеет драться, а те, кого больше и у кого лучше коннект, увы.

Между тем, ограничение, не позволяющее нападать на того, чей левел ниже твоего более чем на 20%, оставляет возможность низкоуровневым игрокам участвовать в PvP и драться за господство над низкоуровневыми базами, не боясь, что придут очень перекаченные хаи и всех вынесут, — что, на мой взгляд, очень хорошо. Хотя остаются еще твинки...

Не знаете, что такое *твинкинг*? Это когда чар использует оружие, экипировку и нанопрограммы, значительно превосходящие его уровень. Например, трейдер 33-го уровня может, извернувшись и изрядно погеморроившись, одеться в броню 80-го уровня и взять в руки оружие 120-го, а то и более высокого уровня. Знамо дело, новички твинкингом не занимаются, а грешат этим уже бывалые игроки, у которых хватает денег, знаний и времени, чтобы создать такого чара-монстра. Естественно, боевые возможности твинков значительно превышают возможности обычных чаров такого же уровня.

Conclusion

В роде бы почти про все рассказал, а о чем не рассказал — скажу сейчас, в выводе.

Перед нами матерый онлайновый ветеран, знававший и лучшие дни, но по прежнему интересный; хоть и немолодой, но по-прежнему не имеющий себе аналогов по многим составляющим.

Безусловно, коньком игры можно считать мощную ролевую систему, в которой не так то легко разобраться. Такой тюнинг и твинкинг персонажа есть только в AO, это уникальная фича игры, как и идея ограничить количество баффов, которое можно повесить на чара, дабы игроку пришлось подумать, какие баффы брать, а какие нет.

Еще один замечательно проработанный аспект — социальная составляющая. Общественно-политическая жизнь кипит, местные СМИ регулярно освещают события на планете, по уикэндам и праздникам в диско-клубах народ отрывается по полной, или же устраивает приватные вечеринки у кого-нибудь дома.

Чтобы разобраться в AO, нужно пропустить через себя и усвоить огромный объем информации, которую еще надо сначала найти. Так что игра очень требовательна к наличию у игрока зачатков серого вещества в голове. Казуал посчитает игру слишком сложной, но зато хардкорный геймер оценит «Анархию» по достоинству. Также игра порадует любителей киберпанка — разработчики до сих пор почему-то больше любят фэнтезийные вселенные, хотя в последние годы, должен признать, девелоперы уделяют киберпанку и Sci-Fi все больше внимания.

Говоря о минусах игры, объективно к ним можно отнести все ту же чрезмерную продвинутость ролевой системы и плохо оптимизированный движок, из-за которого AO умудряется неимоверно лагать при массовом ПВП даже на самых мощных машинах.

Что еще? Старомодная графика, скажете вы? Да поставьте максимальное разрешение и включите все графические эффекты, картинка будет немногим хуже, чем в Lineage II. Я почти серьезен.

Вот и все. Игра зовет, и президент нашей организации (K.G.B., если кому интересно) требует моего возвращения из непредвиденного отпуска ☺. Пойду продлевать аккаунт.

P.S. Во, хорошую поговорку вспомнил! **Kill claner today, be happy tomorrow!**

Pantera sls

Кровавый рассвет

Разработчик: KraiSoft Entertainment
Издатель: 1С
Жанр: action
Системные требования: P 3/Athlon 800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 500 Мб на винчестере

Прошло время столетних войн, и человечество начало искать новые пути. И пути были найдены, пусть и кривые непроторенные дорожки, но и они ведь тоже куда-то ведут. «Кровавый рассвет» — такая вот себе перекособоченная трасса, по которой пошел игровой мир.

Многим уже надоели игры про бравых солдат-одиночек, которым под силу остаться в живых с самой красивой девушкой мира, выкосив заблаговременно половину этого самого мира (либо получив власть над миром, либо оставшись в неизвестности, но с сознанием собственного превосходства — опять же над миром, разумеется). Так вот, надоели нам такие игры. Если в Америке, да и в Европе местами «мировые» проблемы еще вызывают ажиотаж, то у нас ничего такого не заметно. И поняли разработчики, что надо искать что-то новое — тема войны приелась, тема всемирного зла того и гляди тоже скоро отправится на покой.

Так вот, насмотревшись на такие прогнозы, KraiSoft решила создать что-нибудь новое, я бы даже сказала, ультрановое, суперновое...

Вам на запад, нам на восток

Итак, перед нами игра, которая локализировалась и для Запада, и для Восточной Европы, и при этом локализировалась по-разному. Там даже главные герои разные, и сюжет закручен по-разному.

Для западных игроков KraiSoft оставила в главной роли стандартного солдата-спецназовца, который отправился зачищать планету. Называется эта игрушка **After the End** и состоит полностью из штампов: сильный мужчина, призванный защитить остальной мир от злых монстров, угрожающих всему живому, зачистить планету, дабы там могли восстановить колонии. Ну правильно, а что еще игрокам надо? Эстетствовать некогда — был бы драйв покрепче, а значит побольше врагов и fps`ов. Сюжет не столь важен, это не РПГ и не квест, всего-то навсего экшен. Кто ж будет к экшену сюжет припутывать?

А вот в Восточной Европе все обстоит совершенно иначе — по крайней мере по мнению разработчиков. Они решили, что нам как раз нужен не драйв, не количество врагов, что нам больше по душе слабые девушки, ибо их можно защищать. Специально для сердобольных и падких на стройные женские формы игроков нашей части суши разработчики расщедрились на дамочку. Эдакую студенточку а-ля Лара Крофт, в костюмчике по минимуму и с ядовитыми зелеными волосами — видимо, чтоб на локации не потерять ☺. Итак, сегодня мы затронем только русскую локализацию, ибо достать на территории нашей страны английскую нам не удалось.

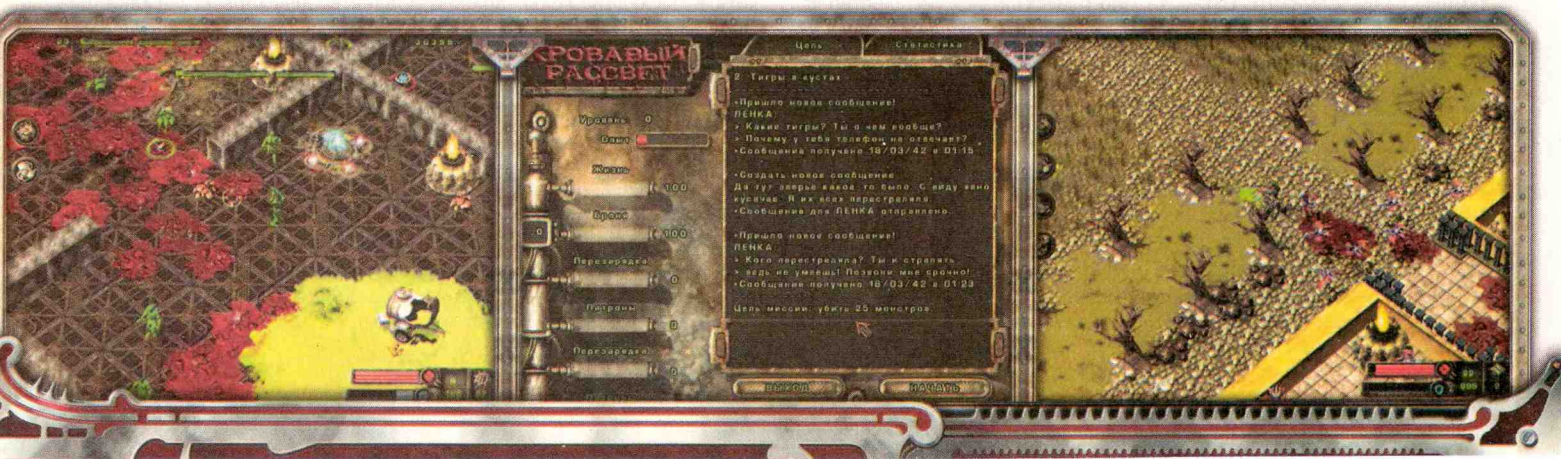
Вкратце сюжет нашей игры таков: изначально мы находимся в центральном секторе обитаемого космического пространства. Успешно закрыв сессию и получив от папы в подарок новенький спейсмобиль, студентка Катя, за которую мы, собственно, будем играть, отправляется на нем к планете Кассиопея-8 (кто смотрел детские советские фантастические фильмы, сразу поймет, откуда такое красивое название появилось), надеясь хорошенько отдохнуть там после целого года учебы. К несчастью, нашему кораблю было суждено упасть и разбиться, и что бы там ни писали разработчики по поводу «несчастного случая», мы-то с вами знаем, что тупая девка просто не справилась с управлением. Итак, корабль терпит крушение над изолированной планетой Арзамас-18 (Арзамас — кто не знает, это такой город в России, глубинкой не назовешь, но монстры там есть, например моя тетя ☺ (Арзамас-16 — знаменитый лагерь сталинских времен, центр разработки плутониевых и урановых бомб. — *Прим. ред.*)), однако Катерина чудом остается в живых.

Связь барахлит, телефон МЧС недоступен, а вокруг разбитого спейсмобиля уже копошатся какие-то омерзительные создания... Что делать? Девушка принимает единственно верное решение — самостоятельно найти способ покинуть недружелюбную планету. Принимает она его с помощью отца и редких сообщений все того же МЧС, который время от времени таки появляется на просторах связи для того чтобы выдать очередное задание. Вооружившись двумя пистолетами, Катя смело отправляется навстречу приключениям.

«Диабла» ворочается в гробу?

Вот если бы игровые проекты можно было бы сравнивать с людьми, то сейчас следовало бы сказать, что обожаемая многими геймерами «Диабла» судорожно ворочается в гробу и стучится за неимением стены о крышку гроба. Не знаю, чего хотели добиться ребята из KraiSoft, но судя по всему, ничего хорошего им не удалось.

«Кровавый рассвет» — тщетная попытка создать хороший экшен от третьего лица, вот только мало что из этого получилось. У нас есть определенный ряд заданий, которые, как я уже говорила, диктует нам по телефону оператор МЧС. Тем не менее особым разнообразием они не блещут — пойди туда, принеси то, найди это, обороняй тут... Нет, ну как для шутера, может, и неплохо, но ведь обещали полноценный экшен, а сделали что? Экшена в прямом смысле этого слова вы здесь тоже не найдете. Врагов убивать очень легко, они отмерены какими-то детскими порциями, а их броня и интеллект вызывают желание обратиться в Межзвездную Медицинскую Помощь, в Центр переливания мозгов — они наталкиваются на препятствия, но продолжают бежать, они замечают тебя только на самых маленьких расстояниях, ходят только стаями, но если один от-



бивается, то рискует больше никогда не найти своих. В таких монстров и стрелять-то жалко, их в зоопарк да в коллекцию — возить по планетам, дрессировать для Межгалактического цирка.

