

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 49(107)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

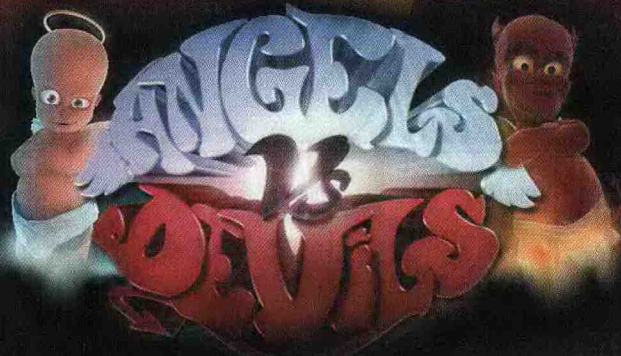
8.12.2003

The Sims 2

REPUBLIC

THE REVOLUTION

World Racing



14 грудня
17:00
Будинок Кіно

Творчий вечір
видатних
письменників-
фантастів
Марини та Сергія
Дяченко



Віртуальне спілкування
з видатними письменниками-
фантастами.



Презентація нового
літературного журналу
"Реальність фантастики".



Багато цікавих
сюрпризів та
подарунків.

TEST PANTASY

телепартнер



МОЙ
КОМП'ЮТЕР

Вечір відбудеться за підтримки
ВД "Мій комп'ютер"

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
- ✓ уг. Кошобинского и Ленинградского

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»

Ив.-Франковск

- ✓ ЧП Кудрой, ул. Гаркуши, 2, к.415

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буква»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ООО «Пирс», пл. Дружбы Народов, 2-а, тел. 4647400, 4188976
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Желянская, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
- ✓ Мелкооптовые филиалы Крымторгпресса:

- ✓ Симферополь — ул. Фрунзе, 41

- ✓ Евпатория — пр. Победы, 39, 1 подъезд, цокольный эт.

- ✓ Керчь — ул. К.Маркса, 9, кв.5

- ✓ Севастополь — ул. Новороссийская, 16, цокольный эт.

- ✓ Феодосия — ул. Гарнаева, 77, 1 эт.

- ✓ Ялта — ул. Пироговская, 4, гост. «Авангард», к.116

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

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

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

Торговые лотки:

- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского

- ✓ рынок «Северный»

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

Одесса

- ✓ киоски «Одессагипресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

- ✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27

- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осеня», ул. Ленина, 118)

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок

- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

Оформить подписку можно в любом отделении или банке Приватбанка, а также по бесплатному круглосуточному телефону по Украине 8-800-5000030 по наличный и безналичный расчет или по пластиковой карте. Более подробную информацию можно получить на сайте www.privatbank.com.ua

СПОНСОР КОНКУРСА "КРАЩА СТАТТЯ ГРУДНЯ"



ГОЛОВНИЙ ПРИЗ
EPSON Stylus Photo 915
5760 dpi,
6-копировый друк
прямий друк
з цифрової камери
друк фотографій
без полів



www.cis.kiev.ua
Україна, 01013, Київ, вул. Будиндустрії, 5.
yav@cis-kiev.com
Тел. 2955580, 2959410
ООО «Комп'ютерІнтерСервіс»

Список статей

1. Dread King Maud.
MaryLAND, стр. 7.
2. MANIAK.
The Sims 2, ст. 8-9.
3. Том/Doc/КЕРТИС.
Горький Зеро, стр. 10-11.
4. Светлорыл ТАЛЕР, RIP.MANIAK.
Angels&Devils, стр. 12-13.
5. Алексей ТУР aka leprecon.
Judge Dredd, стр. 14-15.
6. Андрей |Aerial| СТОЛЯРОВ.
Republic: The Revolution, стр. 16-19.
7. Saint Daemon.
World Racing, стр. 20-21.
8. Кирилл ТАЛЕР.
Недетские сказки, стр. 22, 25.
9. Дмитрий АМПИЛГОВ.
WCG, стр. 26-27.
10. Александр МАКАРЧУК aka Shaoran
Вашей mouse — Euro house! Стр. 28-29.

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

Оценки статьи по десятибалльной системе и участие в конкурсе



Несмотря на панику, посеянную таинственным исчезновением Ранда, коллектив ДЗВР по-прежнему продолжает трудиться, не щадя живота ничего, и голой грудью стоит на защите Виртуальной Реальности. Весь коллектив Департамента торжественно клянется достойно продолжать дело Великого Ранда! Оставайтесь с нами.

ДЗВР уполномочен заявить...

Департамент Защиты Виртуальной Реальности официально обнародует засекреченную до сего времени информацию и просит обратить пристальное внимание на ее изложение.

Неделю назад при невыясненных обстоятельствах внезапно исчез из своего кабинета глава Департамента, кавалер трех звезд Давида за спасение 17-ти с половиной галактик и трех черных дыр, обладатель именного молота Торы и имперского шлема с инкрустированной памятной надписью «Фиме от Дартыча», президент Академии Игровых Артмани, известный простым агентам и читателям как великий и ужасный шеф Rand.

В течение недели нашими агентами велись отчаянные поиски Rand'a по всем возможным направлениям, разрабатывались самые фантастические версии исчезновения (похищение людьми будущего, увлечение тантрическим буддизмом, традиционный поход в баню). Однако внезапно материализовавшийся огромный торт с запиской, поставил крест на наших поисках.

В записке были только несколько слов: *«Шалом, ученики мои, я отдал вам все, что знал, и более не в силах противостоять ЗОВУ. ДЗВР теперь в ваших руках».*

На основе данной записки аналитики сделали выводы: Rand перешел на новую эволюционную ступень развития, уподобившись Странникам. Он перестал нуждаться в телесной оболочке, возможно, поменял пол, возможно, лишился его напрочь. В анналах ксеноантропологии неоднократно упоминались подобные казусы с представителями его расы (Tercaklulus Cosmogonius, господствующая разумная раса планеты GEVALT 34-55).

Ясно одно, в физическом понимании Rand'a больше с нами нет.

Вследствие этого в ДЗВР объявляется чрезвычайное положение. Мэрия уполномочила Орден Рыцарей Джедаев взять в свои руки почту, железную дорогу, телефон, телеграф, Интернет и всю полноту власти. Комендантами Игрограда назначены спец агенты Tom/Doc/Kertis и его единоутробный брат Glukk. Департамент сменил место дислокации, все агенты сделали пластические операции и поменяли цвет кожи и разрез глаз,

форму ушей и количество зубов. Доклады принимаются только безупречного качества. Раздочей заданий заведуют Kertis и Glukk. Секретариат ДЗВР усилен кадрами заградотряда Кадетского Корпуса.

Поддержите в эту трудную минуту, нас, агентов, защищающих Виртуальную реальность!

Кельтская проба

В Сети появилась демо-версия игры **Against Rome**, разработанной студией **Independent Arts**. Действие этой *реалтайм* стратегии перенесет нас в первый век нашей эры, во времена, когда Римская империя вела постоянные войны с варварскими племенами Северной Европы. В демо-версию вошла одна миссия кампании за кельтов. В ней вы сможете жестоко расправиться с римскими завоевателями и заодно оценить графику игры. Размер демки — 225 Мб, а скачать ее можно с сайтов **3D Gamers** (<http://www.3dgamers.com/games/againstrome>), **Gamer's Hell** (http://www.gamershell.com/news_B_AgainstRomeBDemo.shtml) и **Worth-**

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

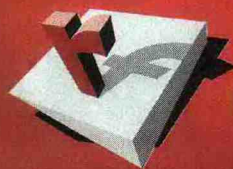
г. Киев-57, а/я 61, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР»,
конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

СПОНСОР КОНКУРСУ
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
У ГРУДНИ 2003

МОЙ
КОМПЬЮТЕР

1-й ПРИЗ

передплата на журнал «Реальність фантастики»
на 9 місяців



реальность
фантастики

2-й ПРИЗ

передплата на журнал «Реальність фантастики»
на 6 місяців

3-й ПРИЗ

передплата на журнал «Реальність фантастики»
на 3 місяці

м. КИЇВ, вул. Качалова, 6
тел. 455-35-75
info@mycomp.com.ua
www.mycomp.com.ua

playing (<http://www.worthplaying.com/article.php?sid=14717>).

1C сообщает

Компания **1C** продолжает радовать поклонников качественных локализаций и неординарных игр от российских производителей. Так, например, 28 ноября поступила в продажу локализованная версия злобного 3D-шутера «**Вьетконг**» (**Vietcong**), созданного разработчиками из чешской компании **Illusion Softworks**, хорошо знакомой геймерам всего мира по таким хитам, как *Hidden&Dangerous 1* и *2*, *Mafia* и др. Сюжет игрушки перенесет вас в сентябрь 1967 года. Именно в эти дни взвод войск специаль-



ного назначения армии США под командованием сержанта Стива Хоукенса вылетел в Центральный Вьетнам для выполнения секретного задания... Казалось бы, можно подумать, что перед нами очередной «симулятор спецназа», но есть одно маленькое «но». Разработчики из **Illusion Softworks** задалась целью показать истинное лицо той войны. В этой игре вашим главным противником станет страх, напряженное ожидание смерти, которая может наступить в любой неожиданный момент. Вам придется вести бои в напичканных ловушками джунглях, в местных деревнях, где каждый житель желает вашей гибели, в ужасных подземных катакомбах и прочих не менее неприветливых местах. Насколько хорошо чешским разработчикам удалось передать все ужасы вьетнамской войны, вы можете узнать, купив диск от **1C**.

Ну и хватит о локализациях. Давайте поговорим о своем, родном и новом — об игре, созданной российской компанией **PIPE Studio** совместно с широко известным в узких кругах **Иваном Максимовым**, которая носит название «**Полная труба**». Трудно сказать наверняка, что же именно представляет собой эта игрушка. Что такое «Полная труба»? Ее мало кто видел, но тем не менее она есть. «Полная труба» существует. На самом деле. До последнего времени попасть туда было делом непростым, но теперь это доступно каждому. Все, кто побывал в Полной Трубе, описывают ее по-разному: кто-то говорит, что там все как у нас, другие утверждают, что это не так, а совсем наоборот. Но на самом деле все гораздо, гораздо запутаннее... Итак, господин Максимов решил преподнести нам игру «и для тех, кто любит посерьезнее, и для тех, кто хочет просто посмеяться». В «Полной трубе» соседствуют сложные логические квесты и

веселые аркадные вставки. Здесь вы найдете глубокие философские размышления и откровенный стеб. Действие игры разворачивается в безумном подвальном мире, в царстве труб, люков, потайных ходов и ловушек. Его жители — более чем странные существа, многорукие, одноглазые, головоногие, ухкрылые и длинношеие. Короче говоря, добро пожаловать в мир абсурда. «Полная труба» уже в продаже, так что если вам хочется «чего-то эдакого», непонятного и ни на что не похожего, то эта игра для вас.

И снова о «Рейнджерах»

А тем временем открывается все больше и больше подробностей, касающихся продолжения замечательной игры «**Космические рейнджеры**», созданной российской компанией **Elemental Games**. На официальном форуме проекта «**Космические рейнджеры 2**» появилась очередная часть *вопросов и ответов по игре*. Так что, те, у кого есть доступ к Инету — бегом на форум (<http://forums.games.1c.ru/index.php?tid=263236>), а для остальных мы сообщаем самые интересные подробности. Во-первых, приятная новость для поклонников больших игровых миров. «Количество систем на карте звездного неба увеличится — мир станет больше. Звездные системы по размерам останутся такими же, что диктуется продуманными расстояниями между объектами в космосе. Соотношение обитаемых планет с необитаемыми планетами в каждой звездной системе будет разным. Население звездного мира особых изменений по сравнению с тем, что было в первой части игры, не претерпит». Короче говоря, мир станет больше, жить станет веселее, а это не может не радовать. Претерпят глобальные изменения и виды оружия. Согласно заявлению разработчиков, действие «**Космических рейнджеров 2**» будет происходить через 200 лет после



окончания событий первой части, а уж за такое-то время военная мысль просто не могла не сделать шаг вперед. Так что готовьтесь к абсолютно новым пушкам. Кроме того, по-

явятся торпеды и ракеты. Но больше всего посетителей форума беспокоит самое главное нововведение — бои на поверхности планет. Как они будут реализованы и как это будет выглядеть? Снова даем слово разработчикам. «В первую очередь стоит отметить, что арены планетарных боев на современных компьютерах будут загружаться быстро — карты не станут огромными, и юнитов на них окажется не много. В бою космическое время будет идти так же, как и шло — по дням: сколько дней игрок проведет на планете, столько же дней пройдет и в космосе. Сложность боя зависит от установленных в начале игры параметров. Выглядеть бои будут примерно так. Игрок освобождает систему от нашествия доминаторов и уничтожает всех, за исключением тех, кто успел окопаться на планете. Правительство таких вот еще не до конца освобожденных планет может обратиться к игроку с просьбой поруководить базой доминаторов. Игрок приземляется на планету, ему дают вертолет и контроль над захваченной базой. Игрок производит детали роботов, собирает их и ведет в бой против непокоренных доминаторов. Роботы бьются друг с другом, население в боях не участвует.

Роботы создаются из некоторого количества комплектующих — голов, орудий, брони, шасси. В общем и целом, свобода в выборе робота будет большая — главное, чтобы на все запчастей хватило. Робот будет обладать собственным интеллектом. Он будет самостоятельно ходить и драться, чиниться, захватывать чужие заводы и базы. Игрок сможет управлять конкретным роботом напрямую, «вселившись» в него. Роботов на карте будет не слишком много — около десятка за каждую из сторон.

Бои на планетах будут происходить довольно неспешно. Главное в них — построить нужных роботов, поставить им правильную задачу и лично помочь ее выполнить. Думаем, что играть нужно будет около 30 минут — но это время весьма приблизительно, так как этот показатель сложно оценить до момента окончания разработки игры». Напоследок хочу еще раз посоветовать всем поклонникам «**Космических рейнджеров**» почаще заглядывать на официальный форум проекта «**Космические рейнджеры 2**» (<http://forums.games.1c.ru/?type=topics&gid=44>). Там действительно можно найти очень много интересного.

«Карибский кризис»

Молодая девелоперская компания **G5 Software** при поддержке таких гигантов российской гейм-индустрии, как **1C** и



УВАГА! НОВОРІЧНА АКЦІЯ!

ТехноМікс

організатори

ТЕХНО Континент та МОЙ ІГРОВОЙ КОМП'ЮТЕР

інтернет-магазин

Умови дивись на зворотній стороні купону

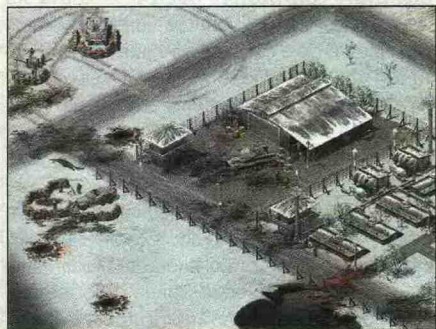
Акція триває 8 тижнів з 27 жовтня до 15 грудня. У МІК з №43 по №50 друкуватимуться різні купони.

Листи приймаються до 26 грудня. Перші 200 учасників, що надішлють 7 купонів, гарантовано отримають призи від інтернет-магазину «Техноконтинент» та ВД «Мій комп'ютер»!

У розіграші призів беруть участь всі учасники, що надішлють не менше 3-х купонів. Більше купонів - крутіший приз! Та ще багато новорічних сюрпризів!



Nival Interactive, решила порадовать поклонников качественных стратегий и анонсировала довольно амбициозный проект под названием «**Карибский кризис**», который позиционируется самими разработчиками как стратегия в реальном времени с пошаговым оперативным



режимом и тактическими боями. Начать, пожалуй, следует с того, что данная игрушка создается на движке «Блицкрига». А это значит, что графика, физика и, конечно же, рэндомные миссии перекочат из эпохи второй мировой войны в... А вот здесь следует ненадолго остановиться. Дело в том, что разработчики из G5 Software решили преподнести нам игру, действие которой происходит в альтернативной реальности. Представьте себе, что «27 октября 1962 года участвовавший в блокаде Кубы американский эсминец провел глубинную бомбардировку советской атомной подводной лодки, несущей на борту ядерный боезапас. В ответ экипажу субмарины был отдан приказ об использовании смертоносного оружия, и в течение последующих двух часов между СССР и США произошел обмен ядерными ударами... В результате длившегося около двух часов ядерного безумия карта мира покрылась радиоактивными осадками. Очнувшийся от кратковременного помешательства мир содрогнулся в ужасе. Однако первый шок довольно быстро прошел, и очень скоро те, кто сумел выжить в катаклизме, поняли, что наиболее ценными ресурсами на планете стали «чистые» земля и вода. Которых, увы, на всех теперь не хватало. Началась вторая, безъядерная фаза третьей мировой войны — война за выживание в новых условиях».

Разработчики обещают нам четыре кампании, построенные по принципу «блицкрига»: несколько сюжетных миссий, связанных рэндомными заданиями, которые мы можем выбирать по своему вкусу. Соответственно, имеется четыре враждующие стороны — СССР, Китай, союз Франции и Германии и альянс Великобритании и США. Вы будете иметь возможность защитить интересы любой из сторон и в итоге привести ее к победе. Релиз «Карибского кризиса» запланирован на четвертый квартал 2004 года. Ждем-с.

Враги со всех сторон

Молодая девелоперская контора, расположившаяся на солнечном побережье Калифорнии и носящая название **Enemy Technology**, анонсировала новый стратегический проект под названием **I of the Enemy**. Судя по заявлению разработчиков о том, что при создании игры они ориентировались на серии C&C и Warcraft, можно предположить, что это будет классическая RTS, хотя наличие трех враждующих группировок и sci-fi антураж заставляют вспомнить в первую очередь о Starcraft'e. Ну да ладно. Давайте обратимся к самой игре.

Действие развернется в далеком-далеком будущем в далекой-далекой галактике, где сошлись в смертном бою жители трех планет — Ackinaen, Elyea и Gha'adath. Именно на территории этих трех ми-



ров и будут разворачиваться глобальные сражения. К сожалению, разработчики не рассказывают, чем противники отличаются друг от друга, но зато сообщают довольно интересные подробности, касающиеся собственно военных действий. Как известно, ни один нормальный полководец не вступит в бой, предварительно не подготовившись. Возможно, кто-то считает иначе, но ребята из Enemy Technology думают именно так. Поэтому в мире I of the Enemy стоит подумать обо всем заранее. Например, если у вас недостаточно хоро-

шо поставлена разведка, вы вполне можете получить неверные сведения о местонахождении или количестве сил противника. Если поленились выслать вперед наводчи-



ка, будьте готовы к тому, что точность артобстрелов окажется очень далека от идеала. Причем под огонь вполне могут попасть и ваши собственные войска. Короче говоря, судя по предварительным данным, тактическим боям в I of the Enemy уделяется очень большое значение. Релиз игры намечен на весну 2004 года. Правда, у тех, кто заинтересовался данным проектом, есть возможность взглянуть на него уже сейчас. Хитрые девелоперы одновременно с анонсом выложили в Сеть 116-Мб демо-версию своего будущего проекта. В демку вошли три миссии, которые мы найдем в полной версии игры. Забрать файл можно с сайтов *Gamer's Hell* (http://www.gamershell.com/news_BloftheEnemyBDemo.shtml) и *Worthplaying* (<http://www.worthplaying.com/article.php?sid=14709>).

Второе пришествие Бога Из...

Ну и напоследок, пожалуй, одно из самых главных событий последнего времени. «Ушла на золото» ожидаемая многомиллионной армией фанатов игра **Deus Ex 2: Invisible War**. Что и говорить, более желанного предновогоднего подарка господин «Спектор» сделать просто не мог. Игра должна появиться в продаже 3 декабря этого года, а это значит, что когда вы будете читать этот номер, наши коллеги за рубежом уже погружаются в мрачный и прекрасный мир Deus Ex. Большинство из вас наверняка очень много слышали о том, что вторая часть киберпанковского экшен/RPG будет во всем превосходить своего предшественника. Те, кто видел игру на E3, в один голос утверждают, что разработчики из Ion Storm использовали возможности движка *Unreal* на полную катушку: графика, AI противника, физика игры — все это не вызывает ничего, кроме неконтролируемой бури восторга. Возможность выполнять задания множеством различных способов тоже нам оставлена. Ну и конечно же закрученный детективный сюжет принесет много приятных часов любителям мрачных, жестоких историй. О втором Deus Ex'e можно писать много, но зачем? Ждем. Ждем с нетерпением.



КУПОН №7

назва товару

ТехноМікс

Зазирни на сайт інтернет-магазину www.technocontinent.com та знайди неіснуючий товар, користуючись підказкою. Впиши назву цього товару. Вірши купон та відправ його за адресою: 03057, Київ-57, а/с 61 з поміткою «ТехноМікс»

детальні умови акції на: www.mycomputer.ua

МОЙ КОМП'ЮТЕР

www.igrograd.com.ua

ТЕХНО Континент

www.technocontinent.com

Dread King Maud

MaryLAND

on-line strategic game
Всё могут короли!

В «Мериленде» найдется место любому игроку-стратегу, который хоть раз в жизни мечтал примерить корону правителя и основать свое государство, мечтал править мудро и справедливо, развивать дипломатические отношения, жить в мире с соседями или, наоборот, насаждать им свои порядки огнем и мечом, вести кровавые войны за территорию, грабить, жечь и убивать направо и налево. Потому что «Мериленд» — это огромный единый мир, и он вечен. Правители приходят и уходят, начинаются и заканчиваются войны, поколения сменяют друг друга, а мир живет своей жизнью, всегда готовый принять новых претендентов на роль местных князьков. Этот мир ждет Вас.

Я уже рассказывал вам о такой игре, как **MaryLAND**. А сегодня я хотел бы остановиться на некоторых моментах игрового процесса подробнее. Оказывается, не все из вас внимательно читают *Описание*, поэтому потом на форуме игры задают множество вопросов, на которые вполне могли бы найти ответы самостоятельно.



Итак, зарегистрировавшись на сайте «Мериленда» (<http://www.maryland.ru>) и введя свое имя и пароль на главной странице, вы попадете на экран управления игрой. На карте мира ваше присутствие еще никак не обозначено, однако уже можно начинать общаться с другими игроками, отправляя им сообщения, а также изучать разнообразные ТОПы, из которых вы узнаете, кто играет первую скрипку в союзе землевладельцев, кто в мире самый богатый, самый сильный и так далее.

Как только вы нажмете пункт меню «Карта мира», колонист выбранной вами при регистрации расы появляется в случайном месте на карте. Особо торопиться не стоит: колонист может путешествовать по миру неограниченное время. Но и затягивать с этим процессом не стоит: во-первых, одинокий колонист — лакомый кусочек для некоторых игроков, а во-вторых, иногда вместо того, чтобы идти через полкарты к свободным землям, проще бывает зарегистрироваться заново, —



возможно, Вам повезет больше, и Вы появиться в тихом спокойном месте. Хотя с такими

местами в ближайшее время проблем быть не должно: мир «Мериленда» недавно увеличился более чем в полтора раза, и на и без того огромной карте теперь еще больше места. А все новички некоторое время будут появляться только на новых, свободных от старожилов территориях. (Правда, чуется мое сердце, ветераны все же запустят туда своих агентов или сами начнут потихоньку расширять свои владения за счет новых земель.)

При выборе места для города учитывайте близость рек и морей. Прибрежному городу можно нанять боевые корабли, но также существует вероятность нападения с воды пиратствующих соседей.

Большое значение имеет высота территории над уровнем моря. Юнит, стоящий на более высоком месте, получает меньше повреждений при нападении, а сам атакует более успешно. Обратите внимание на штрафы при перемещении через возвышенности. При пересечении такого места все нелетающие юниты добавочно теряют ходы.

В зависимости от окружающей обстановки выберите бонус, который получит Ваш город при основании. Это можно сделать в ме-



ню «Настройки» экрана игрока. «Готовая стена» поможет на первых порах выжить, если соседи не очень дружелюбны, ведь для нападения на юнитов в городе необходимо сначала ее разрушить. Добавочное население или деньги имеет смысл выбирать в том случае, если вокруг все спокойно. Бонусные деньги дадут возможность нанять больше юнитов-разведчиков, а бонусное население — быстрее развиваться. По умолчанию установлена Готовая стена.

Определившись с местом, подойдите к нему вплотную (но не вставляйте на него), оставив колонисту, как минимум, один ход. В меню «Управление» выберите пункт «Строить город» и наж-

мите кнопку перемещения в нужном направлении.

Вот и основан ваш первый город! В меню «Экран игрока» можно изменить его название, однако не стоит писать что-то нецензурное или нечто вроде «отвалите от меня!», так как такие действия могут скомпрометировать соседей или какого-нибудь игрока, невинно проходящего мимо вашего города.

Итак, с названием разобрались, теперь переходим в «Экран города», затем в меню «Экономика». Тут представлены такие показатели, как количество жителей города, их настроение, казна города, баланс финансов за последний час, включая все доходы и расходы, а также есть возможность выставить процент налога, расходы на роскошь и на строительство. Если налоги будут слишком высокими, то настроение в



городе начнет падать, при настроении ниже 50% жители начнут вас покидать. Естественно, чем лучше настроение, тем выше прирост населения. Расходы на роскошь позволяют собирать с населения больше налогов без снижения настроения, а от объема расходов на строительство зависит, насколько быстро будут возводиться строения в данном городе.

Поначалу для найма доступны только два типа юнитов: **колонист** и **боевой юнит первого уровня** (у каждой расы они разные). Для разведки и защиты поселения на первое время подойдет именно последний, так как колонист хоть и движется быстрее, и HP у него побольше, но и стоит он намного дороже.

И помните, на сайте MaryLAND есть **онлайн-карта игрового мира**, там же можно скачать ее регулярно обновляемый оффлайн-вариант. Выяснив с помощью системы координат свое местоположение, можно узнать, кто живет поблизости. Настоятельно рекомендую отправить мирные послания всем соседям, если вы этого еще не сделали, бродя колонистом по карте.

Что ж, начало положено, дальнейшая судьба вашего государства зависит во многом от вашей удачи и способности к дипломатии. Еще раз напоминаю адрес сайта MaryLAND: <http://www.maryland.ru>.

Пробуйте, и все у вас получится ☺



кредит —
10% первый
внесок
КРЕДИТ ЗА
2 ГОДИНИ
(до 2-х років)
Доставка
по Киеву —
бесплатно

ТОВ "Євротрейд"

Комп'ютери та
комплектуючі до них

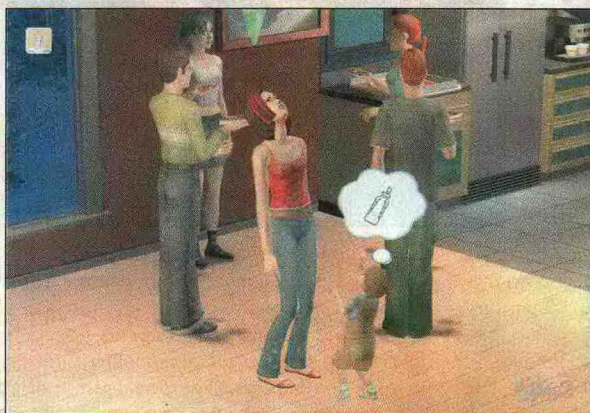
м. Київ, вул. Воровського 31Г,
т/ф 451-84-30 (багатоканальний)
216-74-83, 216-59-17
Email: victor@euro-trade.kiev.ua

The Sims 2

MANIAK

«Симсы», «Симсы»... Разные мысли возникают в головах геймеров, услышавших это название. Кто-то плюется в их сторону, кто-то боготворит. Но факт остается фактом — выйдя в 2000-м году, эта серия до сих пор прочно удерживаются на вершинах рейтингов про-

могли поддерживать к серии должного интереса. «Симсы» медленно, но верно начали сползать с первых мест в Интернет-чартах. И тогда Уилл Райт со своей командой Maxis заявил о выходе The Sims 2. Многие, очень многие восприняли эту новость с крайним скептицизмом — многие придерживались мнения, что вторая часть станет не более чем очередным набором предметов и функций, ну и плюс новый движок. Хотя я и сам довольно холодно отношусь к серии «Симсов», но, случайно наткнувшись на новость о второй части, немедленно воспрянул духом и стал ее ждать. И я так чувствую, что многие симоненавистники тоже изменят свое мнение об этой игре, ведь то, что нам обещают, — это, как минимум, круто.



даж. Самая продаваемая за всю историю человечества игра прочно обосновалась на винчестерах миллионов жителей различных стран. Жителей, которым надоело убивать, командовать, развиваться, строить города, завоевывать цивилизации, выращивать дрязипупликов. Жителей, которые хотели поиграть в симулятор жизни. Какими бы кучими и нереалистичными не были первые «Симсы», они плотнее всех приблизились к тому симулятору, в который играет каждый человек в реальном мире, — симулятору жизни.

Но все же нельзя не признать, что в The Sims очень многое выглядело несколько странно. Например, не было ни смены времен года, ни выходных, ни вообще календаря как такового. Дети не росли, взрослые не старели. В общем, все вышло как-то мертво. Да, как ни парадоксально звучит, первый симулятор жизни оказался просто-напросто мертвым. Игра, не имевшая логического завершения, была скучна, монотонность отвращала... Ситуацию кое-как исправляли регулярно выходящие add-on'ы, но и они не

Доктор, мною кто-то управляет

Список нововведений поистине впечатляет, и все они очень сильно приближают «Симсов» к реальной жизни. Основная фишка, которой очень гордятся разработчики с Уиллом Райтом во главе, — это наличие у симов *цепочек ДНК*. Благодаря ей, дети будут наследовать характерные черты лица и характера родителей, причем учитываются такие немаловажные биологические аспекты, как смешение кровей у родственников и прочая, прочая. Помнится, последний раз (и единственный, кстати) генетические эксперименты в компьютерной игре были реализованы в неизвестном сериале Creatures. Только там можно было скрещивать лишь забавных зверьков, а вот в «Симсах» нам дадут возможность экспериментировать с самими что ни на есть настоящими (хоть и компьютерными) людьми. Вспоминая, насколько увлекательным этот процесс был в «Кричерсах», можно понять, почему парни из Maxis так довольны собой.

Фейсконтроль

Разумеется, для того, чтобы подобные мичуринские опыты проводить было интерес-

но, необходимо поистине огромное количество разнообразных мелких деталей, отличающих симсы друг от друга. Поэтому разработчики полностью поменяли схему генерации персонажей. Теперь вместо выбора одной стандартной головы в наше распоряжение поступит мощнейший **редактор лиц**, процесс работы в котором напоминает составление фоторобота. Многослойная модель лица поддается разнообразнейшим изменениям — вплоть до цвета, размера, формы, расположения отдельных частей лица. Десятки, а то и сотни видов ушей, глаз, подбородков, носов и прочего открывают поистине безграничные возможности в создании вашего подопечного. Если очень постараться, то можно даже сделать его похожим на себя любимого. А поскольку в вашем распоряжении окажется несколько симсы, то уже сама по себе их настройка займет очень даже много времени, так что если неохота мучиться, просто надавите на клавишу **random face**, и программа самостоятельно сконструирует уникальную мордашку со случайными характеристиками. М-да, а вот представьте себе — создадите вы парочку симсы по образу и подобию своему и своей девушки. А потом, методично их скрещивая, сможете с какой-то долей вероятности предсказать, какие у вас с ней получатся дети, если все же вы решите их завести...

Есть ли жизнь после reset'a

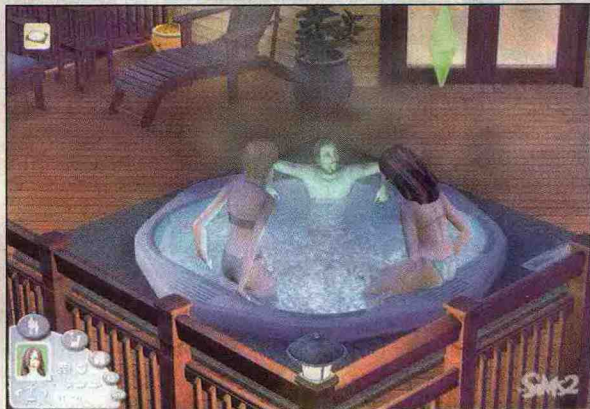
После создания сима начинается его жизненный путь, который, в отличие от первой части, имеет свойство заканчиваться. Да-да, жители «СимСити» отныне растут и стареют — бесконечные «дни сурка» ушли в никуда. Поэтому к нашим заботам прибавится еще и забота о продолжении своего рода. Симу придется искать себе вторую половину, жениться, а то и выходить замуж, рожать, а потом и воспитывать детей... Кстати говоря, отношения между симами теперь станут гораздо более реалистичными — примитивная схема об-



щения из первой части исчезла, а заменяет ее теперь более подробная система взаимоотношений, включающая в себя такие понятия, как «друг», «любовница», «измена», «жена», «родственник» и т.д. Теперь, скажем, сестра от брата ребенка родить не сможет (как не сможет??? А как же incest? — Прим. Кертиса. — А вот так, Кертис, политкорректность, понимаешь ли. — Прим. авт.), поцелуй девушки, являющей-

TP ПрагаТех
Купілля/Продаж/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНІХ
Комп'ютерів, комплектуючих та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборзька, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

ся для одного сима «любовницей», с кем-нибудь другим, вызовет у «любовника» негодующую реакцию, в результате которой дело может дойти до драки. Это только



один пример, а на самом деле все будет гораздо сложнее — допустим, будь у сима другой характер, он бы просто смертельно обиделся и перестал общаться как с девушкой, так и с парнем. Очень хочется надеяться, что разработчикам удастся сбалансировать все составляющие взаимоотношений между людьми, иначе игра утратит тонну привлекательности.

С учетом того, что в The Sims 2 будет присутствовать логическое завершение игры (смерть всех симов в семье от старости), появились также и способы выиграть. Счет будет вестись на так называемые очки семьи, которые зависят от количества поколений в семье, от общего ее благополучия и прочих факторов. Разумеется, целью станет набор как можно большего количества этих самых очков. Такая система уже использовалась в великолепнейшей игре «Тропико» и вызвала только одобрительные отклики, так что уж с этим Maxis не прогадал. Мы получим возможность наблюдать за развитием нашей семьи благодаря специальным записям, которые в игре ведутся автоматически, — кто когда родился, кто чей родственник и т.д. Подобный «дневник жизни» будет не только у всей семьи, но и у каждого отдельного сима, — в нем хранятся записи о ключевых моментах его жизни. Например, привязанность к каким-то любимым предметам (да-да, тут и такое будет) или средняя статистика счастья на протяжении всей его жизни.

Всяко-разно

Из приятных мелочей стоит отметить разделение времени на недели. В конце каждой недели будет следовать выходной или даже два, когда симу не нужно выходить на работу или идти в школу, и он сможет посвятить весь день самому себе. Появятся также и праздники, в частности дни рождения, о наступлении которых сообщается заранее.

Кроме всего этого, разработчики обещают значительно увеличить количество всевозможных предметов интерьера (собираются вводить 500 видов, тогда как в самых первых «Симсах» их было всего 125), каждому из которых можно будет подобрать свой цвет. Разумеется, не забыты и

средства отделки помещений, правда, точное количество всех дверей, обоев и прочего пока не разглашается. Количество возможных профессий будет равняться 18-ти, плюс по семь профессий для симов школьного и пенсионного возрастов. Немного расширят нужды каждого отдельного человека — теперь они будут испытывать еще и жажду, а также потребность в умственной нагрузке и в семье. Исправят также странности с садовниками и горничными, с которыми ранее невозможно было взаимодействовать, да и работали они за 10-20 симолеонов (если кто не помнит — местная валюта) в сутки.

ки, что крайне подозрительно смотрелось на фоне наших симов, зарабатывающих до 1000 в день.

Такое явление, как политкорректность, по сравнению с первой частью, в «Симсах 2» чувствуется значительно меньше. Появятся сцены насилия, а также любовные и интимные моменты. Единственное, чего разработчики уж никак не хотят допускать, это совращения малолетних и ранней беременности, — пока сим не достигнет совершеннолетия, он может только немного флиртовать с ровесницами без какого-либо намека на серьезные отношения. В принципе, это правильно и логично, но некоторые все равно будут возмущаться ограниченной свободой действий — ведь игра все же позиционируется как симулятор жизни... Впрочем, это мелочи, так что давайте вернемся к нововведениям.

Ограничений при постройке домов станет меньше — теперь дом может вырасти больше, чем на два этажа вверх, плюс к тому не все предметы будут устанавливаться «по квадратикам». Сами симы станут намного смысленнее, научатся рационально и последовательно совершать действия. Также они будут лучше ориентироваться в пространстве, выбирая кратчайший путь к намеченной точке, а не основываясь на старом принципе «где меньше дверей — там ближе». И наконец, виртуальные жители научатся делать несколько дел сразу, если, конечно, они не будут противоречить друг другу. Учить математику, сидя на унитазах, — разве не прелесть?

Через замочную скважину

«Симсы 2» будут полностью трехмерными. По умолчанию камера находится в привычном сверху-вниз-косоугольном положении, однако нам никто не будет мешать вращать ее как заблагорассудится. При желании можно заглядывать в окна и замочные скважины или обзирать домик с высоты птичьего помета. Разумеется, не только мо-

дельки человечков, но абсолютно все объекты будут полигональными. Нам обещают великолепную анимацию каждого объекта, но с особенной любовью разработчики прописывают мимику персонажей. Если верить их заверениям, то симы смогут скорчить рожи по поводу любого случая, выразив таким образом свои эмоции. И по одному лишь беглому взгляду на их лица будет понятно, что они сейчас чувствуют. Очень хотелось бы, чтобы Maxis'у удалось воплотить в жизнь все обещания относительно графики, впрочем, глядя на скриншоты, сомневаться в разработчиках не приходится. Вот только очень хотелось бы посмотреть, как все это будет выглядеть в динамике, а не на статичной картинке.

Озвучку вроде бы собираются сохранить старую, ну разве что добавят новых звуков и мелодий. И это правильно, поскольку речь симов на каком-то непонятном языке звучала очень даже стильно и только украшала игру. Все остальные, «бытовые», так сказать, звуки тоже раньше звучали отлично, так что особого смысла в их замене нет. Вот разве что музыку неплохо было бы разнообразить, а то когда я игрался в первых «Симсах», она мне надоела до такой степени, что пришлось отключить. А потом и самих игру удалить.

Так чего нам ожидать-то?

Ладно, дело за малым, а именно — за выводами. Первые «Симсы» были интересными, но лишь до поры до времени. Ровно до того момента, когда становилось понятно, что стремиться в этой игре не к чему. Именно в это мгновение наступала абсолютная скука, игра сносились, и на винчестер устанавливалась какая-нибудь «Квака», в которой был смысл. Смысл беготни по уровням и стрельбы, а имя этому смыслу «победа». В «Симсах» было невозможно по-



бедить, равно как и проиграть, и вторая часть была просто обязана это исправить, и, судя по обещаниям разработчиков, ей это удастся. Стоит только оценить возможность генетических экспериментов и расширенные границы существования людей. The Sims 2, конечно, не станут полноценным симулятором человеческой жизни, но они приблизились к нему больше, чем какая-либо другая игра. И кто знает, возможно, эдак девятая часть «Симсов» станет настолько похожей на реальную жизнь, что люди начнут их путать.