В общем, не получилось у разработчика создать драйв или боевую атмосферу. Зато получилось кое-что другое.

Блондинка за углом

Знаете, с самого начала игры я поняла, что наша героиня Катя — блондинка, причем вполне анекдотичная. Плюс еще и секретарша в будущем, где б она ни училась. С таким интеллектом и знаниями на большее рассчитывать не приходится. И если монстров жалко — их такими сделали разработчики, то девушку не жалеешь совсем, просто сидишь и сравниваешь, на кого же из твоих знакомых она похожа, — и главное, находишь. Вот она, игровая реалистичность! В чем же выражается ее «блондинистость»? Ну, для начала — не каждая девушка догадается красить ногти, положив ноги на самую большую красную кнопку на панели управления, второй факт — не каждая девушка догадается ими еще и постукивать и помахивать. И дальше — не каждая сумеет так приземлиться, и уж далеко не всех девушек в условиях перестрелки будет интересовать каждое новое пятнышко крови на одежде. Ну, в лучшем случае может она вспомнить о том, что на курорте есть прачечная, а в чемоданчике в корабле — еще пару возможностей переодеться, чтоб выглядеть прилично. Но чтоб уж настолько?!

Кстати, не зря я обратила внимание на сей эпизод. В дальнейшем нам придется читать многочисленные жалобы Кати по мобилке и ее чат с подругами-друзьями, которые также не блещут признаками разума. Сначала я старалась вникать в их содержание, но уровня эдак после третьего начали закипать мозги от этих приколов, после чего я решила обращать внимание только на сообщения от службы спасения — слава богу, там хоть есть крупицы смысла, а то так поиграешь и поймешь, что ничего хорошего в будущем нас не ждет, и жить незачем...

Особенности игры

По крайней мере те, которые вынесли разработчики в титульный листок своего проекта. Интеллект героини они туда не вынесли — значит, это не особенность. В особенностях у нас числится 73 (!) уровня различной сложности. Читай — 73 уровня, идеально похожих друг на друга по структуре и сложности, но отличающихся картой и внешним видом монстров. Лишь на последних уровнях эдак пяти-восьми придется поднапрячь свое внимание, чтобы закончить игру. Это если у вас хватит терпения пройти ее полностью, не выкинув диск с игрой из окна.

Вторая особенность — три режима игры: *Кампания*, *Полигон* и *Выживание*. Ну, не сказала бы, что это такая уж особенность, в наши-то дни ☺. «Полигон» по сути своей представляет собой укороченную «Кампанию», то есть 40 выборочных миссий. «Выживание», оно и есть выживание, бегай да стреляй, пока не надоест, хоть до самой смерти компьютера... это ли особенности, это ли разнообразие? Эх, раньше и сосны были выше, и игры разнообразнее...

Капля меда

До сих пор таких проектов не встречала. Ну, редкость сейчас все-таки игры, которые по сути своей провальные, но выполнены с вполне приличной графикой. Прям сложилось ощущение, что сюжет писал художник в свободное от рисования время. А так как времени было мало, то и получилась такая вот игрушка... Это я подвожу вас к тому, что игра достойна уважения только за *графику*. Нет, это не призыв ее покупать, скорее, сожаление о том, что есть игры такого плана, — их просто жалко, жалко, что делали их настолько кривыми руками. Было бы лучше, если б графика была такой же страшной, как все остальное, но нет же — не дают поставить жирную и обиженную точку разработчики, им всегда надо в хорошее добавить плохого, а в плохое — хорошего. Видимо, блюдут вселенское равновесие...

Ну ладно, не будем столь уж сердиты, добавим ко всему прочему еще одну малюсенькую такую капельку меда — *звук* есть. Он не мешает, не досаждает. Но приятным его назвать можно только первые полчаса игры. Потом надоедает. Не столько однообразие, сколько занудство. Примерно как попса — вроде бы и тексты разные, а смысл один и тот же.

Вывод

Да-да. После всего вышесказанного стоит сказать еще вывод. Ну, чтобы немного оправдать игру, да и обвинить заодно. Она, конечно же, сгодится тем, кто хорошо знаком с блондинками и любит анекдоты про них, — около 20 часов веселого смеха вам гарантировано. Не адреналин, но тоже полезно для организма. Игра подойдет и барышням-

секретаршам, если таковые играют в компьютерные игры, — им будет интересно, что в отдаленном будущем есть шанс выжить столь редким среди нас существам, которые толкуют о делах возвышенных, простому смертному непонятных ☺.

Как ни странно, игра совершенно не годится для любителей лихих штампованных боевиков, не говоря уже о ценителях игрового креатива. Потому что штампов здесь практически нет, зато и драйва тоже нет. Ничего нет, эдакая пустота, которая гулко прокатывается по локациям, снося на своем пути и без того не-

многочисленных монстров разных ипостасей. В общем, перед нами урезанная версия игры. Кому это было надо, непонятно; почему нельзя было выпустить на рынок After the End в ее оригинальном, пусть и кириллическом варианте, тоже остается неясным.

Илья САВЧЕНКО aka Savil savil@inbox.ru

Братья Пилоты
Загадка атлантической сельди

Разработчик: Pipe Studio
Издатель: 1С
Жанр: логическая аркада
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3/Athlon 1 ГГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P 4/Athlon 1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Это только присказка...

Давным-давно, в далекой... нет, просто давным-давно — жили-были три викинга. Один был быстрый, другой сильный, а третий со щитом. Жили они тихо-спокойно, добывали пропитание для своих семей, растили детишек. Но в один несчастный для поселка день появился некий Злобный Пришелец и похитил викингов. Однако наши герои не растерялись и, щегольнув взаимопомощью и взаимовыручкой, смогли сбежать с корабля Злобного Пришельца в портал, который перенес их Неизвестно Куда. Вот так вот наши викинги, борясь с различными препятствиями, загадками и монстрами попадали то в одно Неизвестно Куда, то в другое, пока не вернулись в конце концов, походя не раз проявив настоящий командный дух и умение слаженно работать, на корабль Злобного Пришельца и не расправились с ним. После чего, наконец, отправились домой и жили там долго и счастливо. Пока не умерли.

Очень известная история, по ней даже игру разработали.

Но самое интересное случилось после. Потому что, как оказалось, души викингов не отправились пировать в Валгаллу, а реинкарнировали, возродясь в совершенно неожиданных существах...

Черная кошка, несущая золотые яйца

СЕЛЬДЬ АТЛАНТИЧЕСКАЯ (Clupea harengus), или многопозвонковая, внешне очень мало отличается от восточной. <...> Как показано ниже, она существенно отличается от восточной сельди в биологическом плане, особенно в плане биологии размножения.

Состояние серии игр про Братьев Пилотов вот уже пару лет было признано поклонниками как безнадежно критическое. Последние две игры серии — «*Дело об огородных вредителях*» и «*Тайна клуба собаководов*», грозящая продолжением, казалось бы, окончательно поставили крест на надеждах фанатов о возрождении серии. Страшненькие трехмерные персонажи, корявая анимация, мешок глюков, деградировавшая до уровня полного маразма логика некоторых головоломок и откровенно скучный геймплей не обещали изменений к лучшему в ближайшее время.

И вот на этой пессимистической ноте нежданно-негаданно появляется **«Братья Пилоты. Загадка атлантической сельди»**. Разработкой новой игры вместо *KD-Lab* занималась **Pipe Studio**, известная общественности по игре «*Полная труба*». Братьям Пилотам вернули их привычный плоский облик, но самое главное — при создании игры разработчики ориентировались на **The Lost Vikings**, о чем открыто заявляется повсюду, в том числе на обложке диска (а при запуске игры внимательный геймер успевает заметить название окна игры — The Lost Pilots ☺). Думаю, большинство геймеров хотя бы слышало об этой игре, по праву считающейся одним из шедевров игростроения. Те же, кто по какой-то причине не вылез из танка и до сих пор не знает об этом замечательном явлении, — вперед, искать статью о ней в рубрике «Музей» одного из номеров МИКа. Потому что далее проводится в основном сравнение этих игр.

Смогли ли разработчики хотя бы приблизиться к шедевру от Interplay? Вот это нам и предстоит выяснить.

Наблюдения агента. Отчет первый

Начальство вызвало к себе и выразило беспокойство по факту проникновения трех личностей в канализацию неподалеку от ДЗВР. Как известно, канализация напрямую связана с вентиляцией ДЗВР, из которой можно попасть в важные объекты Департамента. Меня отправили на место проникновения — проследить за поведением незнакомцев.

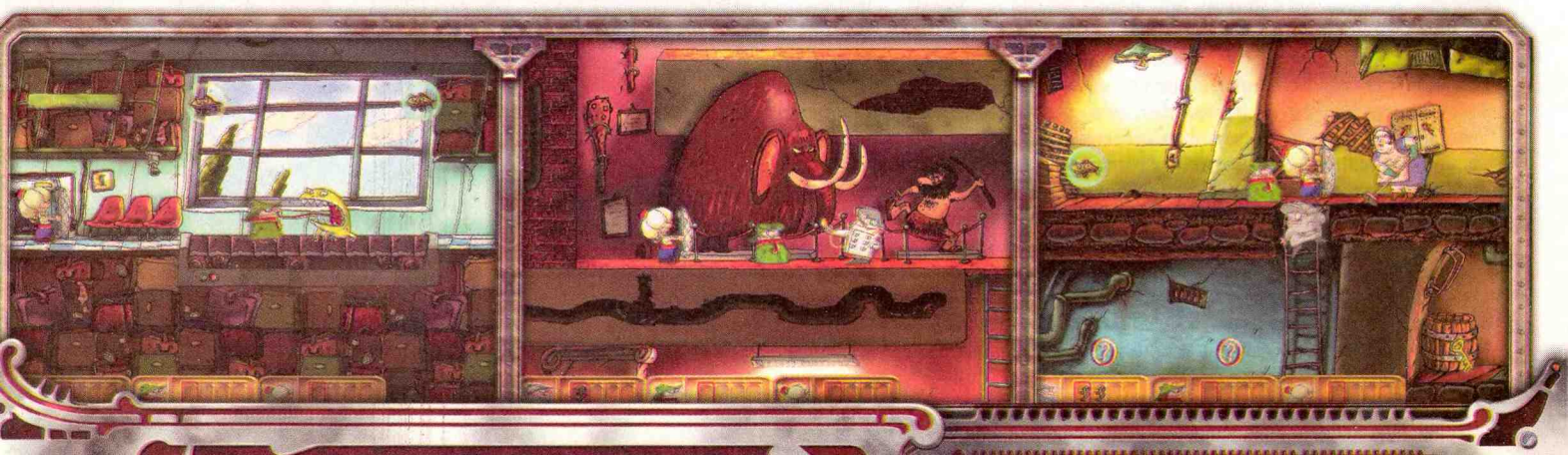
Выясненные в ходе предварительного наблюдения данные о вторженцах: первый — в сером, серьезный, именуется товарищами Шефом; второй — в зеленом, несерьезный, товарищами именуемый Коллегой; третий — в нахлобученном на лицо тюрбане, синих штанах и с непонятным объектом в руках, подозрительно напоминающим крышку канализационного люка Игрограда, все время молчит, товарищами никак не именуемый, поэтому в дальнейшем для простоты называемый Слугой. Намерения троих неизвестны, поведение пока изучается.