Том/Док/КЕРТИС kertis@torba.com

ГОРЬКИЙ ЗЕРО
ФАБРИКА РАБОВНемного о логике,
девушках и истории

Некоторые люди считают, что самые непредсказуемые и полностью лишенные логики существа в нашем прекрасном мире — это те, кто делает его еще прекрасней, в смысле, девушки. Признаться, в свое время я при-



держивался подобных убеждений, но суровая реальность, ткнув меня для остротки личным фейсом в казенный тейбл, расставила все точки над «и». Нет, камрады, у девушек с логикой все нормалек — по сравнению с другой (значительно меньшей, но тоже иногда прекрасной) частью человечества. Я говорю, если вы еще не догадались, о девелоперах. Ага, о них, родимых. Что творится в их головах, на основании чего они принимают те или иные решения, я понять не мог никогда. Признаюсь, временами меня посещала мысль: вот оно, зубы нащупали хвост, еще шаг, и я научусь их понимать и даже предугадывать действия. Увы, тут же, словно в отместку, наши непознаваемые выпускали новую игру, которая заставляла меня хвататься за голову и принимать аспирин аптечками.

Все мы знаем, что бывают игры и ИГРЫ. А еще есть игры специфические, на любителей. Среди них, что интересно, тоже попадаются настоящие шедевры и произведения искусства — вспомним «Глэнснейк», который «Тормент». Отличнейшая игра, одна из лучших РПГ своего (да и нашего) времени, но, увы... Многими непонятая из-за своей специфичности. Зато те, кто ее понял, никогда не забудут.

Так вот, в далеком, если не ошибаюсь, 1999 году компания **Metropolis Software** выпустила довольно неплохую игрушку под названием «Горький-17» (ага, а потом стараниями Гоблина появился «Горький-18» ☺), относящуюся к жанру тактической RPG. Сразу скажу, игрушка не гениальная, но весьма и весьма приятная. Наигравшись в «Горький», геймеры стали ждать вполне логичного хода со стороны разработчиков — продолжения.

Но я вам уже говорил о логике? Так вот, довольно долго о продолжении никто не заикался, и игрушка начала забываться. А потом — нате, трепещите: «Горький Зеро — Фабрика Рабов» в разработке! Трепетать я начал сразу, как узнал, что, во-первых, это не продолжение, а приквел, а во-вторых... жанр игры сменился. Плюнув на RPG, разработчики решили порадовать нас модным ныне stealth-action.

Сколько-нибудь убедительной причины для такой резкой смены жанра лично я отыскать не могу. Нет, я еще могу понять пошаговую стратегию в мире DOOM или шутер в мире Fallout ☺. Типа стопроцентное безотходное производство — выжмем из марки все, что только можно... Но «Горький» ведь не настолько раскрученный бренд. В общем, странно это, странно это, странно это, быть беде...

Немного о гениальных сюжетах и польских фантастах.

С чего бы начать наше путешествие по приветливому городу «Горький»? Наверное, с дверей, т.е. с сюжета. Сюжет к данной книге писал, между прочим, не абы кто, а известный польский фантаст. К стыду своему, его произведений я не читал и фамилию забыл. Но верю разработчикам на слово. Да, фантаст. Да, известный. Но не Сапковский ☺. Поскольку книг его я не читал, то об их уровне судить не могу. А вот в игру, к которой он написал сюжет, играл. И по этому поводу выскажусь. Помните мою любовь к Тому Кленси? Ну вот вам Кленси номер два. Назвать сюжет интересным, необычным или оригинальным просто язык не поворачивается. Даже критиковать сюжет не хочется — похоже сюжеты уже столько раз критиковались, что повторяться лень. Судите сами... Где-то в недрах нашей любимой родины имеется очень жутко секретный завод. Настолько секретный, что о его существовании разве только ведущий передачи «На добраніч, дити» не рассказывает. И то не потому, что ничего о нем не знает, просто возрастной рейтинг материалов про людей, превращаемых в зомби, немного выше. Естественно, наши американские друзья тоже знают об этом заводе, а поскольку они жуткие человеколюбы, то и решают завод данный изничтожить. Ясное дело, никакого прямого вмешательства в дела другой страны — зачем, ведь у них на подхвате есть великолепный парень Коул Салливан, который и ниндзя, и снайпер, и выпускник высшей школы ВЧК.

Вот и отправляет начальство Колю к нам разобраться с плохими парнями и устроить

Разработчик: Metropolis Software
Издатель: Jowood Productions
Издатель на территории Украины: «Мультитрейд»
Жанр: Stealth-action
Системные требования:
минимальные: P3-600, 128 Мб ОЗУ, видеокарта с акселератором 16 Мб;
рекомендуемые: P3-800, 3D-видеокарта 32 Мб

тотальную перезагрузку. Собственно, такая вот оригинальная завязка.

Итак, для начала нам предлагают пройти обучающую миссию, которую пропускать не рекомендую. Ничего необычного, но знать свои возможности стоит, правда? Правда. Пройдя обучалку, я пришел к выводу, что передо мной наш ответ MGS — знакомая проекция, прицельная стрельба, превращающая игру из изометрической в 3D, уклон в бесшумные миссии. Графика... Не то чтобы супер, но терпимая. Вдобавок, девушка, дававшая мне инструкции, повеселила: «Будь как хорек» ☺. Да уж...

В общем, обучалку я закончил с довольно радужными мыслями. Игра обещала быть интересной...

Из дневника Салливана

...На место прибыл без приключений и сразу взялся за выполнение первого задания — просочиться на завод. Должен отметить, что просочиться туда оказалось довольно несложно. Несколько бродящих по территории охранников я тихо «снял» ножиком, остальных расстрелял из пистолета. Благо, охрану (по причине высокой секретности объекта) набирали в интернате для глухонемых. Главное — не попадаться им на глаза, а так хоть из пушки пали. Как я заметил, большинство охранников, видимо с тоски, как следует заправлялись техническим спиртом из ближайшей цистерны — во всяком случае падение товарищей на землю их ничуть не удивляло.

Подобные меры секретности еще раз убедили меня в том, что наши орлы-летчики выбрали меня именно туда, куда нужно, и это очень обрадовало. Помните, Шеф, ту историю с уничтожением террористов, когда меня случайно десантировали на крышу ночного клуба для геев, в котором развлекался наш уже покойный министр? Помните, какой был скандал? Не хотелось бы повторения. Но нет. В этот раз никакой ошибки.



Очень жалко, Шеф, что на складах Пентагона не нашлось оружия с глушителем. Хотя, когда имеешь дело с глухонемыми оно, не больно-то и нужно.

Дальше стало немного труднее...

Час игры. Мысли про себя...

Честно говоря, странно получается. Какой, же это стелс, скажите? Хожу, что безумный, отстреливаю охранников — благо, патронов и аптечек с избытком. Тот же Cold Zero куда основательнее заслуживает называться стелсом — там за тихое прохождение много очков опыта давали, а тут? Ну скажите, какой смысл мне прятаться в тених, передвигаться в полуприсяди, рассчитывать схему движения охраны и снимать их ножом? Чисто для спортивного интереса? Возможно. Во всяком случае, других соображений в голову не приходит. Врагов не так много, чтобы они могли задавить меня массой, и они не настолько умны, чтобы захотеть это сделать. Тупое мясо. И где обещанный интеллект?

Так, записываем: стелсом данная игра названа для привлечения внимания как можно большей аудитории — на самом деле перед нами довольно динамичный и ненапряжный экшен. Хорошо это или плохо? Кому как. Я ничего против не имею.

Эх, если бы интеллект у врагов получше! Слух им вернуть. Зрение... Цены бы не было. Но видимо, на это денег не хватило.

А так весьма и весьма приятная музыка, неплохая графика, не самая страшная из виденных мною, анимация, динамичный геймплей.

В общем и целом, весьма приятная игра.

Из дневника Салливана

Пишу вам, Шеф из подвалов завода. На базу я проник с удивившей меня самой легкостью. И удивлялся я не зря — это была ловушка! Сработала хитрая система сигнализации, о которой по простоте душевной мы и не подозревали. Нет, Шеф, я сделал все, как учили, — обесточил, отключил, но кто же знал, что на косяке двери, которая вела в чрево завода, стоит ведро с краской? Открыл я дверь, шагнул. А ведро мне по голове. Больно ведь. Пока я снимал ведро с головы и протирал глаза от краски, коридор наполнился газом, который меня благополучно отправил на заслуженный отдых. Пока я дрых, поблуждала охрана, стырили все ценные шмотки, включая подаренный вами органайзер, часы платиновые — три штуки, шубу норковую — пять штук, магнитофон, видео — семь штук и оружия без



счета. В общем, обобрали меня как липку, а самого передали в руки единственному на заводе диссиденту, который и привел меня в чувства. Оказывается, Шеф, войти сюда оказалось так просто, потому что вый-

ти нельзя. Ну, это кому нельзя, а кому и можно, с моей ксевой даже пиво без очереди наливают. В общем, черкнул мне добрый человек на карте, где шмотье мое валяется, и пошел я на поиски. Плохо ведь без оружия — даже если ты крутой спецназовец, все равно плохо...

Три часа игры. Мысли про них

Да... Случай клинический. Еще немного, и я намотаю шнур от монитора Талеру на шею и выброшу его из окна. Обоих. Ибо срочно нужно вытворить что-нибудь эдакое, дабы восстановить утраченное душевное равновесие.

Что я там говорил о геймплее? Забудьте.

Скажите, что делает герой всех военных конфликтов последних ста лет, попав на территорию врага без оружия? Правильно. Душит сподостав руками. Как мышей. Шеи им скручивает, предметами тяжелыми по башке дубасит. В общем, развлекается как может, по пути обвешиваясь все новым и новым оружием.

Правильно?

Нет. Неправильно. Ибо у нас стелс. Если интеллект противника не справляется со своей задачей, мы усложним условия. Как? Да просто не дадим герою драться и использовать иные методы членовредительства... Пусть бродит по коридорам, прячется от охраны и камер наблюдения, выискивает терминалы, с помощью которых можно открыть очередную дверь... Пусть ищет свое пропавшее оружие.

И вот со второго уровня игра начинает навешивать скуку. Динамичный экшен и открытые пространства первого уровня сменяются долгими унылыми коридорами, по которым как потерянные бродят такие же тупые, но вооруженные охранники. Правда, стреляют они плохо и как правило (видимо, из-за злоупотребления никотином) не могут долго гнаться за нами, но... их много. Кстати говоря, некоторые коридоры я действительно мрачно пробегал, плюя на бесшумность, секретность и врагов. Иначе вообще грустно.

Не беспокойтесь, оружие вы себе вернете. И опять сможете заняться привычной стрельбой по тупым мишеням — но, увы, к тому времени интерес к игре заметно угаснет. Во всяком случае у меня угас, и так до конца и не возродился.

А ведь как все хорошо начиналось...

Конец гейме. Мысли вслух

Давно мечтал заняться метанием дисков, но в старом офисе сделать это было сложно — решетки на окна мешали. А тут — благодать. Второй этаж, вокруг пейзаж, навевающий мысли о «Сталкере» и Чернобыле. Лети на свободу, вольная птица!

Нет, что ни говори, странные люди эти разработчики. Ждешь от них одно, обещают они другое, получаем мы третье. Еще немного, и у меня просто игрофобия разовьется. Какая это по счету игра, которую за последнее время я ругаю? Не сосчитать даже.

Может быть, беда не в разработчиках, а во мне? Может быть, я просто устал от игр и начал хаять все подряд?



Даже и не знаю. Давайте попробуем подвести итоги и посмотреть, что у нас получится.

Итак, имеем неплохую, но и не слишком хорошую графику. Причем чем дальше, тем хуже она воспринимается, благодаря стараниям текстурщиков и однотипности помещений.

Средняя анимация.

Вполне нормальное управление, со стандартными заманухами вроде выглядывания и стрельбы из-за угла.

Не самая удобная в мире камера — увы, она намертво прикреплена к нашему персонажу, и о зуме нет и речи, а маленький сектор обзора лично меня раздражает. Правда, всегда можно перейти в режим от третьего лица, и тогда с обзором все путем.

Ужасный искусственный интеллект врагов, которые толком даже массой задавить не могут. А ведь для стелс-игры интеллект ох как важен, без него и приходится разработчикам придумывать всякие тупые ограничения.

Абсолютно линейный сюжет, которому самому становится тошно от своей линейности и неинтересности.

Очень скромный арсенал оружия, в котором, как ни странно, отсутствуют стволы с глушителями.

Очень хороший звуковой ряд и музыка.

Скажите, мне кажется, или в этой игре действительно так мало плюсов?

Тогда зачем ее вообще делали?

Дык, как это зачем — сказано же, игра рассчитана на любителя! И более того, я уверен на все семьсот семьдесят три процента, что попади она в руки именно такому любителю, он бы оды ей пел и хранил в нескороаемом шкафу.

Увы, среди моих знакомых таких любителей не наблюдается. Хотите хороший стелс с ярким сюжетом? MGS — наш выбор. Хотите более аркадный экшен, но со всеми возможностями стелса? Cold Zero рулет, навеки.

Впрочем, на вкус и на цвет, сами понимаете, — так что можете рискнуть и попробовать поиграть. Может быть, именно вы и есть тот любитель, на которого и ориентировались разработчики?

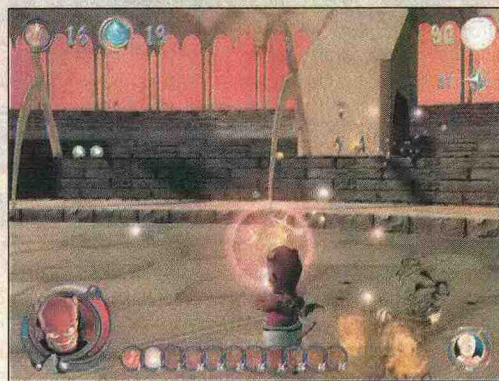
Только потом не говорите, что я вас не предупреждал...

P.S. А знаете, что в этой игре самое правильное? Название. «Горький Ноль». Аж скулу сводит. Полный ноль.



«...А если Вы не ответите — мы напишем в «Спортлото!»»
(В. Высоцкий)

Уважаемый 48-й тираж «Спортлото»! Хочу уведомить вас в том, что некий Maniac, являющийся деструктивным социальным элементом, рассадником зла, богохульником,



алтарем черной неблагодарности и отбирателем леденцов «Чупа-Чупс» у маленьких девочек, довел меня до состояния праведного гнева. Недавно он совершил нападение на тыловую роту негритянских амурчиков, выкрал из небесных складов запасы стрел на полгода вперед и заменил их зубочистками.

Вследствие этого в негритянских районах Харлема резко снизилась рождаемость, что через 20 лет обязательно скажется на состоянии американского баскетбола.

После этого разнужданный рогакопытный из отряда сатаноидов совершенно утратил всякое уважение и субординацию. Воспользовавшись положением архангела Петра, который не мог бросить пост у райских ворот, Maniac закидал того просроченными куриными окорочками, случайно пролетавшими мимо экспортом в Тайвань. Моральный и материальный ущерб, нанесенный раю, был неоценим — две недели в облаках витал стойкий запах оттаявшей тулятины, по тревоге была поднята третья армия архонтов с трубами и вызваны дополнительные крылатые отряды срочного запаса. Из-за нехватки духовых труб срочникам пришлось выдавать водосточные. Из чистилища был вызван дворник дядя Коля, потому что никто лучше него не смог бы в неделю разобрать несколько тонн окорочков...

А когда ангелы верхнего круга плакали от обиды и унижения, кувыряясь в воздухе и наткаясь на «Конкорды», потому что какое-то подлое отродье связало им крылья шнурками от болгарских кроссовок, чаша моего терпения лопнула...

Я, обладатель черного пояса по карате и джиу-джитсу, создатель уникальной системы «Крылатая атака», послушник третьей ступени школы Божественного чуда, бросил вызов Maniac'у, запустив в адово пламя белую перчатку с его инициалами. По небесному своду Законов это означает поединок-соревнование. В ответ прилетел старый носок, негнувшийся и плохой обонятельной консистенции, видимо, спертый рогакопытным сатаноидом в студенческом общежитии. На языке Преисподней грязный носок означает крайнюю ярость и обиду. Вызов принят.

Уважаемый тираж «Спортлото», я пошел набирать команду, посему закругляюсь.

С уважением, ангел (во плоти) Талер.

* * *

Уважаемый 49-й тираж «Спортлото»! Хочу уведомить вас, что некий К. Талер, являющийся рассадником добра, переводчиком бабушек через дорогу вне зависимости от желания самих бабушек, а также отчаян-



ным распространителем вреднейших для детского организма карамелек «Чупа-чупс» среди молодежи школьного и дошкольного возраста, довел меня до точки кипения смолы. Представителям пекла его деятельность

наносит серьезный ущерб, так как резко снижает приток свежих бабушек в ад, а также увеличивает поголовье больных детей, которые в аду абсолютно ни к чему, ибо много дров на них не нагрузишь. Кроме того, этот, с позволения сказать, Талер возомнил себя каким-то мессией и выбил у начальства право на отличительную особенность — свойство оставлять позади себя след из цветущих растений. В результате там, где он проходит, раскидываются цветочные клумбы, трескается, пропуская молодые побеги, асфальт и зацветает замоченное белье у домохозяек.

Разумеется, ад не пожелал терпеть подобный беспредел, вследствие чего была проведена акция по забрасыванию архангела Петра гневными письмами, начертанными на подпольных куриных окорочках, в связи с всепоглощающим дефицитом писчей бумаги на территории пекла. Судя по всему, акция не была воспринята должным образом, так как вместо принятия решительных карательных мер в сторону Талера были предприняты решительные карательные меры против нас.



От отрядов злобных архонтов поголовье чертей спасла лишь чья-то предусмотрительность, благодаря которой крылья у наступающих сил добра уже были связаны магическими путами. Но на этом наступление ангелов не окончилось — когда остатки их армии, подталкивая друг друга, пытались взлететь и ретироваться на небеса, над моей головой что-то просвистело и с хрустом вломилось в стену. При ближайшем рассмотрении это оказалась белая перчатка, накрахмаленная до состояния окаменелости, с моими собственными инициалами на ней и подписью пресловутого К. Талера, хитрая рожа которого маячила по ту сторону баррикад. Не в силах сдержать праведный гнев, я стянул свой носок, начертил на нем имя, фамилию, а также генеалогическое древо всего Талерова рода до седьмого колена и запустил в стан врага. Удостоверившись, что носок прилип ко лбу Талера и тот принял вызов, я начал готовиться к дуэли.

Уважаемый тираж «Спортлото», я пошел набирать команду, ибо я знаю, что честной дуэли нам не видать как своих ушей. С уважением, черт (во штанах) Maniac.

* * *

...Так вот, уважаемый 50-й тираж, после того как я получил одобрение от Высшего руководства на проведение показательной дуэли, мне было поручено набрать собствен-

ную команду! Я пришел в неопиcуемый восторг, вознес хвалу Всемогущему, шумно молотил по воздуху крылышками, радостно пищал и чуть было не испортил свои белоснежные воинские памперсы.



Не удивляйтесь, уважаемый 50-й тираж. Мы действительно выглядим, как пупсы. У ангелов это следствие их невинности и чистоты, а мерзким сатаноидам так легче войти в доверие. Представьте себе на секунточку младенчика, но с рожками, копытцами, хвостиком и перепончатыми крылышками за спиной... Выглядит, конечно, мило, но суть у их гнилая и червивая. Амины! Другое дело — мы, ангельский состав: над головой нимб, легкие белые крылышки, чистый девственный взгляд... Отличий от амурчиков практически никаких, только те, гражданские неженки, носят парики — золотые кучеряшки, и, само собой, не нюхали боевого пороха и бесовских носков; единоборствами рыхлые купидоны тоже не владеют. А свои бесполезные любовные стрелы они могут засунуть... Прости, Господи, кажется праведный гнев меня не туда занес... О чем это я? Ах, да!

А теперь представьте, уважаемый тираж, как два таких пупса молотят друг друга ручками и ножками по строгим правилам карате и джиу-джитсу, кастуют заклинания божественной и черной магии, отчаянно верещат и хихикают над поверженным трупиком противника! Зрелище презабавное, однако оно имеет величественный метафизический смысл — ведь именно так и происходит большинство великих битв Добра со Злом.

При генерации ангельского состава мне предоставили полную свободу выбора. Регулярной Небесной Армии вообще многое позволено (потому что и спрос с нас большой) — от всевозможных татуировок на различных местах до ирокеза и очков «а-ля Элвис». Уже по ходу соревнования особо отличившиеся напарники будут получать возможность развивать характеристики и прибавляться собирательством монеток, сильно напоминающих российские копейки (шутка в духе сатанинского Хозяина!), за которые в магазине Чистилища можно будет купить каску, боксерские перчатки и т.д. — элементы RPG, как бы это назвали смертные.

Мой маленький отряд поборников истинны после тщательной генерации выглядел так: негритенок с синим ирокезом и греческих памперсах, скандинавчик в черных очках и с татуировками в виде черепа на груди, спине и ножках, интеллигентный лысый

малыш с красными глазами и я. Себя из скромности описывать не буду.

Для тренировочных целей и поднятия боевого духа решено было пройти пять небесных уровней, среди смертных именуемых «кампанией», против искусственного дьявольского интеллекта.

И тут пришлось испытать разочарование, граничащее с унижением. У бесовских сил AI (насколько мне известно, именно так смертные называют мелкое божество, управляющее сознанием созданных искусственным путем бесов и ангелочков) был, конечно, послабее моего, но на порядок круче, чем у моих однополчан. В таких дисциплинах, как «забег», «сбор денег» и «передай врагу проклятие», напарники еще держали марку, но как только дело доходило до десматча, оставалось только утирать кровавые сопля. Вражескому AI можно было только молча завидовать: убийственную магию бесята кастовали без промахов, при прыжках не срывались в бездну, монетки собирали безошибочно... Пришлось брать, — прости, Господи! — хитростью.

Мои неудачливые противники и напарники по одному выбывали на каждом новом уровне. И уже к четвертому я остался против искусственного предводителя бесенят один на один. И взмокли памперсы от непосильной ноши и соленого пота, и заплакало небо от напряжения...

Уважаемый будущий 51-й тираж, не верьте приторным речам Maniac'a, о том, что



ему было так же тяжело. Ибо соревнование это было «заточено» под сатаноидов изначально! Но грядет дуэль, среди смертных прозванная «мультиплеером», и час Божьего гнева близок!

Ангел (сама невинность) Кирилл Талер.

Уважаемый 52-й тираж «Спортлото». Я знаю, что подлый клеветун... клеветец... в общем, клеветатель К. Талер наглым образом подговорил предыдущий тираж мне не верить, так что прошу впредь все «Спортлото» не доверять этому аморальному типу. На самом деле все было гораздо хуже — наш AI оказался чрезвычайно слабым и сдавал партию за партией, и в результате мне пришлось в одиночку расправляться со всеми противниками. И если в десматче это было еще возможно, то в режиме «передай врагу проклятие» (смертные обозвали бы его «квачом») получение соратников этого самого

проклятия передавалось мне лично в виде адской головной боли. В то время как враг с легкостью догонял и перекидывал «квача» члену моего отряда, последний был неспособен отдать его назад. Ну и где здесь справедливость, спрашивается? Конечно, эта отрыжка добра и милосердия Талер будет вам рассказывать, что с 3-го уровня у гордой демонской братии появляется новое заклинание «адский огонь из пасти», размазывающий чахлах ангеленышей по плитам полиго-



на. Но и эти белоперые нимбоносцы в свою очередь получают божественные молнии во многократное пользование... Уже третий левел доказал, как сильно могут быть глупые ангелочки, особенно если ими руководит AI, а не этот... Ну, вы поняли, о ком, о чем я.

Тяжело в учении, легко в Аду... Потирая ушибленные рожки и отбитые копытца, я шел в небесную бездну мультиплеера, и что-то подсказывало мне — победа будет за истинными хозяевами грешников, за нами, — ни пуха ни пера, к черту!

Черт (спец по обращению невинности в порочность) Maniac

По техническим, этическим и религиозным причинам финальный результат матча между ангелом К. Талером и демоном Maniac'ом не приводится, однако же, скажу, это было зрелище! Во время мультиплеерного десматча эти два субъекта не только сами впали в невменяемое состояние, но и заразили всю палату, соблазняя остальных пациентов (как-то: Тора, Кетцалькоатля и Деда Мороза как апостолов добра; Локи, Анубиса и Дюдюдку Барбидокскую со стороны зла) мультиплеерным мясом 4x4. А так как контингент, скажу я вам, у нас еще тот, битва грозила развалить все реабилитационное отделение. Правда, сейчас пациенты идут на поправку: Талер впервые за месяц попытался пролезть в вентиляционную шахту, а Maniac' успел подружиться со всеми патологоанатомами заведения. Зато я чувствую себя неадекватно — игра настолько захватывает (ибо сделана без пафоса), что способна вырвать из реальности эдак на денек-другой. Потому что кровавый мультиплеер между трансформерами или джедаями — это круто, а Angels&Devils, еще и стильно и смешно. Только вот зарплата у меня через неделю... Эх, была не была!

Вы не одолжите мне денег на диск, уважаемый 53-й тираж «Спортлото»?

С уважением, психиатр, ведущий наблюдение за пациентами адо-райской клиники...

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

JUDGE DREDD

DREDD VS DEATH

Я — закон

«Я — закон!» От этого голоса все преступники мегагорода Один бросают оружие и прячутся кто куда в надежде на то, что ОН пройдет мимо. Но ОН замечает все. ОН был специально выращен и натрени-



рован, чтобы карать тех, кто преступает закон. ОН — Судья Дрэدد.

Да, вы не ошиблись, — герой популярной на Западе серии комиксов — человек-Закон, воплощенный на экране Сильвестром Сталлоне в фильме «Судья Дрэدد», теперь попал и на экран монитора. В игре **Judge Dredd — Dredd vs Death** нам предоставляется шанс на себе ощутить все «прелести» работы уличного судьи. Ну что ж, взяли пистолет в руки, скомандовали: «бронепробивные пули» — и вперед ☺.

Я — уличный судья

После запуска игры нам предлагают выбрать один из трех режимов: аркада, история, многопользовательская игра. Сейчас расскажу, что это такое.

✓ Многопользовательская игра.

Поддерживает 32 игрока LAN и возможность погонять с ботами ☺.

✓ Аркада.

Набор одиночных миссий, в которых Судья Дрэدد выполняет различные задания. Например, уничтожить как можно больше преступников, подавить бунт, удержать местность до прихода подкрепления и т.д. Причем с самого начала вам доступна всего одна одиночная миссия, но по ходу прохождения игры вам открывается множество других разнообразных уровней.

✓ **История**, или другими словами — **кампания**. На ней остановимся подробнее.

После того, как Судья Дрэدد и Судья Херши уничтожили Рокко — генетического брата Дрэдда, а также его клонов, Дрэдду было предложено стать Верховным Судьей, на что он ответил исторической фразой: «Я — уличный судья», сел на мотоцикл и покатил на поиски новых жертв, вернее, преступников ☺.

Тогда Верховным Судьей стала Херши, и в мегагороде Один воцарился отнормальный порядок. Но все самое плохое было впереди. Пси-отдел Департамента Судей (да, там существовал и такой ☺), основная задача которого — сдерживать атаки потусторонних сил, не справился со своей миссией, и четыре Всадника Апокалипсиса, называющие себя Темными Судьями, пришли в Мега-Город Один. Для них каждый человек был виновен, потому как жизнь — это главное преступление для Темного Судьи.

Судья Яд вершил правосудие, разлагая тела людей прикосновением, Огненный Судья очищал огнем, Судья Страх заставлял совершать самоубийства, играя на самых потонных страхах человека. А Судья Смерть был лидером, Верховным Темным Судьей, поэтому даже взгляд его был хуже удара ножом.

В Мега-Городе Один воцарился хаос. Убитые люди вставали из могил в образе мерзких зомби, проклятые вампиры лезли из всех темных мест, банды вышли на улицу с одним желанием — убивать. Казалось, еще немного, и Темные Судьи победят. Однако они не учли одного.

— Я — закон, — раздавалось на всех улицах, и в панике бежали бандиты, разлетались в клочья зомби, и сгорали вампиры. Там Человек-Закон вершил справедливость.

Вот такая нехилая завязка у этой игры ☺. Вам в образе Судьи Дрэдда предстоит вступить в бой с Темными Судьями — демонами из другого мира, чьи души много лет были в плену у Пси-судей, но теперь освободились и горят желанием отомстить. И этим благородным делом вам

Разработчик: Vivendi Interactive, Sierra

Издатель: Rebellion

Системные требования: P-3 800, 256 Мб, 64 Мб видео

Жанр: action

Дата выхода: октябрь 2003 года

придется заниматься на протяжении одиннадцати уровней, как в землях Мега-Города Один, так и в родном мире Темных Судей. Но обо всем по порядку.

Быстренько пройдем первый уровень, который является не чем иным, как тренировкой, где вас научат бегать, прыгать и стрелять из универсального пистолета судьи и другого оружия, вы попадаете на улицы Мега-Города Один. Ваше задание — демонстрацию протеста, арестов всех участников. Именно арестовывайте, а не перестреляйте ☺. И это очень важный момент в игре. У Дрэдда есть так называемый **индикатор жестокости**, и превысив норму, он сам становится вне закона. То есть расстреливать и сжигать мирных людей, взявших пистолеты в руки, вам никто просто так не даст. Вы должны приказывать им сложить оружие (с помощью соответствующей кнопки) и надеть на них наручники, попутно вынеся приговор («десять лет за нападение на судью», «три года каторги за безработицу» и т.д. ☺). Чем больше вы задержите людей, тем уровень жестокости будет ниже (тогда можно немного поотрывать, но только немного ☺), и тем больше вам начислят призовых очков по завершению миссии. А от этого напрямую зависит количество дополнительно открываемых миссий. Хотя справедливости ради надо отметить, что есть в игре и такие мерзавцы, которым все уговоры ни по чем. Но для них у нас наготове пистолет.

Двигаемся дальше. Кучка преступников грабит банк. Что мы с ними сделаем? Правильно, отстрелим им головы, э-э-э, арестуем и наденем наручники. Так, с этим покончено, поворачиваем за угол здания банка и тут...

Мерзкий вампир склонился над телом молодой девушки и рвет ее шею своими острыми клыками. Само собой, что одна пуля мерзкую тварь не остановит, поэтому Дрэدد всадил в нее пол-обоймы. Но это были только цветочки — вампиры падали сверху, лезли из-под земли и вообще вели себя



плохо ☺. Все они были осуждены на смерть с помощью верного пистолета Дрэдда.

После очищения Мега-Города Один от всякой нечисти и спасения мирных граждан Судье Дрэдду предстоит столкнуться с са-

мими Темными Судьями, которые похитили всех Пси-судей вместе с Главой Пси-корпуса — Судьей Андерсоном.

Первым противником Судьи Дрэдда будет Судья Яд. Он захватил главную больницу Мега-Города Один и превратил всех находившихся там людей в тупоголовых зомби. Прибывших туда Судей постигла та же участь. Однако в подвалах здания еще остались живые люди. Первостепенная задача Дрэдда — спасти их из когтей ужасных зомби, и только после этого разобраться с самим Судьей Ядом. Естественно, что наш герой блестяще справляется с этим: ему удается уничтожить не только всех живых мертвецов, но и одолеть самого Судью Яда. Дрэдд использует против него единственное, чего он боится, слезоточивый газ. Таким образом ему удается загнать Судью Яда в герметичную камеру, в которой он был осужден на пожизненное заключение.

Следующим на очереди стал Огненный Судья. Этот плохой парень бесчинствует в одном ночном клубе, очищая посетителей заведения огнем. С ним все гораздо проще. Активируем все исправные противоположные разбрызгиватели воды, и Темный Судья в ужасе бежит на крышу, где его уже ждут мощные лопасти вентиляционной системы. Он осужден на смерть, а душа — на заточение в пси-ловушке.

Теперь пришло время встретиться с главным врагом порядка — Судьей Смертью. Для того чтобы найти его, Дрэдду придется спуститься в канализацию, битком набитую вампирами. Только и успеваешь, что менять обоймы и махать кулаками ☹. Но вот, очищая себе дорогу бронебойными пулями, Человек-Закон попадает в цех металлургического завода, где его ждет Судья Смерть. Понятное дело, что он как настоящий трус, подлец и мерзавец прямого вызова не принимает и, прокричав что-то вроде «дуэль один на один — ты, я и моя стража», убегает в соседний цех, а из-под пола вылезает пара десятков вампиров и зомби. Трево оценив ситуацию, Дрэдд бросается за противником, отстреливая тварей, которые оказываются у него на пути. Настигнув Темного Судью, он после короткого боя сбрасывает его на круглые гигантские пилы, которые растирают Судью Смерть в порошок. Но не все так просто. Душа Темного Судьи улетает в свой мир, изрыгая проклятия, а вместо него приходит Судья Страх и, потешаясь над Дрэддом, воцаряется в местном музее, окруженный вампирами и бандитами, которых он загипнотизировал.



сывает его на круглые гигантские пилы, которые растирают Судью Смерть в порошок. Но не все так просто. Душа Темного Судьи улетает в свой мир, изрыгая проклятия, а вместо него приходит Судья Страх и, потешаясь над Дрэддом, воцаряется в местном музее, окруженный вампирами и бандитами, которых он загипнотизировал.

Судья Дрэдд принимает вызов и выбирается из канализации, чтобы сразиться с последним Всадником Апокалипсиса. Ворвавшись в музей, он видит, что бандитов ужасно много, и они прекрасно вооружены. Поэтому придется им уделить немного больше времени ☹. Пара живых факелов заставила большинство преступников бросить оружие и молить о пощаде, особенно упорные были осуждены на смерть. Поднявшись на крышу музея, Судья Дрэдд видит огромный портал в Мир Мертвых, из которого выпрыгивает Судья Страх. Бой с ним был долгим и упорным. Темный Судья вызвал себе на помощь двух очень мощных вампиров, на которых обоймы из пулемета не хватило. Пришлось применять бронебойные пули и гранаты. После двухсотого попадания в голову Судья Смерть умер ☹. Душа его была заключена в пси-ловушку. Расправившись с очередным противником, Судья Дрэдд не долго думая прыгнул в портал, чтобы уничтожить Судью Смерть окончательно и освободить Пси-Судей.

Мир Мертвых поражаел унылостью пейзажа. Очевидно, что здесь когда-то кто-то жил. Теперь тут остались только развалины и кости каких-то гигантских мертвых созданий. Хотя нет, есть еще живые скелеты, вампиры, и прочие радости потусторонней жизни ☹. Все они были осуждены на смерть. Вот и огромная пещера — прибежище Судьи Смерть. В ее центре висела в воздухе погруженная в латаргический сон Судья Андерсон, а трое других пси-судей были прибиты к креслам в разных частях пещеры. Все они оказались еще живыми. Но тут появился сам Судья Смерть в своем новом, совершенно неуязвимом теле какого-то огромного монстра. Огненные снаряды лишь немного замедлили его, а на бронебойные пули и гранаты он даже не отреагировал. Тогда Дрэдд понял, что надо делать. Отстреливая головы лезущим под руку скелетам, он освободил трех Пси-судей из плена, те, в свою очередь, привели в чувство Судью Андерсона, а затем они все вместе соединили свои пси-силы, вытянули душу Судьи Смерть из неуязвимого тела монстра и осудили его на вечное заточение в пси-ловушке. И вот все пятеро наконец-то вернулись домой и принялись судить и убивать преступников, как в старые добрые времена ☹.

Графика

По пятибалльной шкале — твердая четверка. Уровни прорисованы неплохо, враги тоже. До трехмерного идеала, конечно, далеко, но его никто и не требует. Взрывы, выстрелы, дым, некоторые разрушения тоже довольно терпимы, плохими я бы их не назвал. Единственный минус в том, что иногда монстры при атаке застревают в текстурах — в стенах там или в столах. Такое бывает очень редко — за всю игру я видел это всего два раза, но факт остается фактом.

Звук

Хорош, очень хорош. Особенно мне понравилась озвучка Судьи Дрэдда. Его фразы типа: «Я — закон», «Справедливость вос-

торжествовала» или «Пятнадцать лет котор- ги за выстрел по мне, слабак», произнесенные мрачным, тяжелым голосом, не оставляют сомнений, что перед тобой Судья.

AI компьютера

Довольно средненький. Вампиры прыгают как-то вяло, никогда не делают засад и очень редко пытаются совершить что-то вроде обхода. Хотя, что с них взять, — это же



просто вампиры ☹. Бандиты тоже умом не блещут, хотя за ящиками все-таки прячутся, пытаются обходить, но делают это просто и предсказуемо. Я однажды долго бегал за одним преступником и, в конце концов, зашел ему за спину, когда он осторожно выглядывал из-за угла, чтобы подстрелить меня ☹.

Минусы

А вы как думали? Скажу сразу — кардинальных недостатков, которые портят впечатление об игре, я не нашел. Есть только мелкие недочеты. Кроме указанных выше глюков с текстурами и слабенького интеллекта компьютера, я бы вспомнил также непродуманную систему повреждений Судьи Дрэдда. Посудите сами, Судья, одетый в тяжелую броню, способную выдерживать десяток пулевых попаданий, огонь и одно прямое попадание гранаты, не устоит против двух ударов вампира или зомби ☹. Я понимаю, что вампиры — сильные ребята, раздирающие людей на части, и все такое, но все же. Или может, удар зомби сильнее взрыва гранаты? Не думаю. Вот в принципе и все найденные мной в игре и достойные внимания недочеты.

Вывод

Хм, ну что я могу сказать вам напоследок? Игра получилась довольно неплохая, лично мне она понравилась. Хотя попытки разработчиков сделать сюжет колоритнее и необычнее за счет введения в Мега-Город Один так называемых Темных Судей и всякой нечисти типа вампиров и зомби, как по мне, оказались неудачны. Когда я увидел зомби, их движения, уровни, которые они населяют, мне почему-то вспомнились Half Life и Resident Evil, а вампиры чем-то явно смахивают на кровопийц из Nosferatu, хотя нет, те пострашнее были ☹. Но может, я ошибаюсь, и борьба Дрэдда с зомби — это свежее решение. Окончательный вердикт за вами. А мой вывод таков: играть всем судьям, б-р-р, всем геймерам, любящим пострелять, и поклонникам Судьи Дрэдда в особенности.