Работники ДЗВР делали неоднократные попытки остановить неизвестных. Талер, возмущенный вероятным посягательством на свою территорию, пытался вразумить незваных гостей при помощи ружья. Микпорта, загримированная под уборщицу, попробовала замести нарушителей. Обе попытки останавливающего действия не возымели из-за блокирующего действия крышки люка в руках у Слуги. (Заметка: получить сведения о материале, из которого изготовлены крышки канализационных люков Игрограда.)

Братья Викинги

Различают две формы (подвида) атлантической сельди — собственно атлантическую сельдь (основная, или номинальная форма), распространенную в водах северной части Атлантического океана и сопредельных морей Ледовитого океана, и балтийскую сельдь, или салаку.

Как проще всего добиться успеха некоторого хита? Конечно же, взять этот хит и ничего в нем не менять. Что и сделали разработчики. «Загадка атлантической сельди» — это не просто игра по мотивам «Викингов», это и есть



те самые «Викинги» в новой обертке. Посудите сами: под нашим управлением три героя — Коллега, который умеет прыгать, быстро бегать и разбивать стены при помощи кирки; Шеф, который умеет расправляться с врагами путем применения рукоприкладства или пистолета; и Слуга с канализационной крышкой, которую он может либо держать перед собой, либо над головой, блокируя выстрелы и атаки монстров. Эту же крышку можно использовать в качестве парашюта. Набор умений ничего не напоминает? Далее — у каждого из героев по три хитпоинта, которые можно пополнять, закусив рыбкой; инвентарь на четыре ячейки, в которые можно поместить эту самую рыбку или ключи. Монстры, переодевшись, также перекочевали из аркады полуторадесятилетней давности — на первых этапах убиваются с одного попадания, дальше — с двух-трех, затем попадаются прыгающие монстры, летающе-стреляющиеся монстры, неуязвимые-когда-катающиеся монстры, не-убивающиеся-выстрелом монстры и так далее.

Однако, к чести разработчиков, в игре появились нововведения, которые пришлись к месту. Во-первых, это система чекпоинтов, возле которых можно сохраниться, приведя к ним трех героев. Чекпоинты расставлены грамотно, как правило перед труднопроходимыми местами, и определенно представляются шагом вперед — раньше приходилось переигрывать этап заново при неудаче. Благодаря этому нововведению этапы стали чуть длиннее, чем в «Викингах». Во-вторых, авторы не ограничились старыми головоломками, а ввели несколько новых типов, по одному-два на каждую локацию, куда попадают Братья Пилоты. Таким образом, мы получили не столько римейк «Викингов», сколько их продолжение.

Наблюдения агента. Отчет второй

Неизвестные все-таки преодолели все препятствия канализации и вентиляции и пробрались в музей ДЗВР. Намерения их по-прежнему неведомы, однако в поведении наблюдаются некоторые закономерности. Наиболее эффективная тактика, которую вторженцы применяют против агентов ДЗВР — блокирование их канализационной крышкой Слуги с последующим отстрелом Шефом. При более детальном рассмотрении выяснилось, что пистолет Шефа стреляет миниатюрными вантузами.

Агентами снова были предприняты неоднократные попытки остановить нарушителей. Глюк, подрабатывающий в музее экспонатом пещерного человека, отчаянно забрасывал гостей экспонатами своей геологической коллекции; Лепрекон тайком спер латы и с усердием заядлого вояки махал мечом; Ягуар же, пребывающий в забинтованном виде после очередных хирургических экспериментов Кертиса, сверкал из под бинтов глазами, пугая непрошеных гостей. Ни одна из этих попыток не увенчалась успехом, будучи нейтрализованы все той же несокрушимой крышкой канализации. Кроме того, при помощи означенной крышки вторженцы защищаются от многочисленных замаскированных ловушек — арбалетов, устроенных для особенно наглых кадетов, пытающихся попасть в ДЗВР (Заметка: в будущем на входе в Департамент обыскивать кадетов на предмет наличия крышек от канализационных люков.)

Селедка — птица гордая

Во время возвратной миграции к нерестилищам стаи сельди группируются по размерному признаку, который отражает в известной мере их физиологическое состояние.

Порадует ли нас сюжетом «Загадка атлантической сельди» или же это звучное название дано игре только затем, чтобы пугать им продавцов («Скажите, а за сколько вы продадите "Загадку атлантической сельди"»)? Как это всегда было в «Братьях Пилотах», сюжет идет своим чередом, игра — своим. Что у нас по сюжету? Из гастрономов Бердичева исчезла вся атлантическая сельдь. Что делают герои? Блуждают по канализации, по музею, по банку и другим экзотическим и не очень местам и ищут вовсе не сельдь, которой полным-полно на всех этапах и которая используется для пополнения здоровья, а чемодан с деньгами; геймер же, и вовсе наплевав на все семейство сельдевых в целом и вид Clupea harengus в частности, пытается найти заветную дверцу с надписью «Выход». В финальном ролике смысл происходящего немножко разъяснится, поэтому не стоит унывать... Впрочем, что это я тут вам про сюжет распинаюсь — это же аркада! Зачем тут сюжет?

Игра разделена на пять локаций, в каждой из которых придется пройти по четыре этапа. Итого двадцать этапов, что, учитывая их величину, не так уж и мало. Антураж и головоломки достаточно разнообразны. Из специфических «локационных» головоломок можно выделить: для канализации, которая по совместительству является складом, — загадки с огромными весами, которые в зависимости от ситуации нагружаются грузами или Пилотами; в музее приходится защищаться от перекрестного огня стреляющих арбалетов; в банке перекрываем или перенаправляем путем поворота зеркал лазерные лучи; в аэропорту возимся с конвейерами и падающими чемоданами. Монстры достаточно разнообразны в плане способов передвижения и убиения героев и соответствуют месту — в канализации-складе это крысы, сторожа и уборщицы, в музее — мумии, рыцари и пещерные люди, в банке — различные высокотехнологические охранные устройства, а в аэропорту — гм, прыгающие зеленые зубастики и ходячие скелеты...

Наблюдения агента. Отчет третий

Неизвестных так и не удалось остановить, и через музей они попали в больницу Кертиса, стилизованную под банк (как показали исследования, рассыпанные муляжи купюр действуют на пациентов гипнотически). Здесь их сразу же встретил автоматический вакуумный зубовысасыватель, переделанный из пылесоса, который, увы, так ничего и не смог ничего противопоставить вантузному пистолету и канализационному люку. То же самое можно сказать и про смертоносные охранные аппараты, инструкции по эксплуатации которых были утеряны еще во времена Ранда. В тех редких случаях, когда злоумышленники все же получали некоторый ущерб, они мгновенно восстанавливались при помощи самой обыкновенной селедки (в последнее время Ягуара перевели на рыбную диету в силу тяжелого финансового положения Департамента; тот не особо жаловал соленое — оно пробуждало в нем жажду, зато и таскал ее по всему офису).

Даже хитроумные западни, основанные на смертельно опасных красных и управляющих синих лазерных лучах не оказали никакого эффекта на вторженцев. Начальство уже подает признаки беспокойства — дескать, если эти неизвестные просто хотят сдать отчет, то пусть сдают и уходят отсюда. Или хотя бы отдадут крышку от люка. (Заметка: во избежание повторения ситуации срочно сменить крышки канализационных колодцев Игограда.)

Почем фунт изюма

Первое упоминание о лове атлантической сельди встречается уже в 702 г. в монастырских хрониках Англии. Уже тогда сельдь служила источником благосостояния.

Как это ни казалось невероятным, но геймплей «Викингов» удалось сохранить. Да, головоломки стали немного проще; взаимодействия между героями меньше, чем того хотелось бы; подбираемых предметов совсем мало — лишь ключи да селедка, пополняющая здоровье, а в последних уровнях — чай, однократно защищающий от атаки монстра. Самое обидное отличие от игры тринадцатилетней давности — практически полное отсутствие секретов и скрытых зон в этапах, поиск которых в «Викингах» был одним из наиболее интересных моментов игры. Однако все это компенсируется замечательным оформлением, о котором позднее.

Про игру нельзя сказать, что она проходится на одном дыхании. Спешка при игре противопоказана; наоборот, приходится постоянно продумывать каждый следующий шаг, ждать нужных моментов для выполнения каких-нибудь действий, что сильно замедляет геймплей. Поэтому, пытаясь пройти игру за вечер, можно довольно сильно испортить впечатление. А вот по паре-тройке этапов перед очередным запуском «Обливиона» («Героев», «Халфы», «Линейки,» ваш вариант) — самое оно. Еще лучше — играть в компании, тогда другие могут наслаждаться картинкой, пока вы сосредоточены на игровом процессе.

Так уж получилось, что в статьях об играх серии «Братьев Пилотов» приходится говорить о глюках. Так вот, здесь их нет. Ну почти нет — разве что стрелы и другие снаряды иногда проникают сквозь щит Слуги. Из-за размеров некоторых монстров временами они не вполне аккуратно взаимодействуют с героями — хоть впрочем, это уже придирки.

Наблюдения агента. Отчет четвертый

Торженцы пробираются через помещения Департамента так легко, словно их ведет чья-то невидимая рука. Недавно они проникли в казематы ДЗВР, о существовании которых не знали даже сотрудники Департамента. Для борьбы с незнакомцами были вызваны персонажи из неизвестных игр. Наибольшую опасность для незваных гостей представили собаки, которые изловчились перепрыгивать через крышку люка, выставленную Слугой. Конечно, в итоге Шеф все равно расправился с бедными животными, но сам факт радует.

Однако не радует, а скорее шокирует постоянное использование Слугой крышки люка в качестве парашюта. Как показали лабораторные исследования, канализационные крышки Игограда сделаны из весьма тяжелого материала чугуния и поэтому летать не могут. Очевидно, необходимо дальнейшее изучение этого загадочного явления. (Заметка: снарядить взвод кадетов канализационными крышками для экспериментального десантирования с воздуха.)

Вскрытие показало, что пациент жив

Советскими учеными был применен метод определения объема скоплений сельди на местах зимовки с помощью гидроакустических приборов и определения плотности скоплений путем подводного фотографирования.

Возврат к двумерным персонажам оказал весьма и весьма благотворное влияние на внешний вид игры. Герои смотрятся замечательно, с их анимацией тоже все в порядке. С монстрами та же ситуация — они забавны, нарисованы с любовью; крыса из канализации вообще заслуживает звания «Самый харизматичный монстр года». Фоновые картинки радуют глаз разнообразием и обилием мелочей — похоже на то, что задник каждого этапа представляет собой одну огромную картинку (на не самых новых компьютерах, в моем случае — Athlon 1.4 ГГц, иногда тормозит при скроллинге).

Озвучка также вернулась к истокам первых игр серии. Герои не скупятся на фразы, и как только вы на секунду оставите их в покое, начинают комментировать обстановку. Шеф, как правило, произносит вещи дельные, вроде: «Лестница идет в подозрительном направлении», а Коллега болтает по принципу «что вижу, то и говорю»: «Какая леталка-пулялка!», «Какие инфрасиние лучи!» или даже: «Люблю крупных женщин!», «Как она меня заметала!» Слуга молчит как заправский шпион. Набор фраз Пилотов свой для каждой локации, этого достаточно для того, чтобы он не успел надоесть (исключение — фразы, произносимые в начале этапа; после десятого перезапуска надоедает).

Мелодии простенькие, веселенькие, в братьепилотовском стиле. Их всего штук десять, в этапах они различаются и не напрягают. Разве что приходится делать музыку чуть тише, чтобы слышать реплики героев.

И музыку, и звуки при желании можно найти в папке с игрой.

Наблюдения агента. Отчет пятый

Нарушители прошли мрачные застенки, а также подполье и надпотолочье ДЗВР и оказались в аэропорту Игограда. Неизвестные по-прежнему шли вперед, борясь в этот раз с огромными ходячими скелетами, пушками на ножках и зелеными пятнистыми зубастиками, применяющими успешно зарекомендовавшую себя тактику прыжков через крышку.

Кажется, вторженцы таки добрались до конечной цели своего путешествия, каковой оказался огромный чемодан с деньгами, после чего покинули Игроград. Начальство ДЗВР вздохнуло с облегчением, заявив, что это еще довольно маленькая плата за избавление от вредителей и их страшной канализационной крышки, выведшей из строя половину агентов Департамента. На этом свою миссию по наблюдению за объектами считаю законченной. (Заметка: крышка люка испытана в качестве парашюта. Взвод кадетов, испытывавших приспособление, посмертно награжден званиями агентов.)

Лучше много, чем никогда

Несмотря на длительные исследования расового состава сельдей Северного моря, вопрос этот не решен в полной мере и до сегодняшнего дня.

Не знаю, какая муза укусила разработчиков, но игра получилась отличная. Более того, если Pipe Studio и дальше будет создавать игры про Братьев Пилотов, появляется надежда на светлое будущее этой серии.

Отсюда вердикт:

- ✓ фанатам «Викингов» — покупать и играть обязательно;
- ✓ ярым фанатам «Викингов» — не покупать, так как в плане геймплея игра все-таки немножко до них не дотягивает;
- ✓ фанатам «Братьев Пилотов» — покупать и играть обязательно;
- ✓ ярым фанатам «Братьев Пилотов» — не покупать, так как уже давно купили и прошли;
- ✓ всем остальным — по желанию.

Ярослав ПЕТИК aka Yaroslavos

Разработчик: Black Isle
Издатель: Interplay
Год выхода: 1997

Fallout
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

Война никогда не меняется.

Как жаль, что человечество так и не осознало этого. Война всегда — будь-то эпоха Римской империи или современный мир — велась за ресурсы. И этот фатальный конфликт тоже разгорелся за них.

До нас, потомков тех, кто развязал последнюю войну Старого мира, дошли лишь обрывки записей на голодисках. Мы даже смутно представляем себе, между какими странами велись боевые действия... Может быть, потому что мы не очень интересуемся именно этим вопросом. Мы исследовали старые военные базы и лаборатории на предмет оружия и брони. Нам не нужно было ничего другого.

Вместо того, чтобы консолидировать усилия в попытке построить новую, постъядерную цивилизацию, население открывшихся Убежищ распалось на десяток поселений и несколько дюжин банд мародеров.

Все, что нам осталось — грызться меж собой, воевать за еду, за воду, за медикаменты... Воевать за выживание.

Ведь война никогда не меняется.

В первые дни после открытия Убежищ десятки экспедиционных групп прочесывали Пустыню в поисках сохранившихся осколков прошлого — заброшенных баз и подземных комплексов. Членом одной из таких групп был Ричард Грей, изгнанник из Убежища 8.

Иногда обломки прошлого несли в себе сам дух Великой Войны — древние боевые махины, насквозь ржавые, но все еще боеспособные, просыпались в недрах комплекса и, повинуясь заложенной многие годы назад программе, отправлялись нести смерть всем, кто посмеет вторгнутся в забытое место.

Ричарду Грею и его спутникам повезло... Хотя, учитывая последствия, действительно ли можно назвать это везеньем?

Они нашли, пожалуй, величайший Осколок — исследовательскую лабораторию по производству ФЭВ...

Десятки охранных ботов, вооруженных энергетическим оружием, и кучка пустынников с винтовками... Шанса на победу не было.

По словам Гарольда, последнего живого участника экспедиции Грея, последний раз он видел своего друга летящим в огромный чан с зеленой субстанцией...

Ричард Грей. Выжил ли он?

Через много часов после окончания боя с роботами какое-то существо выбралось из чана... Какого, к черту, чана? Специально разработанного резервуара для хранения вируса ФЭВ.

Существо могло быть чем угодно, кроме Ричарда Грея.

Изуродованное, не имеющее формы...

Нет, это был не Ричард Грей... Даже если смотреть вглубь, сквозь физический облик. Сознание существа, некогда бывшего человеком, вышло далеко за пределы людского разумения.

Позже, осознав, что оно есть на самом деле, существо назвало себя Мастером (Master).

«Война никогда не меняется», — понял Мастер.

«Люди никогда не меняются», — пришел к выводу Мастер.

«Люди должны либо эволюционировать, либо исчезнуть», — сказал Мастер.

* * *

Коррупция и халатность среди чиновников, отвечающих за проект «*Убежище*», провоцировала ситуации, достойные пера злейшего среди сатириков. Такова была история с Водяным Чипом.

Каждое Убежище комплектовалось целой партией Водяных Чипов. Убежище 13 было одним из последних достроенных Убежищ. Партия резервных Водяных Чипов так и не дошла до него...

Поломка Чипа должна была стать катастрофой, причиной гибели всего населения Убежища.

Хорошим решением во избежание подобного исхода была бы разгерметизация Убежища и выход его жителей на поверхность — искать новые источники воды, использовать сохранившееся технологии, чтобы дать мертвым землям новую жизнь. Почему же Смотритель не дал команды?

Возможно, История ответит на этот вопрос позже...

Когда стало окончательно ясно, что без Водяного Чипа Убежищу не выжить, Смотритель отобрал человека для похода за пределы Убежища... Человека, который должен был найти Водяной Чип. Человека, который должен был стать легендой. Человека, которого позднее назвали Выходцем из Убежища.

* * *

Не все, но большинство фанатов **Fallout** считают лучшей именно вторую часть. И действительно — в подтверждение этого есть весомый набор фактов. Пусть они и звучат несколько обыденно.

Больше возможностей, большая площадь мира, больше оружия и больше квестов. И все это — с сохранившейся атмосферой постъядерного мира.

Осмелюсь сказать страшные слова: есть одна вещь, в которой Fallout 2 уступает своему предшественнику. Какая? Вроде бы все замечательно — все та же ролевая система, отличная боевка, антураж, квесты, мир...

Чувство, которое каждый игрок испытывал, бродя выжженными полями первого «Фола».

Безысходность.

Можно ли, к примеру, сравнить Necropolis и Gecko?

Вроде, и там, и там живут мертвяки. И тот, и другой находятся на грани гибели... Но что вы чувствуете, бродя по канализации Некрополиса? А теперь сравните с хождением по лабиринтам неисправной, но не такой уж враждебной Электростанции Геко.

Да, во втором «Фоле» тоже чувствуется давление Зла. Во многом этому способствует New Reno — рассадник страшнейшего из наркотиков с почти мгновенным привыканием... А бандиты, проститутки и прочее — всего лишь атрибуты, следствия разложения и без того растоптанного общества.

Но, черт, это весело! Весело выпустить мозги не понравившемуся тебе ублюдку, весело получить кайф от виртуальной

дозы Jet`a, весело поучаствовать в разборках между мафиозными семьями... И пусть на просторах Пустоши существуют шахтерские городки, чьи жители отдают все ресурсы ради дозы, пусть существует рабство New Reno, главное — чтобы существовал ты, Самый Большой Маленький Город В Мире После Войны.

В первом «Фоле» чувство, которое испытываешь, скитаясь по Пустыне и общаясь с жителями немногочисленных городов, можно было описать как угодно, но не «весело». Борьба за выживание веселой не бывает.

А может, дело в другом. Может быть, дело в большой дозе юмора, который разработчики вложили во вторую часть своего шедевра?

Если продолжить проводить параллели Геко/Некрополис — чего стоят только чиновники на атомной электростанции Геко!

Если редкие шутки в оригинале соответствовали атмосфере, — то есть были злобными, черными шутками мутантов и ходячих мертвецов, то в Fallout 2 акцент смещается в сторону умеренного стеба. Так появились хохмы на тему массовой американской культуры и параллели с другими произведениями разных отраслей и жанров, схожей (читай «постъядерной») тематики. Кафе Разбитых Надежд и местный защитник бездомных собак — яркий тому пример.

* * *

Не сказал бы, что «Фол» — идеал манчкина. Да, хорошая анимация смерти врагов, да — оружия приличное количество. Но самих-то противников — ровно столько, чтобы составлять достойную преграду при нормальном отыгрыше. Если сравнить «Фол» с театральной пьесой, то рядовой враг, будь то оголодавший бандюган с ножом или тяжеловооруженный супермутант, просто декорация, призванная иллюстрировать скитания Выходца по Пустоши. Ну, а если сцену превратить в тир, то каких-либо проблем вообще не возникнет.

Некоторые индивиды заявляют о хардкорности «Фола» — мол, пускают по Пустоши скитаться с ножом и пукалкой непонятного происхождения. Истоки заявлений индивидов лежат в одной нехорошей привычке, приобретенной разрабами РПГ в последние годы. Какой именно привычке?

Суровые законы рынка гласят, что игру купят гораздо больше людей, если ее начальный этап, то есть, те несколько локаций, по которым игрок шастает сразу после интро, будут «как бы» обучающими. Почему «как бы»?