Андрей |Aerial| СТОЛЯРОВ aerial.km.ru deusigner@torba.com

REPUBLIC

THE REVOLUTION

История одной революции

«Массовые беспорядки в центре города принесли ущерб на сумму не менее миллиона долларов. Разбушевавшиеся толпы сметали все на своем пути. Это нелегальное мероприятие, организованное, по мнению многих аналитиков, фракцией извест-



ного партийного деятеля Aerial'a, принесли людям лишь убытки. Теперь они будут знать, кто виноват, если в будущем сезоне не хватит денег на ремонтные работы отопительных сетей».

Ну вот! Снова утренняя пресса не приносит ничего кроме разочарования. Обвинения, обвинения и еще раз обвинения! А самое обидное, что все это клевета! Но разве теперь людям объяснишь, что мне совсем не было резона организовывать страйки и митинги в районе, где 90% избирателей полностью лояльны к моей партии? Разве они поверят, что все произошедшее — всего лишь провокация со стороны коммунистов? Не поверят... А с другой стороны... Кто у нас в штабе самый харизматичный? Ах, священник. Ну, иди, отец, исправляй ситуацию. А я покамест попробую уговорить одного «бизнесмена» добровольно отказаться от сотрудничества с другими партиями...

Но это было уже после, а в начале...

Началась вся эта история еще тогда, когда существовала на геополитической карте мира такая незабвенная страна, как СССР. Жил да был правитель, верховный жрец — тыфу ты, опять жанры попугал! — в общем, генералиссимус высочайшеус. Но случилось несчастье для него, разуме-

ется), и в результате маленьких махинаций в большой политике он отправился в мир иной. Но ведь свято место пусто не бывает, поэтому тут же нашелся последователь, как принято, еще более жестокий и беспринципный, чем предыдущий вождь. И все бы шло своим чередом, но тут на тебе — революция! Ясен красен, новоиспеченный лидер не хотел упустить власть, поэтому, пользуясь старыми связями и авторитетом, укрепился во главе одной из новосколотенных республик — Новострании. Конечно, республика — уже подразумевает демократию, но кто осмелится сказать об этом тирану, который кроме силы признает разве что деньги, и то если крупно повезет. Поэтому на все вполне правомерные выступления граждан за единство, равенство перед законом и прочие привычные цивилизованным странам вещи он реагировал по-своему. Начались нескончаемые репрессии, чистки, идеологические преследования. Соседи стали доносить друг на друга, пытаясь этим оградить себя и свою семью от опасности, однако становилось лишь хуже. И с каждым днем количество пострадавших от жуткой машины, называемой властью, увеличивалось несоразмерно даже с прежними временами.

И наступил день, когда беда пришла в мою семью. Пожалуй, многим было знакомо это зрелище. Черный автомобиль у дома, крики, наручники. Без предъявления каких-либо обвинений родителей просто уволокли в машину и увезли. Прямо у меня на глазах. Больше я их не видел и даже не знал, что случилось с ними в дальнейшем. Но имя человека, которым прикрывались подонки, сотворившие это грязное дело, навсегда осталось в моей памяти. И я поклялся отомстить. Не столько из-за гордости, не столько из-за родителей, которых, я понимал, уже не вернуть. А скорее из-за осознания того, что куда это чудовище будет при власти, ни один человек в этой стране не сможет быть уверенным в своем будущем. Итак, у меня не осталось ни-

Издатель: Eidos Interactive

Разработчик: Elixir Studios

Жанр: политическая(!) стратегия

Системки: для любования красотами графики — проц 1.5 ГГц, памяти не меньше 256 Мб, видеокарта 64 Мб (а вообще, чем больше, тем лучше); для низких настроек можно систему и на порядок ниже, ведь главное — геймплей

чего, кроме цели. А если так, то осталось только выбрать способ ее достижения...

Такая вот мрачная предыстория, подготовленная нам разработчиками. Ну а дальше начинается собственно игра. Сложная и разноплановая, но очень увлекательная. Рассказывать про какой-либо один ее компонент, не касаясь другого, просто невозможно, поэтому не особо критично относитесь к тому, что по ходу статьи я буду то и дело перескакивать с одного на другое.

Итак, для начала нам предлагают провести своеобразную генерацию своего аватара. Пройдя через десяток экранов, на каждом из которых требуется выбрать один из четырех ответов на поставленный вопрос, вы получите готового персонажа. Вопросы, помимо характеристик персонажа, касаются еще и его автобиографии. Заканчивается весь этот опрос тем, что вы называете свою партию и выбираете для нее эмблему. Да-да, именно партию, настоящую (ну почти), политическую. Только не надо делать кислые мины при слове «политика», все самое интересное впереди (то есть ниже!)

После генерации возникает закономерный вопрос: на что, собственно говоря, она влияет? Ведь это не ролевуха какая-нибудь. РПГ, конечно, не пахнет, но надо признать, ролевые элементы есть и они требуют детального рассмотрения. Поэтому приступим.

У персонажа есть четыре характеристики: **контроль, харизма, статус, внушительность**. Каждая из них влияет на выполнение определенных действий, о которых будет сказано позже. Соответственно, генерируя персонажа, мы определяем преобладание той или иной характеристики и распре-



деление очков по ним в целом. По ходу игры за успешное выполнение тех или иных действий и заданий (почти квесты, но не стоит путать!) персонажу начисляется экспа. Когда ее наберется определенное количество, он получает новый уровень. Помимо выбора нового или усовершенствования старого действия (о них рассказ ведется ниже), нам

дается 10 очков на поднятие характеристик. Их, конечно же, выгоднее потратить на усиленную прокачку какого-то одного умения, нежели распределять по всем. Сейчас объясню почему. Как вы, наверное, заметили, распределение очков определяет специали-

цвет), **Сила** (красный), **Богатство** (желтый). Понятно, «Влияние» — путь истинных демократов, использующих убеждение и диалог с людьми, также в эту идею вписываются священнослужители. «Сила» — дорога военных или криминалитета.

«Богатство» — выбор больших бизнесменов и продажных политиков. Соответственно идеологиям существуют и три ресурса с соответствующими названиями. А единицы этих ресурсов каплют в нашу партийную копилку от преданных избирателей в районах города.

Перейдем к главному вопросу: как нам этих самых избирателей завлечь на свою сторону и, наоборот, заставить отвернуться от противника. Ведь в каждом районе города вы должны будете отхватить свою долю избирателей от общих 100%, а потом и полностью завоевать доверие людей (и отбить желание голосовать за конкурентов). Вот именно для этого и существуют действия. Они также имеют несколько типов и идеологическую на-

назначенные для работы с людскими массами. Причем, одни используются для всяческого прославления собственных идей и пе-



зацию героя. А если он умеет делать что-то одно хорошо, а другое совсем не умеет, то должен найтись человек, дополняющий его недостатки. А значит, у нас в распоряжении будет целая команда, выбирать и развивать которую предстоит, безусловно, именно вам. Ну, после короткого описания РПГ-части перейдем непосредственно к практике.

Честно скажу, когда я впервые увидел игровой экран, то чуть было не пожалел о приобретении игры. Нет, со вкусом у дизайнеров все в порядке, да и спецы по междуморднику тоже потрудились на славу. Просто на первый взгляд кажется, что на дисплей вылит слишком уж много информации. Но только на первый взгляд. Чуть-чуть поиграв, понимаешь, что на самом деле интерфейс довольно хорошо сбалансирован, и нам показывают информации не меньше и не больше, чем необходимо (хотя еще позже начинаешь понимать, что неплохо было бы сделать еще парочку опциональных выносных панелек с интересующей инфой).

Итак, устрою вам небольшой ликбез. Правый верхний угол — карта района (кнопки рядом позволяют включать изображения различных объектов). Левый верхний — показатель ресурсов и времени. Снизу — иконки героев, их расписание, выезжающие панели с описанием действий или объектов мира.

Разясним ситуацию. Начинаем игру мы в полном одиночестве, поэтому нам сразу же необходимо найти себе компаньонов и единомышленников. Это — первая и самая простая задача. Главная же цель игры — свергнуть жестокого тирана. Но для этого необходимо отбить у него поддержку населения по очереди в трех крупных городах. Вы можете сказать: скучно, мол. Вот теперь стоп! Ведь никто не говорит вам, что переманивать народ на свою сторону нужно сугубо демократическими методами. Вы имеете полное право использовать для этого любые методы, включая силу или, к примеру, клевету. А для того чтобы каким-то образом сбалансировать и разграничить методы прохождения игры, разработчики предложили нам три вида идеологии. **Влияние** (синий



направленность. Так, синие действия требуют для выполнения больше ресурса «Влияния», нежели «Силы» или «Богатства», либо исключительно «Влияние». Та же история с красными и желтыми. По поводу типов. Некоторые действия направлены на привлечение нужных людей в ряды своей партии, либо на убеждение важных шишек сделать что-либо нужное нам (то есть имеют переговорный характер). Вообще, переговорная система в игре сделана довольно своеобразно, но об этом ниже. Второй тип действий направлен на деморализацию врагов либо нейтральных деятелей (чтобы проще было потом уговаривать ☺). Среди них можно назвать такие нестандартные подходы как **Сладкая Ловушка** (попытка подкупить клиенту «ночную бабочку» с последующим заснятием на пленку), **Собирание Долгов** (умелые бизнесмены находят лазейки и почти законно грабят противника). Есть, однако, и метод попроще: физическое насилие, хотя к этому надо подходить очень осторожно, — могут засечь и выставить на всеобщее обозрение. Конечно же, в наличии имеются действия, пред-



реманивания людей на свою сторону, а вот другие служат для разоблачения вражеских партий в глазах избирателей. В качестве примера первых можно привести **Благотворительность**, **Проповедь**, **Рэкет** (последний — для районов с идеологией «Силы»). Среди второго подтипа — **Публичная критика**, **Враждебная пресса**, **Акт вандализма** (проведенный на территории противника и, конечно, его компрометирующий). Следующий вид действий связан с изучением ситуации в районах, то есть **поднятием уровня информации** и, с другой стороны, **распространением дезинформации** с целью исказить представление соперника о настоящем положении дел. Тут все подвиды сводятся к двум указанным действиям, просто имеют разные названия, в зависимости от идеологии. И наконец, последнее: действия, направленные на поднятие духа своих компаньонов. Ну вот, снова забыл! Ведь есть же еще пятая характеристика. Не совсем стандартная, но все же. Называется просто и со смыслом — **Решимость**. На-

прямую поднимать ее нельзя. Она меняется только в зависимости от успеха либо неудачи выполняемых действий. Решимость компаньонов противника можно сбивать своими разрушительными (не только в физическом, но и в моральном плане) действиями, и



тогда, если врага долго доставать, наступит светлый (для вас ☺) день — его «Решимость» упадет до нуля, и этот человек уйдет из вражеской партии. Но не менее пристально нужно следить за Решимостью своих коллег. Ведь вы не сможете обойтись представителями

только одной идеологии (ресурса на всех не хватит, в то время как другие будут не востребованы). А люди с отличными от вашей

лению провокационных листовок наших конкурентов, освободить из тюрьмы репрессированных политзаключенных.

определенную (в зависимости от обстоятельств и характеристик) сумму, игрок считается по-



точками зрения постепенно разуверятся и могут просто-напросто уйти. И, поверьте, очень обидно, когда расканный тобой на несколько уровней перс попросту уплывает, причем не куда-то, а прямо в лагерь противника. Вот как раз для этого и существуют различные способы убеждения подчиненных в том, что их выбор самый правильный, и что нет лучше лидера, чем вы. К таким действиям относятся Проповедь, Братание на крови, Денежное поощрение и т.п.

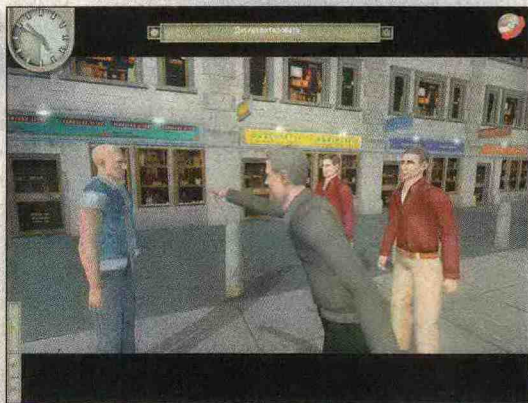
Наконец-то я начал активные действия. Собрав старых друзей, горевших желанием изменить будущее своей страны, я выбрал среди них своего заместителя и нескольких приближенных. Действуя из подполья, мы добились значительных результатов. Помимо огромной поддержки среди населения, мы провели ряд важных встреч с видными «шшиками» города Екатеринбург. Таким образом удалось переманить редактора уважаемой газеты на свою сторону, уничтожить цех по изготов-

А самое главное, что после моего диалога с мэром он также признал нашу партию реальной силой и выказал согласие сотрудничать. Все! Решение было принято: мы выходим из подполья и начинаем действовать в открытую, ведь теперь, имея признание многих тысяч людей, нас совсем непросто задавить! Проведя серию громких манифестаций, мы окончательно разгромили конкурентов и захватили власть в Екатерининске. Можно было задержаться здесь еще, но время не ждет, противники все еще сильны в двух других городах. Поэтому, оставив бразды правления доверенному лицу и взяв с собой двух преданных последователей, я направился в Пугачев.

Время в мире Новострании течет довольно быстро. Каждые сутки разбиты на утро, день и вечер (в реальном времени каждый период занимает несколько минут). За одну часть суток каждый персонаж имеет право выполнить одно действие. То есть, всего за сутки — три. Не так уж и много, а при этом надо учитывать, что у всех членов партии, кроме лидера, есть время отдыха — один из трех периодов суток; отсюда получаем всего по два действия на день. А противники вовсе не дремлют. К тому же их много (как правило, против вас выступают три партии, в каждой для начала около трех человек). Тактический уклон налицо. Полный анализ ситуации в городе в целом и в каждом районе в частности, планирование своих шагов на день вперед и четкое распределение обязанностей и нагрузок — вот путь к успеху.

Должен признаться, что, проникшись духом игры, полностью отменяешь скучные мысли. Да, это не ураганный геймплей шутера и не глубокое погружение в перипетии ролевого мира (хотя образ последнего то и дело возникает). Но в Республике царит своя, абсолютно неповторимая атмосфера, которая приносит тем больший азарт и упоение, чем глубже в нее занываешься.

Как и обещал, расскажу немного о системе переговоров. При встрече двух сторон каждой выдается определенное количество очков, зависящих от определенных характеристик. Эти очки нужно распределить по четырем ячейкам, выражающим степень воздействия героя на оппонента (давление, шутка, решимость и т.д. — хотя все это в общем-то для красоты). Это надо сделать за определенное время, после чего проходят два раунда, в которых стороны разыгрывают свои поделенные очки. То есть каждый из них выкладывает свои очки против соперника по очереди четыре раза за раунд. Тот, у кого в ячейке больше очков, получает выигрыш (также в очках) данного гейма (части раунда). Набрав



бедителем. Соответственно, он уговорил человека, либо, наоборот, защитился от нападающего. Неправда ли, сильно напоминает карточную игру? Ход довольно простой, но от того не менее интересный, тем более что по ходу игры обнаруживаешь, что каждый противник имеет свою тактику ведения переговоров. И если кто-то пытается ценой проигрыша «дешевых» раундов (где в выигрыше мало очков) забрать бонус побольше, то другие поступают совсем наоборот, а третьи и вовсе с каждым разом играют все более непредсказуемо. В общем, на мой взгляд, получилось занятно.

Пугачев — город в разы больший Екатеринбург. Сначала это меня пугало. Но вскоре я осознал, что это обстоятельство можно умело использовать в своих интересах. Ведь пока противники сражаются за лакомый кусочек в центре города, я могу преспокойно захватить окраины, которые хотя и не очень обильны бонусами, но в сумме дают отличный доход. Так я и сделал. А потом начал сжимать кольцо вокруг центра. Я находил интересные факты и выставлял на общественный суд громкие дела



о преступлениях и подлости других партий, характеризующих их далеко не с лучшей стороны. Затем я аккуратно, вымывая каждый следующий шаг и пользуясь человеческими слабостями, давил на членов вражеских лагерей, пока они не отказывались от своих идей. Те же, кто держался до последнего, были куплены либо устранены еще более откровенными методами. Так я жахнул превзойти всех оппонентов. А те, кто были несогласны... Лучше бы они сразу уехали на пенсию или уезжали из страны...

Інкософт-телекомунікації
КОМП'ЮТЕРНІ КОМПЛЕКТУЮЧІ
КОМП'ЮТЕР
ФІРМОВА ФУТБОЛКА В ПОДАРУНОК !!!

КОМП'ЮТЕР ДЛЯ ДОМУ З МОНИТОРОМ 17"
(ATH950/423M/40G/IVA 32M/47" HANSOL/CP52X/FDD) **2000 грн**

КОМП'ЮТЕР ДЛЯ ГЕЙМЕРІВ (P4 2.4) 4300 грн
(512M/400MHZ/420G(8CASH)/ATI 9600 128/CDRW+DVD/FDD/5B5.1)

А ТАКОЖ

ПРИНТЕРИ	canon, hp, epson, lexmark	від 225 грн
CD, CD-RW, DVD	teac, asus, sony, nec	від 94 грн
МОДЕМИ	zuxel, gvc, f-link, idc, ascor	від 54 грн
МОНИТОРИ	sony, benq, LG, samsung, hansol	від 340 грн

ІНТЕРНЕТ БЕЗКОШТОВНО!
ВІДПОВІДІ НА ЗАПИТАННЯ

ДІАЛЮГ UNLIMITED 40 ДІБ (CARD) = 40 грн
ДІАЛЮГ 30 ВЕЧОРИВ+НОЧЕЙ (CARD) = 50 грн
(БУДІНІ = 18:30-09:00 + ВІСІДНИ UNLIMITED)
ВІДКЛЮЧЕНА ЛІНІЯ (ТРАФІК) = 50 У.О. + 35 У.О. 1GB
КОЛОКАШІН = 50 У.О.
АКЦІЯ ДО 31 ГРУДНЯ
WWW.HOSTING (PERL, CGI, PHP, 30E-MAIL) = 5 У.О.
Працюємо по субботах (знижка 3%)
(044) 234.53.35. 228.47.63. 246.43.89
Вул. Б. Хмельницького 26-В, оф.12
http://www.incofsort.com.ua
www.incofsort.net.ua
sales@incofsort.com.ua

12

А потом в моей собственной партии произошел раскол. Человек, с которым я на пару покорял сердца и умы людей, не разобравшись в ситуации, предал меня. Это было самое страшное, равносильно

моему, не может быть оценена однозначно. Не в пример превосходной визуализации архитектуры, автомобилей и прочей «неприродности», порядком разочаровало представление людей. Нет, смоделированы и затекстурены они очень даже ничего. Но вот чем занимался аниматор? А кто писал им логику движения? Ну почему самый короткий путь — не по прямой, а по четкому прямоугольнику со скругленными углами? И почему вместо того, чтобы пройти к лавке прямо, пусть и по газону, перс идет к тротуару, причем все равно топчет травку и, описав выпуклый многогранник, показывает всю косность своего AI? Ну да ладно. Это все-таки не шутер,

задумывался, насколько трудно мне придется, я не выбирал методы с той аккуратностью, с какой делал это раньше. У меня



воткнутому в спину ножу. Но меня это почему-то не сильно напугало — скорее, разозлило. И снова, как и с другими конкурентами, я разобрался с ним, разнес его партию на мелкие кирпичики, а потом стер в пыль. И он пришел ко мне с извинениями и мольбами. И хотя мне было противно слушать его доводы, лучик радости тогда затронул мою холодную душу — ведь опытные, а тем более известные личности в моей команде всегда ценятся высоко...

Теперь, так как общие принципы игры уже изложены (хоть и далеко не в полном виде!), хотелось бы поделиться своими впечатлениями об игре и ее составляющих в целом.

Конечно, первое, что радует — это исполнение разработчиками своих обещаний. «Республика: Революция», наверное, вторая игра за последние годы (первая — Silent Storm ☺), которая может этим похвастаться. Вспомним, чем нас кормили в долгом ожидании чуда? Пожалуй, одно из самых интригующих обещаний — это глобальность и разноплановость игрового процесса. Присутствует! Действительно, три больших детализированных города со множеством обычных жителей и солидным числом ключевых фигур,

можно простить на первый раз. И, отвлекшись от наблюдения за персом, осмотреть достопримечательности городов, каковых предостаточно, а также узнавать о них информацию (ведь каждый дом, автомобиль или житель имеет свое название и описание!) Как и обещали разработчики, мы сможем наб-



людать за всеми и каждым. Правда, камера... Короче, она принимает только два положения — фокус на объекте или общий вид с уровня крыш строений — абыдно, знаете ли. Ну а вообще графика на уровне, не раздражает... почти ☺. А с учетом того, что большую часть времени мы будем проводить за тактическим экраном с видом карты города, всяких недоработок графической стороны движка мы просто не будем успевать замечать.

Отдельно хочется сказать про озвучку. Она действительно хороша. И если сначала удивляешься, почему персонажи разговаривают на какой-то дикой смеси русского, чешского и еще черт знает каких языков, то потом оцениваешь заботу разработчиков и понимаешь, как бы приелись одинаковые понятные фразы, которых даже при огромном желании много не запишешь. Что же до музыки, она впечатляет, но саундтреков могло бы и побольше сделать.

Вскоре я заполучил власть полностью. Второй город, распластавшись во всю свою ширь, лежал у моих ног. До заветной цели оставался еще один этап. И я уже не

не было времени, а может, и желания думать, какой ценой я добиваюсь демократии в своей родной стране и сколько ее жители, мои братья и сестры, платят за свою свободу и равенство. Я уже давно «втянулся» в большую политику и вряд ли смогу уйти, пока не добьюсь наибольшей возможной власти. Надеюсь, своим правлением я принесу народу радость и благо, очень надеюсь... Но, оглянувшись и посмотрев, как все начиналось, я не могу быть уверен в этом. И только теперь я понял, что прав был тот человек, который сказал: «Свобода — это только иллюзия». А раньше все казалось намного проще. Радужные перспективы, улыбочные лица людей, полное доверие и понимание со стороны народа. Теперь я понял — такое бывает только в сказках. А что будет теперь? Я и сам не могу ответить на этот вопрос. Слишком изменился мой взгляд на мир, а с ним и сам мир, мир Новострании. Но теперь уже нет дороги назад, как нет и времени для долгих раздумий. Пришла пора активных действий, и я должен идти только вперед, в будущее, что бы не ожидало там меня и мою страну...

Ну вот, нужное количество информации для обдумывания вопроса «купить или не купить игру» я дал. Значит, пришло время Ч, то бишь подведу итог. Пациент жив, однозначно и бесповоротно. Все конечности в порядке, не считая небольшой травмы вестибулярного аппарата. Но это при наличии желания исправляется патчем, а можно и продолжениями (раскатал губу ☺). Ну а в результате мы получили хороший игровый продукт, долгострой, который практически полностью оправдал ожидания (по крайней мере мои). Я не буду обещать, что игра понравится очень многим. Она довольно специфична, но не обладает какой-то экстраординарной сложностью. Не все смогут ее понять, но с другой стороны, игры, рассчитанные «на всех»: как правило, откровенная попка, и такие обычно не живут долго (к шутерам эти слова просьба не относить ☺). Потому думайте, взвешивайте... а потом, если вас хотя бы заинтересовало то, о чем вы прочитали (хотя другие до конца статьи вряд ли дошли бы), — покупайте и играйте. Все. Пока.



с которыми мы можем контактировать. Добротно написанный сюжет, который, однако, предоставляет слишком мало свободы, как по мне, хотя это нельзя считать явным минусом.

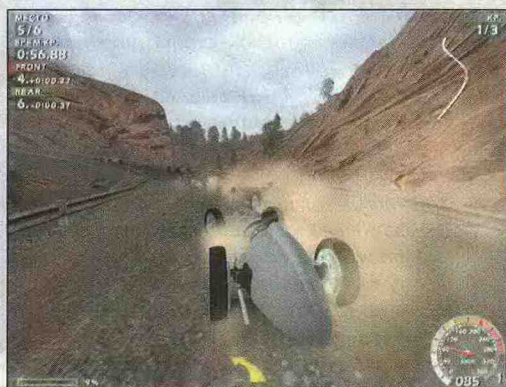
Переходим к вопросу графической реализации. Она довольно хороша, но, по-

World Racing

Saint Daemon saint_daemon@kiit.net

Как страшный сон вспоминаются попытки поиграть в Midnight Club II и Test Drive. Давным-давно удален с винчестера NFS: HP2. Пылился на стойке с дисками Colin McRae Rally 3...

Ну почему, скажите мне, пожалуйста, во всей игровой индустрии никак не найдется компании, которая создала бы нормальную



гоночную аркаду? В меру реалистичную, в меру аркадную, с хорошей графикой, умным AI, с продуманным режимом карьеры, который повышал бы мотивацию игрока...

Почему?

NFS велик и могуч (даже несмотря на все недоработки последней игры серии), но до чего же он надоел! Хардкорные ралли и не менее хардкорные кольцевые гонки (формула, NASCAR) слишком специфичны. Вникнуть во все тонкости таких симуляторов — та еще задачка! Городские outlaw-гонки (хе-хе, Бивис, это типа круто) ни по физике, ни по графике не «тянут» даже на «хорошо». И это плохо.

Впрочем, я могу предположить, что сегодня для разработки действительно хорошей игры, кроме таланта, опыта и желания, еще, как это ни странно, нужны деньги. Очень большие, должен заметить. Но если у тех же Electronic Arts денег — по самое не балуйся, то у других, менее именитых, но не менее талантливых контор их не хватает. Вот и получаем вышеуказанные «Ключи» и прочие «Биг Футы».

Первый луч

Ну а теперь, после небольшого лирического вступления, можно приступить к делу. То есть к рассмотрению **World Racing** — нового аркадного автосима.

Скажите, о чем вы подумали, когда прочитали название фирмы-разработчика? А издателя? Действительно, ничего знакомого, очередная парочка мелких рыбешек, сунувшихся в бескрайний океан игровой индустрии. В лучшем случае их скоро сожрут крупные хищники, а в худшем... Ну, не бу-

дем рассказывать ужастики — для этого есть «Реальность фантастики».

Зато далее следует сочетание букв, которое непостижимым образом вызывает в мозгу портреты коротко стриженных людей в красных пиджаках и картины скрученных в неестественную позу пальцев. Конечно, вы поняли, что я имею в виду слово «мерседес».

Что ж, похоже, рыбки полезли в океан не просто так, а под прикрытием слона. Правда, слон — животное совсем не морское, но не каждая акула решится напасть на него в момент принятия ванны...

Все-все-все!.. Заканчиваю с аллегориями и начинаю говорить прямо: Synthetic устроились очень неплохо — под крылышком «Даймлер-Бенца». И уже только по этой причине не стоит проходить мимо World Racing. Корпорация с таким именем просто по определению не может заниматься халтурой, и именно поэтому уже до того, как я увидел эту игру, я знал, что она мне понравится. А вот насколько я был прав, сейчас и разберемся...

Второй луч

Итак, чем нас встречает любая игра? Конечно, роликами, менюшкой и графикой.

Ну допустим, ролики я уже по старой привычке пропускаю (если они не близзардовские, конечно). Менюшка... Да, можно сказать, что Synthetic поленились и не сделали поддержки мыши. Ну и что? Зато настолько удобной организации клавиатурного управления я еще не встречал ни в одном гоночном симуляторе! И пускай замолчат все те, кто пытается припомнить мне мои наезды на «консольные» проекты, я не против качественных портов. Главное, чтобы они были действительно качественными. За это можно даже простить некоторые мелкие недочеты (как в случае с «Халом»).

Итак, из первых впечатлений остается графика. Значит, с нее и начнем.

Прежде всего, я хочу у вас спросить: никто не помнит такую превосходную игрушку, как Mercedes-Benz Truck Racing? Если нет, то я напомню, что это был очень качественный симулятор гонок на грузовиках, по сравнению с которым всем известные «Дальнобойщики» выглядели не более чем ламерской поделкой. Даже сегодня трудно найти конкурента этой игре как по графике, так и по всем прочим показателям, среди которых можно назвать реалистичную физику,

Разработчик: Synthetic — The Fun Factory (<http://www.synthetic.de>)

Издатель: TDK Mediactive (<http://www.tdk-mediactive.com>)

Суть продукта: гоночный симулятор&реклама Mercedes'ов

Минимальные требования: 800 МГц Athlon или Pentium (1.2 ГГц Celeron или Duron), Win'98SE/ME/2000 SP3/XP SP1, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб T&L видео, DirectX 8.1

Техподдержка игры: <http://www.stateofemergency.com>, <http://faq.little-link.de>

AI, увлекательные режимы игры... Была даже «тонкая» настройка болидов! И теперь я могу припомнить только один недостаток Mercedes-Benz Truck Racing. А именно — высокие системные требования.

Что же мы имеем в World Racing, сделанном на том же движке? Да практически то же самое! Только с учетом того, что сегодня геймерам доступны гораздо более мощные компьютеры, чем во времена Truck Racing. И поэтому можно со всей ответственностью заявлять: в данной игре графика отменная. И не требовательная к ресурсам, что тоже немаловажно.

Но я уже слышу голоса недовольных... Да, деревья в World Racing спрайтовые. Ну и что? Это лучшие спрайтовые деревья, которые я вообще когда-либо видел в своей жизни. Да, зрители в World Racing довольно корявые. Ну и что? Зато они не тормозят мой комп, не отвлекают от дороги... И вообще, у вас обычно есть время на то, чтобы разглядывать зрителей во время гонки?

Зато пейзажи здесь просто отменные... Но об этом позже.

Так, сверимся с планом... Ага, сейчас нужно сказать пару слов о звуке и музыке. Что ж, озвучка вполне приличная. Единственное, что я заметил, это редкие глюки в те моменты, когда машина идет на низких оборотах. Но я все же спешу их на давно не



обновлявшиеся драйвера моего AC97-кодека, поскольку никто из моих друзей ни на что подобное не жаловался.

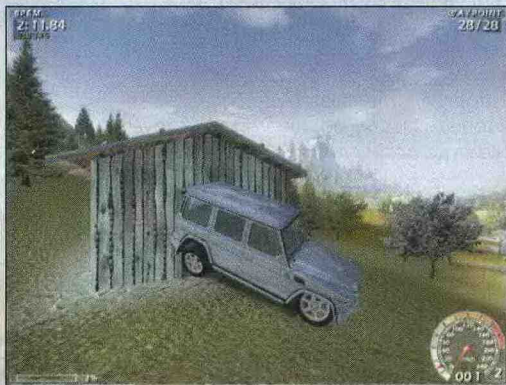
А вот с музыкой прокол. Нету ее. Ну, на нет и суда нет. Очевидно, «Даймлер-Бенц» заглобался на хороший саундтрек (хотя бы как в NFS), а жаль...

Третий луч

Хм... Так хочется поскорее положить главный козырь World Racing, но нет. Попробую все-таки сохранить интригу. А для это-

го нужно потянуть время, чем я и займусь под видом описания геймплея.

Итак, по всем мировым стандартам игры доступны **одиночная гонка, тестовый заезд и карьера**. Поначалу выбор машин



сильно ограничен, движки у них слабые. Мой братец сильно возмущался, что в World Racing не чувствуешь скорости... Возмущался до тех пор, пока я не ткнул пальцем в спидометр на мониторе, который показывал аж... 104 км/ч! Не трудно догадаться, что гонки на таких «эстонских» машинах должны дать игроку возможность постепенно приспособиться к физике игры и изучить трассу. По мере прохождения карьеры становятся доступными все новые и новые авто — вплоть до суперкаров-прототипов. При этом для успешного прохождения карьеры необходимо не просто занимать места не ниже третьего, а еще и набирать «опыт». Конечно, он никак не влияет на ваши навыки вождения, но только после определенного количества «опыта» игроку становятся доступны новые чемпионаты в карьере. И соответственно, новые машины.

За что же дают «опыт»?

- ✓ **Место в гонке.** Тут, надеюсь, все ясно.
- ✓ **Опыт.** Насчитывается за километраж, который «наматал» ваш спидометр.

- ✓ **Умение.** Во время гонки после ударов о препятствия, вылетов с трассы и прочих неприятностей слева внизу высвечивается надпись *driving error* с указанием степени тяжести этого самого «эrrora». Так вот, чем меньше игрок совершит таких ошибок, тем выше будет показатель «умения».

- ✓ **Навык.** Этот показатель повышается за счет прохождения поворотов с заносом. Не знаю, возможно, занос в дорожных гонках можно использовать так же эффективно, как и в ралли, но если я и пользовался им на асфальте, то исключительно ради увеличения этого показателя. Зато на бездорожье заносы действительно полезны.

- ✓ **Честность.** 100%, если за всю гонку игрок никого не подрезал и не столкнул в кювет... А иногда так хочется! Даже более того. Когда у соперника заведомо более быстрая машина, то единственный выход — это дожидаться медленного поворота, но не тормозить перед ним, а со всего маху врезаться супостату по боковине. В результате соперник в кювете, а вы — на трассе. Правда, оба будут немного помяты, да и на честность начислят штраф.

- ✓ **Дисциплина.** Не путать с честностью! Просто сама специфика игры такова, что «легальных срезалок» (таких, как в том же NFS) в

ней нет. Зато «нелегальных» — море. Срезать можно практически везде, но за слишком большой shortcut положен штраф — stop-and-go, а также недобор очков по дисциплине.

Ну как, вы еще не представили себе, какой вас ожидает геймплей? Тогда расскажу немного про AI.

Для начала о том, чем кидаться сами разработчики. То есть об «адаптивном» искусственном интеллекте. Суть его состоит в том, что навык вождения соперников напрямую зависит от вашего положения в гонке. А это позволяет игроку постоянно быть «в гуще событий», но в то же время не чувствовать себя слишком уж вольготно...

Не знаю. В принципе, нечто похожее было еще в NFS2 (не Hot Pursuit!), только реализация вышла похуже, чем в World Racing. И все же назвать эту фику достоинством я не решусь. Сами представьте: если игрок отстал от пелетона из-за одной глупой ошибки, ему остается только перезапустить гонку. В World Racing же вполне реально догнать группу соперников, но вот обогнать их уже не так-то и просто, поскольку AI резко прибавляет в сообразительности. И не дай Бог вам оказаться на втором месте! Обгонять нужно пачками, на подходящих поворотах, иначе стремительно поумневший соперник будет вести машину не просто идеально, а суперидеально.

Отличная тактика — взять машину пошире да помощнее, чтобы хорошо стартовать, вырваться на первое место, а затем просто-напросто никого не пускать перед собой. Конечно, никто не мешает и вовсе отключить «адаптивность» AI, но лично мне больше нравится такое положение вещей.

Чем еще запомнился AI, так это своей «научностью». Все соперники четко следуют по оптимальной траектории, приторма-



живают перед поворотами и ведут себя как... AI. Но когда я немного отвык от NFS: HP2, где соперники бродили по всей трассе, как бараны по пастбищу, то понял в чем суть. Ведь профессиональные пилоты именно так и ездят! Причем со временем я и сам научился с ходу определять оптимальную траекторию и скорость вхождения в поворот, одновременно замечая, что AI все-таки допускает ошибки. Не дурацкие, а нормальные, вполне человеческие ошибки! Ну, не рассчитал немного скорость

перед поворотом и «ушел» в отбойник... С кем не бывает?

В итоге, AI — это то, чем создатели World Racing могут смело гордиться.

Широка страна моя родная!..

Вот, наконец, и настало время поведать о том, что меня просто поразило, о том, что придает этой игре поистине особую атмосферу. О том... что в World Racing нет трасс как таковых. Здесь есть карты.



Всего их пять: Австралия, Япония, Альпы, Невада и Город. Также доступны весьма специфичные Тест Центр и Хоккенхайм Ринг (знаменитая трасса «Формулы-1»), но не это главное. Главное — это размеры карт! Размах, с которым они сделаны, внушает уважение. В Неваде, к примеру, можно прокатиться вокруг трех полноразмерных гор, по двум захудалым пустынным городишкам и одной секретной военной базе, над которой летает неслабых размеров НЛО (впрочем, юмор в World Racing — это отдельная тема). Все это соединено многими километрами шоссе, грунтовых и песчаных дорог, сетью туннелей и мостов. А ограничена карта — как и положено — всего лишь четырьмя невидимыми стенами, добраться до которых не так уж и просто. Хотя, в принципе, и реально...

Да что я вам буду рассказывать! Эти просторы надо увидеть своими глазами и исколесить своими колесами. Одних слов все равно окажется не достаточно.

Кстати, шоссе, грунтовые и прочие дороги — это еще не все... Встречаются задания, где нужно кататься на мощном G-классе прямо по полям и огородам.

Кольцо

Итак, три луча сошлись в кольце, и получилась эмблема «Мерседеса». Трудно предсказать, станет ли эта игра полноценным конкурентом NFS или нет, но одно скажу точно — World Racing действительно превосходная гоночная аркада.

Вот только «мерины»... Ну, не воспринимаю я их как спортивные автомобили, сколько бы «клошадей» не пряталось у них под капотами! Почему «форд» и «мерседес» обзавелись «своими» симуляторами, а та же «феррари» никак не соберется? Надеются на EA? Так я скажу, что EA очень много кушали. И уже... зажрались.

И моя высокая оценка World Racing тому подтверждение.

Кирилл ТАЛЕР

НЕДЕТСКИЕ
СКАЗКИ**Разработчик:** «Сатурн+»**Издатель:** «Бука»**Жанр:** квест**Системные требования:** Любые.

* * *

Сядь поближе, милый мальчик, убери свой плазмаган,
Я пройду сейчас стихами по невинным по мозгам.
Да и ты, девчушка, — хватит монстру лапки отрывать!
Сказка ждет, все по кроватям! Скоро сон накроет вас...
Из меня поэт неважный, да и сказочник — *ацтой*,
Мне на творчество однажды наступил комбат ногой.
Но стихи с нахальной мордой я с трех месяцев читал,
Потому что я не гордый, я согласен на медаль.

* * *

У Лукоморья супер-море! — на берег плещется «Кагор»...
Сергей Лукьяненко в дозоре там ходит по цепи кругом,
Идет направо — книгу пишет, идет «налево» — ну... э... мужик!
Там каждый кустик сказкой дышит... (там NPC в кустах лежит)
Там на неведомых дорожках посты невиданных ГАИ,
Русалка там на курьих ножках — всех пробивает на «хи-хи»!
Там девелопер мимоходом лабаёт новую гейму,
Там в облаках перед народом, *забив* на свет, нейтрал и тьму
колдун учил летать Му-Му...
Пятьсот чудес в одном флаконе — такой бардак, что крышу
вкось!

Горит над статуей Свободы нестройный ряд кремлевских
звезд

Там Билли Гейтс над прогой чахнет...
Там русский дух, там Русью пахнут носки студенческих общаг,
Где хакер точит новый вирус...
Ух, я отвлекся — это минус! Пока я «рисовал картину»,
Над прогой Билли Гейтс зачах...
А все, описанное выше, — осколки нового квеста.
Пусть он не «рвет» ни Myst, ни крышу,
Куда середнячку до Высших?
Пускай, он не в 3D написан, но есть в нем истинно родная,
В лубочном стиле, красота.