Никогда не имел ничего против туториала. Освоиться со всеми особенностями игры — лучше, чем потом набивать нужные и интересные шишки в середине, а то и к концу сторилайна.

Но вот, умные разрабы решили, что выпускать в мир неокрепшего игрока — это как-то неэтично, тем более, что такой подход может отразиться на рейтинге продаж.

Что мы имеем в итоге?

Первая локация среднестатистической RPG — полигон для изничтожения волчат, мышат, котят, гоблинят и прочей не представляющей реальной опасности, зато дающей драгоценный экспириенс живности. Все ради того, чтобы пришествие в мир среднестатистического геймера было как можно «мягче», и в «большой мир» игры он вышел уже бывалым бойцом.

В лучшем случае ощущение целостности мира теряет в силе, в худшем — мир превращается в набор полигонов с нарастающей силой противников и средств их уничтожения.

В «Фоле» ты выходишь за пределы бронированных стен Убежища, имея при себе карту с единственной пометкой — обозначением заброшенного Убежища 15.

В нем можно разжиться парой стимпаков, курткой-кожанкой и пукалкой поприличнее — при этом нужно убить несколько гигантских крыс, а во время путешествия к самому Убежищу не быть схваченным рейдерами или съеденным сверчками-убийцами. Все. Дальше ты идешь в ближайший населенный пункт, проходишь квесты, изучаешь мир, расспрашиваешь, не знает ли кто, где достать Водяной Чип, в общем, вы поняли.

С другой стороны, человек, хорошо поигравший в классические РПГ, не найдет в «Фоле» ничего хардкорного.

Поэтому хардкорным его делают. Делают сами игроки.

Вот, например, ситуация.

Прошел человек «Фол» всем, кем только можно — и подонком, и героем, и тупицей, и интеллектуалом. Перепробовал он также разные боевые классы — его герой успел истребить зеленую угрозу посредством снайперской винтовки, пулемета, пистолета и даже чисто холодняка.

Заскучал этот самый человек. Что дальше делать?

Вот такие, как он, человеки после неоднократного прохождения «Фола» начали создавать особые, извращенные способы прохождения. Каково, к примеру, скитаться по Пустоши с единицами во всех статах? Или собирать сотни вещей, поклявшись, что к концу игры в вашем инвентаре (ну или в инвентарях несчастных соратников) будет ВСЕ — начиная от ХайТек-видов вооружения и заканчивая карманным мусором?

Да-да, несмотря на ужас, который испытывают непосвященные, слушая рассказы фололюба об очередном оригинальном прохождении, играя в «Фол» таким способом, игрок получает в итоге вдвое, а то и втрое больше острых ощущений.

* * *

Начальная цель первого «Фола» была достаточно простой — спасти загибающихся от жажды сородичей. В зависимости от желания игрока характер спасителя менялся.

Вот это классический герой боевиков, целеустремленная гора мышц с пулеметом Гатлинга наперевес. Все проблемы решаются предельно просто: несколько очередей, и проблемы уже не являются проблемами — дуршлаги, они и в пустоши дуршла-

ги. Пожалуй, самый неинтересный, с точки зрения виртуальной жизни, персонаж. Именно такие находят Водяной Чип за 20–25 дней, именно такие даже не пытаются взглянуть на проблемы человеческого вида с точки зрения Мастера, а сразу вступают в бессмысленную и жестокую схватку. Черт, именно такие, как он, начали Великую Войну.

Но вот — это благородный рыцарь в белой мотоброне. Стараясь изо всех сил спасти сородичей, он ни на минуту не забывает о моральных принципах — помогает всем и вся, не считается с личными интересами. Со слезами на глазах уничтожает Мастера, бросает оружие и в истерике выбегает из Собора, крича: «Ты просто хотел сделать лучше! Я не хотел тебя убивать!» Такие, как он, никогда не выживут в мире «Фола».

Вот — это «тертый калач» с пронзительным взглядом. Он готов идти по трупам — все ради спасения друзей, оставленных в Убежище. Такой не будет убивать детей или разрывать могилы, но и ради блага остальных останавливаться на полпути не станет. Он добудет Водяной Чип, потому что так надо. Он убьет Мастера, потому что так надо.

Вот — это сумасшедший подонок. Олицетворения самых грязных пороков человечества. Возможно, из Убежища его выслали только для того, чтобы избавиться от данного индивида в тяжелое время. Но ему плевать. Все, что ему нужно — страдания других. Он вырезает деревни и города; враждующие поселения и группировки объединяются только для того, чтобы остановить этого маньяка. Он может спасти жителей родного Убежища... а может и не спасти. Зависит от настроения. И с Мастером он может говорить, а может и нет. Но итог один — он никогда не примет вариант светлого будущего человечества, предложенного Мастером. Потому что ему не нужно светлое будущее. Ему нравится настоящее. Мертвый, разрушенный мир. Мир, где такие, как он, чувствуют себя как рыбы в воде.

Комбинаций разных черт, которые складываются в характер, может быть множество. Все зависит только от вашей фантазии. Вы можете стать тем, кем никогда бы не стали в реальном мире — грязным подонком или благородным рыцарем, безумным храбрецом или уравновешенным интеллигентом. Можно также попытаться создать собственное отражение в этом мире. Повторюсь — все зависит от вас.

Этот — именно этот фактор — определяет, является ли игра настоящей РПГ. Стоит задуматься над самим понятием RPG. Role Playing Game.

Отыгрыш роли — одна из сильнейших черт «Фола». Как первого, так и второго. Во многом этому способствуют живые персонажи. Каждый раз, получая квест от латника Братства Стали, ты мысленно называешь его сволочью: «Ишь ты — на верную смерть посылает, да еще и ухмыляется». Ощущение реальности NPC доходит до создания целых веток на специализированных форумах, посвященных лишь анализу психологических портретов отдельных персонажей игры.

А играя во второй «Фол», ты ловишь любые отрывочные сведения о старых, полюбившихся персонажах первого. Вот ты встретил внука Сета, главного мертвеца Некрополиса. А вот порядком состарившаяся Танди...

Когда упоминают «неизвестного гения, изобретшего супермутантов», или «легендарного героя, спасшего все постъядерное человечество», ты хихикаешь в монитор: «Хы-хы, был я с ним знаком...»

А напарники! Вроде бы — картонные чудики с охапкой хелсов и ИИ в виде пары скриптов, дохнущие в любой более-менее серьезной битве. А в первом «Фоле» они даже не могли повышать уровень. Так почему же мы загружаем сейв, если Яну оторвало голову ракетой или Догмита в очередной раз сожгло лазером? Они и по сюжету абсолютно не нужны Волт Двеллеру... А мы все равно уговариваем Яна присоединиться к команде, находим союзников среди Последователей Апокалипсиса...

В этом мире действительно тяжело быть подонком — слишком все реально, чтобы фраза «а, это же всего лишь эксперимент, отыгрыш роли и ничего более» сошла за хорошую отмазку. Настолько реально, что начинаешь называть это понятие не чужой ролью, а чужой жизнью.

А вот быть добрым и хорошим — это запросто. Помочь человеку в беде, посочувствовать чужому горю — сделать все, чтобы к концу игры твоя совесть была прозрачна и чиста. Виртуальный альтруизм хоть и попахивает извращениями, но это все же лучше, чем уничтожать ни в чем не повинных людей только потому, что ты должен следовать правилами отыгрыша, написанным самим тобой.

Именно за это любят Fallout. За возможность отыграть чужую роль, прожить чужую жизнь. Окунуться в другой мир, уйти от всех своих проблем — к другим проблемам. Кто-то плавает в этом мире регулярно по несколько часов, играет в «Фол», стремясь расслабиться. Кто-то тонет в нем и находит то, чего никогда не нашел бы в реальности — виртуальную опасность, драйв или благодарность спасенных людей.

Будь ты менеджер средней руки, рядовой студент или дворник — все равны в мире «Фола». Все в нем могут быть героями и злодеями, храбрецами и трусами, идиотами и гениями.

Все могут уничтожить Мастера или решить, что его виденье будущего не такое уж и нереальное. Каждый может найти Водяной Чип. Каждый может прожить другую жизнь и сделать другой выбор. Каждый может стать на десять лет моложе или на пять лет старше, каждый может стать чуточку умней или отыграть полного придурка... Ладно, начались повторения. Посему — закругляюсь.

* * *

Говорят, что, сражаясь с чудовищами, Выходец из Убежища сам стал чудовищем в глазах своих собратьев. Говорят, что его друзья не смогли принять безжалостного убийцу с опаленной радиоактивными лучами кожей. Может быть, поэтому его одиссея имела столь трагический конец?

А может, и нет. Ведь для всего народа Пустоши он навеки остался легендой — великим героем, единственным, кто сумел справиться с супермутантами и Мастером.

И даже в Убежище остались люди, считавшие Выходца героем. Ведь Смотритель принимал странные решения и раньше. Может, он не был достоин руководить населением Убежища? Может, он не собирался защищать и развивать Убежище 13? Какие цели он преследовал на самом деле? Кто или что руководило им?

Выходцу так и не удалось этого узнать.

Есть лишь одна вещь, о которой люди Пустоши никогда больше не спорили.

Война никогда не меняется.

Вывод

Немного смешно выглядит слово «вывод» в конце статьи про «Фол». Игра, которой посвящены тысячи интернет-ресурсов; игра, в которую играют вот уже почти десять лет с момента ее выхода; игра, найти равную которой по отыгрышу роли — сверхтяжелая, практически невозможная задача.

«Фол». Да, вторая часть завершенней, объемней предшественницы. Единственная вещь, которая — ИМХО, конечно, — лучше у первой части, чем у второй, описана в середине статьи.

Как остроумно подмечено на одном из фанатских форумов, второй «Фол» — это мощнейший боевик с отчетливо прописанными характерами и живым миром, а первая часть — это скорее драма.

Играть, играть и еще раз играть. А затем проходить заново другим типажом. Сейчас, в преддверии переиздания первого «Фола» на русском языке, даже у совсем зеленых участников геймерского сообщества появляется возможность поиграть в легенду.

А у старых фанатов появится возможность приобрести ее коробочную версию — ведь наверняка каждый второй из нас получал «Фол» либо на потрепанной болванке, либо на пиратском сборнике с дрянным переводом и порезанными роликами.

Ведь каждый раз, когда хочется расслабиться после тяжелого дня, забыть о неприятностях и невзгодах, мы кликаем по знакомому ярлыку, вот уже много лет находящемуся на «Рабочем столе»...

Война никогда не меняется.

Анна КИТАЕВА

Со скрипом на зубах

Зачем МИКу литредактор? Что это за странная личность... две странных личности... и чем они занимаются? Вот вы, кадет, ответьте. Не угадали. То есть пиво мы тоже пьем, конечно, но отнюдь не на рабочем месте... Так, кто там тянет руку из-под двери? Ваша версия? «По живому режут», говорите? Хм, забавно, доля истины есть, но расчлененка — это все-таки к Кертису, записывайтесь на прием, 386-м будете. Нет, зачем же без сопроцессора? Приводите и сопроцессор... но мы отвлеклись.

Ладно, скажу. Иначе будете строить догадки до второго пришествия S.T.A.L.K.E.R.`а... Когда второе? Ну, после первого, разумеется. Так вот, литредактор — профессия сродни детскому врачу. Автор текст сначала вынашивает, потом в муках рожает, после чего ему родной ребеночек, естественно, кажется самым в мире красивым и замечательным. Никаких недостатков он уже не видит. Если у детища, скажем, три руки или головы нет вовсе... Кадет, вы куда? Работать над собой? Похвально... И действительно лучше это делать в уединении. Итак, если есть идея пустить ребеночка, то есть текст, погулять на страницы МИКа, он должен быть жизнеспособен. То есть вывихи ему лучше бы вправить, лишнее отрезать, недостающее пришить... а напоследок еще и лексику промыть, да синтаксис причесать, чтобы красивый был.

Кто сказал «мутант»? А-а, коллега, доброго времени суток. Проходите, присаживайтесь, BFG можете вон там, в уголочке поставить, рядом с топором Глюка. В каком смысле? «Что написано пером — не вырубишь топором»? Ну так он им не текст рубит. Да нынче авторы и не пером пишут. Однако вернемся к нашим мутантам... тьфу ты, к текстам! Впрочем, частенько это одно и то же. Примеры? Да пожалуйста.

Кадет! Да-да, вы, синенький. Холодно? При плюс тридцати?! Вот заодно и согреетесь. Откройте-ка вон тот шкаф... да нет же, не тот! Перестаньте орать и подпрыгивать, положите скелет на место. Согрелись? Не бойтесь, он не кусается, у него зубы болят. Да, еще со времен Ранда. И не лягается, у него ревматизм... Что значит — не отпускает? Так, кто-нибудь, засуньте их обоих в шкаф и откройте соседний. Видите? В банках, на полочках. Они самые, примеры, и есть. Вырезанные из текстов... Кто опять сказал «по живому»?! Разумеется, под наркозом. Кому наркоз, автору или тексту? А почему это вас интересует? Ах, новенький... После лекции проконсультируетесь у Ягуара. Да вы подходите поближе, рассматривайте. Нет, из этого шкафа все скелеты разбежались... Почему? А кто их знает. Нервные слишком...

Ввод

Как журнал, специализирующийся на передаче геймеру ощущей от игры...

Ну а какой первый вопрос мы могли задать первым, догадались?

— Ты не замечал случайно отсутствия даже в великих играх чего-то, чего в них нет.

...уже от одного созерцания на главное меню, человек будет получать внеземное удовольствие...

...ничего неожиданного ждать не стоит...

...не даром я вызвался писать отчет...

...обладателям недюжей порции черного юмора...

У моих посетителей вначале в голове вообще ничего не было. Но это проходимо.

Действующие лица

Они пришли из ниоткуда с протянутой рукой.

Не скрывая своей ярости от того, что его прервали за очень важным занятием...

...достал из кармана заднего халата...

(И переложил в передние брюки?)

...и начал расхаживать из стороны в сторону, нашептывая подозрительные речи себе под нос...

В конце-концов перед ним предстал огромный робот во плоти...

...для пущей должности он пнул ногой оземь...

Они подсознательно готовили себя, изучая кодекс джедаев, к борьбе с личностями, которые были соблазнены темной стороной силы и не имели абсолютно не каких моральных ценностей.

При этом «злых» джедаев можно узнать в лицо, так как оно преображаться, изменяет цвет, покрывается язвами и в конце концов становиться недоброжелательного вида.

Напарники умеют три вещи, бегать и стоять.

Командир — это костяк команды.

...стоит только нашей героине тряхнуть бедрами или шефу вкинуть руки...

Ведь он живой человек, который умеет ходить.

Геймплей, сюжет, атмосфера

Прочитал надпись, которая была приклеена сверху к коробочке...

Абсолютная новинка геймплея была полноценным шоком для него.

Вот, например, хорошо сплоченный, сюжет нам поведал события...

...концепция в купе с неплохим сюжетом...

События, описывающиеся в игре...

(Чего-чего они там делали?)

В бою участие принимают две руки, каждая из которых может либо бить в одну зону врага, либо блокировать две своих.

Где ж там деньги и шмотки-то?! — с благородством спросите вы.

...и стали с интересом и одушевлением разглядывать...

Некоторые уровни громко дышат грудью собственных увеселений. Вы, наверное, издревле желаете уничтожать верхние ярусы прямым попаданием пушечного ядра?

Ее невозможно пощупать, нельзя попробовать на вкус — но истинный душок настоящего веселья будет преследовать вас до того далекого момента, когда вы осилите всю сотню прекраснейших уровней (мне больше всего симпатизируют 24-й и 60-й).

(С душком, как говорится, на любителя. Если вы не любитель — осторожнее, не то будет преследовать... А завоевать симпатию уровней не каждому удается.)

Но тут, уже здесь начинается сказываться...

...кто мы: миссия, или винтик в бездушной машине?

...попасть в стоячего слона с пяти шагов...

...на самом деле он создает лишь видимость жизни — декорацию — плотно сокрытый фальш...

Время, когда безработица, кризисы, бедность, разруха царила с невероятным шиком и богатством светского общества... Где одни несказанно разживались за счет других.

Сын подсознательно, своим детским сердцем, понял...

...он простирается на миллионы парсек вдоль и поперек...

Фантастика и будущее всегда пленили нашего гражданина.

В результате имеем кривую и резкую анимацию злыдней.

...купол увенчан статуями древних богов и героев...

Фасад здания улыбался рядом белоснежных уже упомянутых выше древнегреческих колонн...

И решили они породить детей. Первый блин, как говорится — комом...

...встретитесь один на один с толпой черных археологов...

(Главное — не бросайтесь врассыпную!)

После убийства супостата, если на трупе имеется какое-то снаряжение, то его можно обыскать и взять снаряжение.

А так, слишком бьет по нервам весь игровой процесс.

Любители классики могут использовать меч и шит.

Тут вам и короткие мечи, и двурушники, и топоры, и секиры, и копья с алебардами, и даже огромный боевой молот.

...легкие закуски по типу тележки с содовой и сладкой ватой почти не пользуются популярностью...

(Да и неудивительно, в общем...)

...находящихся в радиусе ближайшего километра...

...а на столкновение со стволом сосны или любого другого дерева...

...шанс доказать на примере чего стоит один солдат в поле боя с мозгами главнокомандующего...

(Мозги дрались до последнего...)

...неоднократно стреляли с помощью пластикового пистолета...

...в детальной и богатой RPG-системе...

...немножко наоборот...

...оружие падшего солдата...

...отмаршеловали праздничные парады...

...никакой водоплавающей техники не будет...

(Не сезон, видимо, для водоплавающих.)

...коловрат войны...

Оккупация планеты пришельцами, когда по улицам родного города шагают боевые роботы, а лужайка во дворе заминирована, вызывает искренние патриотические чувства.

....рудокопы откалывают кусочки золота...

...прокрасться мимо сзади охранника...

...всего планет было около двадцати шести...

...со скрипом на зубах...

Разработчики, издатели

Посмотреть созданные ими фильмы и ни разу не улыбнуться может только слепой и глухой или крепко спящий.

Но и это они сделали по корявому.

Этот издатель очень мною почитаем, и надеюсь, он не упадет лицом в грязь.

Железо

Компактный размер в виде куба...

...скорость вращения вертилятора...

Если вы не уверены в том, что вновь внесенные настройки оправдают ваши одичания...

Игра

Назвать игру второй частью рука не поворачиваться.

При прохождении игры игровой процесс остаточно не заканчивается.

Концовка в игре от вас зависит только от вашего желании играть: хотите пройти игру — будет концовка, не хотите — не будет.

Параллелей между этими играми просто частокол, но даже слепой, который не видит, услышит в музыке общий настрой, обаяние, природу этих уникальных игр, заканчивая которые хочется плакать, а во время прохождения — сломать любые преграды.

Игра оставляет неизгладимо хорошее впечатление.

...большинство себя уважаемых экшенов...

Игру стоит пройти как минимум один раз.

Вывод, философия, логика

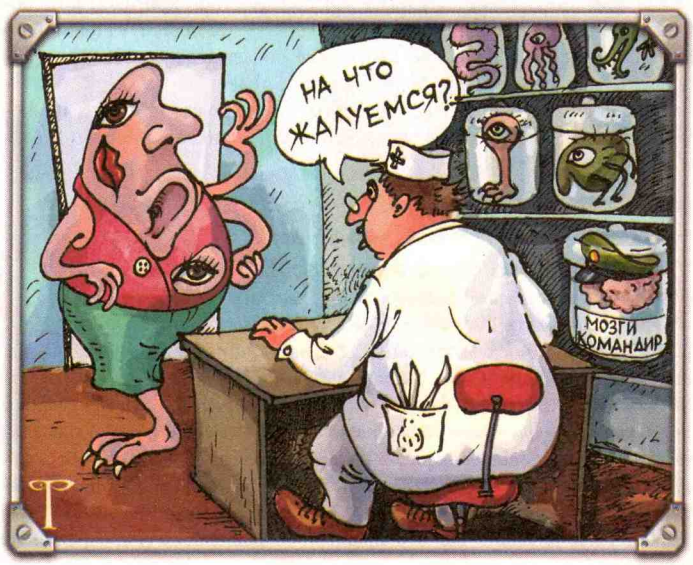
По ходу размышлений в голову забрела мысль.

(Ох, и страшно ей там было в одиночестве! А не фиг шляться где попало.)

...вторым по приоритету, но не по важности является проблема...

...не думайте головой и не употребляйте логичность...

....просто нечего высовываться в люди...



Раздалось повсеместное вздыхание.

...почти в несколько раз...

...нас объединяло нечто общее...

До новых встреч и новых боталий.

А вас, Штирлиц, я попрошу...

Да, шеф! Больше не повторится, шеф! Нет, шеф, умоляю, только не это!!! Да ладно вам, шеф, ну — честное слово! Да не догадались они! Это просто совпадение. Бывают же просто совпадения? Вот это оно и есть. Нет, я потом вернулся. Как — зачем? За информацией! Ну, шеф, ну вы меня совсем обидеть хотите... Слушаюсь! Никак нет! Всячески да! Ох, шеф, да не волнуйтесь вы так. Ну даже если бы заметили, и что? Почему провал миссии?