И я там был, пил мед и пиво, канхветой «Тузик» заедал...
В суровый мир «Недетских Сказок»,
В дремучесть полного марозма,
Вас я и «Бяка» приглашаем
В мир *чиста* русского квеста.

* * *

Жил студент (по кличке Ваня), у крутого шестерил,
Розы стриг, чинил диваны, ночью сторожем ходил.

Был на все ручонки мастер (на корявые свои...):
Там халтура, тут халява — вот и вся тебе награда!
Ну а что, студент не гордый, Ваньке больше и не надо.

Вот, однажды жарким летом подозвал его «крутой»,
Мол, я, *чиста* к морю еду, я, *канкретна*, выходной.
Мне в натуре надоело тугрики с лошков стрясать,
А потом делить тугроны и с брателлами рамсать.

Я, мол, серфингом займуся и за крабом я нырну,
Золотую цепь закину в набежавшую волну,
Нада ж нам, наманым людям, расслабляться от труда?
Говорить отсюда буду, вот и слушай звук сюда...

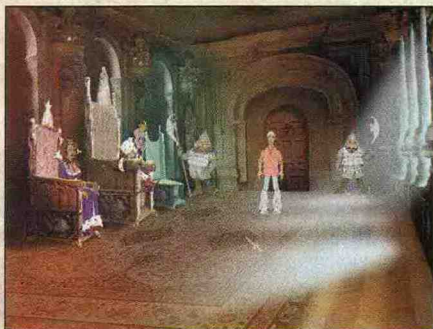
Виллу на тебя оставлю, всю работу продолжай,
Псов корми, следи за садом, охраняй! — *тады* в награду
Будешь *чиста* сам хозяин, как мой кореш, слышь, студент?!
Есть тут несколько моментов, слушай! — не тупи, не мент...
В баре много алкоголя, в холодильнике — икра,
На компьютере про телок интересная игра,
Расслабляйся, блин, как хочешь, на халяву, без меня!
Тока есть на вилле, Ваня, нездоровая фигня...
Если тронешь *телевизер*, *шо* стоящий у стены,
То тебе придет несчастье хуже ядерной войны.
Так что ты живи, студентик, жизни радуйся тайком.
Если правил не нарушишь, значит, будет все пучком.

Поднялось стекло у джипа, укатил на юг крутой.
Ваньке — полная халява, отрывайся! — дом пустой...
Только сладкий плод запретный в тыкве ваниной засел.
...Пульт в руке, нажал на кнопку... Тут студент и окосел.
Тетя Валя, что с экрана сказки разные вела,
С окосевшим нашим Ванькой зарамсала про дела.
Подойди ко мне, мол, мальчик, — обещаю чудеса,
Хочешь парочку вселенных мимоходом поспасать?
Или... станешь ты отважным капитаном корабля,
Закричат тебе матросы: «Не тупи, Ванек, земля!»
Только супермен из Ваньки — ..., в общем, как и из меня —
Самым мягким выраженьем будет «полная фигня».
«Хватит, тетя Валя, терки о вселенных мне тереть,
Пусть хоть все они взорвутся — я футбол хочу смотреть!»
Тетя Валя осерчала, из экрана глазом — зырк!
Тут и небо потемнело, и затихли все часы...
Ваньку нашего всосало в страшный телек с головой...
Но не бойся, мой читатель, — наш герой еще живой!

Он очнулся в старой хате, на куриных на ногах,
И к герою обратился президент тех мест — Яга:
«Выручай милок-пришелец, русских сказок хоровод!
Понаплыл на нас с америк разный чудо-юдо сброд,
Покемоны, супермены, тамагочи, мать честна!
И теперь в наших землях столько всякого*!
От троллей от синерожи, от эльфийских гадских рун
Ты спаси нас, мил-прохожий...! А откажешь, так сожру!»

Не скажу, что предложение Ванька принял на «ура».
Но сожрут ведь...! И отсюда начинается игра...
Если ты, читатель, думал, что я двинулся уже
(Всю статью, мол, буду только пересказывать сюжет)

(*Нецензурное слово расшифровывается примерно так: навязыва-
ние западным миром чуждой нам мифологии с целью заставить гордый
славянский народ постепенно забыть свои корни. — Прим. автора.)





**серед річних
предплатників
буде розіграно:**

СКАЖЕМ VIRUSAM.NET



3x



**від
ЦЕНТ**

Твоє Скарбаче
на 3 CD

COMMANDOS 3

Пункт назначения Берлин



www.odyssey.od.ua

**та ще багато
корисних і просто
прикольних
подарунків!**

Ф. СП-1

Міністерство зв'язку України
УОПЗ "Укрпошта"

АБОНЕМЕНТ

На газету
журнал

22307
(назва видання)

Мой компьютер игровой

(найменування видання)

Кількість
комплектів

1

На 2004 рік по місяцях

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

Куди

(поштовий індекс)

(адреса)

Кому

(прізвище, ініціали)

ДОСТАВОЧНА КАРТКА

ПВ місце літер

На газету
журнал

22307
(назва видання)

Мой компьютер игровой

(найменування видання)

Вартість	переплати	гр	коп.	Кількість комплектів	1
	перезадресування	гр	коп.		

На 2004 рік по місяцях

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

поштовий
індекс

місто

код вулиці

село

область

район

вулиця

буд.

корп.

кв.

прізвище, ініціали

Міністерство зв'язку України
УОПЗ "Укрпошта"

Ф. СП-1

АБОНЕМЕНТ

На газету
журнал

08219
(назва видання)

Реальность фантастики

(найменування видання)

Кількість
комплектів

1

На 2004 рік по місяцях

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

Куди

(поштовий індекс)

(адреса)

Кому

(прізвище, ініціали)

ДОСТАВОЧНА КАРТКА

ПВ місце літер

На газету
журнал

08219
(назва видання)

Реальность фантастики

(найменування видання)

Вартість	переплати	гр.	коп.	Кількість
	переплати	гр.	коп.	комплектів
				1

На 2004 рік по місяцях

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

поштовий
індекс

місто

код вулиці

село

область

район

вулиця

буд.

корп.

кв.

прізвище, ініціали



реальность
фантастики

МОЙ ОГРОВОУ
КОМПЛЕКТ

Увага!

Купон
дивись
на звороті

Передплата!

Ты не то чтобы ошибся — вон я сколько написал! —
Но сейчас мы остановим эту песню про чудеса.
Не читал, приятель юный, ты разбор геймы в стихах?
Я вот тож... Зато не нудно. Креативно.... Гы! Ха-ха!

Все привыкли, что от «Бяки» можно смело ожидать
Только стебы, мат и драки. Остальное все — вода.
Или женщин с голым пузом (или чем-нибудь еще).
А квесты, сюжет... — обуза, это лишнее, не в счет.
Потому в «Недетских сказках» сэкономили бюджет:
Персонажей рисовали так лет пять назад уже,
Там вначале есть решетка — светлый гений «Фотошопа...»
Не, ребята, это лажа, — а честнее, это ж

Вот ребята и скупилась на дизайн и на пейзаж,
каплю Flash, щепотку Max'a — этих хватит за глаза.
Пару роликов (прикольных (!!!), да, и грамотных локаций...
Ролик — это очень важно, тут пришлось и постараться!).
Остальное все двумерно, и не очень это скверно:
Просто милая двудешка — это где-то Древний Рим.
Сам бюджет — микроб наплакал, без него — никак, однако!
Этим мы и объясняем весь кривой и старый грим.
Пусть движок — сплошное горе, с анимацией беда.
Девелопер, он не гордый, он согласен на медаль.

И с такими вот мыслями, жутко гневными соплями,
Я собрался эти «Сказки» по-недетски разгромить
А игру пройти-то надо! (Вроде, вышел из детсада,
чтоб солшошен с сайта стырить, причесать и разместить
в тело моего журнала). Мне же ордена не надо,
Но медаль за честность текста обязуюсь завести!

Прохожу я... И по ходу на лице моем суровом
Удлиняется улыбка до ушей, висков и лоба*
(правильнее было бы — «лба», но старая наша исконная ра-
ешная стилистика позволяет использовать позабытые, жаргонные
или специально по случаю изобретенные слова. — Прим. автора)
Повторяю, мол, отстойно, улыбаться не хочу —
Полминуты защищаюся... и сдаюся... и хохочу!
Дальше, дальше, только дальше! — что, сюжет еще не плох?!
Это значит, за полгода мне впервые повезло?!
А такое что, бывает?!
И бывает, что, со мной?!
Пофиг — графика хромает, пофиг — двигатель смурной!
Даже пофиг то, что «Бяка» сэкономила на всем!...
Все же был в команде парень. Жил, возможно, гений в нем...
Я б ему за пивом сбегал, я б не звал его на «ты»!..
Не продюсер, не дизайнер.... Тот, кто сочинял тексты[ударе-
ние!!!!]!

...Вся редакция сбежалась, люди хмурились лицом,
Даже Кертиса позвали с ржавым погнутом шприцом.
А когда редактор Таня прошептала на ушко[ударение!!!!]:
«Ты иди домой, расслабься, КВН там, Масляков...»,
Я не понял, в чем тут дело (я не мог соображать),
Почему примерно в полдень вроде тихий скромный геймер
На своем рабочем месте (на чужом рабочем месте!!! — Прим.
настоящего хозяина рабочего места).
Начинает очень звучно, ну почти что непристойно
Биться головой о стену и ужасно громко ржать.
А потом сзывать соседей и к наушникам волоочь,
Чтоб сосед услышал фразу, от которой разум прочь!

Больше о себе не буду — у поэтов есть беда,
Выставлять себя повсюду, если вставить есть куда.
Glukk калечит эльфов орды, Kertis в Silent Hill страдал...
Ну а я... а я не гордый, я согласен на медаль!
Интересно, кто придумал весь звучащий в «Сказках» текст?
Это был конкретный парень, яркий перек, четкий кекс!

(* нецензурное слово можно расшифровать так: жесткие требова-
ния предъявляются сегодня к дизайну при разработке игры (эскизы об-
щих планов, детализация и т.д.), а к квестам адвенчурного типа — в осо-
бенности, так как квест/адвенчур должен прежде всего заражать гей-
мера неповторимой атмосферой сотворенного мира — прим. автора)

Сразу вспомнился Филатов («Про Федота, про стрельца...»)
Даже Горин... В общем, автор текстов, чиста молодец!

Да и музыка для каждой из локаций создана —
Где народная гульня, где печальна и нежна —
Ух!.. (дальше музыка. — Прим. литредактора).
А количество локаций! (я боялся — где-то пять...).
Эх, дизайн, движок... — а, ладно! Из-за них не унывать!
Я о чем? Локаций много, все на разное лицо:
Чаша, во поле дорога, кузня, царское крыльцо...
О квестах... Халявы нету! И не будет, и не ждаты!
Нужно в мозге мысль такую... нестандартную искать.
Например, на царской кухне тараканище убить:
Мы его под шкаф заманим — а потом, с довольной рожей,
Будем шкафу в быстром темпе ножки древние пилить.
Таракан, он хоть и выжил... Ну дык выполнен же квест!
А в награду бочка пива — и айда из этих мест...
Есть, конечно же, загадки — гранд-маразм! Хоть волком вой...
Кто решить такую сможет, тот не в дружбе с головой,
Хорошо, что их немного. Остальные, да, сложны,
Но не требуют безумной креативной глубины.

Колоритных персонажей — хоть женись на всех подряд:
Два братка, что царской страже, часовой, русалка, даже
Червяки-укурки (!!!) — в лаже NPC'ей не обвиняй!
Да и тролль тут — тролль всем троллям. (Жалко, Толкиен не знал...)
Как он нашему герою за пятак (загнул, не скрою!)
Голубой воздушный шарик возле речки продавал.

Косо-криво, но красиво. Чиста русская игра...
Может, нам уже пора бы... Так, по-взрослому пора?
Кроме текста юморного, от которого «лежишь»,
На 3D менять основу — и движок придумать новый...
Нам самим же надоела эта вечная совковость,
Чувства в нас любого — много. Мы — честнее, чем Европа,
И растут же руки не из существительного «ж***»!
Почему все тот же «ПиВИЧ» стал вторичен-четверичен?
Почему квестом донине нам в лицо французы тычут?
Да, «Сайберия» прекрасна, «Грим Фанданго», TJ...
А в Гадюкино-деревне, по старинке свято-древней
Создаются то ли игры, то ли просто муляжи.

Все, понюли и хорош! Вывод делать? Делать?!
Что ж...
Если кто готов плевать на дизайн и на движок,
То тому в «Недетских сказках» будет очень хорошо.
А кому в облом загадки, пусть возьмет себе солшошен,
Ибо квест такой прикольный — просто диалоги слушай,
Отвечай и смейся дальше... Как в кино! Скажу вам даже,
Что как раз в ентот кино я смеялся — ой! — давно....
Если слово как печать — припечатая: да, брать!

* * *

Так как я совсем не гордый (мне медаль как раз к лицу),
То, скажу, зачем мне орден? На кой ляд мне этот орден?
Лучше вы его отдайте настоящему бойцу:
Тот, крадущийся по джунглям, шуря в снайперский прицел...
Тот, кто пер с кольцом к вулкану уничтожить власть в кольце...
Тот, кто в космосе глубоко бил по щупальцу ножом...
Воин тот и этот воин — здесь любой из них достоин!
Вы пока тут награждайте — я тихонечко пошел...

А...
Раз пошло такое дело (и пока кричат «ура!»),
Честно попрошу и смело — (я, пардон, такое тело...),
Раз уж выдали медальку — увеличьте гонорар!

* * *

Тихо, тихо за окном. Месяц спит и спит наш дом,
Кружка спит и ложка спит, громко девочка сопит.
(видно, монстра добивает, даже зубками скрипит.)
Уходи-ка, монстр-бабай, спящих деток не пугай,
Тут у нас такие детки, что бабаям всем труба...

Даже мальчик-хулиган уронил свой плазмаган...
Видно, мальчику приснился Лисс — а может, Зурбаган...



Необходимое отступление

В процессе написания статьи я столкнулся с одной очень непростой проблемой. С одной стороны, копаться в корейских душах — глупое занятие. Судить о народе, побыв в стране чуть больше недели, глупо. В чем-то мы схожи, в чем-то отличаемся. С другой стороны, нельзя отрицать очевидное — многим корейцам присущи одни и те же качества. Качества эти так сильно бросаются

которого надо произвести впечатление и попытаться обмануть ☺. Так вот, не нужно много слов: можно просто повертеть головой и посмотреть на условия, которые люди создали себе для жизни, понаблюдать, как они между собой общаются. Договорились? Хорошо, тогда приступим...

День, затянувшийся на шесть часов

Вечерело. Два часа дороги из аэропорта в Олимпийский Парк стали настоящим испытанием. Повторюсь: измученные многочасовым перелетом и шестичасовой разницей во времени, ребята натуральным образом падали с ног. Благо, кресла в автобусах были именно креслами, а не как в обычных «Икарусах». Делать было решительно нечего, посему я принял-ся зыркать в иллюминатор.

Одна из самых главных особенностей сеульского мегаполиса бросается в глаза еще до въезда в город. Собственно говоря, не за-



метить эту особенность достаточно сложно. Оценить могучий трафик можно уже на трассе от Инчхеона до Сеула. Конечно, некоторые справедливо заметят, что насыщенный трафик присущ любому крупному европейскому городу. Уточню, отличительная черта корейских дорог состоит не в большом количестве автомобилей. Гораздо сильнее меня удивила дорожная разметка и стиль вождения местных водителей. Первым впечатлением от корейских дорог стала сплошная полоса края проезжей части. На корейских трассах она находится, как минимум, в метре от бордюра. Сколь бы остро не стояла проблема отсутствия места, на дорогах не

метить эту особенность достаточно сложно. Оценить могучий трафик можно уже на трассе от Инчхеона до Сеула. Конечно, некоторые справедливо заметят, что насыщенный трафик присущ любому крупному европейскому городу. Уточню, отличительная черта корейских дорог состоит не в большом количестве автомобилей. Гораздо сильнее меня удивила дорожная разметка и стиль вождения местных водителей. Первым впечатлением от корейских дорог стала сплошная полоса края проезжей части. На корейских трассах она находится, как минимум, в метре от бордюра. Сколь бы остро не стояла проблема отсутствия места, на дорогах не

экономят. И тем не менее, езда с пробками и без пробок — две больших разницы. В Сеул из Инчхеона мы добирались два с лишним часа, обратно — от силы минут сорок. Почувствуйте разницу. На этом о первых впечатлениях разрешите закончить. В одной из очередных пробок меня «накрыло» и оставшуюся дорогу до гостиницы я мирно продрых.

Взбодрился лишь тогда, когда понял, что на сегодня поездки еще не окончены, и нам с группой поддержки предстоит тридцатиминутная прогулка до журналюгского отеля. Мы бодренько расквартировали бойцов по койкам, свистнули такси и ринулись на конспиративные номера в Riverside Hotel.

Шоссе, располагавшееся под гостиницей, в которой я обитал, насчитывало десять полос, по пять в каждую сторону. Кондишен в номере работал лениво, поэтому каждый вечер приходилось решать дилемму: либо спать, либо открыть окно. И это — на восьмом этаже! Наконец-то, все мои мысли плавно сфокусировались на душе и кровати. Как показала практика, и вовсе даже напрасно, поскольку наши российские коллеги — журналисты с cyberfight.ru испытывали острую потребность в Интернет-соединении. А упускать шанс познакомиться с ребятами и заодно пошариться в корейских компьютерных клубах было бы смертельно подобно. В душ я запрыгнул, подушка же еще на пару-тройку часов отодвигалась на второй план.

В процессе поисков заскочили в местный шоп затариться вкусняшками. Рев живота плавно трансформировался в уханье тамтама, не просившего — требовавшего какой-то пищи. Совсем не духовной. Каково же было наше удивление, когда в первой попавшейся забегаловке мы наткнулись на наших девчат. Увидев нас, коллеги-подружки и ухом не повели, однако даром я что ли к Семину приставал? К этому времени гипертрофированная наглость напару с начисто вырубленными рецепторами творили чудеса. Разговорились. Оказывается, девчухи приехали на заработки. Моделями, мол, трудятся, в поте лица. Анатомия у них была, правда, совсем не модельная, сделали скидку на особеннос-



ти местные «уподобания». В каждой стране свои понятия о красоте — это ж всем известно ☺.

Закупка продуктов — это вообще отдельный разговор. Если обедал я вместе с командой за двух-трех среднего разме-



ра кабачников, то с завтраками-ужинами дело обстояло проблематичней. Корейскую пищу я к этому времени уже в прямом смысле не переваривал, поэтому рестораны отпадали. «Макдональдсов» у них нет, питаться в местных бистро — стремно, а «БургерКинг» находился слишком далеко. Оставались лишь вот такие забега-ловки по типу тех, где мы находились. Правда, и они были «не фонтан». Первое-второе — только корейские, а человеческой докторской колбасы там не найти днем с огнем — подозреваю, нужно было топтать в супермаркет, а на это времени не было. Приходилось перебиваться всякими печенюшками, чипсами и кока-колами. В общем — прощай фигура.

Именно девушки избавили нас от мучительных поисков клуба — к этому моменту мы уже битых полчаса слонялись по пересеченной местности вечернего Сеула, приставая ко всем встречным с глупыми вопросами. Не знаю, конечно, как мы искали, но на следующее утро мне казалось, что кроме игровых клубов, там больше ничего нет, компьютерные клубы — на каждом шагу, ходу от них нет ☺. Шучу, конечно, но клубов действительно немало.