Знаете, шеф, я вам скажу как оперативник... Мне, конечно, не по чину критиковать штабных аналитиков, но что они оттуда видят, из штаба? Вот именно, шеф. Полностью с вами согласен, шеф. Так вот, идея внедриться именно в ДЗВР была очень правильной. Но кто сказал, что непременно под личиной кадета? А? Проще? Ну, это как сказать... Не гонял вас Талер по вентиляции... Понял, шеф! Молчу, шеф! То есть продолжаю.

Я тут послушал-послушал... Лучше всего, мне кажется, будет попасть на должность литредактора. Шеф! Это же не просто доступ к информации, шеф! Это же контроль над ее подачей! Какие перспективы, шеф! Какая сфера влияния на умы неокрепших землян... то есть неокрепшие умы землян! Почему не возьмут? Возьмут! У меня аргумент! Неотразимый!!! Я просто приду к главреду и скажу. «Представьте, — скажу, — насколько я буду продуктивнее работать! На 33%!» И покажу его, аргумент. То есть ее.

Как кого, шеф? Руку свою третью, конечно...

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ОТПУСКНЫЕ

Отдыхать!

Не знаю как ваши, а мои мысли сейчас заняты отпуском. Предстоящим. Хотя, когда вы будете читать данный выпуск, отпуск у меня будет вполне даже настоящим, т.е. реальным. А пока — виртуально я в отпуске, но реальность вцепилась железными зубами в башмак и заставляет из последних сил доделывать очередной выпуск.

Хорошо хоть, на улице не жарко, и на пляж не тянет.

Из приятного. Пока что писем с особо злостной критикой я не получал, а значит, большинство читателей довольны новым/старым форматом. Это радует. Жаль, мы пока особого облегчения в работе не ощутили. Ничего, вернемся из отпуска — полегчает.

Все, не буду писать длинных вступлений, сегодня моя муза немного не в себе, и ничего интересного в голову не приходит, так что давайте перейдем к разбору писем.

Новый формат — продолжение обсуждения

А первым у нас выскажется камрад **Богдан Буньков**:

Доброго вам времени суток, Доктор.

Доброго. Хм, вечера?

Огромное спасибо вам и всей редакции за новый формат. Да, надо признать, что в роли еженедельника МИК порядком выдохся, по крайней мере, для меня. Не все авторы читались, многое упускалось из-за катастрофического отсутствия свободного времени, а журналы по инерции складировались в ровную стопку. А ваше решение вернуться к «корням» не могло оставить меня равнодушным, посему быстренько набиваю это письмо.

Мы тоже думаем, что это правильное решение. Лучше реже, но лучше ☺.

Не знаю, почему, но мне приятно снова видеть рубрику «Кузница». Толика полезной информации никогда не повредит. Хотелось бы больше статей на тему моддинга. Компьютерный хлам скапливается, выкидывать жалко, а что с ним делать — не совсем понятно.

Постараемся. Скажем нашим железячникам, они подумают.

Был безумно рад новой рубрике «Пантеон». Сижу и заново прохожу «Фол». Понравился новый выпуск «Ретранслятора» с его наглой рекламой любимого издания. Но, если сам себя не похвалишь...

Это да. Самим себя хвалить необходимо. Хотя лучше, когда это делают другие, — вы.

Откровенно удивила «Телефонная будка». И ее размеры. Да, эту тему давно надо было затронуть, но информации в статье мне показалось мало.

Ну, бывает. Честно говоря, я и сам слегка удивлен.

Мне не сильно нравится, как пишут сейчас внештатники. А пишут они коряво. Вот Ягуар — молодец, понемногу подымает свой уровень, так держать. Но его сдержанность по отношению к Пантере меня удивляет. Я понимаю, что коты, и им, может, оно виднее...

Ягуар уже давно штатник. А с Пантерой их связывают... связывает... ну, в общем, что-то общее есть.

Но искренне надеюсь больше не увидеть описания очередного хентая.

Я тоже. Во всяком случае, в ближайшее время.

З.Ы. Вот теперь бы я с удовольствием купил спецвыпуск МИКа, с диском, и в целых 52 страницы. Да еще желательно было бы повторно затронуть тему РПГ — пусть в следующем году, не повторяться же, но очень много осталось недосказанным.

Эх, диск — это да. Сами хотим, но дорого. А спецвыпуск будет. На самом деле, он должен был быть сейчас, но не вышло. В «Бензоколонке редактора» все сказано, так что повторяться не стану.

Следующим выступит камрад **Арма**:

Доброго (противного/прекрасного/приятного/неплохого/отличного) времени суток, Вам, глубоко (глубже не бывает/ не очень глубоко/совсем с краешку) доктор околомедицинских и совсем-близко-околоигровых наук Кертис (Том/Док/..Дима?)! В связи с утолщением (уплотнением/ожирением) до сих пор любимого журнала хотелось бы (очень/не очень/заставляют) высказать некоторые мысли...

Спасибо.

Итак...

✓ *Журнал потолстел — это несомненно плюс... нет, даже так — это несомненно ПЛЮС!*

✓ *При этом стал полумесячником — как ни крути, а это тоже таки плюс.*

✓ *Несмотря на все это, первый «толстый» выпуск качеством, как по мне, не блеснул... но это так... первый блин...*

Ну, уже второй вышел, а это третий. Можно начинать делать некие выводы. Хотя спешить не стоит. Как я уже писал, эти номера собирались в страшной спешке — формат новый (толще), а сроки на написание — практически как раньше. Ибо нужно было наперед делать.

Постоянно ты вспоминаешь об общей любимице — рекламе: мол, было бы ее, родимой, побольше, так и журнал послаще был бы, и авторам жизнь легче... Так вот, хочется сказать по этому поводу одно: добавьте вы этой самой рекламы! Хуже от этого не будет! Конечно, место под рекламу нужно выделять не на полжурнала... но если это поможет сделать МИК лучше и краше — это же здорово!

Эх, увы, это не от нас зависит, а от рекламодателей.

В общем, подумайте над вашей рекламной политикой и выберите оптимальный вариант.

Мы думаем.

Письмо вышло в легком несвойственном мне сумбурном ключе, так что не серчайте.

Удачи! У вас все здорово получается.

П.С. За толстый полумесячник спасибо. От всего инженерного отдела завода «Фармак».

Спасибо. Теперь мы знаем, где заказывать лекарство от головной боли ☺.

Продолжаем разбор самолетов, в смысле, полетов. Камрад **Entrix**, прошу:

Привет тебе, Кертис. Пишет тебе верный МИКу читатель Entrix. Тема письма, я думаю, вполне предсказуема — это новый дизайн и изменения вообще. Насчет того, что МИК будет выходить 2 раза в месяц, у меня лично есть и радостные, и печальные мысли. Печаль моя в том, что получать любимый журнал я буду реже — но и, соответственно, готовить статьи можно будет лучше, и новости прослеживать подробнее, и... ну, ты понял. Зато радостных мгновений неизмеримо больше. Во-первых, это то, что журнал стал толще. Это по-любому +. Больше стала колонка новостей, стала более подробной, структурированной, так сказать... это, конечно, хорошо, но нельзя не принять во внимание письмо камрада Diviblo, он пишет, что даже новости стали без той особенной искры, которая отделяла МИК от остальных «журнальчиков» об играх.

Не знаю, может быть, и так. Посмотрим, как дальше будет. Нужно войти в ритм.

Если помнишь, я уже писал тебе раньше, и высказал достаточно много — и, как видишь, я не одинок в своих мыслях. Как я и говорил раньше, так и сейчас подтверждает Diviblo, Атмосфера и Интерес в МИКе постепенно угасают. Вся редакция сейчас, получается, зависит от таких писателей, как ты, Глюк и Талер... То есть, что произошло? А произошло следующее...

На самом деле, и раньше так было, только список личностей, на которых держался МИК, был побольше. Впрочем, и сейчас он не ог-

раничивается нами тремя. Хотя, конечно, мы самые лучшие (на правах рекламы ☺).

«Новые» журналы (те, что выходили в период «еженедельства»), стали каким-то странным образом «портить» МИК. Как это проходило, я лично не знаю, но факты говорили сами за себя. Я считаю, что это было потому, что успевать делать удвоенную работу и стараться не утратить своей изюминки было сложно, но вы пытались. Медленно, но уверенно МИК портился. Ведь все-таки нужно было успевать выпускать вдвое больше статей (переход из «полумесячника» в «еженедельник»), поэтому нужно было привлекать новые кадры, молодых кадетов, которые не так уж и хороши в владении пером — по сравнению с клавиатурой и мышкой. И оттого, что терялась суть ДЗВР, великого Интереса (если можно так выразиться), начался период падения. Я не спорю, многие авторы талантливые, и вы их находите, публикуете их статьи и т.п., но все же, было видно, что вам трудно. Люди все время говорили о том, что «МИК идет по ложному пути», «надо что-то менять», «дальше так продолжаться не может» и т.п. Но это было все так, сотрясение воздуха, никто ничего толком предложить не мог, а просто потрепать языком хотели многие. На сегодняшний день, возвращаясь к истокам (как было сказано в прошлом «Автоответчике»), идет «обновление» линий. Я думаю, что это удачно, а главное — своевременно!

Дело еще в утечке кадров. Многие из наших авторов сейчас успешно пишут в другие издания. Кстати, тем, кто критикует нас и кричит, что мы не умеем писать, советую подумать. Если у нас все так плохо, почему столько наших бывших авторов работают в глянцевых изданиях? Тут уж пора говорить о кузнице кадров ☺. Только сейчас с материалом у нас сложновато, но ничего, поверьте, выкуем мы новое поколение хороших авторов. Раньше ковали, и сейчас сможем.

Вытянуть МИК можно и вполне реально. Этому подсобит, со своей стороны, и объем нового журнала. Как ни крути, а то, что МИК стал толще, означает, что можно расширить объем информации. То есть, больше статей, больше новостей, больше «Автоответчика» ☺. Как поется в песне, «Будем жить!». Возврат «к истокам», я считаю, может иметь два результата: или все станет как прежде, то есть вернется к тому МИКу, каким он был 3.5–4 года назад, и собственно обретению былого воодушевления и изюминки, или же процесс, который начался с «еженедельника», будет продолжаться и далее. Я уверен, что все наладится, и МИК будет опять со своими особенностями — выделявшими, и выделяющими сейчас его из серой массы «журнальчиков», и в скором времени мне будет так же приятно и волнительно держать свежий выпуск МИКа, как и тогда, прежде, давно...

Мы на это надеемся. Это не самый быстрый процесс, но он уже начался.