Никакого особого ажиотажа по «Старкрафту» мной замечено не было, ребята рубились кто во что, без особых предпочтений. Что удивило — корейская «Винда» ☺, «гоночные» кресла и колонки вместо наушников. Однако главным прозрением было прохладное отношение местной молодежи к «Каунтеру». Посему пальбы и диких воплей на корейском не наблюдалось. Обстановка — чин-чинарем, все сидят себе, тихо клацают по клавишам и изредка лопочут что-то по-свойски. Достаточно много народу просто серфило. И все было бы хорошо, но... мы не учли одного фактора. Фактор этот — корейская «Винда». Если по памяти нащупать в «Эксплорере» кириллицу еще можно, то нашаманить русский шрифт стало для меня задачей из неразрешимых. Ребята эту проблему поборол при помощи ноутбука, я же просто «забил» и отправился в гостиницу. Спать. Дождлась-таки подушка своего часа.

Метро как зеркало нации

На следующее утро я... влюбился. При чем с первого взгляда — на всю жизнь. Конечно, любовь к метро — штука достаточно подозрительная, но не влюбиться в него я просто не мог. Знаете, как по мне, самое интересное в чужой стране — это отнюдь не достопримечательности и не памятки старины. Спору нет, и то, и другое — важно и нужно. Однако гораздо интересней просто увидеть местные нравы, уклад жизни. А достопримечательности — даю коготь на острижку — «Золотые ворота» ассоциируются со станцией метро и удобным для отсидки с девушкой сквером, а никак не старинным фортификационным сооружением. Тем более, осматривать старину времени особо не было, потому ограничился тем корейским кусочком, который увидел. С автомобилистами все понятно — они всегда люди немного странные ☺, по себе знаю. Пешеходы и водители — вечные антагонисты, это давно известно. Что гораздо более показательно — это метро, большая коммунальная кухня, в которой каждый день вьются сотни тысяч людей.

Конечно, метро, пусть и корейское, — всего лишь средство передвижения, однако как по мне, какое метро — такие и люди. Корейское метро даст фору некоторым киевским такси. Ездит не медленнее, а комфортнее и вовсе кое в чем опережает. Сеть маршрутов целиком охватывает многомиллионный город, на нем можно не только доехать практически в любую точку мегаполиса, но и пересесть на железную дорогу. Заблудиться в сеульском метро, конечно, возможно, но занятие это не из легких. Корейский характер и давние традиции международных соревнований дают свои плоды. Названия всех станций продублированы на английском. На каждой платформе — схема движения метро, маршруты, станции. Есть даже табличка, на которой обозначено время следования поезда до той или иной станций линии. Единственное, что вызывает проблемы, — это выбор маршрута. Очень часто до пункта назначения можно добраться несколькими способами. Приходится выбирать: несколько раз пересаживаться или сделать крюк. Зато у станций-пересадок всего одно название.

Поезда гораздо длиннее и шире, все вагоны оснащены мягкими диванами и специальными ручками для комфортного передвижения. Диваны просто шикарные. Тряпичные, приятного зеленого цвета. Ничего зазорного в том, чтобы снять обувь и, свернувшись калачиком, покемарить на диванчике, корейский работяга не видит. А вот в ручках я

никакого смысла не увидел — что едешь, что на месте стоишь — уж очень все плавно. Некоторые вагоны оборудованы даже телевизорами. Однажды я чуть не проехал свою станцию, засмотревшись на фермера, выдресировавшего свою корову, словно запра-вскую цирковую лошадь. Не стесняются жители Сеула и переходить из вагона в вагон через специальные двери, как в электричках. Но особенно меня удивляло, как серьезные дядьки, в костюмах и при галстуках, зашвыривали свои дипломаты на специальные полочки для ручной клади. Не клали, а именно зашвыривали. Заходит в вагон и четким, даже выверенным движением, без замаха закидывает сумку на полку. Высший пилотаж! Движение, отработанное годами ☺.

В целом, если подземку характеризовать одним словом, этим словом будет «порядок». Пассажиры соответствуют поездам. Не может не вызывать уважения их дисциплинированность. Они ничего не делают из-под палки. К примеру, пересадка. Через тоннель, который ведет от одной станции к другой, проведена широкая белая полоса. Туда идут по правой стороне, обратно — по левой. Понятное дело, некоторые «шумахеры» выбегают на встречную, но они действительно спешат и бегут чуть ли не вприпрыжку. Да что там, корейцы и на входе в вагон в очереди стоят. Даже «час пик» я ни разу не видел там такой толкучки, как у нас. Если народу на платформе собралось слишком много, они... нет, не рассредотачиваются по платформе с целью занять как можно более тактически выгодное место, а становятся в очередь по обе стороны прямоугольников, обозначающих место, в которых будут находиться двери по прибытию поезда. Оценил я и гудок, оповещающий это прибытие. Существенно упрощает ситуацию и то, что в метро ездят с минимумом вещей. Две сумки — и все, в подземку не суются, только на такси. За полто-



ры недели меня так ни разу и не толкнули, даже обидно как-то ☺. Для шестимиллионного города это что-то значит. И еще, странное дело, но стариков в метро очень мало. А для тех, которые ездят, оборудованы специальные лифты, ведущие из вестибюля сразу на платформу, даже билеты покупать не нужно. Еще один штрих: лифтами пользуются одни старики. Несмотря на то, что за этим никто не следит, ни одного факта несанкционированного доступа замечено не было.

Александр МАКАРЧУК aka Shaoran shaoran@mail.ru

Вашей mouse – Euro house!

Многие пользователи относятся к мышиному коврику как к вещи последней необходимости. Правда, попадают и профи, знающие толк в «ковровом деле». Конечно, процессор, память, винт — все это важно, как ни как, основа компьютера, но... Знакомы ли вам такие ощущения? Вот бежишь ты с АК-47 и очередями косишь conterterrorov, и бац, мент, только наводишь прицел... Е-е-е, прицел дернулся, ты — труп (причем очень нервный), а кто виноват? Сейчас разберемся.

Коврик для мыши (mousepad) — необходимый элемент любого компьютерного рабочего места. Именно от коврика

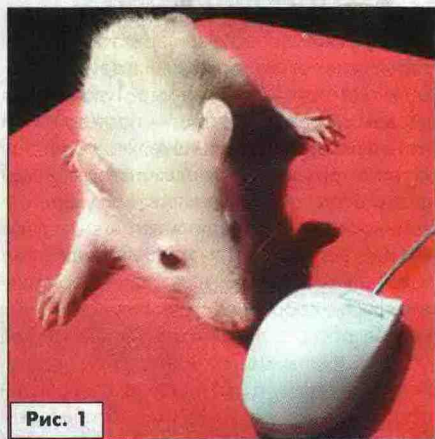


Рис. 1

зависит четкая работа мыши-манипулятора (рис. 1).

Ну и что, ответят мне? Все коврики практически одинаковые, и их различия в конструкторском плане невелики (мнение неверное и почти еретическое). Да, большинство ковров производятся либо из плотной, либо из мягкой основы, которая покрывается плотным материалом, образующим ровную поверхность. На поверхность наносится рисунок эстетического содержания, для того чтобы пользователь во время ратного трудового подвига мог, взглянув на коврик, отвлечься от работы и подумать о приятном ☺.

Главная задача хорошего коврика — обеспечить оптимальное сцепление с самой мышкой и ее движущейся частью (шариком, скрытым в корпусе манипулятора). Шарик передает движение курсору, поэтому мышка должна бегать без проскальзывания и торможения. Очень важно, чтобы основа коврика плотно сцеплялась с поверхностью стола, ведь если коврик вместе с мышкой будет ездить по всей поверхности, ни о какой продуктивной работе не может быть и речи. У кого «оптика», тому попроще, ни шариков, ни роликов ☺. Однако эти мыши для лучшего позиционирования курсора требуют специальных поверхностей.

Качество коврика зависит от качества покрытия и основы (если кто не в курсе: основа — это та сторона, которой коврик ле-

жит на столе, покрытие — это та сторона, по которой собственно и перемещается мышь ☺).

Коврики моченые, коврики верченые...

До-да, коврики бывают разные, и не только по цвету. Широкое распространение получили **пластиковые коврики** («хрущевка» для мышки однокомнатная). Покрытие — пластик или другие полимеры, основа — чаще всего резина средней толщины. Одни из самых многочисленных и дешевых экземпляров. Коврики с логотипом **Verbatim** (рис. 2) будут немного лучше, чем все «рекламные» коврики (йма фирм тиражируют ковры с картинками заказчика, в основном на них помещается реклама). У последних часто края загибаются, а со временем они вообще разваливаются.

Главное — чтобы коврики были чистые. В противном случае, вся грязь шариком переносится на ролики в места их общего соприкосновения. Тогда подергивания и замирания курсора в самый неподходящий момент обеспечены. Чистить можно и спиртом (если рука не дрогнет), и мыльным раствором или просто тряпкой.

Основные недостатки пластиковых коврик: при интенсивном использовании иногда пахнет паленой резиной ☹, не очень качественное сцепление, а спустя некоторое время могут появиться «проскальзывания». Такие коврики более предпочтительны для опто-механических мышек.

В голове моей опилки — НЕ БЕДА

Резина, пластик... Фу, какая гадость, синтетика, а хочется природного и натурального. Вот бы такой коврик, а где его такого взять? Ну да, вот дубина я, нет не я, коврик — дубовый (вернее, из натурального африканского дуба). Вернее, пробкового дерева (рис. 3). **Натуральная пробка** является одним из лучших материалов для изготовления коврик для мыши. Она имеет ряд достоинств: обеспечивает идеальное сцепление шарика мыши с поверхностью, долговечна, легко моется, экологически чистая.

Взявшись за мышку на пробковом ковре первый раз (после обычного пластикового), сразу чувствуешь разницу. Коврик имеет «высокий коэффициент трения», поэтому манипулятор не проскальзывает. Вы сразу понадеялись, что... что качать бицепсы и трицепсы можно не отрываясь от компьютера. Нет. Имеется в виду, конечно, не то, что мышь невозможно сдвинуть с места, а то, что шарик при ее движении хорошо «держит дорогу», и мышь не заносит. Изоляционные свойства обеспечивают вашей руке тепло и комфорт, а оригинальный дизайн принесет частичку дикой природы на ваш рабочий стол.

От себя добавлю только, что коврик и вправду удобен, и рука, и мышка чувствуют себя на нем одинаково комфортно. А еще на него можно ставить что-нибудь горячее, не боясь испортить стол. В общем, очень полезная вещь, примерно такая же полезная, как знаменитый пустой горшок из-под меда, в который все входит и выходит. В отличие от предыдущих экземпляров, эти ковры практически не отличаются по цвету, а вот по фасону разные. В смысле разноформатные (коврики в виде женской груди, пивной кружки и т.д.).

Есть и ситец, и парча

Пора стирать коврик — ну и морока: пластиковый в стиральной машинке зажевало, пробковый вообще не тонет, определенно, футболку постирать намного проще. А что, есть и **тряпичные коврики**, вернее, с **матерчатым покрытием**. Они предпочтительнее, чем пластиковые,

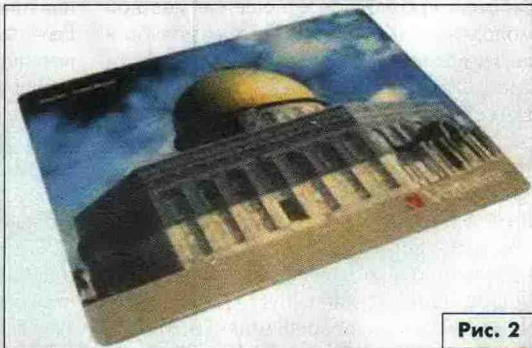


Рис. 2

потому как на материи шарик не проскальзывает. Если матерчатый коврик достаточно долго накапливает грязь (конечно,

не надо допускать, чтобы она начала влиять на перемещение шарика ☺), то плас-

основной элемент — светочувствительный **CMOS-сенсор**. Он сканирует рабочую поверхность с большой частотой и по изменению картинки определяет направление движения. Для этого метода не подходят зеркальные, светящиеся рабочие поверхности и т.п. На обычном столе или красивом ☺ коврике для мыши все будет хорошо и гладко работать.

Но все-таки самыми удобными ковриками для оптики остаются их родные — специальные **Optical**. Правда, некоторые из них при работе издают скрежет, или мышь туговато по ним скользит. Все эти проблемы решаются с помощью **Mouse Skatez**, специальной наклейки на рабочую поверхность (о ней расскажем попозже).

Ударим мышепробегом по... Лучшим дорогам

Теперь от теории к конкретике. Рассмотрим самые известные и навороченные ковры, пусть все знают, на кого равняться.

Начну, пожалуй, с ковра всем коврам **FUnc Surface 1030 (рис. 5)**. Если говорить о качестве двумя словами — выше крыши. Об этом свидетельствует хотя бы тот факт, что FUnc Surface 1030 поставляется в красивой алюминиевой коробке. Главная его особенность в том, что он двухсторонний. И обе стороны хороши. Вскрыв коробку, мы видим с любовью упакованный в толстый поролон ковер и рядышком с ним маленькую «прибамбасу» непонятного пока назначения, а также подробную инструкцию, рассказывающую о прелестях работы на FUnc,

Ковер состоит из двух, никак не соединенных между собой частей — резиновой подошвы и пластиковой двусторонней пластины для мыши. Одна из сторон пластины шероховатая и подойдет для шариковых мышек, а вторая — абсолютно гладкая поверхность — и предназначена для оптики. Оптика идеально «скользит» по пластику.

Несмотря на двухслойность, FUnc очень тонкий, около трех миллиметров в толщину, и рука не будет уставать даже при активном многочасовом использовании. В подошве имеется углубление точно по размеру пластиковой рабочей поверхности ковра, с загадочными маленькими прорезями по краям. В это углубление собственноручно и вставляется пластиковая часть. Подошва обеспечивает идеальную устойчивость на столе, не скользит и не двигается. Обе рабочие поверхности почти не производят шума при движении по ним мышкой, что очень радует. После ознакомления с инструкцией становится ясно, для чего предназначена та металлическая «прибамбаса» и отверстие непонятного назначения. В одну из щелок-пази-

тиковый ковер надо частенько чистить (примерно раз в два-три дня). На матерчатых ковриках рука «чувствует» себя гораздо комфортнее.

Основа таких ковров — специальная резина. Верхнее покрытие — шелковая ткань, что обеспечивает качественное сцепление шарика мыши с поверхностью. По сравнению с пробочными, по матерчатым коврикам мышки легче «скользят».

Встречаются также **коврики с гелевой подкладкой** (приблизительно 3 см) под запястье (рис. 4). В основном они тоже с матерчатым покрытием. Зачем эта штука? Если вы подолгу держали своего грызуна, то вам известно, как напрягается запястье. Когда же есть такая подкладка — то рука практически не устает, помимо удобства, снижается риск возникновения «профессиональной» болезни кистевых суставов. Одни из самых известных производителей таких (и не только таких) ковров это **AIDATA, NOVA, CURTIS, DURABLE**.

Свет мой, оптика, скажи

Есть еще один тип ковров со специальными полосочками или насечками (клеточками) — они предназначены для оптических мышек. Большое количество пользователей считают, что оптические манипуляторы самые точные — никогда не проскальзывают и точность движения у них приличная. Я пробовал работать с ними и, пожалуй, соглашусь с таким мнением. Вот, правда, им был необходим специальный коврик (свой, родной, оптический).

Кардинально ситуацию на рынке изменила фирма **Microsoft** — ее новый оптический **IntelliMouse** мог ездить почти по любой поверхности. Инновация была мгновенно оценена и клонирована гигантами мышестроения — **Logitech** и **Genius**, а потом и производителями помельче.

Нетребовательность современных оптических мышек к рабочей поверхности объясняется просто. В подошву таких манипуляторов вмонтирована... маленькая цифровая фотокамера, точнее, ее

его конструкции, использовании той самой загадочной «прибамбасы», плюс несколько советов по работе с мышью и уходу за ней.

ков на подошве коврика вставляется эта миниатюрная «прибамбаса». В нее, в свою очередь, зажимается провод от мыши, чтобы не мешал во время работы. Такой вот бесплатный аналог *mouse bungee*. Все просто и удобно. Что просто? Что удобно? И кто это такой «маус бургер», что-то новое в меню *MacDonalds*? Неужели бутерброд с жареной мышатинкой? Нет, если некоторые гурманы и едят такую экзотику, то это их дело, а *mouse bungee*, скажу вам, это ценная вещь. В чем ее достоинство, расскажу позже. Всему свое время. Оставайтесь с нами.

Вернемся к нашим бара... коврам. Минусов у этой модели замечено не было (если не учитывать малодоступность вообще и цену в частности).

Габариты: длина — 25 см, ширина — 21.25 см, толщина — 0.3 см. Цена — около 30 у.е. (угловых единиц) ☺.

Продолжение следует

Рис. 3



Рис. 4

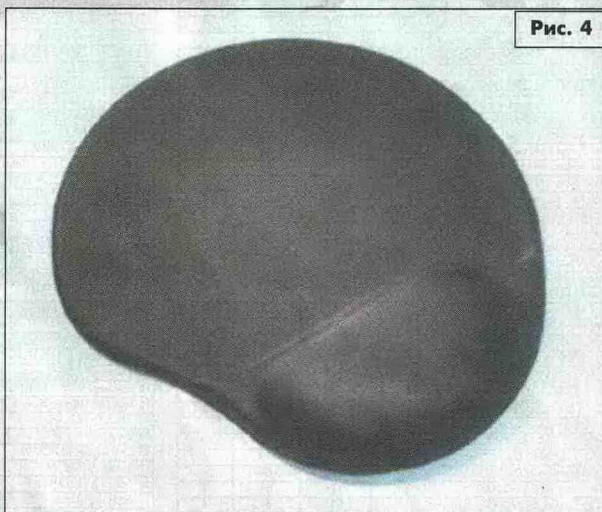


Рис. 5



виграє кожен 10й передплатник



Зустрічайте
оновлений
дизайн
з нового
року

МОЙ ПРОГРОС
КОМПЮТЕР



СКАЖИ ВИРУСАМ.NET

ВІД



Гру - CyberX
ЛТД - CD

ВІД
ЦЕВІТ



100x

www.cyberx.com.ua

COMMANDOS 3

Пункт нарахування Берлін

Серед різних передплатників буде розіграно



березитися
прагнати новий

**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

Tortuga: Pirates of the New World

Тортуга

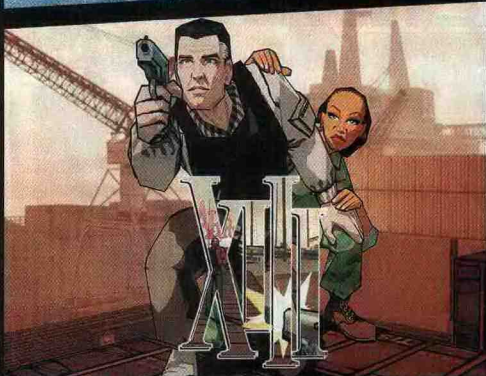
ПИРАТЫ НОВОГО СВЕТА



DOGEIGHT
Battle for the Pacific



УДАРНАЯ СИЛА



НОВА КОЛЕКЦІЯ НАЙКРАЩИХ ІГР ВІД МУЛЬТИТРЕЙД

Видавець на території України - компанія "МУЛЬТИТРЕЙД"

Відмінна якість мультимедійної продукції, що випускається нами, вже давно стала візитною карткою компанії.

Наш каталог, що вміщує більш ніж 1000 найменувань - найбільший ліцензійний каталог в Україні.

3 питань гуртових закупок звертайтеся по тел.: (044) 237-5186, 233-28-20; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.