Ладно, что-то загрустил я тут со своими мыслями. Я что хочу сказать основное? А вот что: читатели вас не забудут никогда, и поэтому делайте все, чтобы память о вас была только светлой. Это у вас получается и сейчас, но грядут перемены, а значит, будет все к лучшему. Я-то знаю, что перемены — это, как ни крути, хорошо. Словом: ребята, держитесь! Не бойтесь принимать конкретные решения, мы как читатели вас, конечно, и восхвалим и осудим, но всякие действия требуют критики, какая бы она ни была.

Не беспокойтесь. Мы делаем то, что должны.

На этой оптимистической ноте прощаюсь с вами. До скорой встречи в конце июля — начале августа. Искренне ваш Entrix.

Удачи. Пока.

Следующий у нас камрад **Mihail**:

Привет, Tom.Doc.Kertis!!!!

Привет!

Пишет тебе ваш постоянный читатель Mihail. Это будет уже четвертое письмо (первые три остались без ответа), надеюсь, что это будет напечатано.

Похоже, тебе повезло ☺.

Пожалуй, начнем:

1. Насчет нового формата: МИК стал похож на МК, что меня весьма радует. За это вам большущее спасибо.

Пожалуйста.

Теперь перейдем к предложениям и вопросам:

2. Просьба сменить шрифт (или увеличить его) в заголовках новостей и статей, а то некоторые буквы сливаются и неудобно читать.

Это проблема не шрифта, а печати. Будем решать. Точнее, кажется, уже решили. В прошлом номере, вроде, все было в порядке, или я чего-то не заметил?

3. Предлагаю постоянным читателям давать диплом или еще что-нибудь, о том, что они являются курсантами ДЗВР (или еще какое-нибудь звание) или гражданами (горожанами) Игограда. Делать это для того, чтобы память об ДЗВР не умерла никогда. Посвящение проводить на Игограде.

Мы подумаем на эту тему. А как выяснить, что читатель постоянный? Конкурс, что ли, устроить? Да, подумаем...

4. Насчет рубрики «Автоответчик»: если можно, не печатать в ней бессмысленные письма на страничку и больше, а то нудно читать.

Ну, какие письма вы присылаете, такие я публикую. Сам себе писем я не пишу ☺.

5. Цена на новый МИК. Вы написали, что цена повысится почти в два раза и составит 5 грн. в киосках прессы за номер. Хотя добавили всего 20 страничек, то есть 32 стр. — 2.8 грн., значит, 20 стр. — 1.75 грн., это с учетом обложки, которая стоит дороже. В итоге выходит максимальная цена — 4.55 грн., и это не учитывая того, что выпускать один номер дешевле, чем два. Из этих нехитрых расчетов выходит, что МИК должен стоить чуть дороже МК (3.5 грн.), примерно 3.7–3.8 грн. И еще подписка должна подешеветь как минимум на 4.56 грн. за год, так как количество экземпляров уменьшилось в два раза, а доставка одного номера стоит 0.19 грн.

Нужно учитывать еще и то, что мы сменили бумагу. Это тоже дополнительные расходы. И то, что наценку делаем не мы, а «Союзпечать» и продавцы. По моим сведениям, МИК продается в диапазоне от 4.5 грн. до 5.5 грн. А МК всегда был дешевле МИКа. Рекламы в нем больше.

6. Відносно української мови. В новому форматі реально робити декілька статей рідною мовою, якщо не хочете виходити цілим журналом. А то недобре виходить!!!!!

Так это только от авторов зависит. Мы ничего не имеем против.

Пожалуй, для одного письма хватит, остальные вопросы и предложения напишу в следующем письме.

На этом будем прощаться.

С уважением, ваш постоянный читатель Mihail.

Спасибо за письмо. Удачи.

И напоследок выскажется камрад **SunnyBoy**:

Превед, аффтаатветчег!

Превед!

МО-ЛОД-ЦЫ! Только так могу выразить свои мысли после покупки и прочтения нового МИКа. Реально, большое спасибо.

Большое пожалуйста!

Признаться честно, я, будучи читателем МИКа много лет, с трудом «отучал» себя от покупки МИКа по понедельникам. И последние несколько недель у меня это даже получалось! Ведь, думаю, многие читатели согласятся, что МИК уже не тот, каким он был эдак в 2002 году.

Это да ☹.

А потом в один день камрад Raven сказал мне, что МИК опять полумесячник. Ну, думаю, куплю и посмотрю, во что опять «мутировал» мой некогда любимый журнал. Чтение начал с твоей, Кертис, статьи о «Заговоре». Прочитал буквально первый абзац и понял — ЭТО ОНО! Вот она, атмосфера старого доброго МИКа!

Спасибо. Мы старались, хотя первый номер вышел не очень. Скажу по секрету, переход на новый формат для нас самих стал неожиданностью. Точнее, мы знали, готовились, но думали, что произойдет это после отпуска. Вот и получилось, что мы были не совсем готовы.

Так к чему это я. Ягуара я уже поблагодарил лично, а всех остальных, трудящихся на славу Моего Компьютера Игрового, поблагодарю через «Автоответчик». Спасибо вам большое! ИМХО, вы нашли то направление, развиваясь в котором, журнал будет только улучшаться.

Надеемся. Очень надеемся.

Да, и вот еще. Абсолютно согласен с камрадом, высказавшим конструктивную критику по отношению к Пантеркиному хентаю. Уважаемая редакция, пожалуйста, примите меры!

Принимаем. Хентай, надеюсь, мы не скоро увидим.

На этом буду закругляться. Удачи вам — и, это... Пишите письма.

«Тачки» (Cars)

Потрясающая приключенческая игра-гонка, созданная по сюжету нового анимационного фильма студий Pixar и Disney «Тачки» (Cars), который вышел на экраны России в июне этого года. Все персонажи этой удивительной истории — автомобили, которые живут своей автомобильной жизнью, удивительно напоминающей человеческую. Они шутят и грустят, дружат и ссорятся, соревнуются и побеждают, завидуют и любят и, конечно, переживают невероятные приключения. Игра рассчитана на детей в возрасте от 7 лет.

Издатель: «Одиссей»

Системные требования: CPU 1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 2 Гб на HDD, 3D видео 32 Мб, ОС MS Windows® XP

S.C.A.R.

Гоночный симулятор, в котором игроку посчастливится сесть за руль Alfa Romeo, отличается реалистичной физикой, красочной современной графикой и очень сильным AI соперников. Особенность игры — наличие девяти характеристик, влияющих на мастерство вождения и развивающих другие способности, вроде «эффекта Тигра» или запугивания соперника. В игре 25 моделей: от старомодной классики до самых современных машин итальянского автоконцерна. Трассы проходят по самым живописным местам Италии — от улиц Рима до побережья Сицилии.

Издатель: «Одиссей»

Системные требования: CPU 2,4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 600 Мб на HDD, 3D видео 128 Мб, ОС MS Windows® 2000/XP

Dungeon Siege

Ролевая игра с элементами экшена в духе Diablo. Трехмерные карты игры, на которых герою придется сражаться с вышедшими из-под контроля силами зла, детально проработаны. По мере развития своих характеристик игрок из простого фермера превращается в доблестного воина, способного вести за собой отряд из восьми человек. Помимо прочих достоинств, Dungeon Siege может похвастаться огромным игровым миром, выстроенным по канонам фэнтези, и захватывающим сюжетом. Игра также порадует любителей мультиплеера.

Издатель: «Одиссей»

Системные требования: CPU 333 МГц, 128 Мб ОЗУ, 1 Гб на HDD, 3D видео 8 Мб, ОС MS Windows® 98/Me/2000/XP

«МакБоунз и гробница Фулаоса» (Bonez Adventures)

Невероятная смесь жанров adventure, RPG и экшена с видом от третьего лица. Отважный археолог пытается предотвратить пробуждение древнего зла, путешествуя по старинным храмам, руинам и мистическим катакомбам, параллельно сражаясь с ордами кровожадной нежити и встречая неожиданных попутчиков. В игре множество видов оружия, развитые интерактивные диалоги, а детально проработанный магический мир с головой увлечет в полные приключений опасные странствия.

Издатель: «Одиссей»

Системные требования: CPU 600 МГц, 128 Мб ОЗУ, 500 Мб на HDD, 3D видео 32 Мб, ОС MS Windows®2000/XP, Linux/X

Freelancer

Легендарный космический симулятор предоставляет в распоряжение игрока огромную вселенную, полную безграничных возможностей и увлекательных приключений. Игроку предстоит стать космическим искателем приключений — фрилансером. Взяв на себя роль ловкача-контрабандиста, жестокого головореза, героя космического флота или мирного торговца, игрок будет путешествовать в 48 звездных системах, покупать товары и новые корабли, отражать атаки и нападать на противника, используя самые высокотехнологичные виды вооружения.

Издатель: «Одиссей»

Системные требования: CPU 600 МГц, 128 Мб ОЗУ, 900 Мб на HDD, 3D видео 16 Мб, ОС MS Windows® 98/Me/2000/XP

Игроград 2006

Генеральный спонсор: 1C Soyuz ENTERTAINMENT

Технологический партнер: intel

Генеральный радиопартнер: Ера 96.0

28 сентября – 1 октября 2006 г.

ЕДИНСТВЕННЫЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ

4 МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Выставочный комплекс «Спортивный»
г. Киев, ул. Физкультуры, 1, ст. метро «Республиканский стадион»

ВСЕ ЗНАЮТ, ЗАЧЕМ ОНИ СЮДА ЕДУТ!

ПРИЙТИ И ВЫИГРАТЬ
Нон-стоп чемпионаты по разрабатываемым играм в «Гейм-зонах».
Чемпионат по онлайн-играм.

ИСКУССТВО МАГОВ
Разработчики Украины, России, Франции, Германии, США.

GAMEWORLD В КАРМАНЕ
Разработчики, издатели и продавцы мобильных игр и развлечений.
Чемпионаты по «карманным» играм.

ЦИФРОВАЯ ВСЕЛЕННАЯ
Ярмарка компьютерной и цифровой техники, аксессуаров, DVD и CD.
Фестиваль компьютерного искусства и моддинга.

ШОУ-ПАРАД ИГРОВЫХ И «ЖЕЛЕЗНЫХ» ПРЕМЬЕР

НОН-СТОП РОЗЫГРЫШИ!

http://expo.igrograd.ua

Медиа-партнеры: Мой компьютер, Игромания, CHIP, Мир связи, Страна игр, Лучшие компьютерные игры, ХЗМ, К9, Молоко, Навигатор игрового мира, 5 баллов, PC Игры, hi-Tech, Шпиль!, ТВ-парк, Мир фантастики

Организаторы: Издательский дом Мой компьютер; Мой компьютер Игровой; Соорганизатор International Game Developers Association igda

Саунд-партнер: microlab feel different

При содействии выставочной компании Медвін Виставки

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™